

Symbaroum



Libro básico

*«En las ruinas de Symbaroum un sueño reveló
un pozo, un caldero, un túnel.*

*De sus profundidades se arrastró una criatura de la plaga,
podredumbre forjada en carne, crueldad tallada en hueso,
una decocción del espinazo de la Serpiente Madre.*

*Y la bestia pútrida me miró con deleite, hambrienta,
y en sus ojos llameantes vi la muerte de toda vida».*

Un sueño hecho realidad

Järnringen lanzó su primer juego de rol durante las Navidades de 2001. El juego, *Mutant: Undergångens Arvtagare*, se convirtió en un salto para todo el equipo: pasamos de nuestros trabajos en sanidad, periodismo, empresa o investigación a una carrera como escritores, artistas, productores y gestores de negocio. De los ocho miembros del equipo, solo cinco acabaron trabajando con juegos (a tiempo completo o como trabajadores independientes dentro de la industria), pero todos aprendimos muchísimo de la experiencia y crecimos tanto personal como profesionalmente.

En 2013, tres de los miembros originales de Järnringen se unieron a dos nuevos talentos para cumplir un sueño: la producción del juego de rol que siempre habían querido escribir, ilustrar, diseñar y jugar. La versión original sueca de **Symbaroum** salió al mercado dos años después y al poco tiempo le siguió una versión en inglés. Esta edición en español que tienes en tus manos lleva nuestro sueño a otras partes del mundo. Esperamos que el contenido de este libro refleje nuestro amor por trabajar en la creación de juegos de rol en general y por **Symbaroum** en particular. Pero sobre todo deseamos tener la oportunidad de explorar el futuro de Ambria y Davokar durante los años venideros y que te animes a acompañarnos en la travesía. No importa si el viaje nos lleva por barca, sobre la reluciente superficie del río Doudram; por caravana, a lo largo de las fértiles tierras de Ambria; o a pie, recorriendo los sinuosos senderos de Davokar... una cosa es cierta:

Será una experiencia inolvidable.

Symbaroum

JÄRNRINGEN:

Martin Grip, Mattias Johnsson, Mattias Lilja

DESARROLLO:

Mattias Johnsson
Mattias Lilja

ILUSTRACIONES:

Martin Grip

MAPAS:

Tobias Tranel
Johan Nohr

TRADUCCIÓN AL INGLÉS:

Mattias Johnsson
Alexander Fahlander

CORRECTORES EDICIÓN ORIGINAL:

Dan McGirt
John Marron
Lars G Bäckström
Brandon Bowling

DISEÑO GRÁFICO:

Johan Nohr

CRÉDITOS DE LA EDICIÓN ESPAÑOLA:

Traducción: Hugo González. **Corrección:** Luis Fernández.

Maquetación: Sergio M. Vergara

UN AGRADECIMIENTO ESPECIAL PARA:

Jocke Bergström, Christer Bermar, Ingo Beyer, Sophia Brandt, Lars G Bäckström, Claus Bo Christensen, Brett Easterbrook, Martin Englund, Henrik Falk, Mattiaz Fredriksson, Harry JJ Gardner, Aline Gladh, Ulrika Haake, Robert Hagström, Tomas Härenstam, Isabel Kaiser, Inga Lekberg, Magnus Lekberg, Robin Ljung, Dennis Lodin, Andreas Marklund, John Marron, Sofie Nohr, Johan Normark, Kina Nyman, Tobias Ohls, Brett Rosenberg, Christian Sabe, Cato Vandrare, Patrik Wenner, Miguel Ángel Arnaiz Guime y nuestros amigos de Rollspel.nu y /r/symbaroum.

PRUEBAS DE JUEGO:

Anders Agdahl, Einar Axelsson, Arvid Axelsson, Jonas Bengtsson, Daniel Björk, Jörgen Björklund, Calle Bromark, Christer Edling, Max Ehrenström, Tinah Ekwall, Simon Engqvist, Viktor Eriksson, Alexander Fahlander, Christoffer Fahlgren, Claes Florvik, Niklas Fällman, Karl Gustafsson, Tomas Härenstam, Johannes Hörnberg, Andreas Johansson, John Jonsson, Shams Jorjani, Martin Kallin, Dan Kallin, Petra Kallin, Nils Karlén, Max Knutas, Kosta Kostulas, Fredrik Lifvendahl, Anders Lindahl, Adam Lundgren, Simon Lundmark, Emil Marklund, Hampus Meijer, Magnus Muhr, Rickard Nilsson, Terje Nordin, André Nordin, Tobias Olofsson, Michael Patocka, Simon Perstrand, Linus Råde, Johan W Sandgren, Sebastian Sandman, Mattias Söderberg, Erik Spett, Josefin Stenlund, Victoria Österstrand, Patrik Svensson, Marcus Vesterberg, Fredrik Wikberg, Linn Wikman, Frej Åhgren, Carl-Henrik Åkesson.

PUBLICADO POR:

Nosolorol Ediciones. C/ Ocaña, 32. 28047 Madrid.
www.nosolorol.com

COPYRIGHT:

Nya Järnringen AB 2015
Copyright © Nosolorol Ediciones, 2017

LIBRO 1:
**EL MUNDO
DE SYMBAROUM**

2	BIENVENIDO A SYMBAROUM	13
	El retorno de la Reina.....	14
	La Tierra Prometida.....	15
	Culturas y estilos de vida.....	16
	Mapa: Ambria y Davokar.....	17
3	FACCIONES	22
	Las casas nobles.....	22
	Los clanes bárbaros.....	25
	La Iglesia de Prios.....	27
	La Ordo Mágica.....	27
	El Ejército de la Reina.....	28
	El Pacto de Hierro.....	29
4	DAVOKAR	31
	Davokar la Luminosa.....	31
	Davokar la Oscura.....	33
	Viajes por Davokar.....	34
5	FUERTE ESPINA	36
	Trasfondo.....	38
	Presentación.....	39
	Alrededores.....	39
	Curiosidades.....	40
	Mapa: Fuerte Espina.....	41
	Personas de interés.....	44
	Conflictos abiertos.....	46
	Los personajes jugadores en Fuerte Espina.....	48
6	YNDAROS	51
	Trasfondo.....	52
	Presentación.....	53
	Mapa: Yndaros.....	57
7	KARVOSTI	61
	Trasfondo.....	62
	Presentación.....	62
	Mapa: Karvosti.....	65

LIBRO 2:
**GUÍA
DEL JUGADOR**

8	INTRODUCCIÓN	70
	El papel del jugador.....	70
	Cómo crear un personaje.....	72
9	ARQUETIPOS	80
	Guerrero.....	80
	Místico.....	86
	Maleante.....	92
10	ATRIBUTOS	98
	Los atributos.....	98
	Tirada de acción.....	99
11	RAZAS	100
	Humano.....	100
	Trocalengo.....	103
	Ogro.....	105
	Trasgo.....	105
12	RASGOS	106
13	HABILIDADES	110
14	TRADICIONES MÍSTICAS	124
	Teúrgia.....	124
	Hechicería.....	125
	Brujería.....	126
	Magia.....	126
	Místicos autárquicos.....	127
15	PODERES MÍSTICOS	128
	Rituales.....	138
16	EQUIPO	146
	Armas.....	146
	Armaduras.....	149
	Cualidades.....	150
	Bienes y servicios.....	150
17	REGLAS PARA EL JUGADOR	155
	Orden de turno.....	155
	Acciones en combate.....	156
	Daño y curación.....	158
	Acciones especiales.....	159
	Otras reglas importantes.....	160

LIBRO 3:

GUÍA DEL DIRECTOR DE JUEGO

18	INTRODUCCIÓN	164
	Antes de la partida.....	164
	Durante la partida.....	166
	Después de la partida.....	167
19	REGLAS DEL DIRECTOR DE JUEGO	169
	Retos.....	169
	Escenas sociales.....	170
	Combate.....	171
	Tiempo dentro de partida.....	172
	Sombra y Corrupción.....	172
	Reglas especiales.....	175
	Reglas opcionales.....	176
20	REGLAS DE CAMPAÑA	180
	Viajes y encuentros.....	181
	Dinero.....	182
	Artefactos.....	184
21	AVENTURAS	186
	La aventura clásica.....	186
	La aventura abierta.....	188
	Escenas clave.....	188
	Desafíos.....	190
	Recompensas.....	190
	Técnicas de dirección de juego.....	192
22	MONSTRUOS	194
	Clases de monstruo.....	194
	Rasgos de monstruo.....	196
23	MONSTRUOS Y ADVERSARIOS	200
	Elfos.....	200
	Trolls.....	205
	Adversarios humanos.....	208
	Arañas.....	216
	Depredadores.....	218
	Reptiles.....	220
	Criaturas aladas.....	222
	Abominaciones.....	225
	Muertos vivientes.....	228

AVENTURA:

LA TIERRA PROMETIDA

24	LA TIERRA PROMETIDA	234
	Tutorial narrativo.....	235
	Personajes pregenerados.....	238
25	RUMBO A YNDAROS	242
	Escena 0: Comienzo.....	242
	Escena 1: La prueba.....	243
26	EN COMPAÑÍA DE LADRONES	244
	Escena 2: A la caza del ladrón.....	244
	Escena 3: El combate por la Piedra Solar.....	245
27	EL PEAJE DE LAS MONTAÑAS	248
	Introducción para el director de juego.....	248
	Introducción para los jugadores.....	249
	Escena 4: El precio de la leña.....	249
	Escena intermedia: Noche de tormenta.....	250
	Escena 6: El ultimátum.....	250
	Escena 7: Entre la espada y la tormenta.....	251
	Escena 8: Rendición o lucha.....	251
	Escena final: El futuro aguarda.....	254
28	APÉNDICE	255
	Artefactos.....	255
	Localizaciones.....	257

Symbaroum aguarda...

¡... ADENTRAOS EN SU MUNDO! El libro que tienes entre las manos es más que simple papel y tinta. Es la puerta de entrada a otro mundo, un lugar donde explorar el inmenso Bosque de Davokar en busca de tesoros, conocimientos y fama; donde visitar los once clanes bárbaros para comerciar o saquear sus tesoros; donde establecer la base de tu poder en la ciudad capital de Yndaros, entre príncipes, gremios o refugiados rebeldes; donde luchar por el honor de la reina Korinthia o aliarte con los antiguos guardianes del bosque. Sea cual sea el camino que tomes, habrá aventuras inolvidables esperándote detrás de cada cima y recodo.



EL MANUAL BÁSICO de **Symbaroum** consiste en tres secciones principales que incluyen todo lo necesario para adentrarse en el juego: el Mundo de Juego, la Guía del Jugador y la Guía del Director de Juego. La primera sección ofrece una descripción introductoria del Reino de Ambria y el Bosque de Davokar. Entre otros temas, trata sobre la historia, geografía y pueblos de la región, así como de los conflictos dentro de los diferentes grupos y entre ellos.

La Guía del Jugador cubre todo lo necesario para crear un personaje jugador (PJ), el *alter ego* o avatar del jugador dentro de **Symbaroum**. Explica cómo determinar la raza del PJ, sus atributos, habilidades y las armas y equipo que porta. La Guía también cubre las reglas que el jugador debería conocer, principalmente las que tratan sobre combates y demás tipos de retos y problemas.

La última parte del libro está dirigida exclusivamente a la persona dentro del grupo que vaya a asumir el papel de Director de Juego (DJ). Aunque sus funciones se explican en esa sección, te ofrecemos un adelanto de su contenido: además de proporcionar una explicación minuciosa de las reglas de juego, contiene un pasaje que explica cómo crear aventuras, así como un amplio capítulo con monstruos, criaturas y adversarios que los PJ pueden encontrarse durante sus andanzas.

Aquellos que ya conozcan el funcionamiento interno de un juego de rol pueden saltarse las dos siguientes páginas, pero esperamos que a todos los principiantes les resulte útil como introducción a los juegos de rol. Evidentemente, al margen de la categoría donde encajes, estás más que invitado a caminar con nosotros a través de los salones de Davokar, entre las ruinas de la anciana Symbaroum. Estamos seguros de que tus amigos y tú encontraréis lo que estáis buscando. Y aún más...

Tutorial narrativo

En la página 235 hay, como parte de la aventura de inicio, un tutorial narrativo que describe cómo puede desarrollarse la comunicación entre los jugadores y el director de juego durante una partida de **Symbaroum**. Recomendamos que el DJ lo lea primero y que los jugadores se abstengan de hacerlo hasta después de jugar la aventura.

¿Juegos de rol?

PODRÍA DECIRSE que un juego de rol consiste en dos elementos básicos: por un lado, un mundo de fantasía lleno de lugares que visitar y criaturas que conocer; por otro, reglas que determinan lo que se puede hacer en ese mundo y el resultado de esas acciones.

Los juegos de rol se juegan en grupo, con amigos, pero sin competir entre ellos; el principal objetivo es pasárselo bien. El grupo comparte una aventura a través de los ojos de sus personajes jugadores, aunque el jugador que asume la tarea del director de juego no tiene un PJ propio; su función es cuidar del desarrollo de la partida, por ejemplo describiendo el mundo y poniendo a los PJ a prueba mediante problemas y retos. Pero la historia común (o siendo más precisos, la aventura compartida) es algo que los jugadores y el DJ crean juntos.

EL MUNDO DE JUEGO

El mundo de fantasía donde los personajes jugadores de un juego de rol viven tiene similitudes y diferencias respecto al nuestro. Las diferencias dependen del tipo de juego, pero en el mundo de **Symbaroum** encontraréis, por ejemplo, leyes de la naturaleza que hacen realidad la magia y las bendiciones de los dioses; criaturas como elfos, trolls y lindormas; un nivel de desarrollo que en muchos aspectos recuerda al final del Medioevo europeo y sociedades con rígidas jerarquías donde los débiles y los enfermos tienen dificultades para sobrevivir. La primera sección de este libro contiene una descripción en profundidad del mundo de juego.

Otras similitudes con nuestra realidad es que **Symbaroum** también ha sido moldeado por una larga historia; que tiene naturaleza, pueblos y ciudades y que está poblado por individuos que creen firmemente que el mundo que les rodea existe y que sus acciones tienen consecuencias reales.

Consejos y guía

Puedes encontrar más información sobre el funcionamiento de los juegos de rol en multitud de páginas y comunidades de internet. En los foros también puedes recurrir a los jugadores más experimentados y preguntarles desde dudas sobre reglas hasta cómo diseñar aventuras.

Järnringen tiene su propio foro (en inglés y sueco) en la página www.jarnringen.com. ¡Estás más que invitado a visitarnos!

La hoja de personaje se encuentra final del libro. Tienes permiso para fotocopiarla, imprimirla y compartirla tanto como quieras.

Aunque se trata sin duda de un mundo de fantasía, no es algo de lo que los personajes jugadores y sus demás habitantes sean conscientes.

LIBERTAD E INMERSIÓN

Al igual que una enciclopedia o un artículo en internet no puede proporcionar una descripción detallada de Suecia o España, el Reino de Ambria y el Bosque de Davokar contienen una multitud de pueblos, lugares y fenómenos que no caben en este libro. El contenido de estas páginas debe entenderse como un simple punto de partida para las aventuras que vas a vivir con tus amigos.

Si queréis conocer un lugar o personaje que aparece mencionado en este libro solo de pasada, depende de vosotros el descubrir y describirlo juntos. Recordad que aunque las futuras expansiones de este juego aportarán más información sobre Ambria y Davokar, siempre tendréis la libertad de viajar allí donde queráis, incluyendo los lugares más allá de los límites del mapa.

Jugadores

DURANTE UNA PARTIDA DE ROL, cada participante (excepto el director de juego) tiene su propio personaje jugador, a través del que experimenta e interactúa con el mundo de juego. El jugador decide lo que su PJ dice o hace y determina el resultado de sus acciones mediante tiradas de dados.

PERSONAJES JUGADORES

Para crear un PJ debes seguir las reglas de la Guía del Jugador y anotar el resultado de tus decisiones en la hoja de personaje. Dicha hoja contiene el nombre del PJ, las habilidades que domina, sus objetivos, el equipo que lleva consigo, etcétera. Cuando un personaje jugador aprende algo, obtiene una recompensa, adquiere nuevo equipo o modifica sus objetivos, el jugador debe realizar los cambios precisos en su hoja de personaje.

En una partida de **Symlaroum** los personajes de los jugadores forman un grupo unido donde todos tienen razones diferentes pero igual de fuertes que les llevan a trabajar juntos. Es posible que haya conflictos entre los PJ, pero no deberían llegar muy lejos.

Las reglas de **Symlaroum** están diseñadas para que haya colaboración, por lo que se asume que el consenso se impondrá entre los jugadores, así como entre estos y el director de juego. Hay otros juegos de rol que se centran más en los desacuerdos entre jugadores o que presentan al DJ como un oponente. **Symlaroum** no es un juego de ese tipo, o al menos no está diseñado para serlo.

TIRADAS DE DADOS

A diferencia de otros juegos de rol, durante una partida de **Symlaroum** solo los jugadores hacen tiradas de dados, nunca el director de juego. Para ver si un PJ tiene éxito o no al intentar una acción, el jugador tira un dado de veinte caras (1D20).

El PJ tiene éxito en la tirada si obtiene un número igual o inferior al valor determinado por el director de juego, que estará relacionado con uno de los atributos básicos del PJ y, en ocasiones, modificado por otras circunstancias. Las tiradas de efecto, como las tiradas para determinar el daño infligido por un arma o los efectos de un poder místico curativo, se realizan con otros dados, cuyo nombre depende del número de caras que tengan: D4, D6, D8, D10 o D12.

Dados de Symlaroum



Cuatro caras (D4)



Seis caras (D6)



Ocho caras (D8)



Diez caras (D10)



Doce caras (D12)



Veinte caras (D20)

El director de juego

DICHO DE MANERA SENCILLA, el director de juego es el encargado de darle vida al mundo de juego y poner obstáculos en el camino de los personajes jugadores hacia sus objetivos. Al igual que un director en el mundo real, el DJ debe estar preparado para improvisar si los PJ hacen algo inesperado o necesitan volver al camino, todo con el objetivo de que la historia en común resulte tan emocionante y entretenida como sea posible.

Ser un director de juego significa pasar tiempo preparando la partida, pero es un trabajo muy satisfactorio, especialmente si los jugadores te recompensan con comentarios positivos al final de la partida.

PERSONAJES NO JUGADORES

Las criaturas e individuos con los que se encuentran los jugadores se conocen como personajes no jugadores (PNJ) y están, consecuentemente, controlados por el DJ. Los PNJ pueden ser de cualquier tipo, desde un jovial posadero hasta una bestia rabiosa de Davokar.

Como dijimos anteriormente, el director de juego no realiza tiradas para ver si los PNJ tienen éxito o no: estos personajes tienen valores fijos que modifican las tiradas realizadas por los jugadores. En otras palabras: en vez de tirar dados, el DJ se centra en describir lo que sucede en el mundo de juego y en decidir cómo responden o reaccionan verbalmente los PNJ a las acciones de los personajes jugadores.

AVENTURAS

Los jugadores tienen un gran impacto sobre lo que sucede durante la partida, pero el DJ tiene una responsabilidad especial sobre la historia. Es principalmente el DJ quien hace preparaciones previas a la partida, ya sea creando una aventura propia o estudiando y planificando una publicada por otros (como por ejemplo una publicada por **Nosolorol**).

En la última sección de este libro le ofrecemos al DJ consejos para dos tipos de aventuras: la clásica y la abierta. Sin embargo, no hay reglas fijas sobre cómo crear aventuras y no hay nada que obligue al director de juego a pasar montones de horas en preparaciones exhaustivas. A veces puede resultar igual de divertido simplemente juntarse alrededor de una mesa y empezar a jugar a ver qué sucede. Al margen de lo que pienses en general de los juegos de rol, no deberías olvidarte de que su principal meta es ofrecer una experiencia entretenida, emocionante y que incluya a todos los jugadores.



~~~~~ ◆ ~~~~~

**TRAVESÓ OLAS DE OSCURIDAD** y terror, como un barco recubierto de acero en una tormenta de truenos. Yo estuve allí, puedo dar fe; soy uno de los pocos que presencié asombrado la luz del amanecer atrapada en su armadura, la transformación de nuestra joven reina en un astro solar montado a caballo, espada en mano: Korinthia Hiendenoche, nuestra soberana, la destructora de la oscuridad.

Hubo sangre derramada, vidas que se perdieron, lágrimas brotando sin cesar de ojos enrojecidos; los cielos se llenaron de cenizas, la tierra se tornó polvo, los ríos se transformaron en zanjas cenagosas. Ese fue el precio que tuvimos que pagar por la traición de los Señores Oscuros, pero también por las penalidades que acabaron por traernos aquí, a la Tierra Prometida.

Volvimos a levantarnos, más fuertes y sabios, los hijos de Alberetor nos convertimos en las madres de Ambria. La tristeza que oscurece nuestros corazones será expulsada mediante lágrimas de alegría y esperanza, no de dolor y desaliento. Cosecharemos los frutos de la tierra y los bosques, domaremos la fuerza de los ríos y las montañas, nos alzaremos aún más fuertes que antaño. Para deleite de Prios, nos elevaremos hasta allí donde no hay sombras, donde la oscuridad no existe. Porque somos el pueblo de Korinthia Hiendenoche ¡y jamás seremos derrotados!

*Extracto del discurso de Año Nuevo de Herakleo Attio en la plaza del Triunfo, Yndaros.*

~~~~~ ◆ ~~~~~



LIBRO 1:

EL MUNDO DE SYMBAROU M



¡Bienvenido a Sympbaroum!

O, PARA SER PRECISOS, bienvenido a la región que en tiempos remotos estaba gobernada por la civilización de Sympbaroum; un imperio que, según todas las crónicas, contaba con grandes avances en arquitectura, espiritualidad, arte y enseñanza de la magia; una cultura que indudablemente sufrió una caída tan veloz como brutal.

ESTA SECCIÓN DEL LIBRO contiene un resumen de la región donde se ambienta el juego de rol **Sympbaroum**, lo que incluye el reino de Ambria, el vasto bosque de Davokar, las desnudas tierras bajas al oeste de los bosques y las cadenas montañosas que marcan las fronteras al este y al sur. Las tierras más allá de esta región serán tema para futuros suplementos, aunque hemos incluido algo de información en este mismo libro, especialmente sobre Alberetor, la tierra al sur de los Titanes que el pueblo de Ambria se vio obligado a abandonar.

La razón para centrarse en una zona geográfica limitada es que buscamos una presentación más detallada que superficial, matizada en vez de genérica. Dicho esto, seguirás encontrando huecos y espacios en blanco, temas que nos vimos obligados a excluir por limitaciones de espacio. Pero esperamos y confiamos en que el material incluido sea suficiente para que rellenes esos huecos por ti mismo.

Este capítulo inicial cubre la historia, geografía y población del entorno de juego, mientras que el capítulo

2 presenta las facciones más poderosas. A ese le siguen un capítulo que introduce lo que podría describirse como el corazón del mundo de juego, el bosque de Davokar, más otros tres capítulos con la descripción de sus núcleos de población más importantes: la ciudad de Fuerte Espina; Yndaros, la capital de Ambria; y la meseta boscosa de Karvosti, donde reside el gran jefe de los clanes bárbaros. Fuerte Espina es la base principal de los exploradores y aventureros de Ambria, por lo que recibe un tratamiento más detallado; las otras dos localizaciones se presentan en menor detalle, a la espera de futuros suplementos.

Aspiramos a que con los textos, imágenes y mapas de esta sección te sientas bienvenido al mundo de **Sympbaroum**. Nos gustaría invitarte a que contribuyas a su crecimiento. Solo los lectores de este libro pueden darle realmente vida y aliento a Ambria y Davokar. Esperamos que quieras compartir tus ideas, opiniones y creaciones con el resto de la comunidad de **Sympbaroum**. Si lo haces, la mejora y desarrollo del entorno de juego será una aventura que vivir en común.

El retorno de la reina

LA GRAN GUERRA: las hambrientas hordas de los Señores Oscuros, una pesadilla que duró dos décadas y que acabó con casi todo el coraje de quien finalmente pudo despertar de ella. Lo único que les quedó fueron razones para el desconsuelo: decenas de miles de muertos, incontables tullidos y almas rotas, la tierra asolada por magia de muerte, hambre y campos estériles. Y aunque la joven reina había sido rescatada de las garras del enemigo, regresó convertida en una sombra de sí misma, con una máscara inerte cubriendo su antaño radiante y cálida sonrisa.

Habían pasado veintiún años desde que los Señores Oscuros fueron aniquilados. La reina se dio cuenta de que su reino estaba muriendo. Se hizo evidente que estaba obligada a conducir a su pueblo a tierras más seguras. No tardó en identificar un lugar donde empezar de nuevo: al norte de las montañas conocidas como los Titanes había tierra fértil que, según las leyendas, fue el hogar ancestral de su pueblo. Había llegado el momento de que Korinthia reclamara lo que era suyo por derecho de nacimiento.

Durante los últimos siglos la región al norte había estado controlada por belicosos clanes bárbaros y, antes de ellos, por la próspera ciudad-estado de Lindaros. La tradición decía que Lindaros sufrió la cólera de los poderes celestiales, lo que provocó una enfermedad de la sangre extremadamente infecciosa que acabó con toda su población. Eso ocurrió hace unos doscientos años, pero tuvo que pasar más de un siglo hasta que los clanes nómadas de la región se atrevieron a acercarse a las ruinas contaminadas.

Solo un par de meses tras la batalla decisiva contra los Señores Oscuros, las tropas de Korinthia llegaron a la región del norte. En Lindaros se encontraron un pequeño asentamiento bárbaro establecido por el clan Kadiz, que había sido expulsado de sus territorios en Davokar cincuenta años atrás. Tras un breve asedio de tres días, el jefe bárbaro se rindió ante el poder de su enemigo. Solo entonces pudo comenzar la restauración de Lindaros, una tarea ejecutada principalmente por miles de prisioneros de guerra y muchos de los llamados «voluntarios», hombres y mujeres que huían de las tierras moribundas del viejo Alberetor.

La reina no se unió a los refugiados hasta pasados siete años del final de la guerra. Cuando lo hizo, Korinthia bautizó su nuevo reino con el nombre de Ambria («La Dorada») y decidió que la cada vez mejor organizada capital recibiría el nombre de Yndaros en honor a su padre, el heroico rey Ynedar. Tres años más tarde los ejércitos de la reina también lograron someter al caudillo bárbaro Haloban y a sus clanes guerreros, un triunfo que dio a Korinthia y a su pueblo

la oportunidad de empezar a explorar y explotar las abundantes riquezas del bosque de Davokar.

Mucho ha pasado desde entonces, y en poco tiempo, por lo que no ha habido ocasión para sutilezas. El veterano y bien pertrechado ejército de Korinthia exterminó, expulsó o encarceló a los bárbaros rebeldes, mientras que los obedientes pasaron a trabajar en condiciones de semiesclavitud. Lo mismo sucedió con muchos de los propios súbditos de Korinthia, especialmente aquellos que vinieron del sur desprovistos de dinero o talentos útiles. Si alguien se hubiera preocupado por contar el número de personas que murieron durante la construcción de Ambria, el total habría superado los miles. Pero nadie lo hizo. Para los vivos solo cuenta el extraordinario resultado. Aunque la restauración de Yndaros está lejos de finalizar, la ciudad ha crecido hasta una enorme proporción. Mientras tanto, los caballeros de Korinthia han conquistado toda la tierra entre las montañas del sur y los bosques del norte. Ahora los nobles de Ambria han comenzado a planear las nuevas campañas, al norte y al oeste.

Hace siete años, el rey sin corona de los aventureros de Ambria, Lasifor Camponegro, fundó la ciudad



ASÍ HABLÓ AROALETA

«...y amaneció el día en el que la semilla de la Serpiente se levantó en armas, cuando los crímenes de incontables días fueron juzgados y expiados, cuerno por cuerno, colmillo por colmillo. Y todos los pecadores lloraron con ojos ciegos, gimieron con gargantas cercenadas, huyeron con piernas quebradas. Y Symbaroum cayó en una noche sin sueños...»



de Fuerte Espina. La construcción debía financiarse en gran medida con la recompensa que Lasifor recibió por una brazada de espina crepuscular, una extraña hierba que se supone era lo suficientemente poderosa para ayudar a la madre de la reina Korinthia, Abesina, quien se encontraba gravemente enferma. Desde entonces, el asentamiento amurallado del alcalde Camponegro ha servido como refugio seguro

para los ambrios que exploran Davokar, un bosque lleno de recursos naturales y valiosos restos de civilizaciones desaparecidas años ha. También es un lugar repleto de criaturas de mente oscura y origen antinatural, abominaciones salvajes y un grupo de protectores del bosque más que reacios a darle la bienvenida a los destrozos provocados por los exploradores humanos.

El jefe Haloban de los jeziteos y sus guerreros del clan no pudieron hacer mucho cuando Korinthia mandó a su curtido ejército para que los aplastaran.

Una tierra prometida

LA REGIÓN QUE KORINTHIA está decidida a conquistar se encuentra dominada por Davokar, un bosque que es, en sí mismo, tan diverso como un continente. Atravesar los bosques desde Fuerte Espina hasta su extremo norte le llevaría a un viajero semanas, si no meses, y durante el camino tendría que enfrentarse a criaturas consumidas por la plaga, elfos hostiles, monstruos y una naturaleza traicionera.

Al sur de Davokar se extiende un paisaje ondulado de fértiles llanuras. Aquellas no cultivadas por los granjeros de Ambria están cubiertas por una hierba de tono pálido o por pequeñas arboledas donde las aves y bestias de las tierras bajas encuentran cobijo.

Ese es el reino de Ambria, dividido en ocho ducados que rodean un territorio gobernado por la Iglesia de Prios, el Dios del Sol y el Dador de Leyes. El Gran Ducado de Korinthia es el más grande con diferencia, al igual que la ciudad capital de Yndaros es de mayor tamaño que Fuerte Espina, Córvida y la sede principal de la Iglesia del Sol, Templorrecio.

La región está rodeada por enormes montañas a ambos lados: al sur, los salvajes y majestuosos Titanes; al este, los Cuervos, que se tornan más altos y escarpados a medida que se extienden hacia el sur. Aparte de algunas colonias mineras y el monasterio de los Hermanos del Crepúsculo, al sur de Yndaros,

Cronología

-500 (aproximadamente)

Los clanes de Davokar se unen bajo un gran jefe para luchar contra el Rey Araña. Se funda la ciudad-estado de Lindaros.

-21

Los Señores Oscuros conquistan la ciudad fronteriza de Berendoria.

-10

Muere el rey Ynedar; Korinthia es coronada reina de Alberetor.

-2

Korinthia es capturada por los Señores Oscuros.

0 (otoño)

El asentamiento bárbaro de Kadizar se rinde y se convierte en la cabeza de puente de Korinthia en la nueva tierra.

7

Llega la reina. Bautizo de Ambria y de su capital.

10

El clan Jezora es aniquilado. Su jefe, Haloban, es ejecutado en la plaza del Triunfo.

13

Construcción de Fuerte Espina.

16

La batalla de Karvosti finaliza con un acuerdo por el que se permite a la Iglesia del Sol restaurar el templo en ruinas de la meseta.

21

El presente.

-1000 (aproximadamente)

La civilización de Symbaroum se derrumba y cae en el olvido.

-200 (aproximadamente)

La población de Lindaros es aniquilada por una contagiosa enfermedad de la sangre.

-19

Alberetor les devuelve el golpe a los Señores Oscuros. Comienza la Gran Guerra.

-5

Declaran que el dios del sol Prios es el Único y el dador de las leyes de Alberetor.

0 (invierno)

Rescate de la reina. La fortaleza de los Señores Oscuros es asaltada, lo que acaba con la guerra.

5

Se establecen los ducados del nuevo reino, desde los Cuervos al este hasta el río Eblis en el oeste.

8

Se inaugura la Catedral de los Mártires, en Yndaros.

11

Se establece el octavo ducado y se funda su principal ciudad, Sevona.

15

El primer padre Jeseebegai asciende al trono de la Iglesia del Sol.

19

La reina ordena que todos los artesanos se organicen en gremios.

los ambrios aún no han establecido ningún asentamiento importante en las montañas. En lugar de ello se han convertido en un refugio para bandidos, librepensadores y bárbaros rebeldes. En cuanto al reino enano de Küam Zamok, sus habitantes parecen mostrar una indiferencia absoluta hacia los humanos, excepto por unas pocas familias que por razones desconocidas (pero debatidas hasta la saciedad) han decidido instalarse en Yndaros.

El clima es más frío y húmedo en comparación a lo que los ambrios están acostumbrados. Vientos cargados de agua soplan desde los mares del sur, trepan sobre los Titanes y no tienen reparos en descargar fuertes lluvias sobre Ambria, especialmente durante el otoño. Los inviernos son fríos, con nieve que cubre las calles de Yndaros durante uno o dos meses, o incluso más en los inviernos que los bárbaros conocen como «istaros», cuando los vientos del ártico bajan barriando desde el norte, tan fríos que los fuegos que logran encenderse permanecen vivos a duras penas y la sangre de cualquiera que se aventure a por leña más tiempo del necesario llega a congelarse.

Culturas y estilos de vida

DESDE MUCHO ANTES de la llegada de Korinthia y sus súbditos a la tierra al norte de los Titanes, la zona había sido el hogar de un surtido grupo de criaturas con diferentes costumbres y, a menudo, complicadas relaciones entre ellas. La presencia de los ambrios ha afectado a los pueblos de la región de diferentes formas, en parte como resultado de la adaptación, en parte como consecuencia de un desafío (o al menos una necesidad de demostrar algún tipo de rasgo que les diferencie de los nuevos señores de la zona).

Esta sección ofrece un retrato de las criaturas más o menos civilizadas que viven en los bosques y las llanuras. La descripción es breve y por tanto simplista; en realidad hay montones de excepciones a lo que a continuación se dice. Pero aparte de eso, el texto debería proporcionarte un retrato relativamente justo de cada pueblo, cultura, tradición y conflicto de la región.

PUEBLOS

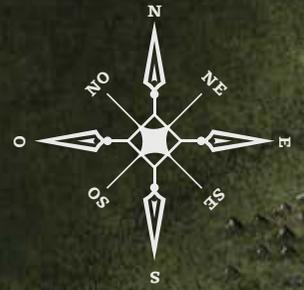
A grandes rasgos, Davokar y sus alrededores están poblados por tres grupos: los ambrios, los bárbaros y los Pueblos Antiguos (elfos, trasgos, ogros, etcétera). Si tuvieras que preguntarle a cualquier representante de esos grupos sobre esta clasificación, es muy probable que no se sintiera muy a gusto al verse en el mismo paquete que otros individuos que le resultan más o menos extraños. Pero eso no cambia el hecho de que hay características compartidas que justifican cada categoría.

MAPA DEL TERRITORIO CONOCIDO DE
Ambria y Davokar

DIBUJADO POR EL CARTÓGRAFO
TABEO PLUMAGRULLA

0 |-----| 100 KM

ESCALA 1:4 000 000



Todos los ambrios provienen del extinto reino de Alberetor, al sur de los Titanes. La Gran Guerra los hizo más fuertes, pero también les obligó a convertirse en un pueblo disciplinado y organizado en temas militares y burocráticos, así como en el comercio y la división del trabajo. En pocas palabras: la guerra ha civilizado al pueblo ambrio, aunque puede que haya brutalizado a muchos de sus integrantes.

Los ambrios son diestros y expertos en el arte de la guerra, pero también les caracteriza una profunda espiritualidad y una aptitud para las tareas delicadas y el conocimiento preciso. Más allá de eso hay algo común en sus ambiciones: son un pueblo determinado a conquistar y acumular riquezas y siempre aspiran a mejorar lo que ya tienen, sea lo que sea. Entienden la naturaleza como un lugar lleno de recursos con los que hacer que la vida sea más cómoda o, como mínimo, más tolerable. Hay muchos ambrios dispuestos a arriesgar su vida por la esperanza de encontrar un tesoro, conocimientos o mercancías exóticas con las que asegurarse un futuro holgado.

En el caso de los clanes bárbaros, en realidad viven en mayor armonía desde la llegada de los ambrios. Por lo general se acepta que los clanes descienden de los habitantes de Symbaroum, la civilización que gobernó la región hasta hace un milenio.

Colonos y comunidades libres

De entre los ambrios, los colonos son los que más contacto tienen con los bárbaros y los Pueblos Antiguos. En la actualidad se considera que todo el territorio comprendido entre los Titanes al sur, Davokar al norte, los Cuervos al este y el río Eblis al oeste, está colonizado por Ambria. Pero la ambición de Korinthia va más allá. De hecho, hay una docena de nuevas colonias que se han establecido en lugares todavía bajo el gobierno de otros poderes. La mayor parte se encuentra a un día de viaje de la linde de Davokar; por ejemplo, en la orilla sur del Lago Volgoma o en la ruta que lleva de Fuerte Espina a Karvosti. Las demás están localizadas en las montañas y en el borde del bosque al oeste del río Doudram.

Otro grupo de origen sureño que vive cerca de los elfos y los bárbaros son las comunidades libres: refugiados de Alberetor que han aprovechado la oportunidad para emanciparse y fundar sus propios asentamientos. Estos suelen estar compuestos por entre diez y treinta familias que han decidido permanecer juntas por alguna razón, en la mayor parte de los casos porque adoran a una deidad diferente a Prios.

En los primeros días de Ambria las comunidades libres no tenían problema para encontrar algún rincón de la Tierra Prometida que reclamar para sí. Pero con el tiempo muchos han sido víctima de la opresión expansionista del reino y se han visto obligados a mudarse más hacia el interior de Davokar. Esta libertad tiene un coste cada vez más elevado a medida que los dominios de Korinthia se siguen extendiendo. Aun así, todavía quedan unos veinte asentamientos en bosques y montañas que se niegan a someterse.

Evidentemente hay grandes diferencias entre los clanes en términos de estilo de vida y costumbres, pero en el fondo tienen mucho en común. Las brujas, las líderes espirituales de los clanes y consejeras de los jefes, son posiblemente quienes mejor simbolizan lo que une a los clanes. Bajo la guía de las brujas, los bárbaros son plenamente conscientes de que viven en la naturaleza y que, por tanto, dependen de ella para su seguridad y supervivencia. Todos han sido testigos de lo que sucede cuando no se respetan los tabúes dictados por la huldra, la cabeza de todas las brujas, quien vive en Karvosti junto al gran jefe de los bárbaros.

Por último, en esa oscura categoría conocida como los Pueblos Antiguos se incluyen los elfos, enanos, trasgos, trolls, ogros, trocalengos y demás. Una mayoría de los seres bajo esta etiqueta tienden a verse a sí mismos como hijos de la naturaleza, en vez de como sus dueños o gobernantes. Claro está que hay excepciones, especialmente entre los trasgos que han probado la abundancia de Ambria y aún más entre las familias enanas que viven en Yndaros. Pero este tema es, de lejos, aquel en el que los ambrios y Pueblos Antiguos más se diferencian.

El desacuerdo, por no decir animosidad, resulta más evidente en los conflictos entre los súbditos de Korinthia y los elfos de Davokar. Los guardianes del bosque invocan un tratado supuestamente firmado por unos señores de los hombres, allá por la caída de Symbaroum, para exigir que todos los ambrios permanezcan fuera del bosque. Llegan incluso a afirmar que una antigua alianza conocida como el Pacto de Hierro les da el derecho de acabar con la vida de cualquier humano que viole los términos del tratado, una cuestión de la que Korinthia y sus caballeros se mofan y que ningún aventurero que merezca el nombre se toma en serio.

ESPIRITUALIDAD

El inicio de la Gran Guerra trajo consigo muchos cambios. El más radical fue la transformación del Dios del Sol, Prios, que pasó de ser una de las muchas deidades aceptadas a ser reconocido como el Dios Único. Mientras que los Señores Oscuros representan la muerte y la oscuridad, Prios pasó a simbolizar la luz de Alberetor y el poder del sol como fuente de vida. O en palabras de Jeseebegai, el actual Primer Padre de la Iglesia del Sol: «*En el abismo, en la oscuridad absoluta, vivía la chispa que dio esperanza al mundo, la chispa que bajo el cuidado de nuestro pueblo, los ambrios, hará que Prios resplandezca como nunca antes*».

Hoy Prios es reconocido como el Dador de Leyes y el Único, y casi todos los ambrios acatan sus mandamientos, tal y como fueron transmitidos por los sacerdotes y teúrgos de la Iglesia del Sol. Se dice que Prios es omnipresente bajo los cielos y que los humanos son

Las hordas de la oscuridad

A pesar de que han pasado más de dos décadas desde la victoria, los Señores Oscuros y la Gran Guerra siguen muy presentes en la vida de los ambrios.

Por lo general la gente solo habla de las victorias, sobre las heroicas hazañas de los iluminarios o de cómo los ejércitos de Korinthia masacraron hordas de criaturas muertas vivientes. Todo lo demás se

reprime, especialmente que los soldados de la reina se veían a menudo obligados a matar a los mismos enemigos una y otra vez; enemigos que, por añadidura, habían sido sus hermanos y hermanas hasta que cayeron víctima de la funesta magia de los Señores Oscuros.

Solo los que estaban allí recuerdan. Los que no, echan mano de las historias

para fantasear. Pero a excepción de los delirios causados por las pesadillas o el exceso de bebida, los ambrios nunca hablan sobre los horrores y el miedo. No, los súbditos de Korinthia intentan con todas sus fuerzas mirar hacia adelante, sin importar lo dura que parezca la vida. Están decididos a hacerse tan fuertes que nadie se atreva a atacarlos nunca más.

los encargados de cuidar su creación. Por desgracia, el hombre ha ignorado su deber durante largo tiempo, lo que provocó que Prios perdiera gran parte de su poder, tanto que, de hecho, está muriendo. Pero según los sermones, aún hay esperanza. Prios recobrará su fuerza si los humanos se esfuerzan en corregir lo equivocado de su senda, si trabajan con más energía, extraen más cosechas de la tierra, recogen más y mejores recursos de bosques y montañas y colonizan más regiones salvajes.

Davokar juega un papel fundamental en la cruzada para honrar y revitalizar al Dios Sol. El salvaje y caótico bosque está considerado el ejemplo perfecto de lo que pasa cuando los humanos dejan de cumplir con su obligación. Davokar debe ser purificado, su poder domesticado y sus recursos explotados. A fin de impulsar su misión sagrada, la Curia, el alto consejo de la Iglesia del Sol, envía misioneros y exploradores a las profundidades de Davokar y por igual razón han establecido un templo en Karvosti, la antigua Asamblea Libre de los clanes bárbaros.

Los dioses proscritos que viven bajo la sombra de Prios tienen un parecido sorprendente con las deidades de los clanes. En lo referente a las creencias religiosas de los pueblos bárbaros, muchos teúrgos y grandes sabios han tratado de describir y clasificar a los dioses, espíritus y criaturas divinas adoradas en Davokar, aunque por ahora han fracasado en el intento. Resulta evidente que los clanes son muy diferentes en su forma de relacionarse con el mundo espiritual. Como ya dijimos, algunos adoran a dioses parecidos a los proscritos por los ambrios: Uron, el dios serpiente venerado por el clan Gaoia, comparte rasgos con la Madretierra ambria; Arex, el lobo sangriento del clan Baiaga, está claramente relacionado con el Explorador de los ambrios; y la araña Oroke, adorada por muchos, tiene varios atributos en común con el Verdugo. Pero entre los clanes también pueden encontrarse cultos a los ancestros, tierras sagradas, bestias y puras monstruosidades, como la bestial Hija Sangrienta del clan Saar-Kahn. También existen grandes discrepancias

sobre los rituales religiosos de los clanes, que van desde sesiones de rezo colectivo hasta tradiciones realmente extremas; por ejemplo, los miembros del clan Enoai se dejan morder por arañas venenosas para acercarse más a Oroke.

Los Pueblos Antiguos parecen tener una relación más tranquila con el mundo espiritual. En vez de adorar o rezarle a las criaturas divinas, aparentan conformarse con mostrar su gratitud a los espíritus que, según ellos, habitan dentro de cada aspecto de la naturaleza. Así, le dan las gracias a la corriente del río por dejarles atravesar ilesos sus rápidos, al avellano por permitir que sus frutos caigan al suelo o al ciervo por dejarse atrapar. Se dice que Elori, el embajador elfo en Yndaros, fue inquirido por sus creencias durante una visita a la corte de la reina Korinthia. Su respuesta exacta solo la conocen aquellos que estaban presentes, pero según el rumor respondió con un insulto: «Es vana presunción pensar que al mundo le preocupa el ser adorado o no, o que presta sus oídos a rezos y plegarias; es una creencia que refleja el propio deseo del hombre por ser adorado y su anhelo por someter al mundo a su voluntad».

COSTUMBRES CULTURALES

Tanto los ambrios como los bárbaros son pueblos con una tradición oral. El pueblo bárbaro le da tanto valor a un buen cuentacuentos como a un diestro guerrero; el gran jefe de Karvosti siempre tiene a uno o dos de los mejores poetas y cronistas viviendo en su fortaleza. Estos escaldos suelen escogerse de entre los participantes de una competición anual celebrada durante los días del mercado del equinoccio de otoño, y se considera que tienen una especial responsabilidad en la conservación y transmisión de los acontecimientos históricos.

Aparte de la narración de historias, los clanes suelen entretenerse con juegos de armas y rituales en homenaje a la naturaleza. Probablemente sería engañoso describir la relación de los clanes con Davokar en términos de adoración, pero es cierto que bajo la

Tabúes del clan Baiaga

Evita las laderas de la Cresta Cripta: allí descansa Grabaldo en su letargo. No debe ser molestado.

No menciones a la Caminante de Agua-blanca por su nombre, pues responderá a tu llamada con fuerza.

Nunca consumas las frutas primaverales de la Campana Roja: su néctar está manchado y su semilla corrompe.

Nunca bebas el agua donde se refleje el arcoíris: agrava la sed y te hace enfermar.

No escuches el canto que salga de gargantas invisibles: es una advertencia, no una llamada.

guía de las brujas todos los bárbaros tienen cuidado en mostrar gratitud al bosque que les alimenta y les enseña a ser humildes. Los cuentacuentos juegan un papel vital en el proceso, especialmente cuando se trata de difundir las historias de advertencia sobre lo que puede ocurrir cuando alguien viola los tabúes impuestos por la huldra.

La tradición oral ambria adopta muchas formas diferentes. Los bardos y poetas que actúan en tabernas, mesones y posadas son muy populares, aunque lo mismo puede decirse de destacados actores, bailarines y artistas. La Gran Guerra es un tema común dentro de todas esas disciplinas. Las narraciones sobre individuos que se congraciaron a ojos de Prios, los llamados iluminarios o mártires, son también un argumento popular. Sin embargo, en los últimos años ha aparecido un nuevo tema en el escenario ambrio: las historias sobre Davokar, sobre aventureros que han encontrado su fortuna, de combates heroicos con architrolls y lindormas, de cámaras llenas de ricos tesoros halladas en ruinas cubiertas por el bosque. Por otro lado, los cuentacuentos ambrios han hecho un esfuerzo por relacionarse con sus colegas bárbaros y aprender sus

La profecía de Sarkomal

Según los rumores que circulan por Yndaros y Fuerte Espina, la Iglesia del Sol ha encontrado una profecía en el antiguo templo en ruinas situado a un par de días de marcha al este de Karvosti. El Primer Padre Jeseebegai niega saber nada sobre dicho hallazgo, pero eso no ha logrado acallar los rumores, muy al contrario. En poco tiempo han aparecido numerosas versiones de la profecía, aunque todas giran en torno al mismo tema: Ambria acabará dominando sobre todas las tierras antaño gobernadas por la antigua Symbaroum y la reina Korinthia subirá al trono de los últimos emperadores.

Al margen de ese tema central, las interpretaciones de las profecías son muy diferentes entre sí; el cuándo y cómo se cumplirá, o si será beneficioso o no para los ambrios, cambia según la versión que se elija creer. En realidad solo hay una única estrofa que se repite en todas las versiones, supuestamente traducida por la Curia: «...donde la noche y el día no tienen sentido, donde brilla la oscuridad y la luz se acumula en las sombras, allí se levanta el trono que de nuevo acogerá una regente, una soberana, una igual a los dioses...». Como dijimos anteriormente, nadie ha confirmado la autenticidad de ese pasaje ni de ningún otro. E incluso si alguien lo ha hecho, hay suficiente margen para todo tipo de traducciones e interpretaciones, como siempre ocurre con las profecías.



historias más populares, incluyendo los antiguos poemas atribuidos a la legendaria huldra Aroaleta.

Al margen de que los ambrios empleen más tipos de narración, hay otra diferencia significativa entre los grupos: mientras que casi todos los bárbaros toman parte en los ritos de las brujas y escuchan las historias alrededor del fuego, el pueblo ambrio está dividido en varios estamentos. Los nobles tienen sus propios lugares donde disfrutar de la danza, el teatro o la música, y les encanta cubrir sus muros con grandiosos tapices con escenas de batallas o naturaleza. Los mercaderes y artesanos visitan a menudo el mismo tipo de salones, donde se colocan según su fortuna e importancia, ya que los precios varían dependiendo de dónde se sienten. Los trabajadores ambrios libres escuchan historias en la taberna, mientras que los siervos, esclavos y plebeyos campesinos tienen que conformarse con oír a sus mayores mientras están reunidos para la cena. Aunque se trata de una simplificación y algo que sobre todo sucede en las principales ciudades de Ambria, resulta innegable que los súbditos de Korinthia están estratificados tanto en fortuna como en intereses.

El origen de los descomunales colosseos es muy discutido. Pero resulta sobrecogedor ver a una de las brujas de Davokar montando sobre uno de esos aparentemente amables monstruos.

ÁREAS DE CONFLICTO

Dado que los tres grupos principales de habitantes de la zona tienen una relación tan diferente con Davokar, es probable que pienses que los ambrios siempre están chocando con los Pueblos Antiguos y que los bárbaros están atrapados entre medias. Evidentemente no es así de simple. Hay un gran número de individuos que no se ajustan a ese molde: ambrios que se unen a los elfos en su meta de mantener a Davokar en paz, o bárbaros, elfos, trocalengos y ogros que han hecho de Ambria su hogar.

Sin embargo, el clima general de la región es de conflicto abierto, caracterizado por el afán ambrio de explorar y explotar Davokar y la reticencia de los Pueblos Antiguos a permitirselo. Por el momento parece que el pueblo de la reina Korinthia es el amo indiscutible de las planicies entre las montañas y el bosque; es probable que hiciera falta un pacto entre todos los bárbaros y elfos para cambiar la situación. En el interior del bosque, en cambio, el equilibrio de poder está más igualado. El ejército de la reina tiene dificultades para funcionar a pleno rendimiento en el bosque, mientras que sus adversarios tienen una experiencia y conocimiento del terreno que les proporcionan una gran ventaja. Además, los ambrios apenas logran mantener un frente unido a la hora de enfrentarse a los horrores de Davokar. A menudo el bien común es sacrificado por los intereses especiales de una facción, lazos de sangre u objetivos personales, especialmente cuando se trata de controlar y distribuir la información, recursos y tesoros hallados en los bosques.

Esto último también allana el camino para alianzas entre ambrios, bárbaros y demás. En vez de contactar con grupos como la Ordo Mágica o los Exploradores de la Reina, hay muchos duques y barones que han empezado a colaborar con jefes bárbaros o trasgo. Y los magos, sabios y Exploradores tienden a actuar de forma parecida: mejor pagarle a los locales por su ayuda que dividir cualquier beneficio o descubrimiento con los demás ambrios. La única excepción es la Iglesia del Sol, cuyos representantes están poco dispuestos a mezclarse con las «criaturas de la noche». Por otro lado, sus campañas misioneras les permiten utilizar el conocimiento y habilidades de los trasgos, bárbaros y ogros convertidos a la fe.

En otras palabras, resulta difícil y básicamente engañoso tratar de explicar la relación entre los habitantes de la región en términos directos y categóricos. Para entender la existencia de las diferentes colaboraciones, disputas y enfrentamientos directos hay que tener muchos factores en cuenta, empezando por las facciones que se describen en el siguiente capítulo. Además, no hay que olvidar que la creciente amenaza de los poderes corruptos de Davokar podría llegar a impulsar la formación de alianzas inimaginables en otro caso.



Facciones

ESTE CAPÍTULO OFRECE una breve introducción a las facciones más poderosas de Ambria, junto con un vistazo similar a los clanes bárbaros y al Pacto de Hierro. En términos generales, no son grupos que puedan describirse como armoniosos; por lo general las luchas por el poder son tan frecuentes dentro de estas facciones como entre ellas mismas, y los objetivos de cada líder pueden cambiar con el tiempo o ser puestos en entredicho por sus subordinados. Pero al final resulta justo decir que los grupos descritos a continuación poseen poder e influencia y que solo alguien extremadamente astuto podría alcanzar sus metas sin contar como aliado con la jerarquía de alguna de estas facciones.

Las casas nobles

AMBRIA, AL IGUAL QUE ANTES Alberetor, es una sociedad jerárquica que lleva siglos gobernada por una asamblea de familias nobles llamadas «casas». Las familias están ordenadas según su lugar en la línea de sucesión y dicho orden afecta a los cargos que sus representantes pueden ostentar.

Ambria se divide en ocho ducados, que a su vez están compuestos por dominios más pequeños llamados condados o baronías, dependiendo del tamaño. Formalmente la reina es la encargada de nombrar a los duques y estos de designar a los condes y barones que controlan la tierra y los súbditos. Pero es un sistema con un gran número de excepciones. Por ejemplo, la reina puede investir a cualquiera con el título de «barón de la reina», una posición que otorga al recipiente el poder de un duque sobre una pequeña porción de tierra. También se rumorea

que la reina, en un par de ocasiones, ha nombrado condes en contra de la voluntad del duque afectado y que algunos de estos muestran tal autoridad que la gente de su región le muestra más respeto que al gobernador oficial del ducado.

Las familias nobles de mayor rango son la Casa de Kohinoor (la casa real, personificada en Korinthia Hiendenoche) y cinco de los seis duques de Ambria, todos ellos emparentados de cerca con la reina. Aunque pueda parecer una situación cordial, según los rumores hay varias circunstancias que complican la situación; por ejemplo, que la madre de la reina se casó en segundas nupcias y dio a luz a una hija, Esmerelda, para caer luego gravemente enferma; o que el único tío vivo de Korinthia vive amargado porque perdió la oportunidad de hacerse con el trono.

Además, cuando se dice que el primo de la reina es



La reina Korinthia y una escolta de los Hermanos del Crepúsculo marchan por Yndaros de camino a la Catedral de los Mártires, donde se celebra una misa en memoria de los caídos por la victoria.



La reina Korinthia

La reina Korinthia carga con la esperanza y el dolor de su pueblo, llevando la cabeza erguida y con plena seguridad en sí misma. No tenía más de doce años cuando el rey Ynedar murió en batalla, pero no dudó en continuar el combate donde él lo dejó: heredó su montura, el legendario Mäster, hizo que volvieran a forjar su lanza rota y dirigió a las fuerzas de la luz en un contraataque de diez años de duración contra los ejércitos de la noche.

Mäster murió dos años antes del final de la guerra, víctima de una lanza envenenada, y Korinthia fue hecha prisionera. El enemigo lo celebró sin comprender que habían sellado su propio fin. El deseo de rescatar a la reina le dio a sus caballeros tal valor que ni siquiera la magia de muerte logró hacerles desfallecer.

Korinthia fue liberada de su prisión y se puso al mando de un diezmado batallón de Templarios en el asalto final contra la fortaleza de los Señores Oscuros.

Los años en cautividad y la muerte de su tierra natal no ha quebrado el espíritu de Korinthia. Y aunque una máscara de porcelana cubre ahora su lacerado rostro, sigue siendo la misma: la victoriosa reina guerrera que obtuvo el honorario título de Hien-denoche merced a su triunfo sobre la oscuridad.

Los rumores que apuntan a que se encuentra débil o incluso muerta, o los que juran que realmente murió presa y que la mujer tras la máscara es otra persona, solo se transmiten entre callados susurros y en compañía de amigos de total confianza.

La huldra Yeleta

Aunque le costaría admitirlo, ni siquiera el comandante Iakobo Vearra, primero entre los Caballeros del Sol Moribundo, se siente cómodo mirando en los ojos de Yeleta. Las grotescas máscaras que lleva, sus modales salvajes y su voz atronadora son suficientes para asustar tanto a niños como adultos, y las historias de su crueldad son tremendamente populares en las tabernas de Yndaros.

Yeleta fascina y aterroriza. Al mismo tiempo, la mayoría de los ambrios se aferran a la creencia de que la huldra (o archibruja, como algunos la llaman), nunca abandona su hogar en las cuevas que horadan los precipicios de Karvosti; otros aseveran que no es más que una vieja bruja, sabia y poderosa, pero en absoluto maligna.

Lo que está fuera de duda es que Yeleta está conectada con las criaturas de Davokar, aunque nadie sepa en calidad de qué. Quizás aún no se haya decantado por un bando: ¿las bestias o los humanos? Es posible que tenga que decidirse pronto; y con ella, los clanes bárbaros.

un incompetente que roza la ineptitud, o que las demás casas suspiran por una oportunidad para derrocar a los Kohinoor, cualquiera puede ver que Korinthia tuvo que sopesar la situación cuidadosamente antes de nombrar a los duques de la Tierra Prometida.

Por otro lado, no hay que creerse todo lo que se cuenta. A menos que las apariencias sean tremendamente engañosas, el gobierno de Ambria funciona como debería. Hay un progreso continuo en el desarrollo de los ducados, el ejército se muestra firme ante las abominaciones de Davokar y se fundan nuevas colonias cada mes. E incluso si los rumores contienen algo de verdad, casi nadie se atreve a cuestionar la capacidad de Korinthia Hiendenoché para manejar las diferentes disputas domésticas.

YNDARIEN

El Gran Ducado de Yndarien es el dominio de la reina Korinthia, un territorio rico en lluvias, campos fértiles y población. Cerca de un cuarenta por ciento de los habitantes de Ambria viven entre las montañas y el río Doudram, con más refugiados llegando cada día. Aunque la mayoría continúa hacia otras provincias, especialmente las colonias de Nueva Berendoria, hay muchos que abogan por el cierre de los pasos montañosos. Y hay quienes se preguntan enfadados qué valor puede tener la Tierra Prometida si queda sepultada bajo una plaga de ratas.

MERVIDUN

Oficialmente, Mervidun está gobernada por Abesina, la gravemente enferma madre de la reina. De hecho, el dominio se halla en manos del Duque Sesario, el hombre que Abesina desposó durante el cautiverio de Korinthia y con quien tuvo a su hija Esmerelda. Desde su trono en Mergile, Sesario maneja el comercio de metales, granito y madera, productos que han convertido a Mervidun en uno de los ducados más ricos de Ambria, gracias al veloz transporte de mercancías que permite el río Noora.

NUEVA BERETOR

Nueva Beretor está gobernada por el duque Ynedar, hijo de Korian, el hermano de Korinthia que murió tratando de liberarla. Ynedar, llamado así por su abuelo, es tan joven como el reino de Ambria y gobierna una región que puede presumir de su excelente relación con los bárbaros. El ducado también se muestra orgulloso del ingenioso método desarrollado para extraer aceites ígneos de los humedales conocidos como los Marjales.

SERAGON

Cuando la familia directa no es suficiente para unirse y cerrar filas, la solución es recurrir a parientes lejanos; en el caso del dominio de Seragon, al hijo del

hermano menor del antiguo rey. El duque Gadramei es un huérfano al que acusan de ser un zángano que bebe más de lo que debería y que no se preocupa por sus deberes hacia la reina y el país. Pero aunque Seragon es un ducado más pobre e inestable que los demás, hasta el momento Gadramei ha logrado proteger las fronteras de Davokar con una eficacia intachable, aun a pesar de que su provincia limita con el territorio del agresivo clan Karohar.

KASANDRIEN

La duquesa de Kasandrien es la hermanastra de la reina, una chica de diecisiete años llena de vitalidad. La ciudad de Agrella está situada a orillas del lago Ebel, lo que la convierte en un nodo vital para el transporte fluvial. El ducado también se honra en acoger la sede principal de la Ordo Mágica. Aparte de eso, Kasandrien es famosa por seguir el decreto de Esmerelda: «¡Hay que alabar y celebrar a los caídos por la victoria, no llorarlos!». Agrella es una ciudad de eterno júbilo.

NARUGOR

El Ducado de Narugor se extiende por la linde austral de Davokar y alberga las fortalezas de Otra Senja y Otra Dorno, lo que subraya la responsabilidad especial que el duque Junio Berakka ha recibido: impedir que la oscuridad de los bosques se filtre hacia Ambria. El duque, un héroe cuyas hazañas le han elevado a la posición de la más alta nobleza, es un ejemplo de cómo el final de la guerra y la emigración han afectado a las estructuras de las casas nobles, tan rígidas en el pasado.

NUEVA BERENDORIA

La creencia popular es que Alesaro Kohinoor no le ha perdonado a su sobrina que le impidiera suceder a su hermano el rey, aunque en realidad los responsables fueron un grupo de comandantes militares y prominentes nobles. El hecho de que Korinthia le diera Nueva Berendoria es un magro consuelo, ya que probablemente le destinó a ese páramo yermo y ventoso para librarse de él. Sea como fuera, las noticias desde la capital del ducado, Sevona, indican que Alesaro está haciendo nuevos amigos entre los bárbaros.

DOMINIO DE PRIOS

El Dominio de Prios yace en el corazón de Ambria, donde el Primer Padre Jeseebegai hace las veces de representante del Dios Sol. Allí se encuentra Templorrecio, el trono de la Iglesia del Sol, en el cruce de las carreteras más importantes de Ambria, las que van de Yndaros a Fuerte Espina y de Kurun a Córvida. La ciudad está cubierta por llanuras onduladas donde las cosechas se mecen al viento y el ganado pace tranquilo, sabiendo que están a salvo del peligro.



Esta transcripción, parcialmente dañada e ilegible, fue encontrada en el bolsillo de una exploradora que cayó muerta justo frente a la puerta norte de Forte Espina. Se dice que la expedición de la que formaba parte salió en busca de la mítica ciudad de Symbar, en el corazón de Davokar.

Los clanes bárbaros

CUANDO LOS AMBRIOS llegaron al sur de Davokar habría trece clanes bárbaros viviendo en la región. Desde entonces el número ha caído a once: el clan Kadiz fue sometido y absorbido por la civilización ambria, mientras que el clan Jezora cayó aniquilado por el acero sureño. En los últimos tiempos corre el rumor de la existencia de un duodécimo clan, los diabólicos bárbaros del Clan Depredador. Pero es algo aún por confirmar y que la Ordo Mágica y otras autoridades ignoran a la espera de informes más fiables, especialmente porque los demás clanes parecen igual de confundidos por los florecientes rumores.

En los últimos tiempos, la relación entre los clanes ha cambiado merced a la llegada de los ambrios y la creciente amenaza de los monstruos y abominaciones de Davokar. Razones aparte, los jefes de los clanes aceptaron mantener la paz y, juzgando por las apariencias, parece que pretenden cumplir con su promesa. Claro está que aún hay escaramuzas en algunas fronteras, especialmente al norte y entre los kariteos y vajvodeos del este. Pero por el momento la región está libre de guerras abiertas.

El gran jefe de los bárbaros reside en Karvosti. Se trata de un cargo vitalicio que se elige durante una reunión en la Asamblea Libre, celebrada cuando el actual «rey bárbaro» está cerca de morir. La función del gran jefe no es gobernar, sino hacer de árbitro o (si es necesario) juez en conflictos entre clanes o dentro de ellos, aunque solo a petición de un jefe de clan. Aunque los jefes deben prestar atención a las opiniones y deseos de sus vasallos, en esencia son libres de gobernar su clan como prefieran. Y si bien

hay similitudes entre los clanes, cada uno tiene su propia estructura de leyes, costumbres y jerarquías.

Si hay algo que une a los clanes, son las brujas. La líder de las brujas es la huldra, quien al igual que el gran jefe reside en Karvosti. Cuatro veces al año (durante los solsticios de invierno y verano y durante los equinoccios de primavera y otoño), la huldra reúne a las líderes de los cabildos de brujas, las Guardianas. Se dice que el propósito de esas reuniones es discutir la situación de Davokar, pero según los rumores también dedican mucho tiempo a discutir y buscar soluciones sobre asuntos que oficialmente le corresponden al gran jefe. No hay duda de que las brujas tienen una gran influencia sobre los jefes de cada clan y el gran jefe; tanto así que Levia Soleij, una respetada maestra de la Ordo, asegura que Yeleta, la actual huldra, tiene más poder sobre su pueblo que Korinthia sobre los ambrios.

GAOIA

Los miembros del clan Gaoia viven en el extremo norte de Davokar. Son considerados un grupo brutal y primitivo, incluso por otros bárbaros, y se dice que están aliados con una lindorma llamada Abuelo Lint. Apenas se les ve en tierras sureñas; la única excepción son los robustos Guardias de la Furia y los ligeramente más refinados enviados que el jefe del clan, Rábaiamon, envía a Karvosti cada dos años, en señal de cortesía.

ENOAI

Los enoais son un clan silvestre que vive en las copas de los árboles o en cavernas excavadas bajo las raíces de pinos gigantes, como la legendaria Enovak, donde reside el jefe del clan, Karona. El asentamiento está compuesto por unas cincuenta casas y un mercado, situados bajo un enorme pino que comparte su nombre con el clan.

GODINJA

Muchas de las máscaras portadas por los bárbaros son obra de los artesanos del clan Godinja. Se trata de un pueblo orgulloso que asegura descender de la antigua clase dirigente de Symbaroum, una creencia que los miembros de otros clanes ponen en cuestión, aunque sin molestarse. En vez de eso, los extranjeros señalan el hecho de que hasta hace un par de generaciones los godeos estaban estrechamente relacionados con los elfos de Davokar; también se hacen eco con alegría del rumor que apunta a que el jefe del clan Godinja, el poderoso Vikomer, tiene sangre élfica corriéndole por las venas.

El gran jefe Tharaban

El gran jefe de los bárbaros tiene residencia en la meseta de Karvosti, a unos cinco días a caballo del noroeste de Forte Espina. Los peregrinos que han visitado el templo solar de Karvosti cuentan que el gran jefe reside en una impresionante fortaleza rodeada de un muro fortificado y protegido por la Guardia de la Furia Dormida. Aunque Tharaban no se suele dejar ver, a veces se asoma a contemplar Karvosti desde un balcón de su fortaleza; otras veces se le ha visto andando por la meseta, de camino a una reunión con la huldra o hacia la Asamblea Libre, siempre rodeado por una docena de guardias de la Furia.

Los rumores lo describen alternativamente como un hábil diplomático, un tonto redomado, un poderoso líder guerrero o un pelele cuyas órdenes vienen dictadas por la huldra. Sea como sea, la imagen de un Tharaban cubierto de pieles acompañado de los noventa y nueve guardias de la Furia basta para intimidar a cualquier oponente.

YEDESA

Comparados con sus vecinos del norte, los yedesos tienen mejores razones para sentirse orgullosos. De los últimos diez Grandes Jefes, seis han salido del clan Yedesa, incluyendo al actual. La razón de ello es que el clan abandonó hace mucho tiempo el estilo de vida nómada en favor de asentamientos más permanentes. Desde la aniquilación del clan Jezora, la fortaleza de piedra del jefe Leonod es sin duda la construcción más impresionante de los pueblos bárbaros.

BAIAGA

Aparte de la frecuencia de sus visitas a Karvosti y Fuerte Espina, los baiagos son conocidos por luchar junto a sus osos domesticados, los baiagornos. Este clan vive en pequeños grupos que viajan por su territorio en busca de caza y pesca, aunque hay muchos que eligen abandonar su tierra natal durante temporadas más o menos largas (algo que los demás bárbaros tienden a ver como señal de deslealtad o desarraigo).

ZAREK

Los zarekos se cuentan entre los bárbaros que parecen más dispuestos a aceptar la presencia ambria en Davokar. Su principal asentamiento está situado junto a la orilla norte del lago Volgoma. Se dice que han desarrollado una estrecha asociación con Alesaro Kohinoor, probablemente establecida cuando Monovar, el jefe de Zarek, ayudó a los ambrios a destruir a su archienemigo Haloban, del difunto clan Jezora.

El Primer Padre Jeseebegai

El hombre que se sienta en el Trono del Ocaso, en Temploorrecio, nació con el nombre de Demeon Soleij y era un sacerdote en el batallón que liberó a la reina Korinthia de la prisión de los Señores Oscuros. De hecho, fue uno de los que hizo posible el rescate: en un célebre acto de heroísmo, caminó desnudo a través de un muro de fuego impío que mantenía atrapada a Korinthia y la trajo consigo de vuelta. La reina escapó con leves quemaduras, pero Demeon perdió sus ojos y el pelo, y acabó con grandes cicatrices por todo el cuerpo.

Incluso así, nadie le ha oído jamás quejarse de sus heridas. A diferencia de Korinthia, el manto negro nunca ha intentado ocultar las cicatrices de su cara; aunque lleva una venda sobre los ojos, solo es para evitar que se infecten las cuencas vacías. Cuando falleció el anterior Primer Padre, hubo pocas dudas sobre quién debía sucederle. La Curia solo necesitó una hora antes de proclamar la ascensión del hermano Demeon a Primer Padre Jeseebegai. Y no podrían haber elegido mejor: nadie ama a Prios tanto como él; nadie lucha con tanta determinación por darle a los ambrios el coraje suficiente para complacer a Prios y devolverle su poder.

ODAIOVA

El territorio del clan Odaiova se extiende entre Karvosti y Fuerte Espina, lo que significa que la ruta entre los dos asentamientos atraviesa sus tierras. Por tanto, no debería sorprender que los odaiovos estén acostumbrados a la presencia de los ambrios y hayan aprendido a beneficiarse de ello. El clan Odaiova se encarga a menudo de intermediar en los contactos y el comercio entre ambrios y bárbaros, lo que significa que el jefe del clan, Embersind, vive de manera mucho más holgada que los demás líderes bárbaros.

KAROHAR

A diferencia de los odaiovos, los belicosos kariteos se muestran desconfiados (cuando no hostiles) ante los nuevos amos del reino. Es probable que esto se deba a la invasión de cazatesoros ambrios que han sufrido durante las décadas pasadas, lo que ahuyenta la caza y atrae a los elfos. ¿O quizás tenga algo que ver con lo que le ocurrió al antiguo aliado de Karohar, Haloban y sus jeziteos? Sea como sea, el territorio de los kariteos dista mucho de ser un lugar seguro para los exploradores ambrios.

VAJVOD

El clan de los vajvodeos tiene su hogar en el sureste de Davokar, especialmente alrededor de la fortaleza de piedra Vojvodar y el río Doudram. El remoto emplazamiento del lugar y la disposición relativamente abierta de sus habitantes ha hecho posible que los ambrios tengan una firme presencia en el territorio, mantenida gracias a la colonia del Lodazal de Karo, los barcos mercantes que navegan hasta el nacimiento del río y la base adelantada que los Exploradores de la Reina tienen en el área.

SAAR-KAHN

Los saareos del clan Saar-Kahn se consideran los auténticos herederos de Symbar. Hablan un lenguaje gutural, apenas comprensible ni siquiera por los demás bárbaros, y viven aislados por decisión propia, alrededor de una antigua ciudadela donde adoran a la monstruosa Hija Sangrienta. Un par de veces al año los incursores saareos atacan otros asentamientos bárbaros, aunque el jefe del clan, Razameaman, culpa de todo a los rebeldes separatistas (algo que los demás clanes han decidido creer, hasta que se demuestre lo contrario).

VARAKKO

Los varakkeos viven al sur del clan Saar-Kahn, más cerca de la frontera ambria. Viajan por las llanuras en sus carros y son uno de los clanes más pequeños, en gran parte debido a que están especialmente expuestos a los ataques de los saareos «rebeldes». En la actualidad, los varakkeos cuentan con el permiso

expreso del duque Alesaro para mantenerse en el lado ambrio de la frontera durante gran parte del año. Además, se dice que el duque está tratando de acabar con la *vendetta* abierta entre el jefe de los Varakko, Didramon, y el de los Zarek, Monovar.

La Iglesia de Prios

LA IGLESIA DEL DIOS Sol Prios gobierna su propio dominio en Ambria: un territorio tan grande como un ducado, que se extiende alrededor de la ciudad de Templorecio. La ciudad es la residencia del Primer Padre, un cargo vitalicio elegido por la Curia, el órgano de gobierno de la Iglesia. La Curia está compuesta por los líderes de sus tres brazos: los Sacerdotes, los Templarios y los Hermanos del Crepúsculo. Jeseebegai, el actual ocupante del Trono del Ocaso de Templorecio, fue elegido de entre los Hermanos del Crepúsculo hace seis años.

Los teúrgos y liturgistas de los Sacerdotes son los responsables de interpretar los mandamientos de Prios y controlar todos sus templos, desde las catedrales de Yndaros y Templorecio hasta el renovado santuario de Karvosti. En la actualidad, su representante ante la Curia es Anabela Argona, la hermana del conde Alkantor Argona, a quien se le acusa de explotar el vínculo familiar en su afán por expandir sus dominios e influencia.

Los Caballeros del Sol Moribundo, también conocidos como Caballeros del Sol o Templarios, forman el brazo armado de la Iglesia. Todos los templarios provienen de familias nobles y son individuos bien pertrechados y de gran destreza. Jugaron un papel crucial al final de la Gran Guerra, un hecho que el comandante de los Caballeros, Iakobo Vearra, no permite que nadie olvide.

Por último, los Hermanos del Crepúsculo, también llamados los Mantos Negros, forman una orden monástica cuya principal sede se encuentra al sur de Yndaros, en las cotas superiores de los Titanes. Aparte de un puñado de conventos a lo largo de Ambria, la orden también dirige una escuela monacal en Yndaros y está a cargo de las operaciones externas e internas de inteligencia. El portavoz de la orden, el hermano Eumenos, dice a menudo que mientras que los Templarios dirigen sus espadas hacia los enemigos externos de Ambria, el cuchillo de los Mantos Negros apunta hacia los de dentro.

La Ordo Mágica

HACE APENAS UN AÑO, la Orden más importante para el estudio y la educación mística se trasladó de Yndaros a Agrella, en las orillas del lago Ebel. El gran maestro Seldonio dirige una organización con capítulos en todos los grandes asentamientos, así como un puñado de

El gran maestro Seldonio

Durante la Gran Guerra cayeron muchos y poderosos maestros. Seldonio sobrevivió porque era la cabeza de la Orden y se le necesitaba en el consejo de guerra, lejos del frente de batalla. Es probable que ni siquiera Seldonio sepa lo viejo que es, pero su nombre aparece en poemas épicos compuestos hace casi doscientos años. Incluso si algunos le acusan de haberse comportado como un cobarde durante la guerra, nadie duda que es uno de los místicos más fuertes de Ambria.

Pero no es el más poderoso. Hay otros tres grandes maestros que sobrevivieron a la guerra: el tejetormantas Variol, Kullinan de la extinta Casa de Furia y la que posiblemente sea la más poderosa de todos, la tuercementes Elionara Gatoámbar. Se dice que, en contra de la voluntad de Seldonio, estos místicos forzaron el traslado de la sede de la Ordo a Agrella, ya que deseaban tener paz, tranquilidad y tiempo para sus estudios y no sentían simpatía por las preocupaciones del gran maestro por las bestias y hombres de Ambria. Esto ha provocado que Seldonio pase más tiempo en el capítulo de Yndaros que en sus aposentos en Agrella. Y si se quiere prestar atención a lo que susurran adeptos y novicios, es muy posible que los días de Seldonio al frente de la Orden están contados.



ASÍ HABLÓ AROALETA

«...y no cesará la búsqueda de la oculta Ambal Seba, donde la verdad se escribe con oro, donde las llaves del poder primigenio están grabadas en círculos y círculos alrededor de trece columnas. Pero eterna es la niebla. Y ni siquiera Fofar el Destructor puede levantar el velo sobre un valle que no existe».



puestos fronterizos dentro de Davokar. Cada capítulo cuenta con un maestro de capítulo al mando y algunos maestros de la Ordo por debajo de él. Estos maestros son expertos en sus respectivas áreas (como Botánica, Estudios Élficos, Magia y Versado en criaturas) y disponen de varios adeptos y novicios a su servicio.

El principal objetivo de la Ordo Mágica es de tipo exploratorio: sus miembros buscan el conocimiento por el conocimiento. Preparan expediciones hacia bosques y montañas, de las que regresan con curiosos artefactos para analizar en busca de sus propiedades y usos. Los miembros de la Orden defienden que debe ser la filosofía y no la espiritualidad la principal herramienta para aumentar el conocimiento sobre la existencia; en última instancia, confían más en las pruebas y la experiencia que en la fe, cosa que a menudo les lleva a enfrentamientos con los teúrgos y Mantos Negros.

Pero la búsqueda obcecada de conocimientos no significa que la Orden se olvide por completo del resto de la civilización. Seldonio parece ser plenamente consciente de que depende de los demás: necesita el consentimiento de la reina para explorar Davokar, los táleros de plata de los nobles para financiar expediciones y a los Exploradores para que lleven en sus patrullas a miembros de la Ordo. También hay que señalar que la Orden se esfuerza en sacar beneficio del conocimiento obtenido y los descubrimientos realizados; por ejemplo, el Vivisectorio de Yndaros es un lugar donde la gente paga por presenciar cómo los maestros diseccionan todo tipo de criaturas, desde animales de granja hasta trolls saqueadores o auténticas abominaciones.

El Ejército de la Reina

LA REINA KORINTHIA es la Comandante en Jefe de Ambria, pero la mayor parte del trabajo del día a día está dirigido por el anciano Capitán General Beremo Herengol. El ejército está dividido en seis divisiones, pagadas y mantenidas por los ducados, más una séptima que pertenece al Gran Ducado de Yndarien y que está bajo el control directo de la reina. Cada división incluye infantería y caballería, arqueros o ballesteros y el tren de equipaje.

Además, el ejército incluye a los Exploradores y a la Guardia de la Reina, los Pansars. Estos últimos están dirigidos por el general Jomilo y se encuentran estacionados en una fortaleza recién restaurada, al oeste de la capital. Los Exploradores son independientes en su mayor parte del resto del ejército; su principal cometido es el espionaje y las misiones de reconocimiento en las zonas fronterizas. Se dice que su comandante, el coronel Revina Kalfas, es uno de los amigos más íntimos de la reina; también se rumorea que le nombrará Capitán General cuando Beremo se vea obligado a retirarse (lo que hace hervir de furia a los generales del ejército).

Beremo Herengol

Beremo proviene de una larga línea de importantes comandantes. Se le considera la joya de la corona de su Casa, especialmente porque fue uno de los principales responsables de la victoria en la Gran Guerra. Ha sido el Capitán General durante veintiséis años, pero ahora que se acerca a los setenta años de edad las conjeturas sobre su renuncia se han multiplicado. Sin embargo, no hay nada que indique que la reina o Beremo estén pensando en ello: en la reciente celebración del vigesimoprimer Año Nuevo de esta era, el capitán Herengol encabezó la guardia de honor y dio la impresión de estar en buena forma (de forma antinatural, según algunos).

Hay multitud de rumores acerca del segundo mando militar más importante del reino. Los hay que afirman que no le quedan fuerzas pero que la reina se resiste a destituirlo por su largo y firme servicio. Otros apuntan a que Beremo está aliado con fuerzas oscuras que le han concedido un vigor juvenil o que el viejo tiene algún tipo de control sobre Korinthia que impide que esta le retire del mando.





El embajador Elori

Desde la llegada de la reina Korinthia, la tarea de negociar con ella ha recaído sobre un elfo tan adusto como alto llamado Elori. Los ambrios no habían tenido contacto con la raza de los elfos antes de emigrar, pero la reticencia del pueblo de los bosques a dejarles explorar Davokar ha hecho que los humanos detesten a los «orejas puntiagudas» con tanta intensidad como odian a los trolls saqueador es o las abominaciones. El propio Elori parece darse cuenta de esto, por lo que apenas se le ve por las calles de Yndaros; cuando aparece, siempre va o vuelve del palacio real con una escolta de guardas reales.

Se dice que Elori ha venido a Yndaros en busca de una solución pacífica a los conflictos entre hombres y elfos, pero nadie duda que su principal cometido es el espionaje. Esa creencia se vio reforzada el año pasado, cuando recibió la visita de Aloéna, una gigante que por lo general reside en un bosquecillo sobre el risco de Karvosti. Aunque no se sabe de qué hablaron, desde entonces Elori se deja ver con más frecuencia. Las pullas y objetos de los que es blanco le preocupan ahora tan poco como antes.

El Pacto de Hierro

LOS ELFOS HABLAN del Pacto de Hierro, pero la naturaleza y función exacta a la que sirve tal alianza es un tema muy debatido. De acuerdo con las leyendas que se oyen en las tabernas de Yndaros, los guardianes élficos de Davokar aseveran que la raza humana se ha comprometido a dejar el bosque a su cuidado, jurando no volver a poner un pie en el interior de Davokar. Se supone que esa promesa recibió el respaldo de una larga lista de gobernantes humanos, incluyendo a un antepasado de Korinthia, Argalo, y los ancestros de los actuales jefes de clan Rábaiamon y Razameaman. También se dice que los líderes humanos entregaron un regalo al señor élfico Eneáno para sellar el pacto: seis mil anillos de hierro.

Entre los bárbaros hay algunas leyendas que podrían interpretarse como una prueba de la existencia y legitimidad del Pacto de Hierro. Por otro lado, también podrían estar basadas en mentiras contadas a los bárbaros por los taimados orejas puntiagudas. Evidentemente, la nobleza ambria ha optado por depositar su fe en esta última posibilidad, aunque los elfos cumplen todos los días con su amenaza de vengarse de los humanos que violan el tratado.



Davokar

RESULTA COMPLICADO DESCRIBIR el bosque de Davokar en pocas palabras; en parte por su variada y cambiante personalidad, en parte porque aún queda mucho territorio por cartografiar. Durante siglos, los bárbaros se han mantenido en la zona externa del bosque, desde su linde hasta unos cuatro días de marcha hacia el interior.

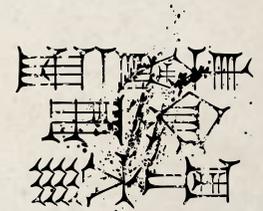
Se dice que hay dos motivos para ello: por un lado, la periferia contiene toda la caza, comida y hierbas que puedan necesitar; por otro, los bárbaros obedecen una larga lista de estrictos tabúes que les prohíben adentrarse en las profundidades del bosque. Las brujas aseveran que Davokar duerme y que no debe ser despertado, ya que la violación de sus leyes solo traería la muerte y la destrucción.

LOS ESTRATEGAS Y EXPLORADORES de la reina Korinthia, así como la Ordo Mágica, suelen coincidir en que las brujas exageran. En vez de aceptar los tabúes, se agarran a la idea de que no son más que el eco de amenazas lanzadas por los elfos, leyes pensadas principalmente para mantener la paz con los guardianes del bosque. Pero los estrategas también piden algo de cautela. A los ambrios les queda mucho por saber sobre el pasado de Davokar, la civilización caída de Symbaroum y el origen de las abominaciones; sin ese conocimiento, es imposible descartar que las leyendas de las brujas no contengan algo de cierto.

Sea cual sea la verdad, Davokar sigue allí, a las puertas de Ambria, la nueva Tierra Prometida de Korinthia Hiendenochte. Allí espera, llena de

riquezas, en forma de recursos naturales o ruinas llenas de tesoros. Respetar su paz va totalmente en contra del temperamento ambrio.

Quizás sea ese mismo temperamento lo que motive el obstinado empeño ambrio por explicar lo inexplicable. La siguiente descripción de Davokar está basada en el Principio de Dualidad propuesto por Mallianos, un reputado maestro de la Ordo. Quizás sea la descripción más simple y fácil de entender hasta la fecha. Evidentemente esa sencillez puede resultar engañosa en algunos casos, pero también proporciona una pista de lo que puede esperarle a quien se aventure en los sombríos salones que oculta el bosque de Davokar.



Esta inscripción hallada en la entrada norte de la Pirámide de Serand es un texto muy debatido, aunque posiblemente mencione el nombre del arquitecto de la pirámide.

Davokar la Iluminosa

MALLIANOS ES EL MAESTRE de la Ordo estacionado en el capítulo de Yndaros. Se trata de un hombre muy religioso, lo que resulta evidente en su manera de

presentar a Davokar dividida en dos regiones principales: una donde la luz logra atravesar el techo de hojas y tocar el suelo y otra donde no. Muchos de sus

Licencia de explorador

Desde el otoño del año 15, cualquier persona de origen ambrio que desee aventurarse en Davokar debe obtener una licencia de explorador, formalmente conocida como «Licencia para viajes y exploraciones por el bosque de Davokar». La licencia puede comprarse en el cuartel de la guardia urbana de Yndaros o en el Consulado de la Reina en Fuerte Espina. El coste depende no solo de la duración (que puede ser mensual o anual) sino del tamaño del grupo que incluya: cuanto más grande, mayor coste por individuo. Es decir, una compañía de aventureros que se tope con una patrulla de Exploradores en territorio salvaje no puede simplemente presentar sus licencias individuales.

Además del precio básico, hay una serie de costes adicionales que dependen del propósito y

composición de la expedición. Con independencia de si el objetivo es recolectar, avituallarse o explorar el área, la licencia obliga a pagar por todas esas actividades, ya que el Estado presume que como mínimo se va a recoger leña para la hoguera y algunas frutas del bosque para comer, además de explorar en el significado más amplio del término. Lo arbitrario del sistema hace que sea muy impopular, especialmente en lo relativo a los costes suplementarios por inexperiencia del grupo en territorio salvaje y a sus intenciones, donde se evalúa lo provocador o perturbador que pueda ser el propósito del grupo. Sin embargo, la alternativa a viajar por los bosques sin pagar la tarifa fijada por las autoridades es arriesgarse a una elevada multa o la pérdida de dedos o manos.

Tabla 1: Coste de una licencia de exploración

| NÚMERO DE PERSONAS | COSTE POR MES | COSTE POR AÑO | COSTES ADICIONALES |
|--------------------|---------------|---------------|-----------------------|
| 1 | 2 táleros | 9 táleros | — |
| De 2 a 5 | 10 táleros | 50 táleros | — |
| De 6 a 8 | 25 táleros | 90 táleros | — |
| De 9 a 10 | 55 táleros | 180 táleros | — |
| Sin límite | — | 450 táleros | — |
| Recolección | — | — | De 3 a 10 táleros |
| Avituallamiento | — | — | De 5 a 12 táleros |
| Exploración | — | — | 5 táleros por persona |
| Carros | — | — | 5 táleros por carro |
| Inexperiencia | — | — | De 5 a 15 táleros |
| Intenciones | — | — | De 5 a 50 táleros |
| Otros | — | — | De 1 a 50 táleros |

detractores arguyen que ideó esa clasificación en estrecha colaboración con el padre Peonio, el Primer Teúrgo de la Catedral de los Mártires, en la capital.

Mallianos no se equivoca mucho al describir las afueras como un lugar de extraordinaria riqueza y belleza impactante. Durante el verano, los rayos de sol relucen en un aire fresco lleno de polen e insectos voladores, acentuando el color del musgo, los arbustos llenos de bayas y las flores salvajes. El fiero esplendor del otoño es aún más llamativo, aunque la virginal blancura del tranquilo invierno también tiene una buena cantidad de admiradores.

Sin embargo, Mallianos lanza una advertencia: no importa lo hermosa que pueda parecer la naturaleza, siempre estará llena de peligros ocultos. Se sabe que las frutas y bayas pueden ser venenosas y hay muchos viajeros incautos que han acabado engullidos por un pantano que confundieron con terreno seguro.

En lo relativo a sus habitantes, Mallianos explica que Davokar la Luminosa es el territorio de los bárbaros, lleno de abundante caza. Por supuesto, esto implica que también hay depredadores: manadas de gatos víboras, jakaars, marañosas, algún solitario troll saqueador e

incluso abominaciones famélicas. Todo ello sin olvidarse de los elfos. Al parecer, no hay nada que los cautelosos elfos primaverales disfruten más que atormentar a los viajeros humanos con todo tipo de bromas más o menos mortíferas, mientras que a los impulsivos elfos estivales les encanta usar a esos mismos humanos como blanco para sus flechas de precisión asombrosa (especialmente cuando visitan o marchan hacia un área que los guardianes protegen con especial celo).

Por último, hay que añadir algo sobre las ruinas de la periferia. Las regiones sureñas y el área alrededor de Karvosti han sido exploradas exhaustivamente por los Exploradores de la Reina, las expediciones de la Ordo Mágica y cazatesoros independientes. Fruto de todo ello fueron los descubrimientos de la Pirámide de Serand, las Columnas de Haganor y los grandes acueductos de Pozoclaro. Pero eso no significa que no quede nada por desenterrar. Incluso hoy en día es posible encontrar ruinas vírgenes en la frontera sur, basta con estar bien preparado y tener suerte. Además, las posibilidades de descubrir algo interesante se multiplican cuanto más al norte se viaje o más hondo se excave.

Davokar la Oscura

MÁS ALLÁ DE LA ESQUIVA frontera fijada por Mallianos entre la luz y la oscuridad, hay regiones que no deberían ser transitadas sin tomar grandes precauciones y que requieren ir cuidadosamente equipado y en compañía de un buen número de espadas. A diferencia de la periferia, el interior del bosque está lleno de grandes peligros y no hay bárbaros ni patrullas de Exploradores que vayan a acudir al rescate. En pocas palabras: nadie se aventura a las oscuras profundidades de Davokar sin estar preparado a arriesgar la propia vida a cambio de la esperanza de obtener fama, fortuna o conocimientos.

Según Mallianos, Davokar la Oscura se caracteriza por una vegetación densa y salvaje que impide el paso de la luz. Esta descripción delata los errores del Principio de Dualidad, ya que los pocos cazatesoros que han viajado a la oscuridad y regresado sanos de mente y cuerpo han jurado que los rayos de sol sí logran tocar el suelo. Aunque también aseveran que eso no ahuyenta los horrores del bosque.

Sean ciertos o falsos los muchos postulados de Mallianos, hay informes que hablan de una naturaleza marcadamente traicionera en las regiones interiores de Davokar y cuyos peligros acechan donde uno menos se lo espera: arroyos sin fondo, diminutas criaturas venenosas, túneles gigantescos y plantas y enredaderas sedientas de sangre. También hay rumores de parásitos y enfermedades que paralizan o enloquecen a sus víctimas, cuando no las transforman en muertos

vivientes o criaturas rabiosas; de antiguas maldiciones con efectos similares e incluso de lugares que desafían a toda razón, donde nieva en verano o las plantas relucen con un brillo interior y las pesadillas cobran vida de forma inexplicable. Pero ni Mallianos ni Lukresia, ni ningún otro experto sobre la naturaleza de Davokar puede decir en la actualidad cuál de estas afirmaciones corresponde con la realidad (si es que hay alguna).

Aunque la verdad es igual de incierta cuando se trata de los habitantes del interior del bosque; de las historias contadas por los exploradores que han regresado podría concluirse que hay abominaciones devastadoras, trolls salvajes y manadas de lobos gigantes y arañas venenosas. Quizás también haya algo de cierto en los rumores sobre un clan bárbaro de cazadores especialmente sanguinarios, aunque nada se sabe de sus orígenes o lugar de residencia. Pero los testimonios se vuelven más y más controvertidos cuando tratan sobre criaturas de origen sobrenatural capaces de cambiar de forma, guerreros elfos pálidos como el hueso, mastodontes poseídos o astutos dragones.

Lo mismo ocurre con las historias bárbaras sobre criaturas sombrías como el Príncipe del Pantano o la Vieja del Saúco, criaturas que según las antiguas leyendas son tan poderosas como coléricas. El problema es que aquellos que se cruzan con los habitantes del bosque no suelen tener la oportunidad de volver para contarlo. Y la mayoría de los que regresan lo hacen en tal estado que resulta difícil creer sus palabras.

ODA A LA ROJA
ESPESURA, POR TAUBIO

*Pequeños copos
de luz dorada
descienden sobre
el céfiro manso,
allí donde murmura
una fuente fría
que invita
al descanso.*

*Allí donde se mece
la mariposa
bajo la mirada
de un pequeño oso.
Allí la ardilla se cobija
bajo su cola,
segura de que nada
amenaza su reposo.*

*Allí donde la vista
ya no alcanza,
la savia es negra
y el musgo cubre
la piedra.*

*Allí las bestias
rugen hambrientas,
la belleza palidece
y la muerte medra.*

*Allí las abominaciones
y trolls esperan
a quien entregar
su cruel abrazo.
Allí extrañas flores
ofrecen su veneno
y la plaga negra
pudre cualquier
arañazo.*

*Oh Davokar,
acógeme en tu seno
con la misma fuerza
que mi canto.*

*Todo lo que quiero
es dormir en tu noche
y que tu otoño
sea mi último manto.*



Evidentemente, lo que empuja a los exploradores ambrios a desafiar el peligro es la esperanza de encontrar tesoros de la época de Symbaroum. Mallianos no se esfuerza en ocultar que cuanto más te adentres en Davokar, mayor es la oportunidad de encontrar ruinas bien conservadas y llenas de riquezas. Pero a continuación añade que, primero, las ruinas de la Oscura suelen estar cubiertas por vegetación o ser difíciles de localizar, ya que todo lo que queda está bajo tierra; y segundo, que siempre van a estar habitadas por algo o alguien dispuesto a proteger su territorio. Aunque alguien podría tomarse ese «siempre» con reservas, los informes de los Exploradores y la Ordo Mágica sugieren que las advertencias de Mallianos están más que justificadas.

Por otro lado, aventurarse en la Oscura puede seguir mereciendo la pena. A juzgar por los tesoros rescatados por Iasogoi Brigo durante una única visita a las ruinas de Odaban, aquel que encuentre el camino hasta lugares como Saroklaw, Dakovak

o incluso Symbar no volverá con las manos vacías. Siempre que vuelva.

Viajes por Davokar

ES POSIBLE INTERNARSE en el bosque nada más conseguir una licencia de explorador. Las rutas marcadas entre Fuerte Espina y Karvosti, o entre la linde del bosque y los puestos fronterizos más adelantados, resultan bastante seguras gracias a las patrullas de los Exploradores de la Reina. Pero desviarse del camino, aunque sea un ápice, puede deparar sorpresas desagradables.

En la periferia del bosque resulta posible viajar a caballo, pero lentamente, ya que no hay buenos caminos. A la larga suele ser preferible andar con el animal cogido de las riendas. De esa manera se puede avanzar entre tres y cinco kilómetros al día, dependiendo del terreno y la densidad de la vegetación. Resulta buena idea llevar grandes cantidades de agua y carne seca, ya que los arroyos y fuentes del bosque pueden

~~~~~ ◆ ~~~~~  
ASÍ HABLÓ AROALETA

*«...y Eregan dijo así: “El camino del hombre sabio es largo, el doble de largo bajo el sombrío bosque; el camino del necio es corto, la mitad de corto bajo el sombrío bosque, un atajo insensato y sangriento”».*

~~~~~ ◆ ~~~~~



estar contaminadas y las hogueras tienden a llamar la atención de compañía no deseada. En Davokar cada comida puede ser la última, a menos que se tome la precaución y cuidado necesarios.

Más hacia el interior del bosque resulta casi imposible cabalgar; además, llevar el equipo a lomos de un animal de carga puede ser una idea terrible, ya que hay un elevado riesgo de que salga espantado en cuanto vea o huela a un troll saqueador, dejando a su amo sin nada con lo que enfrentarse a los horrores de Davokar. No, a Davokar la Oscura no se va sin una cantidad considerable de compañeros, incluyendo un buen guía que sepa cómo evitar el peligro y dónde encontrar agua potable y plantas y animales comestibles.

En la página 181 de la Guía del Director de Juego puedes encontrar información más detallada sobre los viajes por Davokar, pero resumiendo: el peligro es tal que cada expedición a sus bosques puede ser la última, en especial para todo aquel que no se prepare adecuadamente.

Symbar

Se dice que todos los bárbaros de la región provienen de la misma civilización, el imperio de Symbaroum, cuya capital se supone que ocupa el centro de lo que hoy es Davokar. Hay muchas leyendas sobre la caída de Symbaroum, aunque la mayoría son versiones sobre la misma historia: la que cuenta cómo el último emperador enfureció a un ser supremo y provocó así la ruina de su imperio.

Hay muchos que sueñan con encontrar el corazón de Symbaroum, lo que los bárbaros y brujas llaman Symbar. Muchos lo han intentado, pero ninguno con éxito. O, para ser exactos, nadie ha regresado aún con una historia creíble y difundida públicamente sobre una expedición con éxito a Symbar. Pero eso no detiene a los cazatesoros, que siguen planeando y probando nuevas rutas, encabezadas por hombres y mujeres que afirman tener una prueba irrefutable con la que guiarse. Mientras que los rumores sobre los tesoros de Symbar sean mayores que las historias de sus horrores, el atractivo del mito seguirá vivo. Y reclamando para sí vida tras vida.

Fuerte Espina

DEBERÍA HABER SIDO una expedición de rutina, pero el viaje a las ruinas de Odaban acabó en desastre. Ya al amanecer del cuarto día nos encontramos un troll saqueador herido por más de una docena de flechas élficas y ansioso por arrastrar a alguien consigo a su viaje al más allá. Se llevó a dos de mis compañeros y otros dos más al día siguiente, víctimas de la fiebre causada por su mordedura. Y antes de recorrer la mitad del camino, murieron otros tres: una noche Keros fue atraído hacia un traicionero pantano por unas hadas, después un alce consumido por la plaga le arrancó el brazo a Fabia, que se desangró hasta morir, y nuestro guía trasgo, Lurk, prefirió quitarse la vida antes que recibir el regalo mortal de una venenosa araña trampera.

Para ese entonces solo quedábamos con vida uno de los mercenarios y yo mismo. No me quedaban esperanzas y mi corazón aguardaba la llegada de la muerte como si de un viejo amigo se tratara. Pero el guerrero me arrastró al sur, obligándome a caminar. Su espíritu enardecido habría sido inútil si no hubiera sido por el fuego que ardía en otro lugar. Cuando ya no me quedaban fuerzas, me subió en sus hombros y me llevó metro a metro, rama a rama, subiendo el tronco de un gigantesco pino. Y cuando llegamos a lo más alto de su copa, me dio un manotazo y me hizo mirar al sur.

Allí, en la lejanía, llameaba el fuego que me dio fuerzas para continuar: el Faro de Fuerte Espina, una hoguera que flotaba sobre un océano de hojas bañado por la luz de la luna, llamándome hacia la seguridad, el calor y un colchón de plumas. Así es como sobreviví, como muchos otros antes que yo. El santuario del alcalde Camponegro es un refugio para todos los exploradores y cazatesoros, el lugar desde donde partimos de viaje y hacia donde luchamos por volver. De vuelta al hogar.





La Puerta Oriental, durante el breve momento de tranquilidad que hay cada noche, justo antes del amanecer.

Trasfondo

CUANDO CORRIÓ LA NOTICIA de que la madre de la reina había enfermado y que la Casa de Kohinoor ofrecía una considerable recompensa a cualquiera que encontrase una cura, Lasifor Camponegro supo que había llegado su momento.

Junto con su amiga Yagaba, una bruja bárbara, puso rumbo a un lugar secreto en las profundidades de Davokar y recogió una brazada de espina crepuscular que entregó al medicus de la reina. Camponegro renunció a parte de la recompensa a cambio del título de barón de la reina de un área previamente controlada por el caudillo Haloban. Después utilizó lo que quedaba del dinero para construir un nuevo pueblo, justo a las puertas de Davokar.

Así nació Fuerte Espina, fruto del sueño de un cazatesoros jubilado por asegurarse su propio futuro, al mismo tiempo que hacía algo en beneficio de sus hermanos y hermanas en el exilio. Hoy en día el pueblo amurallado no es ni más ni menos lo que pretender ser: un lugar seguro a las puertas de Davokar donde los súbditos de la reina Korinthia

pueden encontrar refugio, descanso, comercios y distracciones antes de aventurarse en el bosque (y a su regreso, si vuelven). Nadie le reprocha al alcalde Camponegro que viva cómodamente gracias a los impuestos y peajes, en especial porque parte de esos ingresos van al tesoro de la reina y porque el nacimiento de Fuerte Espina ha facilitado el comercio y el contacto con los clanes bárbaros.

La muralla hecha de madera de abedul y la mayoría de los edificios en el interior del pueblo fueron levantados durante el verano y el otoño del año 13, principalmente gracias a la tribu trasgo de la que Camponegro se hizo amigo durante sus viajes. En la actualidad el pueblo cuenta con 6000 habitantes permanentes, pero contando los visitantes, campesinos de las zonas vecinas y gente que va de paso, suele haber unas 10 000 personas tras las murallas en todo momento. El orden dentro del pueblo corre a cargo de una guardia local, dirigida por el hermano de Lasifor y compuesta principalmente por veteranos de la Gran Guerra bien remunerados.



Aquel que quebrante la paz puede esperar un castigo que suele ser más duro que los impuestos en Yndaros: una acumulación de pequeños crímenes puede acabar con el culpable expulsado del pueblo, sin ninguna de sus posesiones materiales y quizás con un dedo o mano de menos.

La frontera que separa a los ciudadanos respetables que pagan sus impuestos de los trabajadores extranjeros es tan afilada como el hacha de guerra de un bárbaro. Un ciudadano puede tratar como quiera a un trabajador extranjero sin miedo a reprimendas, siempre que no llegue a asesinarle sin provocación o torturarlo. Hay otros tipos de visitantes que reciben mejor trato, pero cualquiera sin un nombre prestigioso, habilidades extraordinarias o que no haga ostentación de su riqueza, debe aceptar que se le trate de manera fría, casi con desprecio. En Fuerte Espina el derecho lo da el poder, y cuanto más poder tiene la persona, más derechos posee. Y no es algo de lo que avergonzarse, sino una fuente de orgullo.



ASÍ HABLÓ AROALETA

«... y las profundidades del mundo fueron mancilladas, porque su coraza resulta apropiada para la fuerza de su interior; darle poder al poder sin reforzar la piel es tan imperdonable como desconsiderado. Porque cuando la coraza se resquebraja, el resentimiento y la vergüenza multiplican la fuerza liberada por mil.»



Presentación

LA MURALLA de Fuerte Espina, que mide nueve metros de alto y está compuesta por pesados troncos de abedul obtenidos del borde del bosque, rodea un asentamiento que no para de crecer en población y tamaño de sus edificios. Con pocas excepciones, el incremento en altura y anchura de las construcciones ha provocado que las estrechas callejuelas sustituyan a las amplias avenidas, diseñadas así para evitar que los estallidos de las flechas ígneas de los elfos incendiaran todo el pueblo. A fin de compensar las consecuencias negativas de este cambio, se ha talado parte del bosque circundante, de manera que la distancia entre la Puerta Norte y la linde de Davokar llega ahora hasta unos doscientos metros. Además, se ha doblado el número de torres del lado norte de la muralla y se las ha dotado de balistas y catapultas. Los ataques con flechas son cada vez más raros, e incluso un architroll se lo pensaría dos veces antes de acercarse al pueblo.

Sin embargo, los ciudadanos más importantes de Fuerte Espina han elegido construir sus hogares en el lado sur, que consideran más seguro. Allí es donde se encuentra la robusta mansión de madera del alcalde Camponegro, la Delegación de la Reina y la torre de la Ordo Mágica, además de las casas de los exploradores más famosos de Ambria: Iasogoi Brigo, Lysindra Garradorada, Elmea Pieliebre y Goracai el Joven, el descubridor de los acueductos y la ciudad sumergida de Pozoclaro.

El centro del pueblo representa el núcleo comercial del norte de Ambria, especialmente cuando se trata de comerciar con artilugios rescatados de Davokar o artesanía bárbara. Alrededor de la fuente de bronce de la plaza Vieja hay puestos de mercado donde comprar y vender mercancías, así como la agencia de la Madre Mehira y, no muy lejos de allí, la casa misionera del padre Sarvola. Al este, oeste y norte del centro se mezclan las viviendas, hostales y tabernas de forma mucho más heterogénea que al sur, donde la mayoría son casas familiares. La excepción es el barrio alrededor de la plaza del Sapo, un área que se ha convertido en un lugar donde buscar placer y bebida y que recibió un gran impulso hace dos años con la inauguración del establecimiento conocido como Los Salones de Symbaroum.

Alrededores

AL NORTE DE FUERTE ESPINA hay una pequeña franja de terreno despejado que marca la frontera con el bosque. Aunque se la conoce como «El cortafuegos», su verdadera función es prevenir que la gente y criaturas de Davokar se acerquen al pueblo sin ser advertidas. Aunque de Fuerte Espina parte un camino

seguro que lleva a Yndaros, también está en el centro de otro que va de este a oeste, desde la fortaleza de Otra Senja a la de Otra Dorno, torres que conservan el nombre que tenían cuando eran parte de las defensas de Haloban. A lo largo del camino que conecta los fuertes hay torres vigías cada kilómetro, así como un foso en construcción de doce metros de largo y quince de profundidad, cuya misión es proteger a las tierras bajas de las bestias de Davokar.

A pesar de que resulta necesario un pase o un pago en efectivo para entrar en el pueblo, la aparición de Fuerte Espina ha revitalizado toda la región. Aproximadamente a un día a caballo al sur se encuentran las tierras de la noble Casa de Argona, que también sustenta una aldea cercana. Además, la pequeña Casa de Erebus controla la tierra justo al sur y al oeste de Fuerte Espina, mientras que la Casa de Derego posee el territorio al este. Por tanto, todo el trayecto entre Otra Senja y Otra Dorno está ocupado por tierras de cultivo, lo que representa un lugar de caza predilecto para las bestias que logran cruzar el camino sin ser descubiertas.

En las cercanías de la empalizada de la carretera a Yndaros se encuentra el campamento permanente de Brezoscuro, o Nido Espina, como algunos lo llaman en broma. En Brezoscuro viven muchos de los trabajadores de Fuerte Espina cuyos empleadores no quieren pagar por su permiso de residencia: constructores, sirvientes, lavanderas, doncellas, etcétera. Con el

tiempo, Brezoscuro se ha convertido en un refugio para todos los cazatesoros, peregrinos y exploradores independientes que no pueden o no quieren pagar la protección del alcalde Camponegro. Esto ha dado lugar a la aparición de posadas, tabernas y otros establecimientos más permanentes. Por tanto, y a pesar de la absoluta anarquía y ausencia de permiso oficial de la reina, Brezoscuro se está convirtiendo rápidamente en un asentamiento fijo; de seguir con el mismo ritmo de crecimiento, no pasará mucho antes de que supere la población de Fuerte Espina.

Hay otra colonia permanente a una hora a caballo al este, junto al sur del camino: Karabbadokk, la tribu trago que construyó la mayor parte de Fuerte Espina. Incluso a día de hoy son los encargados de realizar la mayoría de los trabajos más duros y sucios para el alcalde Camponegro: cortando y transportando madera, limpiando las calles antes del amanecer, como mensajeros, cavando zanjas, ayudando con los fuelles o limpiando platos y letrinas. Para ser justos, los tragos tienen capacidad para cosas más complejas. Los karabbadokkos más destacados son el jefe de la tribu, Idelfons, y el antiguo guía explorador, Garm Gusanotorcido. Otros miembros notables son Yppa el limpiachimeneas, Olf el redero y Kulds y Klagga, una pareja de ogros hermanos que suelen ser contratados cuando hay que transportar algo pesado en Fuerte Espina o durante excavaciones en Davokar.

Curiosidades

ESTE APARTADO incluye una descripción de los lugares más interesantes y reseñables de Fuerte Espina. No se trata de una lista exhaustiva, pero sirve para dar una visión general sobre la personalidad y atmósfera del pueblo. En este libro no vamos a mostrar qué se oculta bajo la superficie, excepto mediante las pistas y rumores que pueden escucharse en tabernas y plazas.

RETIRO DE LA NOCHE

Al margen de su amiga Yagaba y su servidumbre, el alcalde Lasifor Camponegro vive solo en un palacio de madera llamado Retiro de la Noche. Se trata de un edificio de tres plantas, situado en lo alto de una colina de suave pendiente cubierta de hierba y rodeada por una valla de casi dos metros. La única otra construcción del lugar se encuentra junto a la verja de entrada y está ocupado por la guardia personal del alcalde.

Evidentemente, corren muchos rumores sobre Retiro de la Noche y lo que se esconde en su interior: paredes recubiertas de antiguas máscaras y tapices, criptas llenas de oro y una azotea donde crecen hierbas milagrosas, como la rosa nocturna, que resplandece con la luz de la luna, o el lirio de

plata, cuya savia es dulce como el azúcar. Pero aparte de la bruja y la servidumbre, solo unos pocos elegidos han podido visitar el palacio del alcalde más allá de la primera planta. La seguridad del lugar es máxima, en parte porque Retiro de la Noche debería ser el principal objetivo de cualquier ladrón que se precie.

LA DELEGACIÓN DE LA REINA

La representante de la reina en Fuerte Espina es una culta y meticulosa viuda llamada Suria, la primogénita de la Casa de Argona. La recién construida delegación se encuentra en las proximidades de Retiro de la Noche y cuenta con una misión de siete funcionarios encargados de hablar en nombre del gobierno de Korinthia y de enviar informes diarios a Yndaros, tanto de asuntos importantes como pequeños.

El padre de Suria, el imponente conde Alkantor Argona, pasa cada vez más y más tiempo en la planta superior del edificio, disponiendo de ella como si le perteneciera. Hay rumores insistentes que afirman que controla a su hija con puño de hierro, mientras que ella se dedica a tiempo completo a ocultar el gusto de su padre por los placeres más perversos. Rumores al margen, no hay duda de que el conde se reúne a



menudo con el alcalde por razones bien sabidas: los dos tienen mucho que perder por el continuo crecimiento de Brezoscuro, especialmente porque la situación favorece a la obstinada Casa de Erebus y a su carismático líder, el barón Grafoldo.

ORDO MÁGICA

Aparte del Faro, el edificio más alto de Fuerte Espina es la torre de la Ordo Mágica. Se trata de un edificio de siete plantas rodeado por un muro de piedra y un jardín donde los novicios del maestro Cornelio cultivan y estudian varias plantas traídas del bosque. Allí fue donde, hace tan solo un año, descubrieron el aceite inflamable que puede extraerse de la semilla del damdra, lo que originó una serie de accidentadas excavaciones a gran escala en el territorio de la lindorma Skaramagos.

Oficialmente, la persona al mando de los asuntos locales es Cornelio, el maestro del capítulo. Siempre hay más maestros en la torre y a veces se oye el eco de sus discusiones propagarse por los tejados.

◆ TABERNAS

1. La Victoria de Afadir
2. El Fermento
3. El Antro
4. Odovakar
5. El Fermento Negro
6. Los Salones de Symbaroum

◆ POSADAS

7. La Corte y el Harpa
8. El Cucharón Alado
9. La Bruja y el Familiar
10. Hospedería Arkerio
11. El Jardín de Rosas
12. La Ruina
13. Las Barracas
14. El Reposo de la Costurera

◆ ENTRETENIMIENTO

15. Espectáculo
16. Casa Benego
17. Leyendas
18. El Cadalso
19. El Abominatorio

◆ COMERCIOS

20. Casa Marvalom
21. El Hacha y la Cuerda
22. Herrería Golpefuerte
23. Apoteca del Tálero
24. La Tesorería
25. Emporio Faraldo

◆ OTROS

26. Ayuntamiento
27. Retiro de la Noche
28. Iglesia del Sol
29. Delegación de la Reina
30. Ordo Mágica
31. Casa misionera
32. Madre Mehira
33. Cuartel de la guardia
34. El Faro

◆ PLAZAS Y PARQUES

35. Plaza Vieja
36. Plaza de la Reina
37. Plaza del Sapo
38. Plaza del Este
39. Parque de los Antiguos

Tabla 2: Mercenarios

| NOMBRE | CATEGORÍA | DESCRIPCIÓN | OSADÍA |
|---------------------|-------------|---|--------------|
| Serex Attio | Combatiente | Excelente estratega, ducho en la batalla, duro, temperamental. | Alta |
| Vanoya Rompecráneos | Combatiente | Fuerte, valiente, leal, testaruda. | Alta |
| Urfons | Combatiente | Discreto, generoso, gran conocedor de la zona, trasgo. | Extrema |
| Gruffy | Explorador | Experto en criaturas, buen rastreador, llamado, ogro. | Alta |
| Hugalea | Exploradora | Gran exploradora, sigilosa, limpia, trasgo. | Descabellada |
| Serafia | Exploradora | Gran rastreadora, buena puntería, buena escaladora, entiendo lengua élfica. | Alta |
| Galfenio | Místico | Místico autárquico, algo inestable, gran combatiente, trocalengo. | Alta |
| Meomaar | Mística | Bruja del clan Baiaga, habla con plantas y animales, quisquillosa. | Baja |
| Elvea | Místico | Mago, experto en hierbas, inquebrantable. | Extrema |

El conflicto principal parece ser el que hay entre el maestro de capítulo y los otros dos maestros residentes en Fuerte Espina, Goncai y Eufrynd. El que estos hayan sido vistos en actitud cariñosa en un reservado de Los salones de Symbaroum no favorece mucho a Cornelio. De hecho, eso podría conducir eventualmente a un cambio en la cautelosa política del capítulo hacia una estrategia de exploración más atrevida.

EL FARO

El Faro, situado en la plaza del Sapo, consiste en una prodigiosa atalaya de noventa metros, coronada por una gran hoguera que se alimenta sin cesar de una plataforma quince metros más abajo. Dicha plataforma también sirve como puesto de vigilancia para los Exploradores de la Reina. Los soldados allí estacionados tienen, además, la misión de evitar que los numerosos lugareños arruinados y sin esperanza alguna se suiciden saltando desde el lugar.

La enorme torre, cuya construcción se cobró la vida de nueve trasgos y tres ogros, se ha convertido en una especie de símbolo de la lucha ambria por domar la naturaleza, por lo que los guardianes de Davokar parecen haberla elegido como objetivo prioritario. Solo en el año anterior hubo tres intentos por destruirla. En todos esos casos los ataques fueron

realizados por respetables ciudadanos al borde de la ruina, sobornados por no se sabe quién, aunque los rumores apuntan claramente a que el oro provino de las brujas, los elfos o de la alianza antihumanos que se cree que han formado entre ambos.

LA AGENCIA DE MADRE MEHIRA

La excazatesoros Mehira decidió colgar sus ropas de aventurera y echar raíces en Fuerte Espina después de un encuentro con un grupo de arañas tramperas que le costó su brazo izquierdo, su ojo derecho y gran parte de su capacidad pulmonar. Pero al igual que su antiguo compañero de oficio, el alcalde Camponegro, Mehira no podía disfrutar del descanso. No tardó mucho en abrir un nuevo negocio, que resultó ser tan lucrativo para ella como beneficioso para los intereses de la reina.

La agencia permite registrarse a cualquier cazatesoros, quien debe indicar sus datos personales junto a una descripción de sus principales habilidades y su predisposición al riesgo (baja, alta, extrema, descabellada). Las habilidades se encajan en uno de tres grupos posibles (combatiente, explorador y místico) y deben verificarse de alguna manera antes de inscribirse. A la finalización del trabajo, el empleador tiene la oportunidad de puntuar al mercenario, lo que sirve para asignarle un rango. El precio de un mercenario se basa en su rango y en la estimación previa del peligro y gasto de tiempo que conlleva el contrato. Madre Mehira recibe una cuarta parte del salario y una fianza fija, mientras que el mercenario recibe el resto una vez finalizado el trabajo.

LA CASA MISIONERA

Cerca de la plaza Vieja hay un edificio que ha enturbiado las relaciones entre el alcalde Camponegro y la Curia (el órgano rector de la Iglesia del Sol): la casa misionera del padre Sarvola, un viejo noble metido a sacerdote solar. El anciano liturgista tiene una larga reputación dentro de la Iglesia por denunciar que sus prácticas son primitivas, crueles y un camino a la condenación. Según él, «al igual que el sol brilla con generosidad sobre el noble y el plebeyo, el malvado y el devoto, así debería tratar nuestra Iglesia a todos los hijos de Prios, con la misma calidez y amor». Sarvola recibió una enorme herencia hace un par de años, la cual usa para difundir su mensaje de paz y compasión. Su doctrina ha ido calando poco a poco entre algunos de los sacerdotes recientemente ordenados, que se ven impulsados a ayudarlo en el comedor social de Brezoscuro y en la evangelización de los locales y los karabbadokkos.

El hecho de que el alcalde Camponegro permita que Sarvola dirija su movimiento herético en el pueblo es algo muy mal visto por los teúrgos ortodoxos y los Mantos Negros, especialmente por el

padre Elfeno, el líder local de la Iglesia del Sol. Pero el alcalde arguye que cualquiera que pague sus impuestos y no incite a la revuelta es bienvenido en Fuerte Espina. Sin embargo, hay bastantes indicios de que los agentes de la Iglesia están empezando a tomar cartas en el asunto. Cada día aparecen nuevos rumores maliciosos sobre Sarvola y sus sermones se ven a menudo interrumpidos por abucheos y ataques aparentemente espontáneos.

LA PLAZA VIEJA

La vida en torno a la plaza Vieja, en el centro del pueblo, está condicionada por los éxitos y fracasos de los cazatesoros y exploradores locales. Aunque siempre hay puestos y casetas dispuestos a satisfacer a los posibles y entusiastas clientes de Yndaros y las casas nobles, a veces estos no pueden hacer otra cosa que beber algo caliente en las famosas casas de té de la plaza o examinar la antigua fuente de bronce. Dicha fuente, un resto de la antigua Symbaroum, es de hecho la razón de que Fuerte Espina se levantara donde está.

Pero todo cambia cuando una o dos expediciones regresan del bosque. Por lo general, el botín tarda un par de días en llegar a la plaza, ya que hay un selecto grupo de compradores que tienen la oportunidad de inspeccionar el material antes que nadie. La locura se apodera del lugar cuando la mercancía finalmente llega: hay comida y bebida a la venta en cada ventana y el bullicio de la gente regateando se mezcla con la cacofonía de los bardos que intentan superarse entre sí y los gritos de las víctimas de los rateros. El único rincón relativamente tranquilo es el interior del Emporio Faraldo y de La Tesorería, aunque solo antes de que empiecen las pujas, ya que suelen ser los establecimientos que reciben el privilegio de vender las antigüedades más exquisitas.

LOS SALONES DE SYMBAROUM

En Fuerte Espina hay una gran selección de tugurios, tascas y tabernas de buena categoría donde los lugareños pueden satisfacer sus diferentes deseos y necesidades. Pero Los Salones de Symbaroum se ha ganado un lugar especial entre todos ellos. Puede que La Victoria de Afadir sirva los filetes de ciervo más tiernos, que la cerveza de melaza sea más dulce en El Fermento o que Benego ofrezca las mejores cuotas para apuestas, pero solo se pueden encontrar todos estos servicios bajo un mismo techo, el de Ordedia Retozona.

Los Salones de Symbaroum, o «Los Salones» a secas, ofrece tres plantas de puro deleite y dos con placeres más inmorales. Sus visitantes pueden comer, beber, jugar, disfrutar de espectáculos eróticos o pagar la entrada a los pisos superiores y saciar todos sus deseos carnales. No obstante, esta última opción solo está disponible seis días a la semana. Lo que ocurre el séptimo está envuelto en misterio, pero casi todos los

rumores giran sobre tres posibilidades: una limpieza a fondo, veladas con invitados especiales o ritos ocultos dirigidos por la propia Ordedia.

EL CUARTEL DE LA GUARDIA

La guardia de Fuerte Espina es numerosa y está bien pagada. En total son ciento cincuenta guardias divididos en tres turnos, aunque si hay problemas pueden desplegarse todos a la vez. Cuando así ocurre forman una temible fuerza de combate, gracias en parte a la gran experiencia de los tres oficiales al mando. Al igual que la mayoría de sus subordinados, los capitanes Tallios, Marvello y Dekamedo son veteranos de la Gran Guerra, donde sirvieron como oficiales en áreas densamente pobladas. Su especialidad consiste en sofocar trifulcas, amonestar a los alborotadores y adivinar dónde habrá problemas.

Según unos persistentes rumores, el único problema de la guardia es que su comandante no muestra el mismo nivel de compromiso que sus capitanes. Se dice que Herado Ojeacaso, el hermano pequeño del alcalde Camponegro, obtuvo el cargo solo porque Lasifor quería alguien en quien poder confiar y al que pudiera controlar. Hay muchos que sugieren que el nervioso y temperamental Herado, un hombre con un puño de terciopelo en un guante de hierro, podría convertirse en un lastre si la guardia fuera realmente puesta a prueba.

LA PLAZA DEL SAPO

A la sombra del Faro se extiende una gran plaza circular rodeada por varias tabernas y tugurios, incluyendo Los Salones de Symbaroum. Si tuviera que elegirse el lugar más peligroso del pueblo, sin duda serían las calles alrededor de la plaza del Sapo. Allí mueren más personas que en todo el resto de Fuerte Espina, y es bajo la oscuridad del faro donde se cierran los tratos más turbios del lugar; negocios que suelen pasar desapercibidos, ya que la guardia no acostumbra a visitar el barrio.

Sin embargo, la plaza es conocida sobre todo por la estatua que le da nombre. Se trata del esqueleto recompuesto de un enorme monstruo similar a un sapo, rodeado por un estanque de piedra sobre una plataforma de basalto negro. La osamenta fue hallada casi intacta durante la construcción de la muralla, aunque los estudiosos de la Ordo Mágica se encargaron de restaurarla del todo. Aunque la propia criatura es suficiente para inspirar las teorías más inimaginables, la mayor parte de estas suelen girar en torno a la sencilla campanilla de latón que cuelga de una cinta alrededor de su cuello. ¿Se trataba de una criatura inteligente y astuta que la lucía a modo de joya? ¿O era la mascota de alguien? Y en ese caso, ¿de quién? ¿Y por qué es tan débil el sonido de la campanilla? ¿Sonaría diferente si se encontrase su badajo original?

La Fuente de Bronce de Fuerte Espina

La fuente techada de bronce que ocupa el centro de Fuerte Espina se encontraba, hasta el año 10, en el patio de la fortaleza del caudillo Haloban. Los sabios de la Ordo Mágica han determinado que proviene de los días de gloria de Symbaroum. También han intentado descifrar los símbolos tallados junto al borde; y aunque hay cierto consenso en que el texto habla del nacimiento, vida y muerte de un poderoso ser, las interpretaciones difieren en los detalles, tanto en las características del ser como en el tipo de criatura que era (una serpiente, un dragón o algún otro tipo de reptil). Lo que resulta evidente a ojos de todos es que la fuente sigue produciendo un agua pura y cristalina que sacia cada día la sed de gran parte de la población.

LA RUINA

En Fuerte Espina hay multitud de casas de huéspedes y posadas de diferente calidad. Los representantes de la reina y las casas nobles recurren gustosamente de La Corte y el Harpa, en la plaza Vieja, o a El Cucharón Alado, cerca de la puerta oriental; los exploradores se quedan a menudo en El Reposo de la Costurera, junto a la torre de la Ordo Mágica; y los visitantes con menos posibilidades tienden a recurrir a establecimientos cerca de la puerta oeste, como La Bruja y el Familiar, la Hospedería Arkerio o El Jardín de Rosas, un lugar tan asequible como lleno de pulgas. Pero para los cazatesoros no hay nada comparable a La Ruina, una casa de huéspedes tan antigua como el propio pueblo y que ha tenido muchos clientes de renombre. Por ejemplo,

se dice que Iasogoi Brigo se alojó allí antes de partir hacia la expedición que le catapultó al éxito, al igual que Lysindra Garradorada. Si todo lo que dice maese Pergalo (su dueño) es cierto, esos dos nombres no serían más que el comienzo de una larga lista de exitosos cazatesoros cuyas expediciones se vieron bendecidas tras pasar una noche bajo su techo. Aparte de eso, hay muchos que se dejan seducir por la sopa vespertina de la casa, cocinada a fuego vivo en un caldero gigante que fue hallado cerca del lugar donde desenterraron el esqueleto de la plaza del Sapo. Aunque nadie ha logrado aún descifrar la arcaica inscripción que lo recubre, no hay duda de que se trata de un caldero perfecto para preparar sopa.

Personas de interés

AUNQUE LA MAYORÍA de los que viven o pasan por Fuerte Espina tienen alguna relación con Davokar y las ruinas de Symbaroum, hay otros que llevan vidas totalmente mundanas: se levantan al amanecer y trabajan o gandulean hasta que llega la hora de cenar. Las personas que describimos a continuación no son completamente normales, pero tampoco son importantes o influyentes. En vez de ello, sirven para representar la variedad de los habitantes del lugar y son individuos que los personajes jugadores podrían encontrarse durante su primera visita a Fuerte Espina. Casualmente, todos tienen algún sueño o ambición que precisa de ayuda para alcanzarse.

KADRA, CAZATESOROS

Kadra es una huérfana que llegó hace no más de catorce años a Yndaros como parte de una caravana llena de refugiados. Su equipaje no consistía más que en recuerdos traumáticos: la muerte de sus padres, la crueldad de su tío y cómo su hermano mayor Julios le plantó cara, lo que produjo su muerte y que Kadra se viera arrojada a la soledad y la pobreza. La joven huérfana tuvo que luchar con todas sus fuerzas para sobrevivir en la Tierra Prometida, primero como criada en la capital y más tarde como doncella en las tierras de la Casa de Argona.

Allí conoció a otros jóvenes que soñaban con libertad y riquezas. Juntos visitaban la posada de Villa Argona y escuchaban historias sobre los tesoros de Davokar, hasta que finalmente decidieron intentarlo. Del grupo que emprendió la marcha hacia el Túnel de Jerak y se aventuró en sus profundidades solo regresó una maltrecha Kadra. Por fortuna, lo hizo cargada con un saco de valiosos artefactos que extrajo de las ruinas subterráneas. Aquello sucedió hace dos años, pero Kadra sigue viviendo de lo que obtuvo por vender su botín a la espera de encontrarse con la gente adecuada: unos aventureros capaces y

dispuestos a acompañarla de regreso a Jerak a cambio de la mitad del botín.

GANDERALD, EXPLORADOR

Ganderald, un adepto de la Ordo Mágica, es un trocalengo. Nació entre los elfos de Davokar, pero fue criado por los miembros del clan Karohar, cerca de la frontera del bosque. Como la mayoría de sus semejantes, Ganderald abandonó a su familia humana tras fallecer sus padres adoptivos. Después de recorrer la campiña ambria durante años, llegó a Yndaros durante la celebración de las «pruebas anuales» de la Ordo Mágica, cuando cualquiera puede intentar superar su examen de admisión. Ganderald lo hizo de forma sobresaliente y al cabo de dos años alcanzó el rango de adepto.

Hoy en día trabaja para el maestro Goncai, con el que comparte la ambición de estudiar y comprender a los Pueblos Antiguos, especialmente a los elfos. El principal proyecto de Ganderald consiste en catalogar todos los informes sobre actividades élficas con la esperanza de hallar la localización de sus pueblos, ciudades o centros de reunión. Por el momento, centra sus energías en el estudio de dos lugares situados mucho más allá de la entrada a Davokar y en tratar de convencer al maestro del capítulo de que merece la pena inspeccionarlos de cerca. Cuando lo consiga, va a necesitar de unos compañeros de viaje capaces.

ELDA, ANTICUARIA

Elda, una bárbara de piel azulada y pelo blanco como el hueso, siempre se ha sentido como una extraña entre los suyos, el clan Godinja, y una desgracia para sus padres.

De forma más o menos voluntaria, Elda siempre ha preferido vagar por los bosques que formar parte de su comunidad. Tampoco ha hecho nunca caso de los ancianos que le decían que se apartara de las antiguas ruinas, y ya contaba con una respetable cantidad de

ASÍ HABLÓ AROALETA

«... y el caldero de la madre troll Vouax, recubierto por las palabras del tejedor, untado con la grasa de los guardianes, cayó en el abismo, cayó en el olvido. Y puede que ni el calor del fuego ni la oscuridad del Abismo sean capaces de volver a calentar la marmita donde bullía la perdición de todos nosotros.»

hallazgos y riquezas antes incluso de oír hablar sobre los ambrios y su pasión por los tesoros de Davokar.

Cuando Fuerte Espina abrió sus puertas, Elda fue una de las primeras en comprar una pequeña casa dentro de sus murallas. Allí lleva una vida sencilla y ha formado una red propia de exploradores y cazatesoros que mantienen su puesto en la plaza Vieja relativamente bien provisto de artículos interesantes. Las comisiones que cobra por certificar la autenticidad de la mercancía y comerciar con ella son inferiores a las de gran parte de la competencia, lo que puede ser una buena razón para que los cazatesoros novatos intenten llevarse bien con ella. Además, Elda está al tanto de todos los rumores sobre yacimientos interesantes y es muy posible que les dé un empujoncito a los aventureros en la dirección apropiada, todo a cambio de un derecho de tanteo preferente sobre cualquier hallazgo de interés.

GALENO, MISIONERO

Galeno es un hombre de veintiséis años de edad que no recuerda mucho de su lugar de nacimiento más allá de las caminatas diarias para conseguir agua fresca y el polvo que cubría los yermos campos. El campamento de refugiados de Yndaros no resultó mucho más acogedor, especialmente después de que su padre muriera de tuberculosis y su madre le abandonara para irse con un hombre de ojos fríos y sueños de cazatesoros. Galeno acabó bajo el cuidado de un caritativo sacerdote solar que le envió a una escuela monástica donde aprendió a venerar a Prios, el Único.

Allí estudió con diligencia y leía cualquier cosa que cayera en sus manos, a la búsqueda de frases que resonaran con la bondad de su padre adoptivo. Pero nunca halló nada parecido, sino reglas tan frías como los ojos del ladrón que se llevó a su madre o pasajes que defendían que la fuerza da la razón y que exigían de una adoración incondicional y autodestructiva del Único. Entonces oyó hablar del padre Sarvola y decidió abandonar Yndaros...

Dos meses más tarde retomó sus estudios en la casa misionera de Fuerte Espina, decidido a difundir el amor de Prios entre los trasgos analfabetos y aquellos que buscaban su fortuna dentro de botellas de fermento negro. Por el momento no ha obtenido más que algunas palizas a cambio, pero Galeno no piensa rendirse jamás. Su sueño es viajar al interior del bosque y encontrar alguna de las muchas tribus de trasgos que allí viven con la esperanza de convertirlos en seguidores de Prios. Partirá tan pronto como encuentre una escolta adecuada.

VALLOMEI DEREGO, NOBLE

Hay muchos jóvenes nobles que sueñan con Yndaros y la corte, pero Vallomei Deregno no es uno de ellos. El cuarto hijo del barón Valtos prefiere buscar aventuras

El acceso a Fuerte Espina

Para cruzar cualquiera de las cuatro puertas de Fuerte Espina es necesario llevar un visado personal junto con el anillo de cobre, plata u oro que se usó para estampar el permiso. Todos los que entran y salen por razones de trabajo reciben un anillo de cobre, por lo que se les conoce despectivamente como «cobreros». Por otro lado, los residentes llevan anillos de plata, aunque pueden cambiarlos por anillos de oro, con o sin inscripciones, y piedras preciosas (siempre que se lo costeen de su propio bolsillo).

Cualquiera dispuesto a asumir el riesgo puede adquirir sellos falsificados en los puestos de Brezoscuro o entre los karabbadokkos. Si eso no suena lo suficientemente interesante, es posible comprar o alquilar el sello y visado de algún trabajador temporal dispuesto a desprenderse de él. Aparte de eso, la única alternativa para entrar a Fuerte Espina, bastante menos arriesgada, consiste en pagar la tarifa. El mínimo es de 1 tálero por pierna, pata o rueda que cruce la puerta; en otras palabras, un hombre a pie paga 2 táleros, otro que tire de un carro de dos ruedas pagará 4, un jinete y su montura son 6, mientras que la entrada de un veterano de guerra cojo solo cuesta 1 tálero (siempre que no vaya dentro de una carreta). Por último, cualquiera que entre en Fuerte Espina para hacer negocios debe declarar las mercancías que porta y pagar una décima parte de su valor en concepto de impuestos.

antes que intrigas. Al igual que otros jovencitos de sangre noble, Vallomei tiene más dinero que seso y más boca que valor, razón por la que ha pasado casi tres años hablando y preparándose para la expedición perfecta. Cuenta con todo el equipo necesario y un cartógrafo le ha ayudado a dibujar un mapa; además, la agencia de la Madre Mehira ha escudriñado todos sus archivos para dar con el grupo perfecto de acompañantes.

El objetivo de su viaje es, evidentemente, Symbar. Vallomei quiere alcanzar la fama por ser el primero en hallar una ruta segura hasta el legendario palacio del último emperador bárbaro. Todo está listo para la partida, excepto por un último detalle: la elección de una escolta. Vallomei tiene a la «gente normal» en tan baja consideración que le resulta difícil encontrar alguien en quien confiar. Pero tan pronto lo logre, en cuanto encuentre un grupo que le haga sentirse cómodo, dará comienzo el viaje hacia el corazón palpitante de Davokar.

URFONS, ESPADA DE ALQUILER

Cuando tenía cuatro años, el trasgo Urfons salió a buscar bayas por los alrededores de Davokar y se encontró con un cazador destrozado por una bestia del bosque, con su espada descansando a un lado. Urfons ocultó su hallazgo bajo el musgo y regresó al día siguiente para admirar y bruñir la reluciente y afilada arma.

Cuando se hizo lo suficientemente fuerte para blandirla, empezó a pasar varias horas al día luchando contra arbustos, piedras y enemigos imaginarios. Y aunque nunca aprendió ninguna técnica

especial, se hizo más y más diestro en aprovecharse del peso de la espada para fluir con ella en una especie de danza sinuosa y feroz.

Urfons es fuerte y grande para ser un trasgo y se ha convertido en una de las espadas de alquiler con más experiencia de Madre Mehira. Puede que no sea tan diestro como Serex Attio, el legendario veterano de guerra, o como Vanoya Rompecráneos, la doncella guerrera de afilada hacha, pero por otro lado tampoco es un alcohólico ni alguien especialmente quisquilloso. Y lo que es más: Urfons ha logrado sobrevivir a un puñado de expediciones a lugares míticos bastante más allá de las partes más luminosas de Davokar. Así que, a cambio de cierto precio, podría encontrar fácilmente el camino de vuelta a sitios como las Columnas de Haganor o la ciudad-cueva de Keruan.

PELLIO, SOLDADO DE LA GUARDIA

Atormentado por los recuerdos de la guerra contra las hordas de los Señores Oscuros, Pellio formó parte

del primer convoy que abandonó el antiguo reino del sur. Tomó parte en el breve asedio a la villa de Kadizar, para después trabajar patrullando sus muros. Pellio comenzó a jugar a los dados para olvidar, pero pronto se vio con que debía una pequeña fortuna a ciertos individuos que preferían hacer uso de sus habilidades antes que reclamarle el dinero. Pellio se convirtió en un experto en toda clase de negocios turbios, desde la extorsión, cobro de protección y contrabando hasta el uso directo de la fuerza.

Hace tres años que el veterano abandonó el ejército y se mudó a Fuerte Espina, donde solicitó un puesto en la guardia local. El lugar resulta ideal para un hombre con los talentos de Pellio. Aunque a sus cincuenta años de edad tiene cuidado de evitar los negocios demasiado arriesgados, no hay nadie que conozca mejores rutas de contrabando para entrar o salir del Fuerte o que le haya superado a la hora de conseguir objetos o sustancias de naturaleza especial. Para cualquier cosa que necesites hacer en Fuerte Espina, Pellio es tu hombre.

Conflictos abiertos

COMPARADO CON EL BULLICIO y el caos de Yndaros, Fuerte Espina puede parecer un oasis de paz y tranquilidad. La ambición de su alcalde siempre ha sido proporcionar a quien paga por atravesar sus puertas una estancia placentera (filosofía que, por cierto, se aplica a sí mismo). Los alborotadores y posibles elementos subversivos son atrapados de inmediato y expulsados del Fuerte, con la posible excepción de unos pocos que muestran un arrepentimiento sincero y compensan generosamente cualquier problema que pudieran haber causado. Evidentemente, las noches son más salvajes: la guardia tolera la bebida y algunas peleas, al menos en las tabernas alrededor de la plaza del Sapo, pero todas las amenazas al «orden público» son atajadas con dureza. Siempre que sean descubiertas, claro está...

Aunque solo han pasado ocho años desde su fundación, ya han aparecido las primeras grietas en la muralla de madera del pueblo, tanto literal como figuradamente. El sistema de anillos y visados con el que se controla el tráfico de las puertas tiene sus puntos débiles, ya que ambos artículos pueden ser robados o falsificados. Además, durante ese tiempo se han descubierto varios casos de guardias corruptos y diferentes intentos de excavar un túnel bajo los muros.

En sentido más figurado, dentro del pueblo hay gente poderosa cuya gratitud hacia los generosos logros del alcalde Camponegro ha menguado considerablemente. Hay muchos que insisten en que el precio a pagar por la relativa seguridad de Fuerte Espina es demasiado alto, o que el salario por trabajar allí es excesivamente bajo. Otros intentan

por todos los medios evitar los impuestos y peajes, ya sea comerciando en secreto o llevándose su negocio a Brezoscuro. A eso hay que añadirle una larga lista de rencillas entre familias e individuos, algunas de las cuales se remontan a tiempos de la Gran Guerra, y que hacen que el supuestamente bien engrasado mecanismo de Fuerte Espina chirríe y dé saltos.

Esta sección describe varios conflictos que podrían considerarse típicos de Fuerte Espina. Aunque pueden usarse como base para crear aventuras, también sirven para describir con más detalle la región y sus gentes.

TRASGOS REBELDES

Desde que Lasifor Camponegro invitó a los karabbadokkos a dejar los bosques y establecer un asentamiento al este de Fuerte Espina, la tribu se ha caracterizado por una docilidad autoimpuesta. El jefe de la tribu, Idelfons, se considera un amigo muy íntimo del alcalde Camponegro y se siente afortunado por tener la oportunidad de apoyar las ambiciones de un hombre tan noble (un sentimiento reforzado por los numerosos y espléndidos regalos que recibe de este).

Pero hay un grupo cada vez más numeroso de jóvenes trasgos que se niegan a conformarse con las migajas que caen de la mesa de Lasifor. Con el impetuoso Ugtuls a la cabeza, estos trasgos denuncian que la orgullosa historia de Karabbadokk está manchada por su actual estado de cuasiesclavitud. Y cuando se encuentran ebrios se pueden oír todo tipo de gritos, desde los que piden boicotear el trabajo hasta los que apoyan un levantamiento armado en el Fuerte.



El Anillo de Haloban es la calle que separa el barrio de la plaza del Sapo del resto de pueblo. Cruzarla de noche puede salir muy caro.



Idelfons ignora a Ugtuls, convencido de que no es más que un bravucón inofensivo. Solo el líder oficioso de la aldea, Garm Gusanotorcido, se ha dado cuenta de la gravedad de la situación e intenta que todo siga siendo como una balsa de aceite. La cuestión es cuánto pasará antes de que algo o alguien prenda fuego al aceite...

LOS AMIGOS DEL BOSQUE

Los súbditos de la reina Korinthia caen presa de los encantos del salvaje poder de Davokar con más frecuencia de la que podría pensarse. Un ejemplo llamativo fue el descubrimiento hecho el pasado año por las autoridades de una sociedad secreta llamada «Los jakaars». El grupo, dirigido por una novicia de la Ordo llamada Hurelia, estaba compuesto por unas veinte personas con una sola cosa en común: la repugnancia que sentían por la forma en que sus compatriotas trataban al bosque.

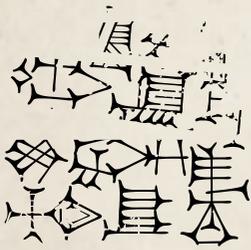
Los jakaars no son una secta ni están relacionados en forma alguna con las fuerzas oscuras y corruptas de Davokar. Pero tampoco eran un grupo inofensivo. Hasta el momento de su detención solo habían lanzado unos pocos ataques menores, pero tenían planeado entorpecer todas las actividades relacionadas con la exploración del bosque, así como la de aquellos que comerciaban con el botín de los exploradores y cazatesoros. Cabe preguntarse cómo esperaban lograr sus objetivos sin atraer las

sospechas de los cazamonstruos o sin tomar parte activa en rituales ocultos.

HIERBAS Y DROGAS NOCIVAS

La vegetación de Davokar puede tener las propiedades más sorprendentes. Consumir incluso la semilla más diminuta puede tener efectos devastadores; basta con pensar en Lupina, una exploradora que fue literalmente destrozada desde dentro por una trepadora estomacal que había echado raíces en su garganta. Algunas hierbas tienen efectos positivos y negativos al mismo tiempo, y siempre hay quien confía lo suficiente en su suerte como para arriesgarse con sustancias para aumentar la masa muscular, mejorar su visión nocturna, lucir unas mejillas sonrosadas o simplemente experimentar oleadas de placer, incluso si los efectos secundarios incluyen una furia asesina, sed de sangre o una adicción de por vida.

Resulta inevitable que haya gente que se aproveche de la situación para ganar dinero. En la mayor parte de los casos ni siquiera los vendedores saben con exactitud cuáles son los efectos a largo plazo del consumo de sus «medicamentos»; a veces simplemente ignoran cualquier efecto secundario y siguen trabajando a escondidas. Un ejemplo es el enmascarado conocido como «maestre Milagro», al que puede verse cada cierto tiempo en Yndaros y el Fuerte vendiendo sus tinturas de inducción al placer.



Las extrañas letras de la llamada «escritura panteónica» hacen pensar que el antiguo simbárico quizás empleaba más de un tipo de escritura.

SARVOLA EL APÓSTATA

Según la Curia, el órgano que gobierna la Iglesia del Sol, el padre Sarvola es un hereje que difunde una doctrina falsa a la vez que arrastra el sublime nombre de Prios entre los excrementos de las cloacas. El problema es que parecen ser los únicos preocupados por las acciones del apóstata. Por contra, hay muchos que aprueban en silencio la actividad misionera de Sarvola entre la escoria trasgo y los bárbaros, así como sus llamamientos a la generosidad, el amor y la hermandad. En resumen: mientras la reina, Lasifor Camponegro, el gran maestro Seldonio y otros influyentes personajes acepten la presencia de Sarvola, no hay mucho que la Curia pueda hacer. Al menos no directamente.

EL CRECIMIENTO DE BREZOSCURO

Brezoscuro está creciendo y las tiendas se extienden cada vez más sobre la fértil tierra. Lo que empezó como un pequeño campamento puede llegar a acoger, durante el verano, más gente que la propia Fuerte Espina. El terreno es propiedad de la Casa de Erebus, dirigida por el barón Grafoldo, quien aprueba la transformación del lugar. Su familia obtiene grandes ingresos en concepto de alquiler e impuestos de los comercios, posadas, artesanos y puestos de comida que forman un pequeño pueblo junto a la carretera. De hecho, el barón gana tanto dinero que ha decidido contratar una guardia, un grupo de mercenarios llamado los Mantos de Sangre, para mantener algo de orden en

el campamento. También ha elevado una petición a la reina solicitando un permiso para construir casas permanentes en el lugar.

Grafoldo Erebus y los empresarios más resueltos de Brezoscuro trabajan con denuedo para lograr que se apruebe la petición, pero luchan contra un viento de cara. Entre sus oponentes se encuentra Lasifor Camponegro, en alianza con la Casa de Argona, así como montones de comerciantes interesados en que el comercio de artefactos y tesoros se realice bajo el entorno controlado de Fuerte Espina. El único apoyo real con el que cuentan es la Iglesia del Sol, en parte porque los sacerdotes ven a Brezoscuro como un nido de depravación, en parte porque quieren castigar al alcalde Camponegro por acoger a una bruja bárbara y al hereje Sarvola.

LUCHAS EN PLAZA VIEJA

Los mercaderes son el colectivo más poderoso de Fuerte Espina y, entre ellos, los anticuarios forman la élite. Así, en los mercados del Fuerte se dan intrigas parecidas a las de las casas nobles en Yndaros.

El caos surge en cuanto hay rumores de que una expedición con éxito viene de regreso al pueblo. Los mercaderes recurren a todo tipo de artimañas para ganarle la mano a los demás: desde lanzar calumnias y falsos rumores hasta organizar robos, secuestros o incluso asesinatos. Y aquellos afortunados que logran los derechos de una venta tienen que seguir vigilantes, porque sus rivales harán todo lo que esté en su poder por sabotear la operación.

Los personajes jugadores en Fuerte Espina

COMO DIJIMOS ANTERIORMENTE, es probable que durante sus expediciones los personajes jugadores usen Fuerte Espina como su base de salida y (con suerte) retorno. Pero no hay que olvidar que el Fuerte es un lugar interesante por sí mismo. El pueblo del alcalde Camponegro está repleto de intrigas, secretos y figuras fascinantes listas para interactuar con los personajes.

ALOJAMIENTO

El visitante que atraviesa las puertas de Fuerte Espina no debería tener problema en encontrar un lugar donde pasar la noche. Desde que Brezoscuro se convirtió en una opción viable para muchos cazatesoros, suele haber habitaciones baratas y disponibles en La Ruina, La Bruja y el Familiar o El Jardín de Rosas. Otra opción económica es alquilar una cama en una casa particular o en la barraca del cuartel de la guardia, aunque esta solo se usa en caso de emergencia, cuando la guardia local aumenta de tamaño reclutando mercenarios.

Adquirir un aposento en propiedad en Fuerte Espina requiere de mucho dinero, pero sigue siendo

posible comprar casas o apartamentos de manos de propietarios privados o del alcalde. En lo que respecta a Lasifor, no queda espacio para construir más edificios, por lo que las casas que vende son siempre propiedades confiscadas de gente que ha muerto o que fue desahuciada.

Otra opción es alquilar la residencia de algún propietario que se ha mudado o está de viaje. Pero eso suele resultar aún más caro que comprar, porque hay que añadir una tasa de «residencia permanente» que va para el alcalde. A pesar del coste, es una opción que se está haciendo popular: si el campamento de Brezoscuro sigue creciendo y la reina le concede el estatus de pueblo, es posible que los precios de la vivienda en el Fuerte caigan de forma considerable.

EQUIPO

Fuerte Espina ofrece todo lo necesario para montar una expedición hacia Davokar. El almacén de Casa Marvalom está especializado en equipo para cazatesoros y exploradores, aunque por otro lado puede permitirse vender con un veinte por ciento del

precio normal gracias a su legendaria fama. Dentro del pueblo, Marvalom compite con El Hacha y la Cuerda y el mercadillo de la plaza de la Reina, donde los artículos a estrenar comparten mesa con objetos de segunda mano.

Si vas a la caza de gangas deberías visitar Brezoscuro, especialmente su mercado o la cacharrería de Kodomar. El ruido, la multitud y la criminalidad del lugar hacen del campamento un lugar a evitar por la mayoría; además, la calidad de los artículos en venta es impredecible: un día puedes encontrar piezas extraordinarias a un precio muy bajo y al siguiente pagar una fortuna por un pico fabricado con hierro poroso de pantano.

AVENTURAS Y TRABAJOS

Cualquiera lo suficientemente capaz y que busque ganar algo de dinero en empresas aventureras no tardará en encontrar trabajo en Fuerte Espina. El pueblo está lleno de cazatesoros y mercaderes necesitados de personal que pueden ofrecer un pago en efectivo o un porcentaje sobre ganancias futuras. El destino puede ser otra población, un asentamiento de colonos independientes o un campamento bárbaro, pero lo más habitual es que el camino lleve hacia las seductoras ruinas de Symbaroum. Por otro lado, todo el que no esté dispuesto a seguir las órdenes de un patrón siempre tiene la libertad de fijarse sus propios objetivos. En las tabernas de la plaza del Sapo se pueden oír historias sobre terrenos prometedores, conseguir detalles sobre rutas hacia yacimientos o incluso comprar mapas más o menos fiables para lugares como Saroklaw, la Ciénaga de Breanegra, Jerak o la propia Symbar.

Una vez demuestres de qué estás hecho, puede que sea hora de contactar con Madre Mehira e intentar que te incluya entre sus agentes. De conseguirlo, es muy posible que acabes siendo contratado por

algún patrón importante, como la Ordo Mágica, la Iglesia del Sol, mercaderes adinerados, aventureros nobles o incluso un representante de la reina. Hace poco que la Madre Mehira tuvo el honor de organizar una escolta para que acompañara a la archiduquesa Esmerelda, la hermanastra de la reina, hasta Karvosti. Por cierto, se dice que Serex Attio destrozó el salón de La Bruja y el Familiar cuando Mehira lo excluyó por culpa de su mal genio.

También es posible encontrar oportunidades de trabajo dentro del pueblo. Por ejemplo, un grupo de aventureros puede trabajar para la ley como vigilantes en el almacén de algún anticuario o como porteros en una de las tabernas de la plaza del Sapo. También pueden ganar dinero encontrando objetos robados, personas perdidas, esquivos criminales, grupos de alborotadores, sectarios o la causa de alguna enfermedad misteriosa. Sirva una palabra de advertencia: a menos que el encargo provenga del alcalde Camponegro o uno de los capitanes de la guardia, hace falta andarse con más cuidado en el Fuerte que en Yndaros u otras ciudades de Ambria. Fuerte Espina es un pueblecito donde todo el mundo se conoce, nada pasa desapercibido y las autoridades están obcecadas con preservar la ley y el orden. Por tanto, siempre es mejor actuar con discreción, astucia, diplomacia y (llegado el caso) recurrir al asesinato antes que llamar la atención sembrando el caos en las calles.

El lado de la ley tiene, evidentemente, una contrapartida oscura. Los criminales suelen reclutar ayuda entre los recién llegados o forasteros. Un grupo de aventureros avezados y sin escrúpulos puede conseguir un montón de trabajos robando (antigüedades, mapas del tesoro, diarios, etcétera), saboteando edificios o negocios o haciendo de correo en negocios turbios. Probablemente no haga falta decirlo, pero el que camine por el lado equivocado de la ley debe andar con el doble de cuidado en Fuerte Espina.

Tabla 3: Coste del alojamiento en Fuerte Espina

| CATEGORÍA | EJEMPLO | 1 NOCHE | 1 SEMANA | 1 MES | EN PROPIEDAD |
|-------------------|---|------------|------------|------------|--------------|
| Lujoso | La Corte y el Harpa, El Cucharón Alado | 1 tálero | - | - | - |
| Elegante | El Reposo de la Costurera, La Ruina | 2 chelines | 1 tálero | 4 táleros | - |
| Normal | La Bruja y el Familiar, Hospedería Arkerio | 1 chelín | 5 chelines | 2 táleros | - |
| Sencillo | El Jardín de Rosas, Las Barracas | 5 ortegs | 2 chelines | 1 tálero | - |
| Alquiler bueno | Tres habitaciones en la plaza Vieja | - | 2 táleros | 10 táleros | - |
| Alquiler normal | Tres habitaciones en la puerta Oeste | - | 1 tálero | 4 táleros | - |
| Alquiler sencillo | Una habitación al este de la plaza del Sapo | - | 5 chelines | 2 táleros | - |
| Comprar bueno | Tres habitaciones en la plaza Vieja | - | - | - | 500 táleros |
| Comprar normal | Tres habitaciones en la puerta Oeste | - | - | - | 300 táleros |
| Comprar sencillo | Una habitación al este de la plaza del Sapo | - | - | - | 100 táleros |



Yndaros

TRAS NUEVE AÑOS DE ARRASTRARME por los Marjales mi cuerpo se encontraba exhausto. Regresé justo el otro día, a la hora en que el sol trepa por los Cuervos y las nieblas bailan sobre la superficie del río Doudram. Y lo que vi me hizo sentirme un extraño, no daba crédito a mis ojos.

Claro que reconocí los andamios, la muchedumbre y las voces mezclándose con el repique de zapatos, botas y cascos. Lo que me asombró fue lo que había brotado de ese jaleo: los pilares en la dársena de la bahía, la cúpula de la Catedral de los Mártires, el maravilloso palacio de nuestra reina... Y eso no era todo: calles pavimentadas, avenidas con edificios de cuatro plantas, plazas con estatuas y hasta una escuela monacal donde solía estar mi taberna preferida. Pero regresemos a tu pregunta.

Si estoy aquí desangrándome es porque he sido sucesivamente apedreado, apuñalado, fustigado, golpeado y, finalmente, apuñalado una vez más. Me apedrearón a media noche, cuando me vi por accidente en mitad de una trifulca entre dos grupos de enanos, elegantes pero extremadamente agresivos. Y cuando le pedí clemencia a uno de los enanos, recibí una puñalada como toda respuesta. Más tarde, un cazamonstruos borracho me confundió con una criatura de la plaga y empezó a darme latigazos y perseguirme hasta Vieja Kadizar, donde me topé con tres trasgos que me dieron una paliza sin dejar de sonreír. La segunda puñalada es de alguien a quien confundí con una niña pequeña; pensé que iba a ayudarme, pero se puso a registrarme los bolsillos y cuando vio que no llevaba nada, me soltó una cuchillada por la decepción.

Aclarado el tema, te estaría muy agradecido si dejaras esa sonrisita y te fueras, me gustaría morir en p...

Trasfondo

YNDAROS SE ALZA sobre las ruinas bien conservadas de la ciudad-estado de Lindaros. De esta no se sabe mucho más de lo que cuentan los bárbaros, ya que la enorme barrera que representan los Titanes impidió que Alberetor y Lindaros llegaran a establecer relaciones. La creencia general es que la ciudad-estado se arruinó hace dos siglos, después de que una terrible epidemia arrasara su población. También se dice que los lindarianos son culpables de su propio destino y que la plaga fue enviada por los dioses, como castigo por su arrogancia y holgazanería.

Durante largo tiempo las ruinas de Lindaros fueron evitadas y temidas por los pueblos de la zona. Pero cuando los ambrios llegaron a las orillas del Doudram fueron recibidos por un asentamiento bárbaro amurallado dentro de la ciudad en ruinas. Tras un corto asedio y unas negociaciones aún más breves, el jefe Kadizar aceptó rendirse y disolver su clan. A cambio recibió tierras y el título de barón Manvar Grendel. La primogénita del nuevo barón se negó a someterse a los extranjeros y huyó a las montañas junto con doscientos kadiceos. El resto del clan aceptó la ocupación y no tardaron en ponerse a trabajar para los nuevos señores.

Gracias a los miles de prisioneros de guerra, Lindaros se transformó rápidamente en la nueva capital de la reina Korinthia. Cuando esta llegó con su corte, siete años después de la avanzadilla, se encontró con un palacio respetable y con la estructura básica de las calles y manzanas de la ciudad ya lista. Fue entonces cuando el crecimiento despegó de verdad: el palacio fue remodelado y ampliado, se demolieron bloques enteros para dejar paso a edificios más grandes y hermosos, se crearon parques y plazas, la mayoría repletos de grandiosos monumentos, y se iniciaron majestuosas obras como la Catedral de los Mártires, la Cúpula o la dársena de la bahía que, aprovechando las ruinas de la antigua Lindaros, podrían terminarse en cuestión de años.

Catorce años han pasado desde la llegada de la reina y la ciudad sigue creciendo a un ritmo que muchos consideran insostenible. Según las estimaciones, la ciudad tiene una población de 100 000 almas, aunque hay muchas que malviven



La niebla matutina se desliza sobre el río Doudram, anegando el barrio de la bahía con una húmeda bruma que trepa lentamente hacia el palacio de la reina.

tras los muros de Vieja Kadizar o en los campamentos de refugiados al sureste. Los inmigrantes siguen llegando a diario desde el moribundo sur; algunos vienen invitados debido a algún talento especial o a través de un familiar que ya vive allí, mientras que otros llegan atraídos por los rumores exagerados sobre el esplendor de Yndaros. Y aunque muchos son enviados a las colonias del oeste o a trabajar junto al borde de Davokar, resulta inevitable preguntarse hasta cuándo serán capaces las autoridades de mantener un mínimo de orden.



Presentación

LA CAPITAL DE AMBRIA, Yndaros, se encuentra a tres días de marcha al norte de los Titanes, un poco al oeste del punto donde el río Noora se junta con el poderoso Doudram. La ciudad ofrece un muestrario de la población del reino: los veteranos de guerra, estudiosos y mercaderes se mezclan con los bárbaros, los tragos y una masa creciente de refugiados empobrecidos. Para empezar hay que decir que Yndaros es una ciudad en construcción, con obras por todos lados y donde no es difícil ver demoliciones de edificios relativamente nuevos para dejar sitios a modernas estructuras más funcionales.

Symbaroum y Lindaros

A los ambrios les queda mucho por descubrir sobre la civilización que gobernaba la región. Pero si se hace caso de los bárbaros, Symbaroum y Lindaros estaban emparentadas o, al menos, conectadas de alguna manera. Según la leyenda, Lindaros fue fundada cuando algunos de los clanes decidieron establecerse, durante la misma época en que las demás tribus se unieron bajo un gran jefe para combatir los horrores de Davokar. Pero como sucede con los mitos y fábulas, aún no se sabe cuánto hay de verdad en esa historia. La relación entre las dos ciudades suele ser protagonista de intensos debates en las tabernas frecuentadas por los adeptos y novicios de la Ordo Mágica.

La Academia de Baile

Cuando las tropas de Korinthia asaltaron la fortaleza de los Señores Oscuros y acabaron con estos, también se encontraron con un grupo de bailarines orientales que se ofrecieron seguir al ejército de Korinthia de regreso a Alberetor. Ahora, años después, la moda más popular entre los nobles es dejarse seducir por la danza mágica venida del este. Los orientales comparten un edificio en el barrio del Palacio con los Bailarines de la Reina, una arrogante compañía de danza que no termina de aceptar el éxito de los recién llegados. Estos afirman que la actuación de los antiguos prisioneros carece de profundidad artística, que los «danzarines» muestran una ausencia total de disciplina física y que básicamente se dedican a engañar a la gente con su supuesto arte.

Si te acercas a la capital en velero, por el Doudram, probablemente desembarques en el muelle de carga al este. Desde allí puedes zigzaguar entre los almacenes, en cuyo caso llegarás a un sórdido barrio habitado por los muchos obreros de la ciudad: albañiles, doncellas, criados, estibadores y demás. Si continúas en dirección sur, acabarás entre las tiendas, chozas y carromatos del campamento de refugiados.

El paisaje cambia si giras hacia el oeste en el mercado del puerto mercante, conocido como la plaza del Tendero, en ese cuyo caso llegarías a la muralla de la Vieja Kadizar. El grueso de esa zona lo forman una combinación de las ruinas de Lindaros y las casas de arcilla de los bárbaros, mezclado con unos pocos restos de la antigua Symbaroum. La población es parecida a la del barrio de los trabajadores, aunque con mayor presencia de grupos criminales.

Tras cruzar la puerta occidental de Vieja Kadizar serás recibido por el ruidoso barrio del puerto, en el centro de la ciudad, cuyo embarcadero se usa en la actualidad principalmente para llevar pasajeros hasta la villa de Muelle de Beren, en la orilla norte del Doudram. Los almacenes que una vez se erguían junto a los muelles han sido reemplazados por tabernas, salas de juego y otros establecimientos donde relajarse y disfrutar.

Si miras al sur desde la dársena de la bahía, alcanzarás a divisar cómo el palacio de Korinthia se alarga hasta el cielo; si en cambio diriges la mirada al oeste, verás un atisbo del barrio de los artistas. Los artesanos más hábiles (o al menos los más famosos) tienen su taller entre la bahía y el palacio, mientras que los que trabajan en el oeste tienen que esforzarse el doble para producir bienes de calidad con los que tentar a sus clientes.

Al norte del extremo oeste del barrio de los artesanos se sitúa un mugriento barrio que por el momento dominan los artistas más o menos exitosos de la ciudad. Si en cambio eliges seguir caminando hacia el sur no tardarás en encontrarte con las zonas más

elegantes de Yndaros. Allí se encuentra la Catedral de los Mártires, a solo unos pasos de las Torres Trillizas de la Ordo Mágica o de la escuela monacal de la Última Luz, en dirección opuesta. Junto al muro que rodea el barrio del Palacio pueden verse las protegidas residencias y hospederías donde los nobles del reino descansan cuando visitan la capital.

El ambiente de Yndaros podría describirse como el de una ciudad en un constante estado de euforia forzada. La gente se enorgullece de su victorioso pasado, su glorioso futuro y, especialmente, de su amada soberana. Cada semana hay un día dedicado a festejos, desfiles y espectáculos donde se representan los episodios más importantes de la Gran Guerra o se escenifica el dominio de los ambrios sobre los bárbaros y su nuevo hogar. Pero bajo esa máscara de felicidad también hay un gran dolor por todo lo perdido y los muchos desafíos que esperan solución, como el hambre, las lamentables condiciones de trabajo o lo extremadamente duro que resulta para muchos, tanto dentro de la ciudad como para los siervos que trabajan en los feudos de la zona. Hay una gran mayoría de refugiados que se consideran inútiles o poco fiables y a los que se tiene controlados a través de limosnas y la dura guardia local. Además de todo esto, las relaciones entre las casas nobles se caracterizan por las intrigas y conspiraciones que las rodean.

Yndaros es una ciudad de grandes contrastes. Al igual que los edificios de nueva construcción junto a las orillas cenagosas del Doudram, es un lugar que siempre se encuentra al borde de perder el equilibrio y caer en el desastre.

EL BARRIO DEL PALACIO

La parte sur de la capital acoge el palacio y sus jardines, pabellones y barracones, construidos siguiendo el estilo de la vieja Lindaros. El lugar se encuentra sobre la amplia cima de una colina rodeada por un muro de piedra pulida y ya algo erosionada. Es muy probable que la colina fuera el hogar de los príncipes de la difunta ciudad-estado, dos siglos atrás.

El barrio cuenta con muchos más edificios aparte del palacio, en continua remodelación, y su prominente torre central. Los duques y duquesas comparten dos pabellones, uno de los cuales también es la residencia permanente de la doliente madre de la reina. La Guardia de la Reina, los pansars, tienen sus barracones junto al parque del palacio y sus esculturas y bestias enjauladas. Cerca de allí también está el muypreciado Teatro del Triunfo, que da cobijo a un grupo de actores, un coro masculino y dos compañías de baile.

Por último hay que mencionar la casa del Amo de Llaves. El bienamado Herakleo Attio lleva cuatro años encargado de dirigir la administración de la ciudad. Hay muchos que dicen que su agresividad, reflejada

en la ampliación del reformatorio de la ciudad y su rígido funcionamiento, nunca habría sido tolerada si no fuera un héroe de guerra tan venerado y popular.

EL BARRIO DEL PUERTO

Lo que inicialmente fue un lugar de descarga para materiales de construcción se ha convertido hoy en día en el centro del entretenimiento, placer y relajación de Yndaros. En el barrio del Puerto hay tabernas como El Salón de la Victoria, El Legado de Ynedar o La Buhardilla del Concejo que proporcionan comida y bebida, a menudo acompañadas de la música y las canciones de los bardos. Y si no te interesa comer, hay lugares como la casa de vino de Tuvinel o la prensa de sidra de El Sótano de Bego, además de El Salvaje, donde solo se sirven diferentes tipos de fermento negro bárbaro. Para los amantes de las emociones fuertes hay antros de mala muerte como La Forja de la Fortuna o El Amuleto de la Suerte, junto a la costa, o incluso El Guante de Acero, en el barrio bohemio, donde hay combates con apuestas durante toda la noche (o al menos hasta que su patrón, el ogro Patagrande, se sube al cuadrilátero y aporrea a cualquiera lo suficientemente borracho como para aceptar el desafío).

Pero no todo es alcohol y desenfreno. El tórrido Baño de Vapor, junto al muelle, puede acomodar a nobles y plebeyos en diferentes habitaciones; los balcones circulares del Vivisectorio permiten que el visitante observe trabajar a los maestros de la Ordo Mágica mientras diseccionan desde extrañas semillas hasta enormes arañas, pasando por bestias corruptas o incluso trasgos; la Galería del Legado, de entrada gratuita, ocupa un edificio de cinco plantas y cuenta con una colección de obras de arte y varios bardos dedicados a elogiar el glorioso pasado del pueblo ambrio y el esplendor perdido de Alberetor. Todo sin olvidarse de la picota y el cadalso de la plaza del Triunfo, que dispone tanto de una horca como de una plataforma donde decapitar a criminales de estatus elevado.

Evidentemente, aparte de todo lo anterior, también es posible subirse a un barco desde la dársena. La reina Korinthia tiene una galera con doce pares de remos en un amarradero apartado y bien custodiado, cerca de unos botes de menor tamaño que llevan a los ciudadanos más prominentes al extravagante palacio en los Islotes para una noche de buena comida, compañía escogida y espectáculos de primera categoría. También hay un ferri regular entre la bahía y la villa de Muelle de Beren, en la orilla norte del Doudram, que sale de Yndaros con las campanadas pares y vuelve con las impares.

EL BARRIO DE LOS ARTESANOS

Los numerosos artesanos de la capital viven principalmente en cuatro manzanas: dos pegadas al barrio del Palacio y otras dos al oeste de la dársena de la bahía. Esos dos barrios concentran todos los artesanos que en el pasado se encontraban desperdigados a lo largo de Alberetor, por lo que la rivalidad es encarnizada. A esa situación no ayuda que cada vez haya más competencia, en forma de inmigrantes bárbaros y (en ocasiones) trasgos.

En el año 19, la reina ordenó crear un sistema de gremios con la esperanza de controlar los muchos conflictos y rencillas causados por el exceso de profesionales. La idea era crear algo similar a la estructura interna de la Ordo Mágica y organizar a albañiles, herreros, cerveceros, sastres, alfareros y demás en un sistema de novicios, adeptos y maestros basado en la habilidad de cada individuo. Desde entonces la lucha por hacerse con un sello de maestro o gran maestro ha sido sangrienta; de hecho, tan sangrienta que muchos de los supervivientes han preferido mudarse a otro lugar. Estos dos factores han asegurado que finalmente se haya llegado a una relativa calma.

No obstante, hay otra nube negra que pende sobre el barrio. En el año 13 llegó la primera de una docena de familias enanas. Tras pedir permiso para

El Verdugo Constante

Hace diez años, un gigantesco hombre enmascarado se presentó ante las puertas del palacio y pidió una audiencia ante la reina. Tras muchas pegas, objeciones y bastante sangre, el hombre logró presentarse ante Korinthia y ofrecerle sus servicios como ejecutor en Yndaros. Nadie sabe de dónde viene ni quién es, pero dice llamarse Ripe. Desde su llegada, su enorme espada de dos

manos se ha convertido en un símbolo oficioso de la ley y la justicia en el nuevo reino.

Apenas se le ve fuera de su trabajo, ejecutando criminales en la plaza del Triunfo. Pero cuando sale por la ciudad, todo se detiene: la gente se le queda mirando, las conversaciones se apagan y aquellos en su camino se echan rápidamente a un lado. Y aunque Ripe infunde el miedo

con su mera presencia, los bardos y escaldos de la capital también alimentan el misterio con entusiasmo, presentándolo a veces como un architroll inusualmente astuto y otras como una criatura igual que Aloéna de Karvosti. Pero rumores al margen, todos se preguntan qué sucederá cuando el Verdugo Constante haya saciado los deseos de su sanguinaria espada.

Los Salvajes del Fermento

A pesar de que la mayoría de los súbditos de la reina Korinthia consideran que los bárbaros y sus tradiciones son algo salvaje y despreciable, hay algunas costumbres que han logrado calar entre la sociedad. En el barrio obrero hay un enorme grupo de jóvenes que han empezado a usar drogas bárbaras, especialmente algunos hongos y la bebida conocida como «fermento negro». Los Salvajes del Fermento acaban a veces tan intoxicados que se mueven por las calles como una oleada histérica de destrucción y violencia sin sentido, para desmayo y alarma de los ciudadanos más respetables.

instalarse en la ciudad se le dio una cálida bienvenida, con la esperanza de que allanaran el camino y facilitaran un valioso contacto entre Ambria y el apartado reino de Küam Zamok.

Aunque los enanos tienen su hogar en el barrio de los artesanos, resulta más y más evidente que las familias se hallan enfrentadas y que no tienen capacidad o interés en ninguna labor artesana. En cambio sí han adquirido, mediante diferentes métodos, una larga lista de negocios que se dedican a regentar: tabernas, almacenes, tascas, etcétera. Hay multitud de rumores sobre sus intenciones, el por qué de su enfrentamiento, su costumbre de pelearse salvajemente entre enormes grupos y las conexiones entre los enanos y varios golpes criminales ocurridos en la parte oeste de Yndaros. Pero aunque sus actividades han empezado a extenderse a zonas adyacentes de la ciudad, las autoridades se mantienen al margen, una extraña circunstancia que da pie a las teorías más peregrinas.

EL BARRIO DEL TEMPLO

El bloque al oeste del palacio se conoce como el barrio del Templo, aunque contiene mucho más que el majestuoso santuario de la Iglesia del Sol. La Catedral de los Mártires es sin duda su edificio más emblemático, pero aquel que se acerque a Yndaros desde el sur o navegando por el Doudram también podrá ver los tres chapiteles de las torres de la Ordo Mágica o el tejado de la casa de huéspedes de Kohinoor sobresalir entre los edificios circundantes. En este barrio las calles suelen ser más despejadas que en el resto de la ciudad y casi todos los edificios están rodeados de espacios abiertos, ya sea pavimentados o cubiertos de hierba bien cuidada. Por ejemplo, la Escuela Monacal de la Última Luz está situada en un terreno cercado donde también hay espacio para alojamientos y un templo con capacidad para cien visitantes.

Justo al lado del muro de palacio hay un barrio vallado donde viven las personalidades más destacadas del reino. El general Seraon Patio, un héroe de guerra jubilado, dirige una enorme dotación de guardias armados que protegen las residencias privadas de cualquier posible intruso. Este es el próspero barrio de los ciudadanos más adinerados de la ciudad: Maestro Hurian, el mercader; Elindra Aroma, la propietaria de los Islotos; Laguboi Galeia, el mecenas, y muchos más. Algunas de las mansiones son propiedad de casas nobles y solo se usan cuando sus emisarios acuden a la capital por trabajo. Por último hay algunas casas dignas de mención, como la fabulosa taberna del Hermano Humlu, una réplica del Retiro de la Noche del alcalde de Fuerte Espina, o la residencia-fortaleza recientemente construida por Artek Valotzar, la jefa de la supuestamente familia enana más poderosa de la ciudad.

VIEJA KADIZAR

El poblado bárbaro de Kadizar se fundó hace aproximadamente un siglo por el clan Kadiz, el cual se había enemistado con los jeziteos, el grupo más poderoso de la zona por aquel entonces. Los bárbaros, necesitados de un refugio seguro, osaron desafiar los tabúes y entraron en la ciudad-estado abandonada, donde no tardaron en asentarse y construir un muro de arcilla para mayor protección. El emplazamiento que eligieron se encontraba cerca de las aguas del río Doudram e incluía una antigua torre en ruinas que empleaban en mantener un ojo puesto sobre el enemigo del norte.

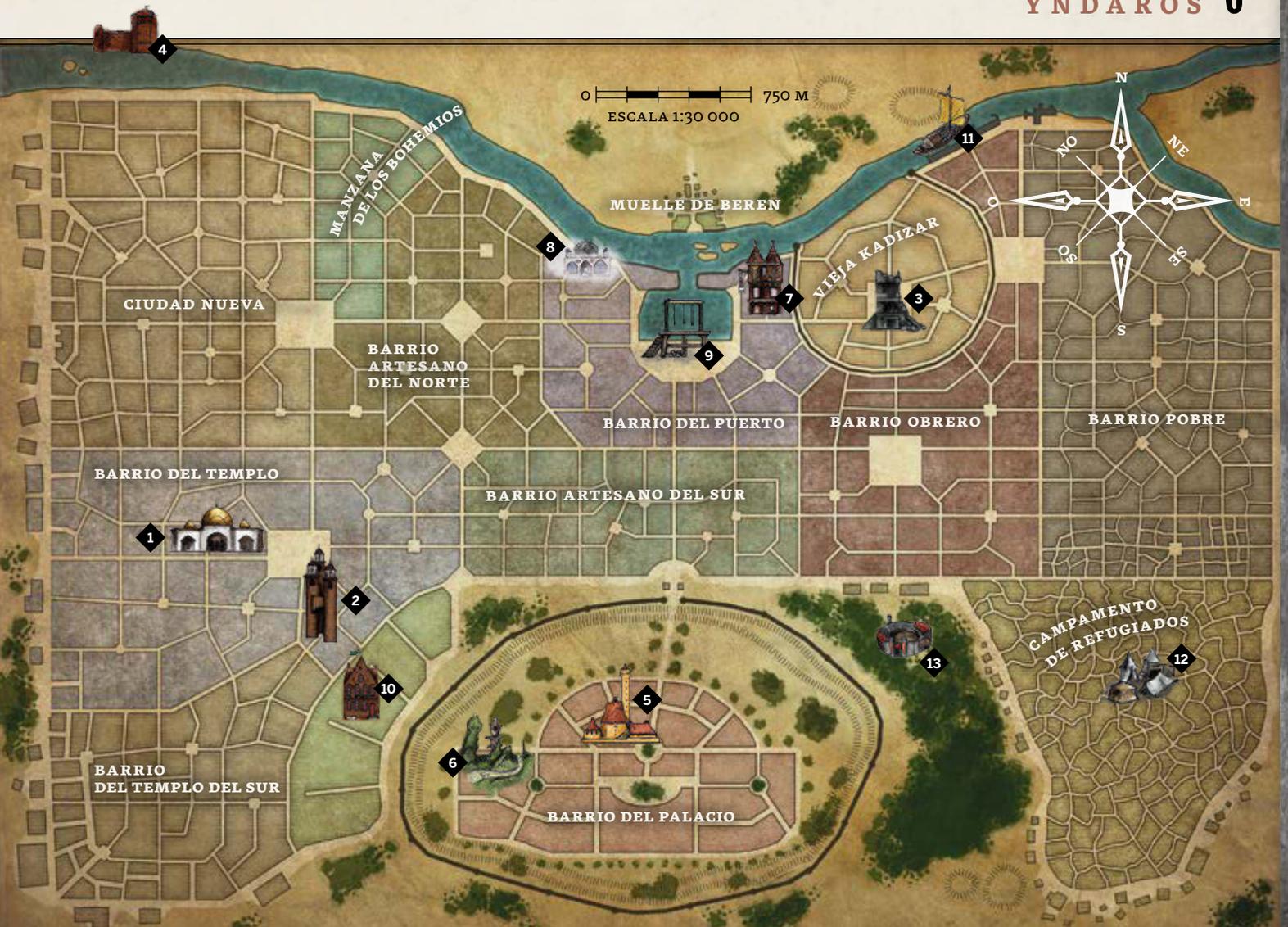
La muralla exterior, de seis metros de alto, sigue en pie. Dentro del recinto hay una mezcla de casas kadiceas de arcilla, edificios lindarianos y unos pocos vestigios de tiempos de Symbaroum. Antes de la llegada de los ambrios, la vieja torre en ruinas era la residencia del jefe, pero desde entonces ha sido dividida y destinada para diferentes usos: una sección sirve de cuartel general para la guardia de la ciudad, mientras que el líder oficioso de Vieja Kadizar, el rey de los ladrones Dastan el Honrado, reside en el corazón de la torre remodelada. Bajo la estructura hay en marcha una excavación muy polémica, organizada por la Ordo Mágica y a cargo de la maestra Marbela, quien ha logrado mantener en secreto todos los hallazgos significativos (si es que los ha habido).

Hoy en día Vieja Kadizar está superpoblada y acoge a cuatro mil habitantes, que en su mayoría sobreviven gracias a limosnas, trabajos de jornalero y a mendigar por las calles. Los trabajos disponibles son a menudo pesados, peligrosos y malolientes: la curtiduría de la ciudad se encuentra tras sus murallas, así como la casa general de los trabajadores de alcantarillas y el gremio de los herreros. Evidentemente, el líder de los curtidores, las «ratas de alcantarillas» y los herreros tienen mucho poder e influencia en Vieja Kadizar, al igual que el propietario de la fábrica de arcilla, Lord Manselm.

Un gran número de los habitantes del lugar son demasiado orgullosos o ambiciosos para conformarse con el exiguo salario de un trabajo honrado, por lo que decidieron dedicarse al crimen. Ello ha dado lugar a una estructura de poder alternativa con Dastan el Honrado situado en la posición más elevada. Según se dice, el rey de los ladrones ha conseguido una fortuna organizando a los rateros, mendigos, matones y demás. Por tanto, no es de extrañar que Dastan esté tan interesado como la propia guardia de la ciudad en combatir cualquier tendencia subversiva.

LOS MUELLES DE CARGA

Al este del muro exterior de Vieja Kadizar se encuentran los muelles que actualmente se emplean para cargar las mercancías que van y vienen de Ravenia, en



el norte, Agrella, al oeste, y Mergile, en dirección este. La zona al sur de los almacenes del desembarcadero está ocupada por el barrio obrero más destartado de Yndaros, poco más que una amalgama caótica de cobertizos y casuchas, sin rastro de ningún edificio de la época de Lindaros; la razón oficial es que tuvieron que demolerse para aprovechar los materiales en la reconstrucción del barrio del Palacio, pero los rumores dicen que las autoridades no querían a campesinos y refugiados viviendo en casas de piedra de fácil defensa. Siguiendo el camino que va de los muelles al sur aparecen viviendas de más calidad para trabajadores y gente del pueblo llano, manzanas a las que se les permitió conservar sus estructuras de piedra y que se vuelven más agradables a medida que se acercan al centro de la ciudad.

Agradable o no, este barrio es el hogar de los descontentos y rebeldes. Aunque Dastan el Honrado y la guardia de la ciudad mantienen a los elementos subversivos de Vieja Kadizar bajo control, su tarea resulta más difícil al otro lado de la muralla.

Los cocheros, albañiles, sirvientes, trabajadores del muelle y demás se quejan, con razón, de lo poco que reciben a cambio de su duro trabajo. Al mismo tiempo, también son víctimas del continuo crecimiento del campo de refugiados, una masa de personas hambrientas y arruinadas dispuestas a hacer cualquier trabajo por un salario aún más bajo.

Si la población no estuviera tan dividida en grupos enfrentados, lo más probable es que la situación sería drásticamente diferente. Pero por el momento, Krepano el estibador se dedica a defender los derechos de los ambrios, Yahela la tafiletera hace lo propio por los bárbaros, Ulofin el jornalero solo se ocupa de los tragos y Feora, sin empleo conocido, lucha por los derechos de los nuevos inmigrantes. La única voz que parece alzarse por el bien de todos los desamparados es la de una organización llamada La Antorcha, aunque nadie sabe quién financia al grupo o quién escribe los panfletos que los niños y niñas de La Antorcha pregonan por las calles (al parecer, ni siquiera los propios niños).

- ◆
1. La Catedral de los Mártires
 2. Las Torres Trillizas de la Ordo Mágica
 3. Torre en ruinas
 4. Fortaleza del Doudram
 5. El palacio
 6. El jardín de palacio
 7. Galería del Legado
 8. Baño de Vapor
 9. El cadalso del verdugo
 10. Hermano Humlu
 11. Almacenes
 12. Tiendas y chozas
 13. La Cúpula
- ◆



EL CAMPAMENTO DE REFUGIADOS

El campamento de refugiados se extiende más al sur de los muelles de carga, al este de la franja boscosa que rodea la arena de gladiadores conocida como la Cúpula. Al igual que en el barrio de los muelles de carga, todos los restos de la zona perteneciente a la vieja Lindaros fueron derribados, por lo que sus habitantes solo disponen de tiendas, carretas y algún que otro cobertizo para vivir. No es exagerado decir que las 20 000 personas que ocupan el campamento esperaban algo bastante diferente cuando se decidieron a abandonar Alberetor y atravesar los Titanes; la mayoría incluso llevaba una vida tolerable en las zonas donde aún quedaba algo de vida.

Por suerte, parece que la reina y otras personalidades de la ciudad se han dado cuenta de que la situación podría explotar en cualquier momento si los refugiados no solo estuvieran sin hogar ni recursos, sino también hambrientos. En consecuencia, el campamento cuenta con varios comedores benéficos,

repartos de pan y, algunos días, hasta una «lluvia de caramelos» (así la llaman) para los niños.

Sin embargo, la comida y los dulces no son mucho más efectivos que una cataplasma para un cráneo roto. Aquellos con la suficiente energía y esperanza en el futuro aceptan cualquier oferta de trabajo, sin importar lo dura o peligrosa que sea, muchas veces para costearse una módica y reconfortante jarra de caldobruito. La máxima aspiración de los refugiados es lograr un hueco en una de las carretas que llegan varias veces a la semana a la ciudad en busca de trabajadores capaces para las colonias fronterizas y las grandes haciendas de los nobles.

Obviamente, hay una presencia constante de patrullas de la guardia, por lo general acompañadas de mantos negros y uno o más pansars jóvenes. Es un hecho sabido que los bárbaros rebeldes y el crimen organizado han usado alguna vez al campamento como base de operaciones en Yndaros. Si bien las patrullas tienen un efecto disuasorio cuando se trata



ASÍ HABLÓ AROALETA

«... así es la abominación: nacida de la carne, trastornada por los pecados que permean el agua, el suelo y el reluciente aire; el pecado de Symbar hecho carne, así es la abominación».



de crímenes menores como el robo o la extorsión, los refugiados siguen viviendo con miedo, especialmente debido a los rumores que circulan sobre sanguinarios líderes rebeldes, rituales secretos de ofrenda, abominaciones salvajes ocultas bajo forma humana y oleadas de secuestros de esclavistas. Y los rumores no hacen sino ganar en credibilidad por la tendencia que tienen los habitantes del campamento a desaparecer sin dejar rastro, en mitad de la noche.

LA FORTALEZA DEL DOUDRAM

Yndaros no está amurallada y las defensas del barrio del Palacio apenas bastarían para detener un ataque enemigo contra el corazón del reino. Aunque por el momento no parece que haya ninguna amenaza seria contra la reina, la situación podría cambiar si, por ejemplo, el gran jefe de los bárbaros reuniera a los clanes y se aliara con los elfos. Es por ello que hace cuatro años comenzó a construirse una gran fortaleza sobre la colina que hay al oeste de la ciudad, junto al poderoso Doudram, diseñada como un refugio para la corte y los ciudadanos más poderosos de la ciudad.

A la fortaleza aún le queda un año para ser terminada, pero ya funciona como cuartel general de los Pansars, la infantería pesada del ejército y guardia personal de la reina. La fortaleza está bajo la supervisión del senescal Bartho, quien a su vez obedece al comandante de los pansars, el general Jomilo. En total hay unos trescientos soldados estacionados en la fortaleza, con unos cincuenta de ellos desplegados como patrullas en el barrio del Palacio, como guardaespaldas de dignatarios o manteniendo el orden en el campamento de refugiados.

ALREDEDORES

Tanto Yndaros como las tierras circundantes forman el gran ducado de Yndarien, propiedad de Korinthia Hiendenoche. El conde Demetro Vearra administra el territorio al oeste de la capital, el conde Edogai Brigo hace lo mismo al este, mientras que la propia reina controla directamente una enorme área al sur. Hay una docena de pueblos y aldeas a un día a caballo de la ciudad; los más grandes son Nueva Vearra y Puente Brigo, cerca de las mansiones de los condes.

Los pueblos más interesantes son Puerta de Prios y Dekadena. El primero está situado en la carretera de montaña que une Alberetor con las tierras bajas y el cruce sobre el río Veloma. Además de colaborar estrechamente con el cercano monasterio de los Hermanos del Crepúsculo, Puerta de Prios se ha convertido en una frontera donde los refugiados de Alberetor tienen que registrarse antes de seguir adentrándose en la Tierra Prometida. Dichos inmigrantes deben permanecer en un enorme campamento al sur del río mientras esperan un certificado que acredite su buena salud y capacidad de trabajo, lo que les ayudará a encontrar trabajo y

residencia en el reino de Korinthia. Hay algunos que evitan pasar por el pueblo o intentan acelerar el proceso y la obtención del certificado mediante sobornos. Al otro lado del río, las patrullas fronterizas de los Exploradores trabajan sin descanso combatiendo la corrupción en el pueblo y persiguiendo y expulsando a cualquiera que entre en la Tierra Prometida después de ser rechazado.

Dekadena, la capital de la baronía de Nueva Dekanor, al sureste, es otra historia. A finales de la primavera del año 20, el barón Mergai se declaró independiente y se autoproclamó rey como reacción a un edicto de Korinthia obligándole a construir un templo del Sol. El barón se negó y acusó a la reina y al primer padre de equivocarse en elevar a Prios sobre los demás dioses. La Iglesia del Sol le amenazó de inmediato con declararlo un hereje y un servidor de los Señores Oscuros, pero una abrumadora mayoría de los súbditos del barón manifestaron su apoyo y obediencia al nuevo «rey»; y aún más, se ha detectado un leve aumento en la emigración hacia Nueva Dekanor, formada por ambrios que simpatizan con las creencias espirituales de Mergai. La situación es como mínimo tensa y no pasa día sin que en las tabernas de Yndaros se discuta cuánto va a durar la paciencia de la reina y si aceptará la oferta del comandante Iakobo Vearra y sus templarios de encargarse de los herejes.

Aparte del ejemplo que acabamos de mencionar, la vida en los pequeños pueblos y aldeas es más placentera que en la ciudad, aunque hay un precio a pagar: la constante amenaza de los bandidos que anidan en las montañas, como el grupo liderado por la infame y obstinada hija del barón Manvar Grendel, conocida como la «bruja de hielo», o el ogro Montaña y su banda de trasgos y trolls saqueadores domesticados. Los bandidos atacan poblados, roban a los viajeros en el camino y pasos de montaña y asaltan los barcos que navegan por los ríos de la zona. Afortunadamente, en su mayoría no son más que cinco o diez rufianes mal organizados sin otro medio de subsistencia. Pero si te encuentras con una de las bandas de mayor tamaño, necesitarás más que un puñado de escoltas de caravana para proteger el cargamento y tu vida.

Aparte de la amenaza de los bandidos, la vida en Yndaros y sus alrededores es relativamente segura en comparación con otras regiones. Es verdad que los refugiados portan consigo horribles enfermedades de sus tierras natales, que las bestias salvajes y abominaciones de Davokar llegan ocasionalmente a las tierras bajas y que la pobreza y la miseria provocan alguna revuelta ocasional. Pero son problemas que casi siempre se logran resolver antes de que se vuelvan preocupantes. La capital es el hogar de los brazos más fuertes y cerebros más brillantes del reino y por ahora no se han enfrentado a ningún problema que no hayan logrado superar juntos.



Karvosth

NUNCA TUVE TANTO MIEDO, ni antes ni después de aquello.

Me arrastré hasta la seguridad de la meseta, helado hasta los huesos, empapado en nieve fundida, sangrando todavía por mis heridas abiertas. Mi cabeza me torturaba con recuerdos de la noche anterior: el rugido de unas poderosas alas, unos ojos envueltos en llamas, los gritos de dolor de Saran, la huida precipitada, corriendo hasta caer exhausto.

Al llegar a la cima me desplomé sobre el suelo, boca abajo, aplastando contra mi pecho el único artefacto que conservaba. Alcancé a ver cómo me rodeaba un grupo de bárbaros con antorchas y armaduras del color de la sangre, y la aparición de un enorme salvaje de mirada hosca. Me levantaron del suelo y me llevaron mientras temblaba de miedo hasta la cálida luz de una hoguera. La huldra me esperaba allí. A mí y a mi tesoro.

La bruja era una voz, una máscara blanca como el hueso y dos ascuas que refulgían más ardientes que el fuego o que los ojos de un moratumbas. «¿Cómo te atreves?». La pregunta era una acusación, como si hubiera cometido una atrocidad imperdonable. «No es un oso solitario que duerme y a quien podrías despertar por accidente: son todos los osos y criaturas del bosque, una jauría aletargada que se alimenta de odio e infamia. Y tú vienes aquí, portando un cebo y un gallo cacareando...».

Me arrancó la figurita del puño, la examinó alargando el brazo y se la dio a su lúgubre amigo mientras le pedía que la arrojara a la fosa más profunda del lago Volgoma. Entonces volvió su mirada sobre mí:

«Ha dormido durante mil años. Sus pesadillas son feroces, pero controlables. No tienes la culpa, pero eres igualmente culpable. No importa tu crimen: cuando Davokar despierte, tu sufrimiento no será más liviano ni más terrible que el de los demás».

Trasfondo

EL RISCO DE KARVOSTI, el legendario lugar de reunión y cuna de la Asamblea Libre de los pueblos bárbaros, se alza como una isla en un mar de hojas a cinco días a caballo al noroeste de Fuerte Espina. Aunque no se sabe mucho de su pasado, la tradición cuenta que en el pasado la zona acogió varios templos y que cuando la civilización de Symbaroum empezó a derrumbarse, se convirtió en un refugio. Un indicio que apoya esta teoría es que el templo en ruinas reconstruido por la Iglesia del Sol es indudablemente más antiguo que la magnífica fortaleza del gran jefe Tharaban.

Sea cual sea la verdad, los bárbaros llevan siglos usando la meseta. La leyenda cuenta que las hordas del Rey Araña obligaron a los clanes a elegir un único líder supremo para guiarlos en la batalla, hace ya quinientos años. La figura del gran jefe sigue existiendo, pero sin la amenaza de la guerra ha perdido su autoridad. Al igual que sus predecesores, el gran jefe Tharaban no tiene más poder que el que los demás jefes quieren darle y únicamente cuando recurren a él para mediar en alguna disputa: a veces en negociaciones pacíficas, a veces como juez en rivalidades enconadas que deben dirimirse mediante duelos brutales.

Tharaban cuenta con la ayuda del cabildo de las brujas de Karvosti, encabezadas por la huldra Yeleta. Oficialmente, las brujas aconsejan en todos los asuntos de Karvosti, aprovechándose de su profundo conocimiento de los clanes y su gente. Sin embargo, hay un rumor persistente según el cual son mucho más que eso y que en realidad Tharaban es solo el portavoz de la verdadera líder de los bárbaros, la huldra. Esta idea se ha hecho especialmente popular en Yndaros, donde los poetas y trovadores gustan de usar a Yeleta como la protagonista de sus composiciones más terroríficas.

Hace cinco años el gran jefe y la huldra se enfrentaron a la amenaza más grande en siglos.

Presentación

LA MESETA ESTÁ DIVIDIDA en tres zonas: la de los bárbaros, la de la Iglesia del Sol y la de Aloéna. El camino que conduce a la planicie serpentea por la ladera este del risco. Una vez arriba, lo primero que puede verse es la Asamblea Libre, un lugar de reunión donde los bárbaros levantan sus tiendas y aparcan sus carros. Aunque en un día normal no hay mucha gente, durante las reuniones importantes pueden llegar a juntarse miles de personas.

Todo comenzó cuando unos exploradores ambrios descubrieran unos símbolos de aspecto solar en un antiguo templo en ruinas de la meseta. Los exploradores fueron seguidos por misioneros y, más tarde, por un bien pertrechado grupo de caballeros del sol que llegaron con la intención de expulsar a los salvajes del risco. El ataque de los templarios fue rechazado tras un día de encarnizado combate con la Furia Dormida, la guardia personal del gran jefe. Tras largas y arduas negociaciones se llegó a un acuerdo que daba a la Iglesia de Prios el derecho a establecerse en Karvosti y restaurar el templo en ruinas. Al mismo tiempo, la reina Korinthia envió al primogénito de la Casa de Grendel como su embajador en el risco.

No se conocen las razones que hay tras el acuerdo alcanzado, pero parece que la importancia simbólica de Karvosti no es lo suficientemente grande como para unir a los clanes en su defensa. Además, hay muchos que aseguran que la huldra y el gran jefe aprecian hasta cierto punto la presencia ambria, ya que podrían ser aliados en la lucha contra la oscuridad de Davokar.

Aunque Karvosti yace en una de las partes más abiertas y luminosas del bosque, eso no impide que sufra ataques de monstruosidades consumidas por la corrupción. Cualquier bárbaro puede dar fe de que los ataques de bestias y engendros se han hecho más frecuentes durante la última década. Algunos susurran que las brujas ya vaticinaron ese cambio y que se están preparando para algo llamado la Resurrección de Davokar. Eso podría explicar por qué el gran jefe y la huldra prefieren un acuerdo amistoso antes que la guerra, aun cuando los clanes suelen culpar a los ambrios de las perturbaciones en el bosque. Si Davokar se despertase realmente, sería desastroso tener un frente abierto contra los pansars, templarios y místicos ambrios.

Caminando en dirección sur por los matorrales que cubren la meseta no se tarda en llegar a la fortaleza del gran jefe y, algo más allá, a una gran falla que forma una pared natural que va de los nueve a los quince metros de altura y que cruza la planicie de este a oeste. Es ahí donde se encuentran las cuevas del cabildo de brujas y, más al oeste, el campamento para los peregrinos y demás visitantes del templo.

El camino más fácil y rápido para la explanada superior es a través de las cuevas de las brujas, pero



La fortaleza del gran jefe, en tiempos de Tharaban. La mayor parte de su estructura data de cien, doscientos o incluso trescientos años atrás, aunque hay partes aún más antiguas.



como estas son reacias a dejar que usen su hogar como atajo, se ha construido un puente improvisado sobre dos gigantescos troncos de pino, junto al campamento. El templo solar se alza al otro extremo del puente, por lo que la gente no suele tener la necesidad o ganas de explorar el resto de la zona. Además, en el extremo sur del risco se encuentra la imponente arboleda donde vive Aloéna, una criatura de tres metros de alto, supuestamente hija de elfos y de quien se dice que no es muy hospitalaria.

La atmósfera de Karvosti se caracteriza por una calma tensa que a veces se transforma en alarma total. El sentimiento general es que la amenaza de las bestias y criaturas de Davokar sigue creciendo, a lo que se suma la continua desconfianza entre los bárbaros y los representantes de la Iglesia del Sol. A veces la paz salta por los aires: basta con que un liturgista o un guardia de la furia sean víctima de insultos o una pedrada mientras pasean por el risco para que ambos grupos teman el inicio de una espiral de venganzas. Pero todo se olvida en cuanto empiezan a llover las flechas de los elfos o suena la campana de bronce de la fortaleza que avisa de la llegada de bestias; entonces se puede ver a los guardias de la furia, ataviados de rojo carmesí, luchando junto a templarios de brillante armadura.

Una alianza que, con suerte, seguirá viva en años venideros.

LA ASAMBLEA LIBRE

El gran jefe Tharaban celebra un día de mercado en Karvosti dos veces al año, en los equinoccios de primavera y otoño. El mercado se instala en la parte septentrional de la meseta y queda cubierto de tiendas y carromatos ocupados por miles de bárbaros. Durante el día se escuchan los gritos y juegos de los niños, a mujeres intercambiando noticias y a los hombres negociado acuerdos comerciales o discutiendo el derecho a usar diferentes partes del bosque. Por la noche se celebran fiestas donde corre el licor, se forman lazos familiares y resurgen viejos conflictos que dan pie a disputas más o menos violentas.

Lo que más desconcierte al visitante puede ser la manera de resolver los conflictos graves en los que el gran jefe no logró mediar: al amanecer, los campeones de cada bando se citan en la Barra, un tronco situado a tres metros de altura, y aquel que consiga derribar a su oponente resuelve la disputa a su favor.

Sin embargo, la Asamblea Libre suele ser un lugar mucho más tranquilo. En un día normal habrá entre diez y veinte carretas estacionadas en la polvorienta planicie, de gente que viene en busca del consejo de la huldra o para comerciar con los mercaderes ambrios, aunque también hay grupos de viajeros que simplemente llegan para descansar unos días y reabastecerse.

La Guardia de la Furia Dormida

La fortaleza del gran jefe lleva cuatrocientos años siendo protegida por la Guardia de la Furia Dormida, formada por los mejores guerreros bárbaros. Los clanes se muestran muy orgullosos de sus guardias de la furia y el jefe que aporta los guerreros más grandes, fuertes, rápidos o diestros siempre es tratado con especial respeto en la Asamblea Libre.

Por lo general, cada guardia presta servicio durante diez años, tras lo que regresa a su clan, dejando atrás su armadura carmesí y gran parte del vigor que una vez le llevó a Karvosti. Los guardias retirados nunca hablan sobre su servicio y la mayoría no vive mucho tiempo después de regresar a casa (asunto del que los bárbaros no quieren hablar, pero sobre el que los ambrios gustan de especular). Quizás haya algo de verdad en lo que se dice: que los guardias de la furia dormida se alimentan de un elixir especial de las brujas que les concede más fuerza pero sin el cual apenas pueden vivir una vez dejan el servicio.

LA FORTALEZA

La primera residencia del gran jefe, construida hace unos quinientos años, no era mucho más que una simple torre de madera y piedra. La torre aún permanece en pie, pero con el tiempo se ha fusionado con la fortaleza de piedra en continuo crecimiento, junto al borde este de la meseta. Hoy, la torre de tres plantas se halla justo detrás del trono de la enorme sala de audiencias de la fortaleza, la que una vez fue la muralla externa del castillo, construida por el quinto gran jefe de Karvosti: el legendario Maiesticar, verdugo del Rey Araña.

Aparte del gran jefe, su familia y siervos, la fortaleza alberga a los noventa y nueve miembros de la Guardia de la Furia Dormida, seleccionados entre los guerreros más disciplinados y hábiles de los once clanes. Esta guardia honoraria vive en el ala oeste de la fortaleza y está bajo el control directo de Tharaban. La Guardia se divide en nueve patrullas, compuestas siempre por un guerrero de cada clan, que se turnan en proteger la fortaleza, vigilar el camino de entrada y patrullar en torno al borde de la meseta.

Por último, hay que mencionar a Lothar Grendel y sus tres asistentes. El padre de Lothar, el barón Manvar, era el jefe del clan Kadizar cuando llegaron los ambrios y obtuvo su título, en gran parte, gracias a su rápida y total rendición. Lothar trabaja ahora como embajador de la reina Korinthia en Karvosti (tarea que odia, según los rumores, pero que cumple impecablemente gracias a su herencia bárbara).

LAS BRUJAS

Los místicos de los bárbaros suelen recibir el nombre de brujas. Existen en todos los clanes y se organizan

de manera informal en cabildos. Los clanes mandan a una de sus brujas a Karvosti cuatro veces al año para una reunión donde discuten la situación de los territorios y de cada uno de sus rebaños: conflictos, adultos casaderos, enfermedades, etcétera. Los rumores en Karvosti señalan que dichas reuniones están cada vez más y más centradas en las ominosas señales y la creciente amenaza de la profunda oscuridad de Davokar.

La huldra Yeleta y los otros dos miembros del cabildo de Karvosti, Gadramon y Eferneya, viven en las antiguas cuevas horadadas en el muro de la falla. Cualquiera puede entrar en la antecámara, la gran sala junto a la entrada de la cueva, y solicitar una audiencia con la archibruja, pero casi nadie sabe qué yace más allá de las cinco entradas a las cuevas interiores. Evidentemente, es posible imaginarse que las brujas tienen sus alojamientos allí y casi todos saben que hay caminos que llevan a la parte superior de la falla y hacia el interior del risco, pero lo demás son solo conjeturas: rumores sobre cámaras rituales teñidas de sangre, sobre laberintos de túneles que llevan a las oscuras fuentes subterráneas de Davokar, sobre plantaciones de sustancias tóxicas y hongos curativos, sobre cavernas donde viven presas ciertas abominaciones...

EL CAMPAMENTO DE PEREGRINOS

Todos los ambrios y demás extranjeros que emprenden el camino hacia la meseta son recibidos por una patrulla de once guardias de furia que les invitan, de forma cortés pero firme, a seguir el camino hacia el sur, por el borde occidental del risco. Los que obedecen no tardan en ver el templo sobre el lado sur de la falla y el pequeño campamento de tiendas a los pies del gran muro. Al llegar al campamento suelen encontrarse con el cálido recibimiento de un grupo de peregrinos, felices pero exhaustos, que les conducirán hasta algún hueco donde poder levantar sus tiendas.

Al poco se darán cuenta de que los peregrinos viven en compañía de otros tipos de viajeros: mercaderes que buscan comerciar con los bárbaros y exploradores que estudian la cultura local o las ruinas restauradas por la Iglesia del Sol. Además, siempre suele haber uno o más grupos de cazatesoros que han subido a Karvosti para descansar y restañar sus heridas. El líder oficioso del campamento es el cazatesoro Edrafin, quien llegó buscando refugio tras perder a toda su expedición en unas ruinas cercanas. Si bien el terrible suceso tuvo lugar hace cuatro años, Edrafin sigue sin atreverse a volver al bosque;



1. La Asamblea Libre
2. La fortaleza
3. El campamento de peregrinos
4. El Santuario del Sol Poniente
5. La arboleda de Aloéna



y aunque no intenta ocultar su miedo, tampoco explica su origen o cómo perdió a sus amigos. Los curiosos son libres de especular sobre el ojo que le falta, las quemaduras de ácido que cubren el lado izquierdo de su cuerpo o los gritos que salen de su tienda cuando cae la noche.

EL SANTUARIO DEL SOL PONIENTE

Fueron unos exploradores ambrios los primeros en percatarse de unos símbolos de apariencia solar en el viejo templo en ruinas de Karvosti. El rumor viajó con ellos de vuelta a Yndaros, y no pasó mucho antes de que la Curia enviara una expedición de teúrgos y misioneros a la meseta con la tarea de estudiar los símbolos más detenidamente. Tras un examen exhaustivo y numerosos debates, el veredicto fue que el templo en ruinas de Karvosti era, efectivamente, el templo más antiguo conocido en honor de Prios. Se decidió que los herejes bárbaros debían ser expulsados del risco, para lo que se lanzó una Marcha Solar con un destacamento de cien templarios.

El plan no salió como se esperaba: la Guardia de la Furia Dormida plantó batalla y el comandante Iakobo Vearra se encontró con que lo mejor era buscar una solución pacífica con la ayuda de la reina Korinthia. Se murmura que el primer padre y los demás miembros de la Curia habrían preferido tratar el tema con más contundencia, pero sea como sea, la iniciativa del comandante permitió que la Iglesia obtuviera paso franco a la tierra sagrada que rodea las ruinas.

Hace dos años se construyó un hermoso santuario, relativamente pequeño, cuya entrada apunta hacia la puesta de sol. Aunque en el lugar viven una docena de monjes, el doble de templarios y los peregrinos y exploradores que se reciben a diario, sus únicos habitantes permanentes son el líder del templo, Piromei, y su subordinado, el liturgista Aranitra. El templo de Karvosti funciona como base para aquellos dedicados en la exigente y peligrosa restauración de unas ruinas descubiertas a tres días de marcha al este de la meseta, aún más antiguas que las del templo.



LA ARBOLEDA DE ALOÉNA

Al borde sur de la meseta se alza una gigantesca arboleda, el hogar de Aloéna, una humanoide de tres metros de altura y cuernos, que se supone está relacionada con los elfos de Davokar, y que vive allí desde tiempos inmemoriales. Los bárbaros dicen que la hembra reside en Karvosti para proteger algo; así, cuando la Iglesia del Sol empezó a husmear en las antiguas ruinas hubo muchos que se temieron que interviniera, pero resultó ser un miedo infundado, por lo que el motivo de su presencia en el risco sigue siendo un misterio.

Aloéna nunca sale de su bosque, excepto un par de veces al año, y solo las brujas se atreven a visitarla. Nadie, excepto el cabildo de brujas de Karvosti, puede decir que la haya oído hablar. Por su parte, Aloéna ve a los humanos con la misma atención

e interés que estos tendrían con una bandada de pájaros al vuelo. Se dice que en alguna ocasión se ha detenido en su lento paseo por la meseta y sonreído a algún niño o anciano bárbaro con el que hizo contacto visual. Pero, aparte de eso, parece que no tiene ningún interés en los humanos, quienes en cambio pasan largas horas discutiendo su verdadera naturaleza, el motivo por el que vive allí y lo que ocurriría si alguien la enfureciera.

ALREDEDORES

Karvosti yace en la profundidad del bosque y desde su meseta solo se puede ver un manto interminable de árboles. Dirigiendo la mirada al este es posible divisar un cambio distintivo en el follaje, más oscuro y denso cuanto más lejos. En todas las demás direcciones el horizonte se caracteriza por bosques de hoja

◇
ASÍ HABLÓ AROALETA

«... atormentado, el Maldito ruge de agonía. Él, a quien en vez de vida eterna se le concedió una muerte sin fin. Él, Hinja, cuyos gritos de dolor se propagan por Davokar cada vez que las aguas de su vida se tornan vapor».

◇



caduca (salpicados en ocasiones de algún río, lago o zonas de árboles perennes), pero especialmente por una naturaleza que permite que los rayos del sol atraviesen las copas de los árboles.

Según la leyenda, el área alrededor de Karvosti estaba densamente poblada en tiempos de Symbaroum y es posible encontrar restos de la vieja civilización aquí y allá. Hay mucho ya explorado y cartografiado en busca de tesoros, como la poderosa Pirámide de Serand y las profundas Torres de Tierra junto a la grieta de la Sanguijuela Negra. Pero cuanto más te alejas de Karvosti, más probable es que encuentres ruinas vírgenes. Los bárbaros consideran tabú todos los restos de Symbaroum y no les gusta que los cazate-soros entren en su meseta portando sus hallazgos con ellos. Pero la mayoría obedecen la orden de Tharaban y no molestan a los ambrios, o mejor dicho, dejan

«que se las arreglen ellos mismos». Sin embargo, hay quienes se atreven a ir más allá y comercian con información sobre nuevos yacimientos, siempre que el pago sea adecuado.

No hay muchos asentamientos cerca de Karvosti. Como ya dijimos, la Iglesia del Sol y una tribu trasgo están empezando a explorar y restaurar otro templo en ruinas a tres días al este. Aparte de eso, el can Baiaga tiene uno de sus campamentos a un día de marcha al norte y los Odaiova mantienen su asentamiento principal a esa misma distancia, en dirección sur. Los rumores dicen que hay dos comunidades libres viviendo en el área: uno en la orilla norte del lago Volgoma y otro en la linde del bosque al oeste de Karvosti. Pero de ser cierto, sus habitantes son muy reservados y nunca han hecho un esfuerzo por visitar el risco de los bárbaros.



~~~~~ ◆ ~~~~~

**A IGUAL QUIÉN SEAS**, de dónde vengas, en qué creas o lo que pienses que sabes hacer, ¡nada de eso importa! He visto caballeros curtidos en la batalla llorar de cansancio bajo su armadura pesada; he oído a maestros de la Ordo tratar de gritar con gargantas atenazadas por el miedo; conozco a uno o dos ladrones legendarios que murieron mutilados por trampas que tenían cientos de años de edad.

No, déjame que te diga algo: para sobrevivir a Davokar no basta con un brazo fuerte o una cabeza llena de ideas. El escudero sobrevivirá a su caballero si tiene la suficiente perseverancia. El aprendiz tendrá más posibilidades que el maestro de regresar con vida si lucha sin miedo contra el horror. Y cualquier crío tendrá mejor fortuna y destino que el rey de los ladrones de Ambria si elige ser precavido antes que arrogante.

Puedes mofarte y levantar tus hermosas cejas rubias, ¡pero te lo advierto! Para el verdadero aventurero no basta con tener un talento desarrollado, el entrenamiento adecuado y el mejor equipo que pueda comprarse. Eso solo vale para empezar, pero no te garantiza que vayas a llegar a tu destino y nunca será suficiente para encontrar el camino de vuelta. Si quieres sobrevivir, necesitarás paciencia, valor ¡y una maldita montaña de precauciones!

*Erdaro Un-Ojo, soltando verdades como puños en el Jardín de Rosas, Fuerte Espina.*

~~~~~ ◆ ~~~~~



LIBRO 2:

GUÍA DEL JUGADOR

Introducción

TAL Y COMO EL NOMBRE SUGIERE, esta parte del libro va dirigida a los jugadores de **Symbaroum**. El director de juego también debe estar familiarizado con las reglas, pero el contenido de esta sección se centra en cómo crear los personajes y en las reglas que los jugadores van a usar durante la partida.

ESTE PRIMER CAPÍTULO comienza con una sección que describe los conceptos que todo jugador de rol debería manejar, seguida de una introducción al proceso de creación de personajes. Los ocho capítulos siguientes explican en profundidad las diferentes partes de la creación de personajes, desde los atributos y habilidades hasta el equipo inicial del aventurero.

El último capítulo de la Guía del Jugador describe las reglas del juego: el sistema de combate, cómo funcionan las heridas y la curación o cómo mejorar un personaje y desarrollar sus

habilidades usando la experiencia obtenida en cada aventura.

Esperamos que este libro te proporcione todas las herramientas que necesitas para crear personajes interesantes, capaces de labrarse un nombre propio entre los ambrios y los bárbaros. Si por alguna razón decides cambiar algunas reglas, o añadir otras, ponte de acuerdo con tu grupo y adelante. Tu personaje es tu avatar y tu puerta de entrada al mundo de **Symbaroum**, así que es de vital importancia que lo sientas como tuyo y consigas crearlo tal y como te lo imaginas.

El papel del jugador

EL ÉXITO DE UNA PARTIDA depende por igual de los jugadores y del director de juego, aunque cada uno tiene un papel diferente. A continuación vas a encontrar sugerencias sobre los aspectos que deberían ser responsabilidad de los jugadores. Depende completamente de ti y de tu grupo si queréis desviados de esos consejos, en cuyo caso podéis usar las siguientes páginas para guiar las decisiones que tendréis que tomar.

CREACIÓN DE PERSONAJES

El tamaño ideal de un grupo de jugadores es de entre dos y cuatro, aunque es totalmente posible hacer una partida con un solo jugador y el director de juego.

Tamaño aparte, cada jugador controla un único personaje, a través del que podrá experimentar y relacionarse con el mundo de **Symbaroum**.

Antes de crear un personaje, resulta buena idea preguntarle al director de juego sobre el tipo de aventuras y campaña que tiene en mente: ¿qué clase de personajes son más apropiados? También deberías hablar con el resto de jugadores del grupo: ¿cuál es su estilo de juego? ¿De qué forma se podrían complementar sus personajes?

OBJETIVOS DEL PERSONAJE

Piensa en un objetivo concreto de tu personaje, algo que le gustaría lograr, proteger o impedir.



El objetivo (u objetivos) puede cambiar a medida que el personaje evoluciona, pero siempre deberías tener una meta clara como mínimo, algo que ayude a que la partida siga avanzando.

A modo de guía, se puede decir que hay objetivos poco apropiados para los personajes y grupos de juego, como aquellos que sucederán de forma inevitable y que, por tanto, carecen de potencial dramático; por ejemplo, «conseguir mejor equipo», «ganar más dinero», «ganar más experiencias» o «tener más y mejores habilidades». Puedes encontrar ejemplos de objetivos más interesantes en el recuadro de «Los objetivos del personaje».

OBJETIVOS DEL GRUPO

Sería bueno que el grupo de aventureros tuviera un objetivo común, además del personal. Pensad en lo que vuestro grupo querría lograr a corto o largo plazo. Es probable que los objetivos más grandiosos requieran de más tiempo, mientras que los más humildes podrían cambiar y reemplazarse por otros según avanza la campaña.

DALE VIDA A TU PERSONAJE

Describe a tu personaje para que el resto del grupo se haga una idea de cómo es. Juega y actúa como si estuvieras allí, experimenta el entorno e intenta alcanzar las metas del personaje. Cuando suceda algo, reacciona. Describe lo que tu personaje quiere y deja que el director de juego explique lo que debe hacer para tener éxito.

CREA TUS PROPIAS ESCENAS

No tengas miedo de iniciar una escena, deja que tu personaje se relacione y responda al mundo de juego. Describe tus intenciones, el director de juego decidirá lo que necesitas hacer para lograrlo. A veces tu deseo se convertirá en un desafío al que tú o tu grupo tendréis que enfrentaros.

Cómo crear un personaje

LAS REGLAS PERMITEN DESCRIBIR a tu personaje mediante números y notas. Los números indican los puntos fuertes del personaje, las habilidades y poderes que tiene y el daño que puede infligir en combate. Las notas describen sus objetivos, su personalidad y el tipo de equipo que lleva.

Puedes inspirarte para crear tu personaje usando diversas fuentes, pero lo normal es recurrir a libros, películas o series de televisión. Hay quienes solo necesitan las imágenes y textos de este libro, mientras que a otros les basta su propia persona como punto de partida. Al final no importa dónde

DESARROLLA TU PERSONAJE

Deja que tu personaje cambie como respuesta a las experiencias vividas y los sucesos del mundo, de igual modo que Bilbo y Frodo fueron transformados por sus aventuras. Dependiendo de lo que le ocurra, es posible que el personaje cambie sus creencias, objetivos, apariencia o incluso especialidad. Al final de cada partida puedes usar los puntos de experiencia obtenidos por tu personaje para aumentar las habilidades que usó durante sus aventuras o para adquirir otras nuevas que reflejen los conocimientos y talentos obtenidos.

DESCRIBE TUS PLANES DE FUTURO

Después de cada partida, describe lo próximo que tu personaje quiere hacer, para que el director de juego pueda prepararse. Si se trata de una partida que pone fin a la aventura, explica qué hace tu personaje hasta el inicio de la próxima.

Los objetivos del personaje

- Restablecer el honor de su familia.
- Convertirse en el líder de un gremio, organización o capítulo.
- Convertirse en un respetado maestro en un área concreta.
- Vengarse de una persona o criatura.
- Rescatar a alguien del cautiverio.
- Encontrar a una persona desaparecida.
- Deshacer una maldición que ha caído sobre sí mismo u otro personaje.
- Recuperar un arma o una reliquia familiar.

te inspires, sino que tu personaje esté vivo y que tenga una identidad y objetivos que encajen con la ambientación de **Symbaroum**. Si logras crear un aventurero así, no deberías tener problema para jugar con él.

La manera más fácil de crear un personaje es elegir un arquetipo (guerrero, místico o maleante), una de las ocupaciones recomendadas (berserker, bruja o cazatesoros, por ejemplo) y seguir los consejos sobre atributos, razas, habilidades y demás. Siguiendo ese sistema podrás construir tu personaje en un momento.

Los objetivos del grupo

- Conducir a una gran caravana hasta tierra segura.
- Crear una organización.
- Construir una base para el grupo.
- Obtener más tierras, barcos o carros.
- Obtener el control sobre una zona.
- Derrocar a un líder.
- Convertirse en un grupo a tener en cuenta en un lugar o especialidad.
- Eliminar una amenaza seria y conocida que pende sobre el grupo.
- Acabar con una maldición.
- Forjar una alianza con otra facción de la zona.
- Negociar una paz entre dos bandos enfrentados.
- Cumplir una profecía.
- Encontrar un lugar o artefactos legendarios.

Sin embargo, no hay nada que te impida crear tu personaje partiendo de cero y elegir la combinación de atributos y poderes que más te interese. Los arquetipos y ocupaciones que te proponemos simplemente están pensados como inspiración y para ofrecerte una manera fácil y rápida de meterte en el juego y la ambientación.

ARQUETIPOS (PÁGINA 80)

Los tres trasfondos arquetípicos que aquí presentamos (guerrero, místico y maleante) cubren los papeles más comunes que un grupo de aventureros necesitará para triunfar en los combates y retos con que se enfrenten. Un grupo equilibrado debe ser versátil y tener representantes de cada arquetipo; además, la diversidad del grupo le ofrece a cada personaje más oportunidades de brillar durante cada aventura.

Los guerreros suelen ser luchadores en armadura pesada que destacan en el combate. Hay muchos que son líderes naturales, capaces de ayudar y dirigir en batalla a sus compañeros de aventura. Los místicos son un grupo heterogéneo capaz tanto de incinerar a sus enemigos como de curar a sus aliados, y también suelen ser buenos superando retos, muchas veces gracias a sus rituales místicos. Los maleantes son ágiles y astutos en el combate, ya sea a distancia o cuerpo a cuerpo, y hábiles a la hora de superar retos, especialmente cuando son de naturaleza práctica o social.

Cada categoría de arquetipo ofrece varias ocupaciones. Por ejemplo, los maleantes pueden ser cazatesoros, exploradores o charlatanes. Dicho de otro modo, las ocupaciones son sugerencias de los diferentes tipos de vocaciones que pueden dar vida e identidad a los personajes.

Ejemplo: *Vamos a seguir el proceso de creación del personaje de Mirka, una jugadora interesada en hacerse un místico, pero que no quiere usar ninguna de las ocupaciones propuestas en los arquetipos. Por tanto, escribe «Mística» en el apartado de arquetipo de su hoja de personaje y sigue creando el personaje, abierta a lo que se le pueda ocurrir.*

ATRIBUTOS (PÁGINA 98)

Los personajes se definen numéricamente por los valores asociados a sus ocho atributos: *Ágil, Atento, Diestro, Discreto, Fuerte, Inteligente, Persuasivo y Tenaz.*

Los atributos equivalen al talento, aptitudes e intereses que el personaje ha desarrollado durante su vida y que van a cubrir todas las situaciones que aparezcan en juego. Cuando un personaje intenta realizar algo significativo dentro del mundo de juego, tira un dado de veinte caras (un D20) y compara el resultado con el valor del atributo relevante para la acción. La tirada tiene éxito si el resultado del dado es igual o inferior al valor del atributo. Dicho de otro modo: cuanto más alto sea un atributo, mejor es.

Una parte central de la creación de personajes es decidir la importancia de cada atributo. Puede resultar útil consultar antes la lista de habilidades, ya que muchas de ellas suelen estar basadas en ciertos atributos, lo que ayudará al jugador a decidir cuáles le interesan más.

Hay dos formas de determinar los atributos de un personaje:

- **Reparto estándar:** Reparte estos valores entre los atributos de tu personaje: 5, 7, 9, 10, 10, 11, 13 y 15. Si quieres, puedes transferir puntos entre los atributos. El valor mínimo de un atributo es 5 y el máximo, 15. Solo puede haber un atributo con valor 15.
- **Reparto de puntos:** Distribuye 80 puntos entre tus ocho atributos. El valor mínimo de un atributo es 5 y el máximo, 15. Solo puede haber un atributo con valor 15.

Ejemplo: *Mirka sabe que Tenaz es un atributo importante para un místico, así que le pone un 15. Los demás valores los reparte así: Ágil 11, Atenta 9, Diestra 10, Discreta 5, Fuerte 10, Inteligente 13 y Persuasiva 7. Mirka podrá cambiar o mover los valores de sitio a medida que el personaje vaya tomando forma.*



Según el maestro Malliano, estos signos tallados en la torre en ruinas de Vieja Kadizar parecen mencionar el nombre original del asentamiento, durante el apogeo de Symba-room. Según él, se pronunciaría «Agrathor» o «Ergatharor».





RAZAS (PÁGINA 100)

Aunque hay una gran diversidad de razas en Ambria y Davokar, los jugadores solo pueden elegir entre trocalengos, humanos, ogros y trasgos. Dentro de los humanos hay dos grupos: los bárbaros y los ambrios.

Ejemplo: A Mirka le gustan los ogros, criaturas enormes y solitarias de origen desconocido. Por otro lado, no le importa que en principio parezcan estar más indicados para ser guerreros que místicos. Anota «Ogresa» en el apartado de raza de su hoja de personaje. También hace un cambio en sus atributos: aunque se imagina que su personaje no es el típico ogro de gran fuerza, sino alguien alto y fibroso, le pone un 11 en Fuerte y un 10 en Ágil.

HABILIDADES Y RASGOS (PÁGINAS 110 Y 106)

Las habilidades cubren los talentos y capacidades especiales del personaje que le dan ventaja en combate o a la hora de superar un reto. Las habilidades se dividen en tres niveles de pericia: principiante, adepto y maestro. Los nuevos personajes suelen comenzar con dos habilidades a nivel principiante y una a nivel adepto; la otra opción es empezar con cinco a nivel principiante y ninguna como adepto. Si el grupo de juego quiere jugar con personajes de mayor nivel inicial, puede elegir libremente otro sistema de nivel de habilidades. Los rasgos, por otra parte, son equivalentes a las habilidades.

Ejemplo: Como el personaje de Mirka es una ogresa, lo primero que decide es darle el rasgo de Robusta a nivel principiante. Aunque no está obligada a elegir ese rasgo, le gusta como queda. También quiere que su personaje tenga algo de profundidad, por lo que decide elegir cinco habilidades a nivel principiante, en vez de dos de principiante y una de adepto. Después de Robusta, a Mirka le quedan cuatro más por escoger y tras consultar la lista se decide por Poder místico (Confusión), Rituales (Interrogatorio mental), Combate sin armas y Recuperación.

TRADICIONES MÍSTICAS (PÁGINA 124)

Aunque cualquier personaje puede aprender a usar poderes místicos y rituales, su uso va acompañado de una corrupción que puede manchar el cuerpo y la Sombra (ver más adelante) del individuo. Por tanto, es buena idea que quien vaya a usar poderes con frecuencia aprenda antes la teoría y práctica de alguna tradición mística. De lo contrario, corre el riesgo de ser devorado por la corrupción.

Los místicos del pueblo de Korinthia son los astutos magos de la Ordo Mágica (ver la habilidad de Magia) y los teúrgos, que se concentran predominantemente en la Iglesia de Prios (habilidad de Teúrgia). Las brujas

bárbaras emplean una magia mucho más antigua y primigenia, despreciada por los sureños pero muy respetada entre los bárbaros y sus jefes (la habilidad de *Brujería*). Por último, los hechiceros (habilidad de *Hechicería*) son individuos desesperados y hambrientos de poder que en vez de evitar la corrupción, se abrazan al poder que ofrece para sus propios fines malvados.

Como ya hemos dicho, un personaje puede aprender poderes místicos sin pertenecer a ninguna de las tradiciones. Sin embargo, un místico que decida ese camino debe permanecer alerta y estar preparado para enfrentarse solo a la inevitable corrupción.

Ejemplo: *Mirka decide que su personaje no va a pertenecer a ninguna tradición y que solo va a depender parcialmente de sus poderes místicos. Por lo tanto, descarta la opción y se queda con el punto de creación que costaría una habilidad de tradición. Su ogresa va a estar menos especializada que un místico de pura raza.*

SOMBRA

Todas las criaturas y objetos del juego tienen una Sombra, una expresión de sus vínculos espirituales o de su esencia más profunda. La Sombra indica con cuál de los tres principios primordiales está más conectado un personaje, aunque no lo sepa. Estos tres principios son la disciplina de la civilización, la fuerza de la naturaleza y la corrupción de la oscuridad.

Los personajes pueden aprender a ver la Sombra de otras criaturas usando habilidades como *Ojo místico* o rituales como *Humo sagrado*. Las criaturas cercanas a la naturaleza tienen Sombras de color verde, rojo o blanco, mientras que las de los pueblos civilizados suelen ser de oro, plata o cobre. Muchos de los habitantes del sur de Davokar y el norte de Ambria son de naturaleza mixta, por lo que sus Sombras pueden consistir en una combinación de colores. La Sombra de una auténtica abominación es negra como el abismo, mientras que una abominación de la naturaleza simplemente puede ser verde con manchas enfermizas, roja con vetas de óxido o blanca con zonas gris ceniza.

Tabla 4: Equipo inicial

| HABILIDAD O PODER | EQUIPO INICIAL |
|-----------------------|---|
| Armas a dos manos | Un arma pesada |
| Armas de asta | Lanza |
| Ataque con dos armas | Un arma de una mano (principiante) o dos armas de una mano (adepto) |
| Combate con armadura | Armadura media |
| Combate con escudo | Escudo |
| Martillo de monstruos | Un arma de una mano |
| Tirador | Arco o ballesta |
| Viento de acero | Un arma arrojada |

En el caso de las criaturas civilizadas corruptas, la Sombra tiende a ser como el oro agrietado, la plata ennegrecida o el cobre corroído. La Sombra de un personaje está íntimamente relacionada con el nivel de Corrupción del personaje, circunstancia que los místicos deberían tener muy controlada. Si quieres saber más, pregúntale al director de juego o consulta la página 172.

Ejemplo: *Mirka elige una Sombra blanca para su ogresa, ya que siente que encaja con la idea de una gigante solitaria con un lado espiritual. Describe su Sombra como «blanca como la niebla de la mañana sobre las lagunas de Davokar», aunque a veces pueden verse pequeños copos de ceniza dentro de la niebla, una señal de la corrupción que empieza a asomar en el personaje. La ogresa obtiene un punto de Corrupción permanente por el ritual de Interrogatorio mental y otro por su poder de Confusión. Mirka anota dos puntos de Corrupción permanente en su hoja de personaje.*

EQUIPO (PÁGINA 146)

El dinero, equipo y armas iniciales de un personaje vienen determinados por el arquetipo, habilidades o poderes que elija el jugador.

Todos los personajes empiezan con un equipo de aventurero compuesto por un saco de dormir, utensilios de cocina y leña. También reciben de manera gratuita todas las baratijas que encajen con la historia del personaje y que ayuden a darle vida: una baraja de cartas, una pipa y tabaco, una caña de pescar y una caja con gusanos, un cuerno de señales, etcétera. Otra manera muy efectiva de enriquecer el pasado de un personaje son los recuerdos personales, como un mechón de pelo de un ser querido, una estatuilla de madera de un familiar difunto o el pañuelo bordado que el asesino del padre del personaje dejó como única pista de su identidad. Las habilidades basadas en *Inteligente* (como *Alquimista*, *Estudioso*, *Táctico*, *Venenos* y *Versado en criaturas*) suelen ir acompañadas de tomos imponentes y pergaminos ajados por el uso que tratan sobre el tema en cuestión.

Un personaje empieza con el arma o armas relacionadas con una habilidad específica, más una daga. Si no tuviera habilidades o poderes basados en armas, puede elegir cualquiera de las siguientes combinaciones:

- una daga y una vara de madera recia
- una daga y un arma de una mano
- una daga y un arma a distancia

Además, cada personaje empieza con una armadura ligera. Si el jugador quiere una armadura más pesada tendrá que comprársela con el dinero inicial de su personaje. No sería mala idea que fuera de tipo Flexible, si es que puede permitírselo. Los místicos pueden comprarse ropajes de bruja, una capa de mago o una túnica bendita.

DINERO

Cada personaje empieza con una bolsa con cinco táleros, a menos que alguno de sus rasgos diga otra cosa. El jugador puede usar esos táleros para comprar armas, armaduras o equipo adicional.

Las monedas de uso más extendido en Ambria son el tálero, el chelín y el orteg. La tasa de cambio es de diez ortegs por chelín y diez chelines por tálero. Con un orteg es posible costearse un buen alojamiento y comida durante un día en el campo; el equivalente en ciudad sería un chelín. Las herramientas, armas y armadura suelen costar un tálero o más.

Ejemplo: *El personaje de Mirka es una ogresa, por lo que empieza con el rasgo de Paria y no recibe mucho más allá del equipo básico; tiene que conformarse con un garrote como arma, una daga que hace las veces de cubierto y un delantal de cuero a modo de armadura ligera. Mirka se apunta una bolsa con cinco chelines, pero cree que su personaje debería tener una flauta, así que también lo anota en su ficha. Su ogresa va a tocar tristes melodías de origen desconocido, incluso para ella misma.*

PERSONALIDAD

Dale vida a tu personaje con detalles que vayan más allá de los números: un nombre, un pasado o incluso una cita o frase propia que capture su forma de hablar y expresarse. Decide un objetivo personal, como mínimo, así como otro para todo el grupo, de modo que los personajes tengan algo en común por lo que luchar cuando empiece la partida.

Ejemplo: *Una ogresa debería tener un nombre ofensivo, recibido de la gente que la rodea. Tras meditarlo un poco, Mirka decide que su personaje se llama Arisca, ya que a veces puede resultar un poco malhumorada y, evidentemente, arisca.*

La ficha de personaje tiene un hueco para una cita característica, algo que capture la esencia del personaje o su visión de la vida. Mirka escribe «Me ayudaste. Te ayudaré», lo que coincide con el objetivo de su ogresa (ver más adelante).

En cuanto a su pasado, Mirka se imagina que Arisca fue hallada mientras vagabundeaba sin rumbo por una de las muchas carreteras que unen posadas y aldeas en la frontera sur de Davokar. Arisca fue adoptada por una compañía de teatro itinerante que le asignó los trabajos más duros, como montar las tiendas o cavar las letrinas. El líder de la compañía no tardó en descubrir que la ogresa podría leer la mente de las personas, tras lo que añadió a su repertorio el número de «Xavadunga, la bruja espeluznante».

OBJETIVOS

No es fácil dar un consejo genérico sobre qué objetivos debería elegir cada grupo o personaje. Sin embargo, lo importante es que todos los objetivos deberían ser interesantes y emocionantes, de modo que el director de juego puede usarlos como referencia para diseñar encuentros individuales o aventuras enteras.

También sería bueno que los objetivos estuvieran relacionados con el mundo de Symbaroum. La información sobre el mundo de juego proporciona una gran variedad de lugares, personajes y sucesos que los personajes pueden usar para inspirarse; por ejemplo, hay nombres de familias nobles con las que un personaje puede estar enfrentado.

Ejemplo: *Mirka se pasa un rato pensando en un objetivo interesante para Arisca. Finalmente decide que alguien en Davokar le enseñó a usar la magia y a tocar la flauta de esa forma tan triste. Arisca no recuerda quién es, así que su objetivo es encontrar a esa persona y saldar su deuda de gratitud. Mirka deja que el director de juego decida cuándo y dónde sucederá. A continuación, va a elegir algunos objetivos comunes junto con el resto del grupo. A los demás les gustó su idea de la compañía de teatro, así que deciden que sus personajes también están relacionados con esta. A continuación se ponen de acuerdo en un nombre, Compañía de teatro Paloma Blanca, y le añaden algo de trasfondo: en realidad, el grupo es una banda de ladrones que se hacen pasar por actores para moverse con libertad y encontrar víctimas propicias (para lo que el ritual de Interrogatorio Mental resulta muy útil). También deciden, junto con el director de juego, que la compañía se dirige hacia la meseta de Karvosti tras una serie de golpes con éxito (el grupo añade «Escapar de la ira del barón Flagros» como uno de sus objetivos comunes). Se dice que los bárbaros se están reuniendo en la Asamblea Libre y que Karvosti será un hervidero de gente, un escenario idóneo para una extravagante compañía de teatro con dedos largos!*

Creación de personajes

1

Elige una ocupación Página 80

Elige una de las ocupaciones sugeridas para cada arquetipo o crea una nueva.

2

Atributos Página 98

Asigna un valor a cada uno de los ocho atributos y calcula el valor de los atributos secundarios basándote en los principales.

3

Elige una raza Página 100

Elige una raza para tu personaje

4

Rasgos, habilidades, poderes y rituales Página 106, 110 y 128

Escribe el nombre de cada poder en su propio recuadro, junto con su tipo (habilidad, rasgo, poder místico o ritual) y efectos. De ser relevante, marca la casilla que indique el nivel (principiante, adepto, maestro).

5

Describe tu Sombra

Describe el aspecto que tiene la Sombra de tu personaje a ojos de aquellos capaces de verla.

| | | | | | | | |
|---|----------------|--|--------------------------------|--|-------------|------------|-------|
| JUGADOR <i>Mirka</i> | | UMBRAL DE DOLOR 6 | | SOMBRA <i>Blanca como la niebla de la mañana sobre las lagunas de Davrook</i> | | 5 | |
| NOMBRE <i>Arisca, alias "Xavngunda"</i> | | RESISTENCIA MÁXIMO 11 | COBREPCIÓN PERMANENTE 8 | EXPERIENCIA | FOR GASTAR | 7 | |
| RAZA <i>Ogresa</i> | | UMBRAL DE COBREPCIÓN | | <i>"Me ayudaste, te ayudaré"</i> | | 7 | |
| OCUPACIÓN <i>Mística autógena</i> | | | | | | | |
| 11 | 9 | 10 | 5 | 10 | 13 | 7 | 15 |
| ÁGIL | ATENTO | DIESTRO | DISCRETO | FUERTE | INTELIGENTE | PERSUASIVO | TENAZ |
| HABILIDADES Y PODERES | | | | | | | |
| NOMBRE <i>Robusta</i>
EFECTO <i>+D4 daño -D4 a recibir daño -2 Defensa</i>
TIPO <i>Rasgo</i> | | NOMBRE <i>Longeva</i>
EFECTO <i>Los ogros vivimos entre 200 y 300 años</i>
TIPO <i>Rasgo</i> | | NOMBRE <i>Paria</i>
EFECTO <i>En situaciones sociales tiro 2 veces y elijo el peor resultado (el mejor si me encuentro entre los de mi raza)</i>
TIPO <i>Rasgo</i> | | | |
| NOMBRE <i>Confusión</i>
EFECTO <i>Tenat ← Tenat confusión D6-1-2 se queda quieto, no hace nada 3-4 ataca al aliado más próximo 5-6 ataca al enemigo más próximo</i>
TIPO <i>Poder místico</i> | | NOMBRE <i>Interrogatorio mental</i>
EFECTO <i>Tenat ← Tenat; tomar objetivo Preguntas sí/no 1 fallo rompe la conexión Discreta ← Tenat para que no lo vea</i>
TIPO <i>Ritual</i> | | NOMBRE <i>Combate sin armas</i>
EFECTO <i>+D6 al dado sin armas</i>
TIPO <i>Habilidad</i> | | | |
| NOMBRE <i>Recuperación</i>
EFECTO <i>Tirada de tenat = recupera D4 resistencia</i>
TIPO <i>Habilidad</i> | | NOMBRE
EFECTO
TIPO | | NOMBRE
EFECTO
TIPO | | | |
| NOMBRE
EFECTO
TIPO | | NOMBRE
EFECTO
TIPO | | NOMBRE
EFECTO
TIPO | | | |
| ARMAS Y ARMADURA | | | | | | | |
| ARMA | DAÑO | CUALIDAD | ATRIBUTO | ARMADURA | ARMADURA | | |
| <i>Vara</i> | <i>D6 + D4</i> | <i>Larga</i> | <i>Diestra</i> | <i>Dolentol de acero</i> | | | |
| ARMA | DAÑO | CUALIDAD | ATRIBUTO | PROTECCIÓN | PROTECCIÓN | | |
| <i>Daga</i> | <i>D6 + D4</i> | <i>Corta</i> | <i>Diestra</i> | <i>D4 + D4</i> | | | |
| ARMA | DAÑO | CUALIDAD | ATRIBUTO | CUALIDAD | CUALIDAD | | |
| <i>Desarmada</i> | <i>D6 + D4</i> | <i>Corta</i> | <i>Diestra</i> | <i>Inocuo modo -2</i> | | | |
| ARMA | DAÑO | CUALIDAD | ATRIBUTO | | | | |
| | | | | DEFENSA 6 | | DEFENSA | |
| Symbaroum | | | | | | | |

| | | | | | |
|--|---------|------------|--|--|--|
| <p>7</p> <p>EDAD ALTURA PESO</p> | | |  <p>10</p> | <p>6</p> <p>EQUIPO</p> | |
| <p>AFARIENCIA</p> <p>Alta y enjuta, en el pelo blanco. Vestida con unos frops estropeados que se han ido descolorando y ensucjando después de largas marchas por Dantok.</p> | | | | <p>Flauta</p> | |
| <p>TRASFONDO</p> <p>Adoptada por la Compañía de teatro Paloma Blanca. Aunque al principio le encargaron tareas duras, cuando descubrieron su capacidad para leer la mente, la ascendieron. Ahora forma parte del repertorio.</p> | | | | <p>Ropa (máscara, túnica)</p> | |
| <p>OBJETIVO PERSONAL</p> <p>Encontrar a quien le enseñó la magia.</p> | | | | <p>Pelajo relleno de vino negro barato</p> | |
| <p>8</p> <p>AMIGOS Y COMPAÑEROS</p> | | | | | |
| NOMBRE | RAZA | Ocupación | JUGADOR | | |
| Gorkhai | Ambrio | Duchista | Adam | | |
| NOMBRE | RAZA | Ocupación | JUGADOR | | |
| Hulka | Trago | Ratera | Rudina | | |
| NOMBRE | RAZA | Ocupación | JUGADOR | | |
| Mercile | Ambrio | Casacas | Pedro | | |
| NOMBRE | RAZA | Ocupación | JUGADOR | | |
| NOMBRE | RAZA | Ocupación | JUGADOR | | |
| <p>NOMBRE DEL GRUPO</p> <p>Compañía de teatro Paloma Blanca</p> | | | | | |
| <p>OBJETIVO DEL GRUPO</p> <p>Escapar de la ira del barón Flagas</p> | | | | | |
| <p>9</p> <p>ARTEFACTOS Y TESOROS MÍSTICOS</p> | | | | | |
| NOMBRE | PODERES | CORRUCCIÓN | | | |
| NOMBRE | PODERES | CORRUCCIÓN | | | |
| NOMBRE | PODERES | CORRUCCIÓN | | | |
| NOMBRE | PODERES | CORRUCCIÓN | | | |
| | | | DINERO | | |
| | | | 5 chelines | | |
| | | | OTROS RECURSOS | | |

6

Dinero y equipo
Página 146

Los personajes suelen comenzar con 5 táleros y algo de equipo básico, así como armas y armaduras relacionadas con ciertas habilidades.

7

Trasfondo y personalidad

¿Tiene tu personaje familia, contactos, amigos o enemigos? Escribe una frase de tu personaje que capture su forma de expresarse.

8

Amigos y compañeros

Aquí puedes llevar el registro de los demás jugadores y personajes del grupo, así como sus objetivos y nombres (si lo tuvieron)

9

Artefactos

Anota aquí cualquier artefacto o tesoro místico que encuentres.

10

Dibuja a tu personaje

Aquí puedes dibujar a tu personaje, si te apetece.

Arquetipos

ESTE CAPÍTULO DESCRIBE los arquetipos que los jugadores pueden usar como punto de partida para crear sus personajes. Los arquetipos de guerrero, místico y maleante cubren los papeles más comunes que un grupo de aventureros necesitará para triunfar en los combates y retos con los que se enfrenten. Cada arquetipo cuenta con cinco ocupaciones que incluyen sus propias sugerencias para atributos y habilidades.

Guerrero

«Veamos: tenemos a trasgos con dos cuchillos, bárbaros versados en la danza del hacha, púgiles ogros y caballeros de noble cuna y armadura completa. ¿Quién prefieres que te dé tu primera paliza?»

Agna Azote de Trolls, maestra espadera de Fuerte Espina.

LOS CLANES BÁRBAROS de Davokar y el Reino de Ambria cuentan con una larga tradición bélica y de combate. Algunos guerreros son profesionales, soldados para los que la guerra es una profesión; otros vienen de linajes o familias nobles y consideran la gloria de la batalla como parte de su tradición; hay quienes piensan que el arte de la guerra no es más que un medio para sobrevivir, mientras que otros usan su destreza en batalla para un propósito más noble, como servir a Prios o devolverle a una familia el honor perdido durante la Gran Guerra.

Al margen de su cultura u origen, la especialidad del guerrero es el campo de batalla, donde suele adoptar el papel de combatiente pesado de primera línea. Los guerreros también pueden ser útiles a la hora de superar un reto, principalmente mediante su capacidad de liderazgo.

GUERREROS Y RAZAS

Por lo general, se considera que los ogros son los guerreros por antonomasia, seguidos de cerca por los humanos. Por contra, los trocalengos y trasgos no se ven como buena materia prima para un guerrero clásico, y aunque hay guerreros de estas razas, suelen confiar más en su agilidad y astucia que en la fuerza bruta.

ATRIBUTOS PARA GUERREROS

Un guerrero debe ser en primer lugar *Fuerte*, además de *Diestro* y *Ágil*. Un guerrero necesita aguantar el dolor y las heridas, tener buena puntería y saber adelantarse y tomar la iniciativa. Más allá de eso, debe elegir si quiere ser un líder (*Persuasivo*), tener resistencia ante los poderes místicos (*Tenaz*) o ser especialmente consciente de su entorno (*Atento*).



HABILIDADES PARA GUERREROS

Los guerreros suelen ser tipos brutos y duros de pelar, aunque algunos tienen una mente táctica y hay muchos que son grandes líderes. La elegancia no suele ser el rasgo distintivo de un guerrero, pero también los hay que no solo se enorgullecen de sus victorias, sino de cómo las alcanzan.

Estas son las habilidades que pueden hallarse en el arsenal de un guerrero, ordenadas por atributos:

- **Ágil:** *Acróbata, Mano veloz*
- **Diestro:** *Armas a dos manos, Armas de asta, Ataque con dos armas, Combate con escudo*
- **Fuerte:** *Golpe de hierro, Inquebrantable*
- **Persuasivo:** *Dominación, Líder*
- **Tenaz:** *Guardaespaldas, Inquebrantable*
- **General:** *Atributo excepcional, Berserker, Combate con armadura, Jinete, Recuperación*

BERSERKER

«¡No te acerques! No me gustaría hacerte daño»

Los espíritus de la furia te siguen y te imbuyen con una ferocidad incontrolable en batalla. Cuando no estás combatiendo muestras una disposición amable y tranquila, un contraste por el que eres apreciado y temido al mismo tiempo. Los bárbaros hablan de la Guardia de la Furia Dormida, un grupo de selectos berserkers que forman la escolta personal del gran jefe. ¿Sueñas con unírte a ellos o, por contra, quieres derrotar a uno de ellos por haberte robado tu puesto en la Guardia?

- **Atributos importantes:** *Fuerte 13+, Ágil 11+*
- **Sugerencia de raza:** *Bárbaro u ogro*
- **Habilidades apropiadas:** *Armas a dos manos, Berserker, Golpe de hierro, Recuperación*



CABALLERO

«Podrás arrebatarme la vida, pero no el honor»

Eres un caballero que lucha por el honor de ser el primero en romper las líneas enemigas o por defender un puesto en solitario. Estás protegido por una recia armadura, pero tu interior alberga un profundo sentido del deber: luchas por el favor de tu señor, por las vidas de tus aliados o por tu propia gloria. Quizás sueñes con entrar algún día en la Guardia Real o con luchar junto a los Templarios en nombre de Prios.

- **Atributos importantes:** Fuerte 13+, Ágil 11+
- **Sugerencia de raza:** Ambrio
- **Habilidades apropiadas:** Armas a dos manos, Combate con armadura, Golpe de hierro, Guardaespaldas

CAPITÁN

«La victoria es segura, ¡seguíme!»

Tu carrera militar está basada en tus dotes naturales para el liderazgo. El manejo de la espada es solo una forma de mantenerte con vida y, quizás, ganarte el respeto de tus hombres. Sabes sacar lo mejor de tus aliados, guiándolos y protegiéndolos al mismo tiempo que alcanzas tus objetivos militares. Así es cómo te ganas su confianza.

- **Atributos importantes:** *Persuasivo 13+*
- **Sugerencia de raza:** Humano (ambrio, por lo general)
- **Habilidades apropiadas:** *Combate con armadura, Combate con escudo, Dominación, Líder*





DUELISTA

«Por favor, intenta que tu sangre no me salpique al atravesarte»

El honor y la gloria lo es todo para un guerrero, pero es incluso mejor si uno puede defender su nombre con algo de elegancia. Esa es la filosofía que guía tu vida; el que sigas vivo es testimonio innegable de tu talento.

- **Atributos importantes:** Diestro 13+, Ágil o Discreción 11+
- **Sugerencia de raza:** Ambrio o trocalengo
- **Habilidades apropiadas:** Acróbata, Ataque con dos armas, Combate con armadura, Finta

ESPADA DE ALQUILER

«Mi vida y mi espada a cambio de tu oro»

El combate es una forma de vida y de ganarte el sueldo. Los señores de Ambria suelen usar espadas de alquiler en sus campañas contra los bárbaros de Davokar, al igual que los jefes de clan de Davokar usan sus servicios en su lucha contra los invasores (sin olvidarse de que mercaderes y peregrinos también necesitan de protección). A lo largo de los años puede que hayas luchado para patrones muy diferentes, pero la clave de tu supervivencia siempre ha sido tu habilidad e instinto para saber qué batallas se podían ganar y cuáles no.

- **Atributos importantes:** Fuerte 13+
- **Sugerencia de raza:** Humano
- **Habilidades apropiadas:** Armas de asta, Combate con armadura, Combate con escudo, Golpe de hierro



Místico

«Cada vez que enciendes una vela, también creas una sombra»

Seldonio, gran maestro de la Ordo Mágica

HAY MUCHAS FUENTES de poder místico en el mundo, accesibles para aquel que comprenda las leyes ocultas de la naturaleza o forje alianzas con la luz celestial, los espíritus del bosque o las tinieblas de la corrupción. Hay místicos que se consideran estudiosos de la realidad y la existencia, mientras que otros afirman ser partes de un pacto que les ofrece abrazar la fuente de su poder.

MÍSTICOS Y RAZAS

Según la opinión mayoritaria, los humanos y los trocalengos dominan el campo de lo místico. Resulta casi imposible no conocer a la Ordo Mágica de Ambria; igualmente, las historias de las brujas de los clanes bárbaros han viajado a lo largo y ancho del mundo. Los teúrgos de Prios son un grupo menos llamativo, ya que suelen quedarse en sus templos o moverse entre los fieles, pero se sabe que el Portador de la Luz ha bendecido con poderes extraordinarios a algunos de sus campeones.

Los trasgos místicos son chamanes que no tienen vínculo con ninguna tradición mística, sino que alcanzan su elevada posición usando sus propias teorías sobre el mundo y sus espíritus. Los trocalengos cuentan a menudo con un don místico; aquellos criados entre los bárbaros son enviados a entrenar con las brujas, mientras que los provenientes de los barrios pobres de Ambria se convierten en místicos autárquicos sin tradición concreta. Por último, aunque los ogros con capacidades místicas pueden parecer una rareza, la Ordo Mágica ha documentado varios casos desde que los ambrios llegaron a la región.

ATRIBUTOS PARA MÍSTICOS

Los místicos tienen en gran estima una mente recia (*Tenaz*). De hecho, entre las brujas es la fuerza mental del individuo la que decide si se le acepta o no como aprendiz. Para los magos de la Ordo Mágica la educación clásica (*Inteligente*) es igual de importante, mientras que los teúrgos de Prios suelen estar dotados de una fuerte personalidad (*Persuasivo*). Los místicos entrenados fuera de

estas tradiciones, como los hechiceros, disponen a menudo de una tremenda fuerza de voluntad, así como de gran experiencia en pasar desapercibidos entre la multitud (*Discreto*).

HABILIDADES PARA MÍSTICOS

Gran parte de los místicos poseen habilidades ligadas a las tradiciones de la *Magia*, *Hechicería*, *Teúrgia* o *Brujería*. Además, aunque la mayoría de los místicos están dedicados al mundo de la sabiduría y el conocimiento, los hay que han escuchado la llamada de la guerra y han desarrollado la capacidad de usar poderes místicos en combate.

Estas son las habilidades típicas de un místico, ordenadas por atributos:

- **Ágil:** *Acróbata*
- **Atento:** *Ojo místico, Sexto sentido*
- **Diestro:** *Armas de asta, Combate sin armas*
- **Fuerte:** *Inquebrantable*
- **Inteligente:** *Alquimista, Estudioso, Medicus, Versado en criaturas*
- **Persuasivo:** *Dominación, Líder*
- **Tenaz:** *Poder místico, Inquebrantable*
- **General:** *Atributo excepcional, Berserker, Brujería, Magia, Recuperación, Rituales, Teúrgia*

BRUJA

«Tus deseos han de someterse a la voluntad de la Naturaleza. ¡Acéptalo o muere!»

Tu hogar es la naturaleza, tu vocación es mantener el equilibrio entre tus necesidades y las de tu mundo. Como bruja tienes una gran conexión con la tierra y puedes usar sus poderes primigenios para alimentar tu fuerza interna. Eres capaz de negociar con los espíritus de la naturaleza y entender el funcionamiento y necesidades de tu entorno. Tus poderes provienen del círculo de la vida y la muerte.

- **Atributos importantes:** *Tenaz 13+, Diestra 11+*
- **Sugerencia de raza:** *Bárbara o trocalenga*
- **Habilidades apropiadas:** *Brujería, Combate sin armas, Poder místico, Rituales*





HECHICERO

«Hay otro camino, más sencillo...»

Arrastrado por la desesperación o la sed de poder, tu viaje por el camino de la hechicería no tardó en llevarte hacia la corrupción. Ahora te persiguen los cazamonstruos. ¿Ves tu debilidad como una prueba de que necesitas más poder? ¿O estás sinceramente arrepentido y buscas un camino de vuelta hacia el perdón y la salvación?

- **Atributos importantes:** *Tenaz 13+, Discreto o Inteligente 11+*
- **Sugerencia de raza:** Humano
- **Habilidades apropiadas:** *Alquimista, Hechicería, Poder místico, Rituales*

MAGO

«¡Extraordinario! Debemos llevarlo de vuelta y estudiarlo con más atención»

Te han instruido en los secretos de la vieja magia de la Ordo, una sabiduría proveniente del reino del sur y refinada por mil años de estudio e investigación. Para ti, los poderes místicos son una prolongación de las leyes fundamentales del mundo, leyes que has estudiado cuidadosamente y que sabes cómo usar con efectos tan impresionantes como espectaculares.

- **Atributos importantes:** *Tenaz 13+, Inteligente 11+*
- **Sugerencia de raza:** *Ambrio*
- **Habilidades apropiadas:** *Estudioso, Magia, Poder místico, Rituales*





MÍSTICO AUTÁRQUICO

«Decían que no me tomaba mis poderes con seriedad. Les mostraré lo mucho que se equivocan»

Eres un místico autárquico, apartado de las tradiciones, ya sea porque nunca se te admitió o porque nunca te interesaste en su limitada visión del mundo. Sin embargo, la libertad tiene un precio: la corrupción acecha tras cada esquina y los cazamonstruos y los Mantos Negros te consideran un enemigo. Es probable que te ganes la vida viajando de pueblo en pueblo o viviendo oculto en una gran ciudad, ofreciendo tus servicios como especialista en lo místico o localizando objetos extraviados.

- **Atributos importantes:** *Tenaz 13+, Atento 11+*
- **Sugerencia de raza:** Ambrio o trocalengo
- **Habilidades apropiadas:** *Ojo místico, Poder místico (dos cualesquiera), Rituales*



TEÚRGO

«Nadie escapa de la mirada de Prios, ¡hereje!»

Eres un teúrgo, un sacerdote con poderes místicos. Tu fe en el Portador de la Luz es inquebrantable: Prios es el sol y la luz del alma, el que salvó a la humanidad de la esclavitud de los Dioses Antiguos, el creador del mundo y el protector de toda vida. Es de su inmaculada fuente de donde mana un poder extraordinario. Sin la fe como guía, tu conocimiento místico podría resultar vacío y peligroso, como a menudo sucede con los místicos impíos que abusan de su poder.

- **Atributos importantes:** *Tenaz* 13+, *Atento* o *Inteligente* 11+
- **Sugerencia de raza:** *Ambrio*
- **Habilidades apropiadas:** *Medicus*, *Poder místico*, *Rituales*, *Teúrgia*

Maleante

«Cazatesoros, exploradores, matones, diplomáticos, timadores, posaderos, espías... ¡Son todos una panda de maleantes!»

Radomel Dalg, capitán de la guardia de Yndaros.

EN AMBRIA, la palabra «maleante» se usa de forma genérica para referirse a todo el que «roba» algo de otra persona, ya sean sus secretos, confianza, dinero o vida. La única excepción es el guerrero, que se enfrenta a su enemigo de manera digna, cara a cara (un asesino, en cambio, sí es un maleante). En esencia, los ambrios solo respetan a los guerreros, artesanos y estudiosos; todos los demás oficios son vistos más o menos como cosa de ladrones.

MALEANTES Y RAZAS

Por lo general, la gente piensa que los trocalengos y trasgos son sinónimo de maleantes, y suelen sorprenderse cuando se dan cuenta de que los ogros y humanos también forman parte del lote.

ATRIBUTOS PARA MALEANTES

La principal herramienta que tiene un maleante para sobrevivir son sus reflejos (*Ágil*) o su astucia (*Inteligente*). Aunque la discreción nunca sobra en su línea de trabajo, está lejos de ser su característica más destacada. En cambio, es normal que los maleantes sientan cierta curiosidad sobre el mundo que les rodea (*Atento*). Algunos maleantes piensan que el mejor seguro de vida es tener algo de labia y una respuesta ingeniosa para cada situación (*Persuasivo*).

HABILIDADES PARA MALEANTES

Los maleantes suelen tener más de una baza oculta y tienden a ser más versátiles que especialistas. Dos personajes podrían tener la misma ocupación y, aun así, disponer de habilidades diferentes.

Lo que los maleantes tienen en común es que prefieren la sorpresa y usar sus conocimientos, astucia y habilidad para optimizar sus posibilidades.

Estas son las habilidades típicas entre maleantes, ordenadas por atributos:

- **Ágil:** *Acróbata, Mano veloz*
- **Atento:** *Ojo místico, Sexto sentido*
- **Diestro:** *Armas de asta, Ataque con dos armas, Combate sin armas, Tirador, Viento de acero*
- **Discreto:** *Ataque traicionero, Finta*
- **Fuerte:** *Inquebrantable*
- **Inteligente:** *Alquimista, Medicus, Estrangulador, Estudioso, Táctico, Venenos, Versado en criaturas*
- **Persuasivo:** *Dominación, Líder*
- **Tenaz:** *Inquebrantable*
- **General:** *Atributo excepcional, Jinete, Recuperación, Rituales*

CHARLATÁN

«¡Dos gotas al día y adiós a la enfermedad!»

Tu campo de batalla es la sociedad, donde tu verbo afilado es tu mejor arma y tu honesta apariencia el escudo más sólido. Aunque, de fallar estos, siempre puedes recurrir a tus armas ligeras y tus arteras maniobras.

- **Atributos importantes:** *Ágil 13+, Discreto 11+*
- **Sugerencia de raza:** *Humano (ambrio, por lo general) o trocalengo*
- **Habilidades apropiadas:** *Acróbata, Ataque con dos armas, Ataque traicionero, Finta*





CAZAMONSTRUOS

«Prefiero que un inocente muerda el polvo a que una abominación camine sobre este»

Has dedicado tu vida a luchar contra las bestias de la plaga, quizás como consecuencia de que tu vida fuera destruida por su infecciosa y creciente oscuridad: una granja quemada hasta los cimientos, la tumba de tu familia, la terrorífica transformación de un amigo... Cosas que te recuerdan lo que puede suceder si no acabas a tiempo con el poder de la corrupción. No te detendrás ante nada en tu lucha contra el mal; tus armas son el acero, el fuego y quizás algunos rituales que aprendiste de hechiceros a los que derrotaste. Eres consciente de que el uso de poderes místicos podría llegar a corromperte, pero miras para otro lado y sigues luchando con el fervor de un fanático.

- **Atributos importantes:** *Tenaz* 13+, *Inteligente* o *Diestro* 11+
- **Sugerencia de raza:** Humano
- **Habilidades apropiadas:** *Inquebrantable*, *Rituales*, *Tirador*, *Versado en criaturas*



CAZATESOROS

«Ese altar... Me pregunto qué pasaría si lo empujo lateralmente...»

Te ganas el pan encontrando, recuperando y trayendo de vuelta a la civilización los muchos tesoros escondidos en las profundidades de Davokar. Sueñas con ruinas legendarias y fantaseas con templos sumergidos. A diferencia de otros aventureros, has demostrado que estás dispuesto a arriesgar tu vida para triunfar. Gracias a tu impresionante repertorio de habilidades, tienes una respuesta para casi cualquier cosa que te puedas encontrar en Davokar.

- **Atributos importantes:** *Inteligente 13+*, *Ágil 11+*
- **Sugerencia de raza:** Humano, ogro o trasgo
- **Habilidades apropiadas:** *Acróbata, Alquimista, Táctico, Viento de acero*



EXPLORADOR

«*Todo ser vivo deja un rastro. Y todo lo vivo puede morir...*»

Tu hogar es el bosque profundo o los valles montañosos. Allí cazas animales por su carne o su piel, o proteges a los viajeros y locales de todo mal. Has aprendido a mantenerte lejos del alcance de tus enemigos al mismo tiempo que tus flechas alcanzan su blanco.

- **Atributos importantes:** *Atento 13+, Discreto 11+*
- **Sugerencia de raza:** Bárbaro o trocalengo
- **Habilidades apropiadas:** *Acróbata, Sexto sentido, Tirador, Versado en criaturas*



MATÓN

«La bolsa o la vida, tú eliges»

Al igual que Davokar, los barrios orientales de Yndaros son salvajes, peligrosos y están llenos de tesoros a la espera de ser reclamados. Tú creciste en esas calles y aprendiste de sus bandas el arte de sacar provecho del trabajo de los demás bajo las mismas barbas de la guardia. Hay otros matones que prosperan en la vida sirviendo a un barón o un conde, lo que les permite actuar como rufianes y verdugos sin temor a la guardia de la reina.

- **Atributos importantes:** Ágil 13+, Inteligente 11+
- **Sugerencia de raza:** Humano, ogro o trasgo
- **Habilidades apropiadas:** Acróbata, Ataque con dos armas, Estrangulador, Venenos

Atributos

LOS ATRIBUTOS son la columna vertebral de un personaje y la base del sistema de juego. En pocas palabras: cuando un personaje intenta realizar una acción que afecte de forma relevante a la historia, el jugador debe hacer una tirada; la acción tiene éxito si el resultado es igual o menor al atributo del personaje. Este capítulo describe los ocho atributos y cómo se usan durante la partida.

Los Atributos

LOS ATRIBUTOS SIRVEN para determinar lo preparado que se encuentra un personaje para enfrentarse a los desafíos del mundo de juego. El valor de cada atributo, como *Fuerte* o *Ágil*, indica el tipo de vida que tuvo el personaje hasta el momento presente. En otras palabras, los valores de los atributos forman una base estable que no cambiará de forma dramática, pero que puede crecer y pulirse.

ÁGIL

Ágil representa los reflejos, equilibrio, destreza y velocidad del personaje. Sirve para saltar, evitar un ataque, realizar maniobras acrobáticas y determinar el orden de iniciativa en combate. Por lo general, *Ágil* se enfrenta al atributo *Diestro* del enemigo.

ATENTO

Atento representa la conciencia general de un personaje, lo afinado de sus sentidos y su capacidad para detectar los detalles a su alrededor. Por lo general, *Atento* se enfrenta al atributo *Discreto* del enemigo.

DIESTRO

El atributo *Diestro* representa la coordinación ojo-mano, la puntería o la elección del momento justo. Sirve, por ejemplo, para alcanzar a un objetivo con

un puñetazo, un arma o la flecha de un arco. Por lo general, *Diestro* se enfrenta al atributo *Ágil* del enemigo.

DISCRETO

El nivel de *Discreto* de un personaje refleja su aptitud y entrenamiento para moverse de forma silenciosa, hábil y (claro está) discreta. Este atributo sirve para evitar ser detectado, para esconder u ocultar algo, para seguir a alguien o para vaciar los bolsillos de una persona. Por lo general, *Discreto* se enfrenta al atributo *Atento* del enemigo.

FUERTE

Fuerte refleja la capacidad de un personaje para usar su vigor físico para, por ejemplo, derribar una puerta o levantar algo pesado. También cubre la capacidad para soportar el daño físico y resistir el veneno y la enfermedad. Por lo general, *Fuerte* se enfrenta a un nivel de dificultad o, en ocasiones, al atributo *Fuerte* del enemigo.

INTELIGENTE

El atributo *Inteligente* representa el ingenio y conocimientos del personaje, así como su sentido común y la educación e instrucción recibidas. Por lo general,

Nombres de atributos

Los jugadores pueden cambiarle el nombre a los atributos para que encajen mejor con sus personajes. Por ejemplo, *Afortunado*, *Fanático* o *Leal* podría sonar mejor que *Tenaz*. De igual forma, *Discreto* podría ser *Escurridizo* y *Atento* transformarse en *Paranoico*. El jugador decide qué le va mejor a su personaje.

Tabla 5: Ejemplos de tiradas

| SITUACIÓN | RESOLUCIÓN |
|--|---|
| El personaje se desliza tras un guardia | El personaje tira <i>Discreto</i> , modificado por el nivel de <i>Atento</i> del guardia [<i>Discreto</i> ← <i>Atento</i>] |
| Un enemigo se desliza tras un personaje | El personaje tira <i>Atento</i> , modificado por el nivel de <i>Discreto</i> del enemigo [<i>Atento</i> ← <i>Discreto</i>] |
| El personaje embruja a un enemigo | El personaje tira <i>Tenaz</i> , modificado por el nivel de <i>Tenaz</i> del enemigo [<i>Tenaz</i> ← <i>Tenaz</i>] |
| El personaje se acerca a una trampa oculta | El personaje tira <i>Atento</i> , modificado por la dificultad de la trampa [<i>Atento</i> -X], donde X es la dificultad de la trampa. |

las tiradas de *Inteligente* sirven para resolver retos o rompecabezas, recordar hechos o investigar en una biblioteca. Normalmente, las tiradas de *Inteligente* se hacen contra un nivel de dificultad determinado por el director de juego.

PERSUASIVO

Persuasivo refleja lo bien que un personaje puede influir sobre los demás mediante su voz, aspecto, palabras y lenguaje corporal. Suele usarse para convencer a una persona de que haga algo (o se abstenga de hacerlo), ya sea verbalmente, a través de una carta o canción, etcétera. Por lo general, *Persuasivo* se enfrenta al atributo *Tenaz* del enemigo.

TENAZ

Tenaz representa la resistencia de un personaje a la influencia, ya sea presión social, un ataque mental o la *Corrupción*. *Tenaz* también está relacionado con el uso de poderes místicos. Por lo general, *Tenaz* se enfrenta al atributo *Tenaz* o *Persuasivo* del enemigo. Te aconsejamos que tu personaje no tenga un valor muy bajo en este atributo, por el riesgo de *Corrupción* que ello conlleva.

Tiradas de acción

LOS ATRIBUTOS pueden usarse para resolver cualquier tipo de acción en el mundo de juego. A veces se emplean de forma activa cuando el personaje intenta hacer algo; otras veces se usan de forma reactiva para impedir la acción de un enemigo o evitar un peligro del entorno. Las tiradas siempre corren a cargo de los jugadores, ya sean activas (el personaje actúa sobre el mundo) o pasivas (el mundo actúa sobre el personaje). El director de juego solo indica el atributo que debe utilizarse, así como los modificadores que se aplican (de haberlos).

Las tiradas de acción se realizan tirando un dado de veinte caras, conocido como D20. En el tipo más sencillo de tiradas, el éxito se alcanza obteniendo un valor en el dado igual o inferior al atributo del personaje. Sin embargo, lo más frecuente es que el valor del atributo sea modificado por el contrincante o por la dificultad del reto. Por ejemplo, si el personaje intenta alcanzar a alguien con su lanza, su atributo

ATRIBUTOS SECUNDARIOS

Los siguientes valores se calculan a partir de los atributos del personaje:

- *Resistencia* = *Fuerte* (mínimo 10)
- *Umbral de dolor* = *Fuerte*/2 (redondeado hacia arriba)
- *Defensa* = (*Ágil* - valor de *Incómoda* de la armadura)
- *Umbral de Corrupción* = *Tenaz*/2 (redondeado hacia arriba)

ATRIBUTOS DE NIVEL BAJO

Un atributo de nivel bajo es una gran oportunidad para empezar a decidir la apariencia y personalidad de un personaje. Por ejemplo, un personaje poco *Diestro* podría ser tuerto o, simplemente, alguien torpe con tendencia a chocarse con las cosas; un valor bajo en *Inteligente* podría representar tanto un carácter impulsivo como que el personaje sea analfabeto; alguien poco *Ágil* podría ser indeciso o sufrir una cojera; un nivel bajo en *Tenaz* puede ser una señal de miedo al conflicto o de ser muy supersticioso; un personaje ruidoso y descuidado no será muy *Discreto*, mientras que otro que ande siempre con la cabeza en las nubes puede ser poco *Atento*.

¿Qué significa la ←?

La fórmula para describir una tirada emplea una flecha apuntando a la izquierda para indicar una «modificación». Por ejemplo, la fórmula [*Ágil*←*Diestro*] significa «*Ágil* modificado por el atributo *Diestro* del oponente», modificación que puede ser positiva (+) o negativa (-).

será modificado por la *Defensa* del objetivo; para abrir una cerradura, el atributo tendrá que restar (o sumar) la dificultad para forzarla.

En ese último caso, corresponde al director de juego fijar el modificador, que suele ir desde +5 (muy fácil) a -5 (muy difícil). Para el ataque con lanza, el modificador viene determinado por la fórmula [*Diestro* - valor de *Defensa* del enemigo] (ver tabla lateral).

Cuando aparece una tirada de acción en este libro, el atributo del personaje siempre aparece en primer lugar, con este formato: (*Atributo del personaje*←*Modificador*). Cuando el modificador sea de naturaleza pasiva, como una cerradura, vendrá reflejado así: (*Atributo del personaje*←*Modificador X*). Por último, si la tirada debe realizarse sin ningún modificador, el atributo en cuestión aparecerá solo: *Ágil*.

Puedes encontrar más detalles y ejemplos en el tutorial narrativo, a partir de la página 235.

Atributos y modificadores

| Valor | Modificador |
|-------|-------------|
| 5 | +5 |
| 6 | +4 |
| 7 | +3 |
| 8 | +2 |
| 9 | +1 |
| 10 | ±0 |
| 11 | -1 |
| 12 | -2 |
| 13 | -3 |
| 14 | -4 |
| 15 | -5 |

Razas

EL REINO DE AMBRIA está lleno de extrañas criaturas y las profundidades de Davokar, aún más. Sin embargo, las reglas básicas de este libro solo permiten crear personajes jugadores usando las razas aquí descritas, que representan grupos relativamente numerosos que viven cerca o dentro de las muchas poblaciones y asentamientos de Ambria.

Humano

SEGÚN LOS SABIOS de la Ordo Mágica, los pueblos de Ambria y Davokar descienden de la misma tribu, aunque los bárbaros y los súbditos de Korinthia difícilmente admitirían un parentesco tan estrecho. El derecho que la reina reclama sobre Ambria, la tierra al sur del bosque de Davokar, se basa en un vínculo ancestral con la región; incluso el lingüista ambrio menos versado podría explicar las similitudes entre el torpe habla de los bárbaros y la melodiosa lengua de los súbditos de Korinthia. Más controvertidas son las teorías que señalan el origen compartido de ambos pueblos, remontándose al antiguo y hace tiempo olvidado imperio de Symbaroum, cuyas ruinas yacen escondidas en las profundidades de Davokar.

Sea como sea, las diferencias culturales entre ambos pueblos son significativas. Hace veinte años que los ambrios abandonaron su moribunda tierra natal, Alberetor, para instalarse en las ruinas bien conservadas de Lindaros. En el viaje trajeron consigo su arquitectura, conocimientos, sistema económico y jerarquía social. En combate en campo abierto los guerreros de los clanes bárbaros no son rival para el disciplinado ejército ambrio, pero en los bosques, donde la habilidad de cada guerrero es un factor determinante, los bandos están más equilibrados. Ese factor,

junto con el mejor conocimiento del terreno que tienen los locales, ha impedido por el momento que los ambrios se adentren demasiado en el bosque; a excepción, claro está, de los cazatesoros, los fanáticos religiosos en busca de templos solares perdidos y comunidades libres que intentan escapar del control de la reina.

Aunque los bárbaros son gobernados por jefes desde tiempos ancestrales, gozan de mucha más libertad e independencia que los míseros campesinos y granjeros del sur, ya que los líderes de los bárbaros no tratan de imponer un estilo de vida rígido y estricto sobre su clan. Las brujas, las líderes espirituales de los bárbaros, gobiernan con mano ligera empleando tabúes y leyes generales: venerar a la naturaleza, jamás abusar de ella y evitar las partes oscuras del bosque. Los clanes viven al margen el uno del otro, a excepción de algunas escaramuzas ocasionales por los recursos en la frontera de sus tierras. Tradicionalmente los jefes de los clanes responden ante el gran jefe de la meseta de Karvosti, aunque en la práctica es más un árbitro entre clanes enfrentados que un gobernante con poder. Sin embargo, se espera que el gran jefe encabece a todos los clanes unidos si hubiera que expulsar a un invasor; por ejemplo, si se llegara a declarar la guerra abierta contra Ambria.





Apellidos ambrios

El pueblo de Ambria no usa apellidos, a excepción de los pertenecientes a casas nobles. Sin embargo, los individuos más famosos o excepcionales pueden recibir una especie de apellido honorario relacionado con aquello que les hizo destacar. Algunos ejemplos son Lasifor Camponegro, alcalde de Fuerte Espina, o la cazatesoros Lysindra Garradorada.

La posibilidad de una resistencia bárbara unida bajo el mando del gran jefe es una pesadilla para la reina y sus consejeros, lo que explicaría la política oficial de cautela respecto a Davokar. Desde la batalla del año 10, cuando las tropas de Korinthia atacaron y destruyeron a Haloban y a sus jeziteos, solos los Templarios de la Iglesia del Sol han atacado directamente asentamientos bárbaros. Especialmente infame fue su asalto contra Karvosti en el año 16, cuando intentaron conquistar la meseta con la fuerza de las armas (pretensión que acabó con una derrota desalentadora).

RASGOS AMBRIOS

Los súbditos de la reina pueden elegir entre los rasgos *Contactos* o *Privilegiado*.

NOMBRES AMBRIOS

Los nombres ambrios de mujer suelen acabar en *-a*, mientras que los de hombre lo hacen en *-o*, aunque su reino de origen era tan grande que son muchas las excepciones. Una peculiaridad distintiva es que los nombres de los nobles ambrios terminan por lo general en *-gai*, *-goi* o *-mei*. La letra *x* apenas se usa pero sigue existiendo, mientras que la *j* se sustituye por la *i* en casi todos los casos. Las vocales *i* y *e* son de uso frecuente.

- **Nombres masculinos:** Aro, Beremo, Demeon, Edogai, Gadramei, Iasogoi, Jomilo, Karlio, Malliano, Peonio.
- **Nombres femeninos:** Abesina, Elindra, Elionara, Levia, Mehira, Ordelia, Revina, Suria, Variol, Vidina.

RASGOS BÁRBAROS

Los personajes de procedencia bárbara pueden elegir entre los rasgos *Contactos* o *Montés*.

NOMBRES BÁRBAROS

Al igual que los ambrios, los nombres bárbaros de mujer suelen acabar en *-a*, pero los masculinos terminan por lo general en *-mar*, *-mon* o *-mer*. Es costumbre que vocales y consonantes se vayan alternando, y aunque es posible ver vocales dobles, las consonantes dobles no se emplean casi nunca. Los bárbaros, como los ambrios, tampoco suelen usar la *j*, que sustituyen con la *y*. La principal diferencia entre los dos pueblos es el amor que sienten los bárbaros por las vocales *a*, *o* y *u*.

- **Nombres masculinos:** Adelar, Gadramon, Haloban, Konarad, Lothar, Odaban, Rábaiamon, Taran, Tharaban, Vikomer.
- **Nombres femeninos:** Adela, Aloeta, Eferneya, Elmea, Elda, Galoma, Horosa, Karona, Verama, Yagaba.

Trocalengo

QUE LOS ELFOS roban en ocasiones niños humanos de la cuna y los sustituyen por un trocalengo es algo que los bárbaros saben desde que las brujas tienen memoria. Tras la llegada de los ambrios, los trocalengos también han empezado a aparecer entre ellos. Aunque no sucede con frecuencia, siempre supone una experiencia traumática para las familias afectadas. Nadie sabe con exactitud qué se proponen los elfos haciendo esto, pero la Ordo Mágica ha hecho un inventario con los casos conocidos en Ambria y donde queda claro que los niños robados son de toda clase social, desde la alta a la baja.

Un trocalengo solo empieza a desarrollar rasgos élficos a partir de su adolescencia, pero sin llegar nunca a transformarse por completo en elfo. Y aunque alcanzan la edad adulta aproximadamente al mismo tiempo que un humano, son más longevos. Algunos estudiosos, viendo que el ciclo vital de los trocalengos no coincide con el de los elfos, han desarrollado la teoría de que forman una raza aparte, creada mediante magia élfica. Otros aseguran que son elfos normales cuyo ciclo de vida natural queda truncado de alguna manera mística al crecer entre humanos.

La vida de los trocalengos suele ser dura, ya que a pocos se les permite quedarse con su familia una vez se revela su auténtica naturaleza. A veces sucede que un mago o una bruja los aceptan como ayudantes, pero la mayoría acaba en las calles, donde tienen que arreglárselas por sí mismos lo mejor que pueden. El camino del trocalengo expulsado de la raza humana es largo y solitario, por lo que suelen ser individuos amargados y taciturnos o, en otros casos, frívolos e indiferentes al sufrimiento de los demás.

RASGOS TROCALENGOS

Todos los trocalengos tienen el rasgo de *Longevo*. La mayoría también son *Cambiaformas* (que cuesta como una habilidad).

NOMBRES TROCALENGOS

Tras ser expulsados a las calles o al bosque, algunos trocalengos adoptan un nombre élfico, quizás en un intento de reclamar una identidad perdida. Otros, como el infame mago de alcantarillas Grimorio Abramelin de Yndaros, toman un nuevo nombre (a menudo grandilocuente) como un gesto de desafío o una declaración de independencia.

- **Nombres masculinos:** Aka, Ardri, Eneáno, Feon, Ganderald, Goriol, Ibliglin, Kalfu, Radomaramei, Sinue.
- **Nombres femeninos:** Bekora, Danive, Yeloéna, Elorinda, Hinéua, Kinlegelana, Riamata, Roha, Seanua, Varaneia.





Ogro

SOLITARIOS Y EXTRAÑOS, los ogros son criaturas surgidas de las profundidades de Davokar, en edad adulta pero sin recuerdos ni identidad propia. A la larga dependen de los humanos o trasgos que los acogen para obtener un nombre y aprender cómo funciona el mundo.

Las historias sobre ogros van desde lo tronchante hasta lo místico, pasando por lo terrorífico. Se sabe que en ocasiones las brujas de Davokar ponen a los ogros bajo su protección y les entrenan para ser guardias o siervos. Por otra parte, los exploradores han informado de un puesto fronterizo ambrio, cerca de la Ciénaga de Breanegra, que ha adoptado a un ogro llamado Brazogrueso y que los soldados del lugar usan al gigante para cavar zanjas, levantar material pesado y tirar del arado de vez en cuando. Algo parecido ocurre con los ogros que caen en manos de las bandas de trasgos de los barrios pobres de Yndaros, que acaban sirviendo como matones encargados de la recaudación.

Al sur de Davokar se habla de la pareja formada por Vitrona y Deterror. El primero es un hábil explorador al servicio de las brujas, mientras que el último es un

enorme ogro y el mejor amigo de un explorador. Las historias sobre el dúo han llegado hasta Fuerte Espina, donde se han convertido en los protagonistas de una serie de canciones populares sobre sus aventuras en las ruinas de Symbaroum.

RASGOS OGROS

Todos los ogros tienen los rasgos de *Longevo* y *Paria*. La mayoría también son *Robustos* (que cuesta como una habilidad).

NOMBRES OGROS

Aparentemente, los ogros no tienen nombre propio, por lo que suelen recibir un apodo de la gente que les rodea, casi siempre relacionado con el tamaño del ogro o su taciturna tranquilidad (que muchos confunden con estupidez). La Ordo Mágica especula que unas criaturas tan solitarias no necesitan de nombres propios: el ogro sabe quién es y eso basta.

- **Nombres de ogro:** Bauta, Ugly, Angry, Odd, Gawky, Heavy, Big Brute, Roughneck, Freak, Oaf, Ox, Rageor.

Trasgo

POCO SE SABE sobre el origen de los trasgos, aunque resulta obvio que hay muchos viviendo en la frontera sur de Davokar. La tribu que abandonó las oscuras profundidades de Davokar para asentarse junto a Fuerte Espina es tan bulliciosa y problemática que se ha ganado una reputación bastante negativa entre la población humana. Su feroz personalidad y su manera de relacionarse, tan extraña como frenética, han contribuido a esa repulsa: «Esconder la bota», «Domar al ogro», «Podar la espina», «Ajustar el templo» y «¿Quieres un azote, Molok?» son juegos de sociedad que los no trasgos ni siquiera gustan de ver.

La vida de un trasgo es breve: se consideran jóvenes a los cinco años, adultos a los diez y viejos a la edad de veinte. Los trasgos que alcanzan la treintena son una rareza y conocer a individuos de más de cuarenta años es excepcional, ya que la mayoría regresa antes de forma voluntaria a Davokar en busca de una muerte solitaria.

El único motivo por el que se tolera su presencia en Fuerte Espina es porque son útiles para realizar trabajos que nadie quiere, como drenar un pantano, vaciar letrinas o brincar por los andamios. Debido a eso, el pueblo recibe todas las mañanas una ruidosa horda de trasgos fibrosos dispuestos a trabajar duro en una serie de tareas agotadoras, peligrosas y desagradecidas. Al caer la noche, los trasgos son expulsados de vuelta a casa y puede verse una manada inusitadamente silenciosa marchar de regreso a sus camastros bajo sencillas cabañas de barro y paja.

Hay trasgos que reniegan de esa vida, principalmente los cazatesoros y los que trabajan como siervos para algunos de los habitantes adinerados de Fuerte Espina. También es posible encontrarse alrededor de una docena de jóvenes trasgos viviendo en la escuela monacal de la capital, donde un grupo de monjes extremadamente pacientes se ha comprometido a salvar cualquier tipo de alma que anide dentro de los salvajes cachorros. El trasgo más conocido por representar ambos mundos es Garm Gusanotorcido, criado en una escuela monacal para luego convertirse en un cazatesoros de éxito.

RASGOS TRASGOS

Todos los trasgos tienen los rasgos de *Poco longevo* y *Paria*. La mayoría también tienen *Superviviente* (que cuesta como una habilidad).

NOMBRES TRASGOS

Los nombres de trasgos son tan variados que resulta difícil saber si tienen algún sistema. También es común que cambien sus nombres o añadan una sílaba a lo largo de su vida. Si hubiera que señalar algo en común sobre sus nombres, sería que su longitud suele estar directamente relacionada con la posición del individuo: cuanto más largo el nombre, mayor su estatus dentro de la tribu.

- **Nombres masculinos:** Alfbolg, Barra, Goltas, Illefons, Ler, Rosti, Shigg, Tengel, Ul.
- **Nombres femeninos:** Aa, Fosa, Guhula, Hugalea, Tulga, Udelia, Ufa, Wamba, Yla, Yppa.

Rasgos

ESTE CAPÍTULO DESCRIBE los diferentes rasgos que las razas de los personajes tienen o pueden tener. Algunos rasgos solo tienen un nivel y se obtienen automáticamente al seleccionar la raza, sin coste adicional en puntos de creación. Otros están limitados a algunas razas y funcionan y cuestan como si fueran una habilidad, por lo que el jugador tiene la opción de adquirirlos durante la creación de su personaje.

CAMBIAFORMAS

El personaje tiene la capacidad de adoptar la apariencia de otros durante un tiempo limitado. Los jóvenes cambiaformas usan esta capacidad de forma espontánea y a veces pueden tener dificultades para no asumir la apariencia y maneras de la gente a su alrededor. Los cambiaformas maduros suelen aprender a controlar mejor su poder.

Principiante Gratuita. El personaje puede, mediante una tirada con éxito de *Tenaz*, adoptar una apariencia falsa con la forma, aspecto, voz y ropajes de otra criatura, pero no de una en concreto. El trocalengo puede mantener el disfraz durante toda una escena, tras lo que la ilusión se desvanece. Todo aquel que interactúe con el personaje verá a través de la ilusión a menos que este supere una tirada de [*Discreto*←*Atento*].

Adepto Gratuita. El personaje puede, mediante una tirada con éxito de *Tenaz*, adoptar durante un breve tiempo la apariencia concreta de alguien que haya conocido, ropas y atributos incluidos.

En combate contra múltiples rivales la similitud es suficiente para dificultar el ataque de sus enemigos, que tienen un 50 % de golpear a su aliado en vez de al

personaje. Es necesario concentrarse para mantener la ilusión, lo que significa que el personaje debe hacer una tirada de *Tenaz* cada turno, más otra de [*Tenaz*-*Daño del arma*] cada vez que sufra daño.

Maestro Gratuita. El personaje puede, mediante una tirada con éxito de *Tenaz*, adoptar la forma de un individuo concreto y mantenerla durante toda la duración de una escena. Cualquiera que hable con el personaje verá a través de la ilusión a menos que este supere una tirada de [*Discreto*←*Atento*]. Para que el personaje logre engañar a alguien familiarizado con la persona suplantada tiene que superar dos tiradas, la primera cuando esté a distancia y la siguiente si entablan conversación.

CONTACTOS

El personaje ha tejido una gran red de contactos tras haber trabajado para una organización o viajado a lo largo y ancho del mundo. El personaje puede, mediante una tirada exitosa de *Persuasivo*, acordarse de un contacto que debería poder ayudarle con un asunto en concreto o una situación precaria. Puede que el contacto no sea inmediatamente accesible, eso depende de quién esté incluido en la red de contactos. A la hora de concretar los contactos del personaje,

algunas facciones y grupos apropiados son el Ejército de la Reina, los Exploradores de la Reina, las brujas, la Ordo Mágica, la Iglesia de Prios, las casas nobles y los cazatesoros.

LONGEVO

Tras alcanzar la edad adulta, el proceso de envejecimiento del personaje se ralentiza. A menos que sea víctima de violencia, veneno o enfermedad, el personaje puede alcanzar los doscientos o trescientos años. Su gran esperanza de vida hace que estas criaturas suelen mostrar una actividad más pausada, lo que compensan con una actitud de hacer bien las cosas cuando merecen la pena; con el tiempo, eso les concede un alto grado de maestría.

Longevo no tiene otro efecto más allá de lo que modifique la interpretación del personaje.

MONTÉS

El personaje puede sobrevivir con pocos recursos y está acostumbrado a encontrar comida y refugio en terreno agreste.

El personaje puede, mediante una tirada con éxito de *Atento*, encontrar suficiente agua y comida para alimentarse mientras viaja por tierras salvajes o entre las ruinas de Davokar. Si el personaje forma parte de un grupo pequeño (hasta cinco individuos), también puede encontrar agua y comida para los demás, aunque le llevará mucho más tiempo y el grupo tendrá que dejar de viajar mientras tanto.

PARIA

El personaje pertenece a una raza con mala reputación entre la mayoría gobernante, que la discrimina de forma más o menos abierta. Aunque puede que haya individuos concretos libres de prejuicios contra una raza paria, las relaciones sociales del personaje suelen ser complicadas. Por otro lado, los grupos discriminados suelen permanecer unidos contra el mundo y proporcionarse ayuda y apoyo mutuo.

En una tirada de tipo social, el jugador debe tirar dos veces y elegir el peor resultado. En cambio, cuando se relaciona con miembros de su propia raza recibe una segunda oportunidad en caso de fallo y solo tiene que hacer una tirada cuando intente lograr algo realmente cuestionable o casi imposible de realizar.

Además, el personaje empieza con solo cinco chelines en su bolsa.

POCO LONGEVO

La vida del personaje es breve, incluso bajo condiciones favorables, y son pocos los que llegan a los cuarenta. Los miembros de esta raza tienden a alcanzar la madurez en un puñado de años, tras lo que empiezan a perder su vigor de juventud. Por otro



Paria



Robusto

lado, son rápidos a la hora de aprender y adaptarse a un nuevo entorno y suelen estar preparados para enfrentarse al mundo a los cinco años de edad.

Poco longevo no tiene otros efectos más allá de lo que modifique la interpretación del personaje.

PRIVILEGIADO

El personaje pertenece a una raza de gran posición dentro su sociedad, por lo que dispone de ventajas que otros simplemente no pueden tener o que deben costearse a base de plata o trabajo duro.

En una tirada de tipo social dentro de su comunidad, el personaje recibe una segunda oportunidad en caso de fallo y solo tiene que hacer una tirada cuando intenta lograr algo realmente cuestionable o casi imposible de realizar.

Además, el personaje empieza con cincuenta táleros en su bolsa.

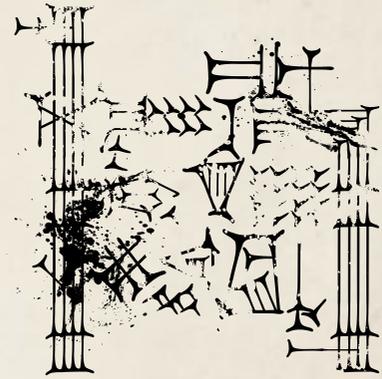
ROBUSTO

El personaje pertenece a una raza de criaturas de gran tamaño y que suelen seguir creciendo durante toda su vida, aunque a diferentes velocidades: unos lo hacen rápidamente, otros de forma más lenta y los hay que parecen no crecer en absoluto, por mucho tiempo que pase.

Principiante **Especial.** El personaje mide algo más de dos metros diez y es muy fuerte. Un cuerpo tan descomunal es fácil de alcanzar en combate, lo que se compensa con una mayor resistencia natural. La *Defensa* del personaje es [*Ágil* - 2] y solo puede usar armaduras ligeras hechas a medida, que cuestan el doble de lo normal. A cambio, el personaje ignora de forma natural 1D4 del daño que recibe en cada golpe, más la armadura que porte. Además, puede hacer 1D4 daño extra en uno de sus ataques por turno.

Adepto **Especial.** El personaje mide casi dos metros y medio de alto, pesa unos 225 kilos y tiene una piel tan gruesa como la corteza de un árbol. Una criatura así puede pegar bien fuerte, pero también es fácil de golpear. La *Defensa* del personaje es [*Ágil* - 3] y solo puede usar armaduras ligeras hechas a medida, que cuestan el triple de lo normal. A cambio, el personaje ignora de forma natural 1D6 del daño que recibe en cada golpe, más la armadura que porte. Además, puede hacer 1D6 daño extra en uno de sus ataques por turno.

Maestro **Especial.** El personaje ronda los tres metros, pesa cerca de la media tonelada y es capaz de aplastar a criaturas más pequeñas,



Aunque resulta difícil de descifrar, se cree que esta inscripción tallada en los cimientos de piedra de Otra Dorno contiene el símbolo de «masacre» o «baño de sangre».

mientras que las armas de sus enemigos tienen problemas para atravesar su pétrea piel. Es muy fácil golpear a una criatura de este tamaño, pero también representa un gran peligro en combate. La *Defensa* del personaje es [*Ágil* - 4] y solo puede usar armaduras ligeras (hecha a medida, coste normal multiplicado por cuatro). A cambio, el personaje ignora de forma natural 1D8 del daño que recibe en cada golpe, más la armadura que porte. Por último, puede hacer 1D8 daño extra en uno de sus ataques por turno.

SUPERVIVIENTE

El personaje pertenece a una raza con poca esperanza de vida pero con una energía vital comparable a la de otras más longevas. En algunos individuos dicha energía se manifiesta mediante arrebatos explosivos y una marcada inquietud; en otros casos se exterioriza como un instinto de supervivencia más útil.

Principiante **Gratuita.** Gracias a su explosivo instinto de supervivencia, el personaje puede realizar una acción extra de movimiento por escena.

Adepto **Reacción.** El personaje confía en sus instintos y ha aprendido que aguantar los golpes puede salvarle la vida. Su refinado instinto de supervivencia le proporciona un +1D4 permanente a su armadura.

Maestro **Gratuita.** Dentro de cada uno de los miembros de esta raza vive un poderoso espíritu de lucha, que puede manifestarse cuando se ven arrinconados. El personaje ha dominado esta furia y puede, una vez por escena, sacrificar una acción de movimiento para realizar una acción de combate adicional.



Habilidades

LAS HABILIDADES SON lo que realmente le dan a cada personaje de **Symbaroum** un lugar y propósito en el mundo de juego. Están divididas en tres niveles, de principiante a maestro, representando la capacidad de una persona para usar sus atributos básicos de la forma más eficiente posible.



ALGUNAS HABILIDADES son de uso casi exclusivo en combate y otras están más enfocadas a la superación de retos, pero muchas son de uso mixto, lo que vendrá así señalado en su descripción. Hay que destacar que muchas habilidades obligan al jugador a gastar diferentes tipos de acciones (puedes ver más detalles en las Reglas para el Jugador, página 156).

Las habilidades disponen de tres niveles: principiante, adepto y maestro. Evidentemente, un adepto puede usar su habilidad a nivel principiante, mientras que un maestro tiene acceso a los tres niveles.

La descripción de las habilidades usa una estructura común donde se emplean los siguientes términos:

- ♦ **Acción activa:** La habilidad es un ataque o un tipo de acción de combate. Hay acciones activas que generan acciones extra, que si bien no pueden utilizarse para realizar acciones activas adicionales, sí pueden beneficiarse de cualquier habilidad pasiva del personaje.
- ♦ **Acción gratuita:** Esta acción puede emplearse un número ilimitado de veces por turno, siempre que siga cumpliendo las condiciones de la descripción de la habilidad. Su uso no cuenta para el límite normal de dos acciones por personaje y turno.
- ♦ **Acción pasiva:** Este uso de habilidad no requiere activar una acción de combate, o dicho de otro modo, siempre está activa. Si un personaje tiene dos habilidades pasivas o más, se considera que todas están activas al mismo tiempo.
- ♦ **Acción reactiva (o Reacción):** La habilidad es una reacción a otra acción, por lo que no cuenta para el límite de dos acciones por personaje y turno. Las reacciones ignoran el orden normal de iniciativa, ya que suceden como consecuencia de una acción detonante. Las reacciones pueden usar habilidades pasivas, pero nunca activas.
- ♦ **Acción especial:** Estas habilidades funcionan de manera especial, tal y como se explica en su descripción.

Vista desde el interior de una de Torres de Tierra de la grieta de la Sanguijuela Negra. Hay varias teorías sobre la profundidad que alcanzan, pero los rumores hablan de entre 90 y 180 metros.

ACRÓBATA

El personaje ha aprendido el arte de las maniobras acrobáticas a través de una de las escuelas de esgrima de Yndaros, tras pasar tiempo con una compañía de teatro o a base de trepar por los árboles de Davokar. La destreza del acróbata le proporciona una ventaja para retirarse de un combate cuerpo a cuerpo o cuando intenta alcanzar el centro de una formación enemiga.

Principiante **Activa.** El personaje puede, mediante una tirada con éxito de *Ágil*, evitar los ataques gratuitos provocados por intentar retirarse de un combate cuerpo a cuerpo o por pasar junto a un enemigo. Si falla la tirada, el jugador debe elegir entre quedarse donde está o moverse y sufrir el ataque gratuito del oponente.

Adepto **Gratuita.** Si el personaje es derribado puede intentar levantarse de un salto usando una acción gratuita para realizar una tirada de *Ágil*. Si falla la tirada, el personaje debe emplear una acción de movimiento para levantarse, según lo normal.

Maestro **Activa.** Cuando combate contra más de un oponente, el personaje puede utilizar a uno de sus enemigos como escudo, una vez por turno, de modo que este sufra un ataque con éxito en su lugar. El oponente no puede defenderse del ataque, pero el maestro acróbata debe superar una tirada de *Ágil* para que el enemigo sufra el golpe.

Elixires

ELIXIRES

DE PRINCIPIANTE

Antídoto (débil)
Hierbas curativas
Veneno (débil)
Pan de viaje

ELIXIRES DE ADEPTO

Antídoto (moderado)
Esporas asfixiantes
Extracto elemental
Lágrimas curativas
Vela fantasmal
Concentrado mágico
Veneno (moderado)
Aceite de protección

ELIXIRES DE MAESTRO

Antídoto (potente)
Elixir de vida
Veneno (potente)
Bomba de esporas
Polvo espectral

ALQUIMISTA

El personaje ha sido instruido en los misterios de la alquimia y es capaz de preparar varios elixires de gran utilidad a la hora de sobrevivir en las oscuras profundidades de Davokar, siempre que cuente con los ingredientes adecuados. El capítulo de Equipo contiene una lista de elixires y los componentes alquímicos necesarios para su preparación (página 150).

En partida, *Alquimista* sirve para identificar drogas y venenos y obtener pistas sobre su procedencia. Aparte de eso, el personaje puede intentar preparar un elixir una vez por aventura, antes de su inicio o durante algún momento apropiado, como mientras viaja por un bosque o al pasar por una cueva donde hay ingredientes de gran potencia.

Principiante **Especial.** Una tirada con éxito de *Inteligente* permite al personaje recolectar hierbas o minerales para crear una dosis de un elixir de principiante.

Adepto **Especial.** El personaje es un alquimista reconocido. Una tirada con éxito de *Inteligente* le permite recolectar hierbas o minerales para

crear una dosis de un elixir de adepto o 1D4 dosis de principiante.

Maestro **Especial.** El personaje es un alquimista de gran reputación. Una tirada con éxito de *Inteligente* le permite recolectar hierbas o minerales para crear una dosis de un elixir de maestro, 1D4 dosis de adepto o 1D8 de principiante.

ARMAS A DOS MANOS

Tanto los caballeros de Ambria como la Guardia de la Furia de Karvosti van cubiertos de acero de los pies a la cabeza, alcanzando un nivel de protección que les permite centrarse en atacar de la forma más devastadora.

Las manos encallecidas del personaje son como una horma para las pesadas armas a dos manos, capaces de infligir un daño extraordinario contra todo tipo de objetivos. Las armas pesadas son especialmente efectivas contra enemigos con mucha armadura.

Principiante **Pasiva.** El daño infligido por un arma pesada aumenta hasta 1D12.

Adepto **Reacción.** El personaje ha dominado el uso de su arma: cuando falla un ataque, puede usar el movimiento de regreso para intentar un segundo ataque contra el objetivo, que causa 1D8 puntos de daño si la tirada tiene éxito.

Maestro **Activa.** En manos de un maestro, un arma pesada es una herramienta capaz de aplastar una armadura. Los ataques de un maestro ignoran la armadura del objetivo golpeado.

ARMAS DE ASTA

El personaje está iniciado en los secretos de las armas de asta. Los ejércitos milicianos de los bosques y planicies suelen ir equipados con lanzas, ya que resulta un arma sencilla cuya longitud puede ser bien aprovechada por cualquiera tras un rápido entrenamiento.

La gran habilidad del personaje con las armas de asta muestra el verdadero poder que puede tener una simple vara de madera recia en manos de un guerrero experimentado.

Principiante **Pasiva.** El daño de las armas Largas aumenta un nivel: 1D10 para lanzas y alabardas y 1D8 para varas.

Adepto **Reacción.** El personaje ha dominado el ataque con armas de asta y obtiene un ataque gratuito contra todos los enemigos que entren a distancia de cuerpo a cuerpo con él, sean ellos o el personaje quien realice el movimiento. La única excepción es cuando el rival también empuña un arma Larga, en cuyo caso el personaje no obtiene ningún ataque gratuito.

Maestro **Reacción.** Un maestro de las arma de asta tienen la capacidad de mantener a sus enemigos a raya. El personaje puede usar el ataque gratuito que recibe para impedir que el enemigo se acerque lo suficiente para golpear. Mientras que el personaje tenga éxito golpeando al enemigo, este no podrá atacarle con armas cuerpo a cuerpo, incluso si el daño del personaje no logra penetrar su armadura.

ATAQUE CON DOS ARMAS

Los bárbaros, ambrios y trasgos disponen de técnicas de combate que incluyen el uso de más de un arma. El personaje ha aprendido a luchar con dos armas, una técnica avanzada que proporciona al guerrero una ventaja ofensiva. El *Ataque con dos armas* resulta especialmente efectivo contra oponentes con poca armadura.

Principiante **Activa.** El personaje sabe cómo blandir un arma en cada mano. Un principiante puede pelear con un arma a una mano en su brazo bueno y una corta en el otro. El personaje puede realizar dos ataques contra el mismo objetivo, causando 1D8 y 1D6 puntos de daño respectivamente. El enemigo debe defenderse por separado de cada ataque. Además, mientras el principiante lleve un arma en cada mano recibe una bonificación de +1 a su *Defensa*, como habilidad pasiva.

Adepto **Activa.** El adepto puede usar dos armas a una mano y cada ataque causa 1D8 puntos de daño.

Maestro **Activa.** La habilidad de un maestro le permite infligir 1D10 puntos de daño con el arma de su brazo bueno y 1D8 con la otra arma.

ATAQUE TRAICIONERO

Aunque el palacio de Yndaros, los callejones de Fuerte Espina y las tinieblas de Davokar son lugares completamente diferentes, los tres tienen al menos una cosa en común: cuando las palabras fallan, hablan las armas. El personaje ha aprendido a explotar los huecos en la defensa de un enemigo y nunca desaprovecha la oportunidad de hacer un *Ataque traicionero*.

Principiante **Reacción.** Una vez por turno, un ataque hecho con ventaja causa +1D4 puntos de daño adicional. El personaje puede usar *Discreto* en vez de *Diestro* cuando realiza un ataque mientras tiene ventaja. Solo se puede hacer un *Ataque traicionero* por turno, sin importar las circunstancias.

Adepto **Reacción.** Además del daño adicional (ver arriba), el *Ataque traicionero* del personaje

provoca una herida abierta en el enemigo, que pierde 1D4 puntos de daño por desangramiento en cada turno posterior al ataque. El enemigo continúa sangrando hasta que le apliquen un uso de hierbas curativas, la habilidad de *Medicus* o algún recurso similar.

Maestro **Reacción.** El *Ataque traicionero* causa +1D8 puntos de daño adicionales y una herida abierta, igual que en nivel Adepto. Todos los ataques de un maestro cuentan como *Ataques traicioneros*, siempre que cumplan con los requisitos de ventaja o sorpresa (no se le aplica el límite de uno por turno).

ATRIBUTO EXCEPCIONAL

Todos los sentidos, capacidades físicas y mentales del personaje son susceptibles de mejora. Un poco de entrenamiento diario permite fortalecer los músculos, afinar la vista y desarrollar el intelecto, lo que incrementa la capacidad básica de supervivencia del personaje.

Esta habilidad puede elegirse varias veces, siempre para un atributo diferente.

Principiante **Especial.** El personaje ha trabajado duro entrenando uno de sus atributos, el cual aumenta en +1.

Adepto **Especial.** Al igual que a nivel principiante, pero el atributo aumenta un +2 en total.

Maestro **Especial.** Al igual que a nivel principiante, pero el atributo aumenta un +3 en total.

BERSERKER

Los temidos guerreros bárbaros de Davokar han desarrollado la capacidad de entrar en una furia berserker antes de la batalla. El personaje permite que la ira reprimida de su corazón inunde su cuerpo, liberando una rabia explosiva que, canalizada correctamente, puede determinar qué bando saldrá victorioso del combate.

Principiante **Gratuita.** El personaje puede realizar una acción gratuita para entrar en un frenesí homicida centrado exclusivamente en acabar con el enemigo y causar +1D6 puntos de daño en combate cuerpo a cuerpo. Una vez en frenesí, el personaje no puede defenderse apropiadamente y su *Defensa* se calcula como si solo tuviera 5 puntos en *Ágil*.

Adepto **Reacción.** La furia del personaje le sirve de armadura: mientras se encuentre en ese estado, puede ignorar 1D4 puntos de daño de cada ataque sufrido.

Maestro **Gratuita.** El personaje ha logrado controlar su furia sin sacrificar ni un ápice de su po-

La potencia defensiva de las armas de asta

La habilidad de *Armas de asta* es una buena opción para un personaje muy defensivo. A nivel adepto proporciona ataques gratuitos contra cualquier oponente que trate de acercarse, lo que resulta muy útil en peleas contra varios enemigos. A nivel maestro, *Armas de asta* es una de las mejores herramientas para mantener a los rivales a raya, aunque un enemigo provisto también de un arma de asta puede anular en gran medida los efectos de esta habilidad.

der, por lo que puede beneficiarse del daño y protección adicionales y aun así defenderse normalmente.

BRUJERÍA

La tradición de la brujería proviene de las profundidades de Davokar y sus espíritus salvajes. Durante generaciones, sus enseñanzas han pasado de bruja en bruja, quienes junto a los jefes han gobernado al pueblo de los bosques a lo largo de triunfos y reveses por igual. Indudablemente, son los poderes primigenios de la brujería los que permiten que los clanes bárbaros puedan vivir en el interior de Davokar.

Principiante **Especial.** La bruja ha aprendido las enseñanzas de la brujería y el modo de resistir sus elementos más tenebrosos. La bruja deja de sufrir Corrupción permanente cuando aprende poderes de nivel principiante (o rituales) de la tradición *Brujería*. Sin embargo, sigue desprotegida de la Corrupción temporal provocada por el uso de esos mismos poderes o rituales.

Adepto **Especial.** La bruja deja de sufrir Corrupción permanente cuando aprende poderes de nivel adepto de la tradición *Brujería*. Además, el personaje ha aprendido a dominar los poderes y rituales de la tierra, la sangre y los espíritus, de forma que solo sufre un punto de Corrupción temporal cuando los emplea.

Maestro **Especial.** La bruja deja de sufrir Corrupción permanente cuando aprende poderes de nivel maestro de la tradición *Brujería*.

COMBATE CON ARMADURA

Un auténtico guerrero va enfundado en armadura y está entrenado en el combate y movimiento con ella. Esto es cierto tanto entre ambrios como entre bárbaros, si bien es cierto que los primeros suelen contar con guerreros de armaduras más pesadas. La habilidad de *Combate con armadura* mejora la protección contra proyectiles y ataques ofrecida por las armaduras de cualquier tipo (cuero, acero, etcétera).

Principiante **Pasiva.** El personaje sabe cómo sacarle el máximo provecho a su armadura, aumentando su nivel en uno: las armaduras ligeras protegen 1D6, las medias 1D8 y las pesadas 1D10.

Adepto **Pasiva.** El personaje está acostumbrado a llevar armadura y sabe cómo actuar dentro de los límites que le impone. La armadura deja de tener un efecto negativo sobre su atributo de *Ágil* o las habilidades basadas en este (incluyendo *Defensa*). La cualidad de Incómoda de la

armadura sigue teniendo efectos negativos sobre el uso de poderes místicos.

Maestro **Reacción.** El personaje puede tirar *Ágil* para contrarrestar los efectos de equipo o habilidades que permitan a los ataques enemigos ignorar o reducir el nivel de su armadura; una tirada con éxito de *Ágil* permite que la armadura ofrezca toda su protección. Los poderes místicos que ignoran la armadura no se ven afectados por esta habilidad.

COMBATE CON ESCUDO

El personaje está entrenado en el buen uso de su escudo y en la manera de emplearlo a modo de arma, por lo que puede aprovechar la protección de su escudo tanto para preparar y potenciar sus ataques como para golpear con el mismo. La efectividad de esta combinación es probablemente la culpable de la popularidad del escudo entre los bárbaros y guerreros ambrios por igual.

Esta habilidad solo puede usarse con escudos recios hechos de madera o acero, capaces de transmitir la cantidad necesaria de fuerza; la rodela, un escudo ligero de uso frecuente por arqueros, es demasiado ligero para usarse con esta habilidad.

Principiante **Pasiva.** Las armas blandidas en el brazo atacante del personaje aumentan su daño en un nivel: 1D10 para las armas de una mano y 1D8 para las armas cortas. Un principiante de esta habilidad sabe utilizar su escudo para protegerse con más eficacia, por lo que recibe un +2 a su bonificación de *Defensa*, en vez del +1 habitual.

Adepto **Reacción.** El personaje ha aprendido a combinar arma y escudo de forma que cada ataque con éxito se ve seguido de un golpe de escudo contra el mismo objetivo. El daño del escudo es de 1D4. Además, si el personaje supera una tirada de [*Fuerte* ← *Fuerte*], el objetivo cae derribado al suelo.

Maestro **Reacción.** Igual que a nivel adepto, pero el daño del escudo sube de 1D4 a 1D8.

COMBATE SIN ARMAS

No siempre se precisa de una espada o un arco para combatir. El personaje se ha entrenado largo y duro para convertirse en un oponente letal incluso cuando está desarmado. Así, los bárbaros del bosque están orgullosos de sus tradiciones de lucha y boxeo; otro ejemplo es el estilo de combate desarrollado en los arrabales orientales de Yndaros, estilo que pueden verse en acción en la Cúpula, donde un par de los gladiadores más famosos de la ciudad han adoptado sus técnicas.

Principiante **Pasiva.** El personaje ha aprendido a usar con gran eficacia sus dotes para el combate marcial y puede realizar ataques desarmados que hacen 1D6 puntos de daño. Una criatura que además tenga el rasgo de *Armas naturales* puede aumentar el daño según el nivel que tenga en este.

Adepto **Activa.** La velocidad del adepto le permite atacar dos veces a un mismo objetivo. Cada ataque se tira por separado.

Maestro **Pasiva.** Un maestro del ataque marcial puede golpear con mortífera precisión el punto débil de su enemigo (como la garganta o las rodillas), lo que hace que todos sus ataques causen +1D6 puntos de daño adicionales.

DOMINACIÓN

Una personalidad fuerte puede usar su voz, mirada y presencia para doblegar a un corazón más débil en mitad de una batalla. El personaje está entrenado en esta forma de sometimiento en combate. Entre los gladiadores de Yndaros se considera que es una forma especialmente sensacional de ganar una batalla; para los bárbaros es un modo extremadamente honorable de derrotar a un enemigo.

Esta habilidad puede usarse en situaciones sociales para intimidar a alguien, de forma que obedezca o revele sus secretos.

Principiante **Pasiva.** El personaje puede utilizar su arrolladora presencia para dominar y confundir a su enemigo. El personaje puede emplear *Persuasivo* en vez de *Diestro* en combate cuerpo a cuerpo.

Adepto **Gratuita.** El personaje puede, como acción gratuita, intentar una tirada de [*Persuasivo* ← *Tenaz*] para obligar a un enemigo a dudar durante un combate cuerpo a cuerpo. El enemigo no puede atacar al personaje durante ese turno, atacando en cambio a alguno de los aliados de su rival (de ser posible).

Maestro **Activa.** El personaje puede someter a un enemigo con una tirada de [*Persuasivo* ← *Tenaz*]. Un enemigo sometido puede ser obligado a detenerse y negociar, huir de una batalla en curso (de ser posible) o rendirse cuando no hay escapatoria. Un enemigo que ya está combatiendo no puede ser sometido si no recibe antes una herida de manos del personaje o uno de sus aliados.

ESTRANGULADOR

El personaje ha sido iniciado en el infame pero a veces necesario arte de la estrangulación. Esta técnica de combate tiene mala reputación entre bárbaros

Tabla 6: Habilidades

| HABILIDAD | COMÚN PARA |
|-----------------------------|-----------------------------|
| <i>Acróbata</i> | guerrero, maleante |
| <i>Alquimista</i> | místico, maleante |
| <i>Armas a dos manos</i> | guerrero |
| <i>Armas de asta</i> | guerrero, maleante |
| <i>Ataque con dos armas</i> | guerrero, maleante |
| <i>Ataque traicionero</i> | maleante |
| <i>Atributo excepcional</i> | guerrero, místico, maleante |
| <i>Berserker</i> | guerrero |
| <i>Brujería</i> | místico |
| <i>Combate con armadura</i> | guerrero |
| <i>Combate con escudo</i> | guerrero |
| <i>Combate sin armas</i> | guerrero |
| <i>Dominación</i> | guerrero, místico, maleante |
| <i>Estrangulador</i> | maleante |
| <i>Estudioso</i> | místico, maleante |
| <i>Finta</i> | maleante |
| <i>Golpe de hierro</i> | guerrero |
| <i>Guardaespaldas</i> | guerrero |
| <i>Hechicería</i> | místico |
| <i>Inquebrantable</i> | guerrero, místico, maleante |
| <i>Jinete</i> | guerrero, místico, maleante |
| <i>Líder</i> | guerrero, místico, maleante |
| <i>Magia</i> | místico |
| <i>Mano veloz</i> | guerrero, maleante |
| <i>Medicus</i> | místico, maleante |
| <i>Ojo místico</i> | místico, maleante |
| <i>Poder místico</i> | místico |
| <i>Recuperación</i> | guerrero, místico, maleante |
| <i>Rituales</i> | guerrero, místico, maleante |
| <i>Sexto sentido</i> | guerrero, maleante |
| <i>Táctico</i> | místico, maleante |
| <i>Teúrgia</i> | místico |
| <i>Tirador</i> | guerrero, maleante |
| <i>Venenos</i> | místico, maleante |
| <i>Versado en criaturas</i> | místico, maleante |
| <i>Viento de acero</i> | guerrero, maleante |

ASÍ HABLÓ AROALETA

«... aquel al que llamaban “el primero entre iguales” era sin embargo el más rápido, el más fuerte y el más diestro con la lanza: Maiesticar, el saqueador que, armado con su Muertearaña, atravesó el corazón del Rey Araña».

y ambrios por igual, lo que no significa que no resulte muy apreciada a la hora de deshacerse de un guardia o un enemigo de forma discreta.

Esta habilidad permite dañar gravemente a un enemigo lento o desprevenido, ya sea con una cuerda o (de forma más sofisticada) con un elixir de esporas asfixiantes.

Principiante Activa. Un *Estrangulador* principiante que cuente con ventaja puede realizar un ataque que, en caso de éxito, causa 1D6 puntos de daño por turno e ignora armadura. El objetivo no puede actuar hasta que se libere de la presa del estrangulador, para lo que el personaje debe fallar una tirada de [*Inteligente*←*Inteligente*].

Adepto Activa. El personaje sabe cómo usar las mortíferas esporas asfixiantes que los alquimistas recogen en las profundidades de Davokar. Una tirada con éxito de [*Inteligente*←*Ágil*] permite lanzar las esporas a un enemigo y causarle 1D4 puntos de daño por turno, durante 1D4 turnos, ignorando armadura. No hay defensa conocida contra los efectos de unas esporas asfixiantes, más allá de la curación del daño producido. Las víctimas afectadas pueden actuar con normalidad, a diferencia del uso de nivel principiante de esta habilidad.

Maestro Activa. El personaje puede usar la mortífera y delicada bomba de esporas, un elixir creado por los maestros alquimistas a base de esporas asfixiantes. Si la bomba se lanza a gran distancia, hace falta superar una tirada de *Inteligente* para impactar en el punto elegido. La bomba de esporas cubre un pasillo, una habitación normal o un área pequeña con una nube asfixiante. Todos los que se encuentren en la zona afectada sufren un ataque de esporas que causa 1D4 puntos de daño por turno, ignorando armadura, durante 1D4 turnos.

ESTUDIOSO

El personaje es un individuo culto, bien versado en el funcionamiento del mundo: su cultura, su historia, lenguas y artefactos. Durante siglos, los héroes, monstruos y reinos han dejado a su paso poderosos objetos y conocimientos ocultos. Esta habilidad representa el conocimiento sobre dichas cosas. Los concienzudos estudios del personaje le permiten no solo conocer la historia de un objeto, sino sus usos y propiedades.

La habilidad *Estudioso* también representa la pericia del personaje para investigar en bibliotecas, archivos y documentos administrativos, lo que puede

resultar muy útil para resolver retos y rompecabezas de ese tipo.

Principiante Gratuita. Cualquier personaje *Estudioso* que supere una tirada de *Inteligente* puede averiguar las propiedades de un artefacto en concreto, pero no cómo activarlo. Igualmente, un principiante puede usar *Estudioso* para traducir un texto o comprender lo dicho en otra lengua humana. Un personaje no necesita tirar *Inteligente* para expresarse con palabras o frases simples, pero sí cuando quiera mantener una conversación normal.

Adepto Gratuita. El personaje es un estudioso de los artefactos y es capaz de usar *Inteligente* en vez de *Tenaz* para activar artefactos. Además, el adepto puede, mediante una tirada con éxito de *Inteligente*, leer y comprender la desgarrada lengua de los elfos y trolls. Un personaje no necesita tirar *Inteligente* para expresarse con palabras o frases simples en lengua élfica o troll, pero sí cuando quiera mantener una conversación normal.

Maestro Gratuita. El personaje es un reputado intérprete de pergaminos y puede, tras una tirada exitosa de *Inteligente*, activar directamente los poderes místicos de un pergamino o vitela. El *Estudioso* también puede usar *Inteligente* en vez de *Tenaz* para resistirse a efectos mágicos. Además, el maestro está familiarizado con los secretos de Symbaroum: tras superar una tirada de *Inteligente* puede leer un texto escrito en la antigua lengua muerta de dicha civilización. Un personaje no necesita tirar *Inteligente* para expresarse con frases simples en esa lengua, pero sí cuando quiera mantener una conversación normal.

FINTA

Los personajes y criaturas sin la fuerza o voluntad para blandir armas pesadas en combate pueden desarrollar la capacidad de finta. Esta habilidad requiere el uso de un arma Corta o Precisa y permite usarla de forma sutil e inesperada, por lo que cada ataque obtiene la misma ventaja que tendría si el enemigo estuviera sorprendido.

Principiante Pasiva. Un personaje que ataque con un arma cuerpo a cuerpo Corta o Precisa puede usar *Discreto* en vez de *Diestro*.

Adepto Reacción. El personaje ofrece un falso hueco en su defensa y engaña al oponente para que ataque. El personaje puede elegir defenderse con *Discreto* en vez de *Ágil*.

Maestro Activa. El personaje puede sorprender a un enemigo en mitad de combate. Si supera una tirada de [Discreto←Atento], obtiene un ataque gratuito adicional contra el enemigo. El personaje puede realizar su ataque normal incluso si su *Finta* no tuvo éxito.

GOLPE DE HIERRO

El personaje ha aprendido a aprovechar al máximo su fuerza durante un combate cuerpo a cuerpo. Los caballeros, los miembros de la Guardia de la Furia y otros guerreros fuertemente armados confían en su fuerza a la hora de combatir, dejando la precisión y las sutilezas para los demás.

Principiante Pasiva. El personaje sabe aprovechar sus músculos al máximo y puede usar *Fuerte* en vez de *Diestro* para atacar cuerpo a cuerpo.

Adepto Pasiva. Los ataques cuerpo a cuerpo del personaje provocan +1D4 de puntos de daño adicionales.

Maestro Activa. El personaje sabe cómo emplear toda su fuerza en un combate cuerpo a cuerpo: una vez por turno puede lanzar un golpe devastador que provoca +1D8 puntos adicionales de daño, en vez de +1D4.

GUARDAESPALDAS

Los ambrios de noble cuna, los mercaderes de bolsa rebosante y demás figuras de poder se rodean de guardaespaldas.

Incluso entre los bárbaros hay guerreros que prestan sus servicios protegiendo la vida del jefe. El personaje está entrenado para interponerse en la trayectoria de golpes letales dirigidos contra la persona protegida.

Principiante Reacción. El personaje puede, mediante una tirada con éxito de *Tenaz*, recibir un golpe dirigido contra un aliado. El personaje no puede defenderse de ese ataque, por lo que recibe el golpe y sufre sus consecuencias.

Adepto Reacción. El personaje tiene tal habilidad que puede redirigir y defenderse de todos los ataques dirigidos contra la persona que esté protegiendo.

Maestro Reacción. El personaje es un auténtico ángel de la guardia. No solo puede redirigir y defenderse de todos los ataques dirigidos contra la persona que esté protegiendo, sino que gana un ataque gratuito como reacción contra cualquiera que intente atacar en combate cuerpo a cuerpo a su protegido.

HECHICERÍA

El personaje es uno de esos seres lo suficientemente desesperados o arrogantes como para abrazar la

oscuridad. Mientras que las demás tradiciones hacen todo lo posible para evitar los impíos poderes de la Corrupción, el hechicero eligió el camino opuesto.

Los poderes y rituales de la *Hechicería* dependen de la fuerza de la Corrupción y los recursos que ofrece su mancha. El hechicero debe mantener el equilibrio entre usar la energía oscura a su alcance y evitar ser esclavizado por la oscuridad. Aunque la mayoría de los hechiceros saben que la senda que han escogido solo tiene un posible final, solo los más depravados de entre ellos aceptan su destino y ven su inevitable esclavitud como una especie de salvación.

Principiante Especial. El personaje ha dado su primer paso en la resbaladiza pendiente hacia la oscuridad, pero también ha hallado la manera de no perder el equilibrio del todo. El hechicero puede realizar una tirada de *Tenaz* cada vez que gana Corrupción temporal o permanente para recibir un solo punto.

Adepto Reacción. El hechicero puede recurrir a su propia Corrupción para alimentar sus poderes místicos. Tras un fallo en una tirada de un poder, el hechicero puede intentarlo de nuevo usando el valor total de su Corrupción. Si supera la tirada, el poder se activa de manera normal, pero el hechicero sufre 1D4 puntos temporales de Corrupción.

Maestro Especial. El hechicero puede usar la Corrupción para imponer su voluntad sobre los demás. Cada vez que intente afectar al atributo de *Tenaz* de una criatura, puede elegir hacer la tirada contra la Sombra de la criatura (igual a su atributo de *Tenaz*←Corrupción total). Sorprendentemente, las criaturas totalmente consumidas por la Corrupción son inmunes a este poder; es como si se alimentaran de la oscuridad del mundo para aferrarse a su tenebrosa existencia.

INQUEBRANTABLE

Los templarios, los mantos negros e incluso unos pocos místicos han desarrollado trucos y técnicas mentales para resistirse a influencias negativas. El personaje posee una mente férrea que le empuja a seguir luchando incluso contra toda posibilidad.

Los místicos suelen fracasar cuando intentan dañar o hacerse con el control de los sentidos de un personaje con esta habilidad; además, si este es realmente fuerte, puede incluso volver la magia en contra de su lanzador.

Principiante Reacción. El personaje puede hacer un segundo intento en una tirada de *Fuerte* o *Tenaz* para librarse de un efecto físico activo, como una trampa, un veneno, los efectos de

un elixir o incluso las energías de un poder místico (siempre que este se manifieste de forma física: fuego, ácido, etcétera).

Adepto **Reacción.** El personaje es imperturbable y puede hacer un segundo intento para ignorar los efectos de un poder activo que afecte a su voluntad o sus sentidos.

Maestro **Reacción.** La psique del personaje golpea a cualquiera que intente atacarla. Todos los ataques mentales fallidos realizados contra el personaje (es decir, los modificados por su atributo de *Tenaz*) le infligen al atacante 1D6 puntos de daño (ignorando armadura).

JINETE

Las llanuras de Ambria se encuentran bajo control de la caballería pesada de la reina Korinthia, tal y como se demostró una y otra vez durante sus batallas con los tercos bárbaros en la primera década de la invasión. Hace falta entrenamiento para usar una montura en combate, tanto para el jinete como para el caballo, pero cuando consiguen trabajar unidos se convierten en una combinación letal. Los bárbaros de las llanuras occidentales también emplean este recurso de manera eficiente para lanzar incursiones con sus carros de guerra contra los asentamientos ambrios vecinos.

Un personaje con la habilidad *Jinete* también tiene buena mano con otros tipos de animales de granja y similar, por lo que es capaz de calmar animales nerviosos; por ejemplo, evitando que un perro guardián empiece a ladrar.

Principiante **Reacción.** El personaje es un jinete con experiencia, acostumbrado a luchar a caballo, y sabe cómo usar el peso de su caballo durante una carga. Si la montura se mueve antes de atacar, el personaje puede causar +1D6 puntos de daño adicional en un ataque cuerpo a cuerpo.

Adepto **Activa.** El lazo entre la montura y su jinete les permite atacar al galope, lo que significa que pueden usar parte de su acción de movimiento antes de su ataque y el resto después, sin que ello les suponga quedar trabados en combate. El enemigo solo puede responder usando una reacción o gastándose su acción de movimiento en intentar alcanzar al jinete.

Maestro **Reacción.** El jinete sabe aprovechar mejor una carga: si la montura se mueve antes de atacar, el personaje puede causar +1D10 puntos de daño adicionales en un ataque cuerpo a cuerpo.

LÍDER

Aunque hay muchos que llegan a una posición de mando a base de combatir, son pocos los aceptados como un auténtico líder por la gente bajo su mando. Un personaje con esta habilidad es una figura inspiradora, elocuente y carismática a la que los demás escuchan y siguen, a veces hasta la muerte.

La habilidad de *Líder* puede usarse fuera de combate para ponerse al mando de un grupo de extraños, organizar una milicia o situaciones similares.

Principiante **Pasiva.** La fuerte personalidad del personaje le permite usar *Persuasivo* en vez de *Tenaz*, como por ejemplo para emplear poderes místicos, aunque no puede usarse como base para su umbral de Corrupción.

Adepto **Activa.** El personaje puede señalar a una criatura u objeto como el objetivo prioritario para sus aliados durante toda una escena. Los aliados que ataquen al objetivo causan +1D4 puntos de daño adicionales. El *Líder* puede cambiar el objetivo con una nueva tirada de habilidad activa.

Maestro **Activa.** El líder inspira a sus aliados con un discurso, lo que les permite sustituir su atributo *Tenaz* por el de *Persuasivo* del líder durante toda una escena.

MAGIA

La *Magia* es la tradición de la Ordo Mágica. Por lo general, sus practicantes están bien versados en los misterios del fuego, el triunfo de la voluntad sobre la materia y los laberintos de la percepción. Para los magos de la Ordo, esos tres fenómenos están íntimamente conectados.

Principiante **Especial.** El mago deja de sufrir Corrupción permanente cuando aprende poderes de nivel principiante (o rituales) de la tradición *Magia*. Sin embargo, sigue desprotegido de la Corrupción temporal provocada por el uso de esos mismos poderes o rituales.

Adepto **Especial.** El mago deja de sufrir Corrupción permanente cuando aprende poderes de nivel adepto de la tradición *Magia*. Además, el personaje ha alcanzado tal nivel de dominio sobre la teoría de la magia que puede usar los poderes y rituales de su arte de forma que solo sufre un punto de Corrupción temporal cuando los emplea.

Maestro **Especial.** El conocimiento del maestro sobre cómo encadenar poderes místicos es absoluto: una vez por turno puede repetir una tirada fallida cuando intenta crear una

cadena mágica (ver página 128). Además, el personaje deja de sufrir *Corrupción* permanente cuando aprende poderes de nivel maestro de la tradición *Magia*.

MANO VELOZ

A veces el resultado de un combate puede decidirse con el primer golpe. Esta habilidad permite que el personaje sea mucho más rápido en combate y le permite cambiar rápidamente de arma, según la necesidad del momento, capacidad muy apreciada entre los arqueros de Ambria y los guerrilleros bárbaros. También sirve de ayuda cuando se cae víctima de una emboscada sorpresa.

Principiante **Gratuita.** El personaje puede, mediante una tirada con éxito de *Ágil*, desenvainar y empuñar un arma como acción gratuita, lo que le permite usarla como si ya la estuviera blandiendo. El personaje también puede hacer una tirada del mismo tipo para recargar una ballesta con una acción gratuita.

Adepto **Gratuita.** El personaje puede, mediante una tirada con éxito de *Ágil*, cambiar entre armas como acción gratuita, lo que le permite envainar un arma y sacar otra con un movimiento fluido.

Maestro **Gratuita.** El personaje puede utilizar elixires con rapidez; una tirada con éxito de *Ágil* le permite consumir una dosis (o ayudar a que otro lo haga) como una acción gratuita.

MEDICUS

El personaje ha estudiado las artes curativas y representa un valioso recurso para su sociedad, ya sea evitando que se propague la enfermedad, curando guerreros heridos o cuidando de la clase dirigente. Las artes curativas se desarrollaron en paralelo con la alquimia, por lo que muchos sanadores también tienen conocimientos de alquimia, especialmente aquellos que trabajan alejados de la civilización y no disponen de comerciantes bien aprovisionados de hierbas curativas.

Un personaje con la habilidad *Medicus* puede diagnosticar y curar enfermedades, así como identificar un veneno por sus síntomas. *Medicus* también ayuda al personaje a examinar un cadáver o la escena de un crimen.

Principiante **Activa.** La pericia del personaje le permite realizar una tirada contra *Inteligente* para curar 1D4 puntos de *Resistencia* de un objetivo, o 1D6 si usa hierbas curativas. Esta habilidad solo se puede usar una vez al día por paciente.

Adepto **Activa.** El personaje es un Medicus reputado que puede, mediante una tirada con éxito de *Inteligente*, curar 1D6 puntos de *Resistencia* de un objetivo, o 1D8 si usa hierbas curativas. Esta habilidad solo se puede usar una vez al día por paciente.

Maestro **Activa.** El personaje es un Medicus de inmensos conocimientos que puede, mediante una tirada con éxito de *Inteligente*, curar 1D8 puntos de *Resistencia* de un objetivo, o 1D10 si usa hierbas curativas; una tirada fallida le permite curar igualmente 1D4 puntos de *Resistencia* del objetivo, o 1D6 si usa hierbas curativas. Esta habilidad solo se puede usar una vez al día por paciente.

OJO MÍSTICO

Los personajes con la habilidad *Ojo místico* pueden observar los flujos invisibles del mundo a su alrededor gracias a las Sombras que rodean a todas las criaturas, lugares y objetos. Abrir la mente para estudiar el mundo de las sombras puede proporcionar conocimientos de valor incalculable, pero también conlleva un gran riesgo: cuanto más abierta la mente y más profunda la revelación, mayor será el peligro de quedar manchado por la oscuridad. Tan grande es el peligro que, de hecho, los maestros de esta habilidad raramente usan todas sus capacidades.

Como dijimos anteriormente, el color de una Sombra ofrece pistas sobre la alianza espiritual de una criatura (ver «Sombra y Corrupción», página 172). El director de juego es el encargado de controlar los matices y poderes de las Sombras y describir lo que el *Ojo místico* del personaje puede ver.

Principiante **Gratuita.** El personaje puede, como acción gratuita, hacer una tirada de [*Atento*←*Discreto*] para ver la Sombra dominante de una criatura, lugar u objeto. El personaje sufre 1D4 puntos temporales de Corrupción por cada intento.

Adepto **Gratuita.** El adepto alcanza una percepción más profunda de las auras y los fenómenos místicos, por lo que puede usar *Ojo místico* para ver todas las Sombras del lugar, objeto o criatura que examine (pero no su potencia). El personaje sufre 1D6 puntos temporales de Corrupción cada vez que intenta ver las Sombras de una criatura, lugar u objeto.

Maestro **Gratuita.** El personaje obtiene la percepción suprema de un maestro y puede ver con claridad todas las Sombras de un objetivo, junto con la potencia de cada una de estas. El personaje sufre 1D8 puntos temporales de Corrupción cada vez que intenta ver las Sombras de una criatura, lugar u objeto.



PODER MÍSTICO

El personaje es una de esas criaturas con acceso a poderes místicos que puede haber obtenido como un don, una maldición, a través del estudio continuado o como consecuencia de una fe profunda y devota. Los poderes del personaje pueden pertenecer a una tradición mística (*Magia, Hechicería, Teúrgia o Brujería*), cada una con sus ventajas y desventajas; el personaje también podría ser un místico autárquico que ha desarrollado una teoría propia sobre el origen y propósito de sus poderes. Para más información, consulta el capítulo 14 sobre tradiciones místicas (página 124).

Cada *Poder místico* es una habilidad propia que se compra por separado. Hay una descripción detallada de los diferentes poderes místicos en el capítulo 15 (página 128).

El personaje sufre un punto de Corrupción permanente cada vez que aprende un poder místico. La Corrupción puede reducirse si el poder forma parte de una tradición mística a la que pertenezca el personaje. El personaje también sufre 1D4 puntos de Corrupción temporal cada vez que usa su poder, que también pueden reducirse si se trata de un poder perteneciente a una de las tradiciones del personaje (ver «Sombra y Corrupción», en la página 172).

Principiante **Especial.** El personaje domina el poder a nivel principiante.

Adepto **Especial.** El personaje domina el poder a nivel adepto.

Maestro **Especial.** El personaje domina el poder a nivel maestro.

RECUPERACIÓN

Las técnicas de meditación desarrolladas entre los místicos y los mantos negros les proporcionan extrañas capacidades físicas. El personaje puede usar sus reservas de energía interna con una autodisciplina casi mágica para recobrar su vigor físico, incluso en mitad de un combate.

Principiante **Activa.** El personaje puede, mediante una tirada con éxito de *Tenaz*, recuperar 1D4 puntos de *Resistencia*. Aunque la tirada puede intentarse varias veces, solo se permite un éxito por día.

Adepto **Activa.** Igual que a nivel principiante, pero el personaje recupera 1D6 puntos de *Resistencia*.

Maestro **Activa.** Igual que a nivel principiante, pero el personaje recupera 1D8 puntos de *Resistencia*.

RITUALES

El personaje sabe cómo canalizar los poderes místicos a través de rituales, una técnica de gran poder pero que

requiere de mucho tiempo para su ejecución. Su conocimiento puede venir de sus estudios con un maestro o tras el aprendizaje en solitario de códices místicos.

El personaje sufre un punto de Corrupción permanente cada vez que aprende un ritual, excepto si pertenece a su tradición mística y así lo especifica la habilidad correspondiente.

El personaje también sufre 1D4 puntos de Corrupción temporal cada vez que realiza un ritual, a menos que se trate de uno perteneciente a una de las tradiciones que ha aprendido. Realizar un ritual que sea parte de una de sus tradiciones solo le proporciona un punto de Corrupción temporal.

Esta habilidad también permite que el personaje examine los símbolos y componentes de una escena para determinar el ritual allí realizado y deducir sus efectos, incluso si no domina ese ritual.

Principiante **Especial.** El personaje ha aprendido a realizar un ritual. Este puede pertenecer a cualquier tradición mística, pero el personaje debe tener acceso al ritual para poder aprenderlo y memorizarlo. El conocimiento puede provenir de un tutor que pertenezca a la organización del personaje, de un códice hallado en las ruinas de Symbaroum o de otro personaje con la habilidad *Rituales* que se lo enseñe como recompensa por un servicio.

Adepto **Especial.** El personaje ha aprendido a realizar dos rituales más (para un total de tres). Aunque estos pueden provenir de cualquier tradición mística, están sujetos a las mismas condiciones explicadas en el nivel principiante.

Maestro **Especial.** El personaje ha aprendido a realizar tres rituales más (para un total de seis). Como en el caso anterior, el maestro en *Rituales* no está limitado a ninguna tradición mística concreta, pero debe tener acceso al nuevo ritual para poder aprenderlo y memorizarlo.

SEXTO SENTIDO

La vista no ofrece gran ayuda a la hora de moverse por los oscuros bosques y túneles subterráneos de Davokar. El explorador sabe que encender una antorcha o linterna puede atraer el peligro, por lo que ha aprendido a confiar en sus otros sentidos; con el entrenamiento adecuado, es posible despertarlos y afilarlos hasta límites casi sobrenaturales. La habilidad de *Sexto sentido* le proporciona al personaje una capacidad única para luchar a distancia o en situaciones donde no puede confiar en sus ojos.

La habilidad también permite moverse y orientarse sin problemas con luz tenue (en situaciones

tranquilas), así como mantener el sentido de la orientación en completa oscuridad, aunque a solo un cuarto de su velocidad normal a la luz del día.

Principiante **Pasiva.** El personaje posee una aguda intuición que le permite usar *Atento* en vez de *Diestro* en sus ataques con arma a distancia.

Adepto **Pasiva.** La intuición del personaje se ha desarrollado de tal forma que le permite usar *Atento* en vez de *Ágil* para la iniciativa y para calcular su *Defensa*.

Maestro **Pasiva.** El personaje puede moverse y combatir sin problemas aun estando ciego o en completa oscuridad.

TÁCTICO

Los ambrios consideran el conocimiento como la mayor de las virtudes. No resulta por tanto sorprendente que sus sabios estudien con afán las pequeñas escaramuzas y técnicas de autodefensa, buscando aplicar esas tácticas de equipo en las batallas a pequeña escala entre grupos. El resultado es una disciplina de combate gobernada por varias leyes y cálculos capaces de contrarrestar, con el tiempo, los ataques más agresivos.

El personaje ha estudiado esta teoría de combate y puede usar su habilidad para analizar una táctica y detectar sus puntos fuertes y débiles. Su versatilidad permite emplearla para atacar a un grupo hostil o para presentar una sólida defensa.

Principiante **Pasiva.** Los estudios del personaje le han permitido interiorizar los principios fundamentales del arte de la guerra, por lo que puede usar *Inteligente* en vez de *Ágil* para calcular su iniciativa.

Adepto **Pasiva.** El personaje ha dominado el arte de la postura defensiva, por lo que puede usar *Inteligente* en vez de *Ágil* para calcular su *Defensa*.

Maestro **Pasiva.** El personaje es un genio del combate ofensivo, por lo que puede usar *Inteligente* en vez de *Diestro* para atacar con cualquier arma no pesada.

TEÚRGIA

La *Teúrgia* es la educación mística recibida por los sacerdotes magos de la Iglesia de Prios. Es una doctrina basada en la llama interior, según la cual el alma contiene un rescoldo de la luz divina del sol, fuente de toda vida.

Principiante **Especial.** El teúrgo deja de sufrir Corrupción permanente cuando aprende poderes de nivel principiante (o rituales) de la tradición *Teúrgia*. Sin embargo, sigue desprotegido

de la Corrupción temporal provocada por el uso de esos mismos poderes o rituales.

Adepto **Especial.** El teúrgo deja de sufrir Corrupción permanente cuando aprende poderes de nivel adepto de la tradición *Teúrgia*. Además, el personaje ha aprendido a cimentar el uso de los poderes y rituales de *Teúrgia* en su fe, de forma que solo sufre un punto de Corrupción temporal cuando los emplea.

Maestro **Especial.** El teúrgo ha alcanzado una comprensión superior de la esencia de su divinidad, por lo que cura 1D4 puntos adicionales cuando usa sus poderes divinos o de curación, incluyendo aquellos empleados para dañar a abominaciones y muertos vivientes. Además, el teúrgo no sufre Corrupción permanente cuando aprende poderes de nivel maestro de la tradición *Teúrgia*.

TIRADOR

El hábitat natural de un tirador es cualquier ejército, partida de exploración o grupo de bandidos. El personaje puede infligir graves heridas con su arco o ballesta, y es capaz tanto de derribar a sus enemigos como de cerrarles el paso hasta los aliados que no están preparados para el combate cuerpo a cuerpo.

Principiante **Pasiva.** La gran habilidad del personaje aumenta el daño de los arcos y ballestas hasta 1D10 y 1D12 respectivamente, en vez de los 1D8 y 1D10 habituales.

Adepto **Activa.** La puntería del personaje le permite incapacitar a sus oponentes. Cuando ataca, además del daño normal, si el objetivo resulta herido el personaje puede hacer una tirada de [*Diestro*←*Fuerte*] cada vez que el rival intente moverse. Si tiene éxito, el objetivo pierde su acción de movimiento y no puede desplazarse. El efecto incapacitante desaparece tan pronto como el objetivo logra moverse (es decir, cuando el personaje falle una tirada).

Maestro **Activa.** Los proyectiles de un maestro *Tirador* son capaces de atravesar armaduras. El ataque golpea en un punto débil e ignora completamente la armadura del objetivo.

VENENOS

Davokar esconde muchas plantas y compuestos alquímicos con los que el personaje está familiarizado y que le permiten envenenar armas. Aunque los vendedores ambulantes sin escrúpulos pueden tener venenos a la venta, para producirlos hace falta tener ciertos conocimientos de alquimia (es decir, la habilidad *Alquimista*).

La habilidad *Venenos* puede emplearse para identificar diferentes venenos o los efectos de uno en particular sobre una persona muerta o herida.

Principiante **Gratuita.** El personaje puede aplicar una dosis de un veneno u otro elixir alquímico a un arma. La dosis solo sirve para un golpe del arma. La víctima resulta envenenada si el atacante supera una tirada de [*Inteligente*←*Fuerte*]. El daño por turno y la duración máxima del veneno dependen de su potencia (ver página 151).

Adepto **Gratuita.** El personaje sabe cómo hacer para que una dosis de veneno dure toda una batalla. Tras aplicar una dosis, todos los ataques realizados durante la escena de combate cuentan como si fueran venenosos.

Maestro **Gratuita.** El personaje domina el arte del envenenamiento y sabe cómo aprovechar cada veneno al máximo: una tirada con éxito de *Inteligente* le permite subir un nivel la potencia del veneno aplicado a un arma; así, uno *débil* pasa a ser *moderado* y uno *moderado* cuenta como *potente*. Un veneno que ya sea *potente* no causa daño adicional, pero permite que el personaje repita una vez su tirada de [*Inteligente*←*Fuerte*].

VERSADO EN CRIATURAS

El personaje ha sido instruido en el mundo de las bestias y conoce los secretos de muchos monstruos: sus capacidades especiales, su forma de atacar y las debilidades que pueden provocar su derrota. A niveles superiores el personaje debe elegir una especialidad (abominaciones, bestias, seres civilizados o muertos vivos), para la que recibe ventajas adicionales.

Un personaje *Versado en criaturas* puede identificar las huellas de muchos monstruos y criaturas y usar la información para deducir su tamaño y su comportamiento en general (¿Huye, está simplemente de paso o va de caza?).

Principiante **Gratuita.** El personaje ha estudiado multitud de monstruos y puede hacer una tirada de *Inteligente* para reconocer o recordar los puntos débiles o fuertes de un monstruo. El director de juego le describe el monstruo al jugador, junto con sus características.

Adepto **Gratuita.** El personaje es un estudioso reconocido que ha profundizado en el cono-

cimiento sobre un subtipo de monstruos (elige entre abominaciones, bestias, seres civilizados o muertos vivos). El personaje le hace +1D4 puntos de daño adicionales a esa categoría de seres. Los aliados del personaje también pueden aplicar esa bonificación, siempre que reciban instrucciones previas sobre la mejor manera de combatir con la criatura.

Maestro **Gratuita.** El bonificador de puntos de daño adicionales para el subtipo elegido en nivel adepto pasa a +1D6. Los aliados del personaje también pueden aplicar esa bonificación, siempre que reciban instrucciones previas sobre la mejor manera de combatir contra la criatura.

VIENTO DE ACERO

Hay escuelas de combate que llevan generaciones practicando el arte de las armas arrojadas. Así, los ladrones y matones de ciudad cuentan con cuchillos arrojados entre su repertorio, al igual que muchos de los clanes bárbaros del bosque confían en sus lanzas o hachas de mano. De hecho, la mayoría de los guerreros bárbaros (y los del clan de Zarek en particular) suelen emplear armas arrojadas como parte de sus tácticas de combate cuerpo a cuerpo, desatando una lluvia de acero justo antes de cargar.

Principiante **Pasiva.** El personaje ha empezado a comprender los secretos del arma arrojada. El daño provocado por este tipo de armas sube a 1D8.

Adepto **Activa.** El personaje puede lanzar dos armas arrojadas con una sola acción. Los ataques deben tirarse por separado, pero pueden ir dirigidos contra un mismo enemigo o dos diferentes. El personaje también puede lanzar armas de combate cuerpo a cuerpo, aunque solo una por acción. El daño de ese tipo de ataques es igual al daño base del arma, más cualquier habilidad pasiva que tenga el lanzador.

Maestro **Activa.** El personaje puede efectuar un ataque devastador y lanzar hasta tres armas arrojadas con una sola acción, ya sea contra un solo enemigo o múltiples objetivos. Al igual que a nivel adepto, es posible lanzar armas de cuerpo a cuerpo, aunque solo una por acción.

Categorías de monstruos

ABOMINACIONES

Las terribles criaturas de pesadilla que habitan Davokar.

BESTIAS

Todos los animales y criaturas de la naturaleza, como lobos, reptiles y enjambres de insectos.

SERES CIVILIZADOS

Humanos, elfos, trocangos, ogros, trasgos y trolls, por ejemplo.

MUERTOS VIVIENTES

Todas las criaturas muertas que no han encontrado su descanso, como los fantasmas y dragules de cualquier tipo.

Tradiciones Místicas

ES UNA VERDAD ACEPTADA que el mundo no solo está compuesto de materia. También se admite como evidente que hay individuos capaces de manipular el flujo de las energías materiales e inmateriales. Sin embargo, el uso de los poderes místicos no es algo que se vea a diario, ni en Ambria ni entre los bárbaros. Aun así, es algo lo suficientemente normal como para que hayan surgido tradiciones en torno a su uso.

LAS TRADICIONES MÍSTICAS ofrecen una manera de entender los poderes, un sistema para enseñarlos y una filosofía sobre el uso que debería dárseles. También han desarrollado varias maneras de evitar o aliviar las consecuencias tenebrosas de emplear poderes místicos y rituales. En ocasiones, los poderes capaces de no solo manipular sino violar el tejido de la existencia pueden devolver el golpe en forma de Corrupción, aunque ese efecto puede ser reducido con la ayuda de las tradiciones.

Teúrgia

EN LA ACTUALIDAD la teúrgia se entiende como la doctrina según la cual el poder místico irradia del sol y arde en el corazón del espíritu humano. Sus poderes solo se conceden a los adoradores de la luz más fieles: los campeones elegidos de Prios. Los teúrgos se consideran los mensajeros de Prios en el mundo de los vivos, por lo que cargan con un gran peso: suyo es el deber de liderar a los fieles en la oración, guiando cada noche al sol a través de las tinieblas del inframundo. Es su pasión la que impide que la luz celestial se desvanezca; sin su extenuante trabajo, el debilitado Dios Sol moriría casi con total

Los personajes jugadores pueden usar poderes místicos sin estar obligados a practicar o pertenecer a ninguna de las tradiciones. Los místicos sin un vínculo a una tradición reciben el nombre de autárquicos o salvajes y son considerados un peligro por sus colegas de formación tradicional. Algunos místicos formados en escuelas ven a los autárquicos como individuos poco mejores que un hechicero, pero la mayoría los aceptan como primos lejanos, de peor fortuna y menor éxito.

seguridad, lo que sumiría al mundo en la Noche Eterna.

La teúrgia es una tradición antigua, desarrollada originalmente por los sacerdotes de los Dioses Antiguos, aunque los estudiosos y sabios no se ponen de acuerdo qué apareció antes: la teúrgia o la brujería. Sea como sea, la teúrgia está viviendo su edad dorada. Los partidarios de esta tradición se han multiplicado desde que Prios obtuvo la devoción y fe de la mayoría de los ambrios, y para ellos no importa qué tradiciones aparecieron antes y cuál es la más antigua. El espíritu sagrado de la humanidad no debería desperdiciarse adorando al musgo y venerando a los árboles. La mayoría

de los teúrgos consideran que la brujería es un camino que solo lleva a la decadencia y a la hechicería. Igualmente, consideran que la magia, la orden mística construida sobre la base de la antigua teúrgia, es una práctica moralmente cuestionable que reniega de dios.

TÍTULOS DE LA TEÚRGIA

Los títulos asociados a la tradición teúrgica están entrelazados con la Iglesia de Prios, puesto que sus practicantes son los elegidos por el propio Prios para defender la Iglesia. La obediencia a los superiores es tanto una obligación como algo muy valorado, mientras que los castigos por desobediencia son severos. El rango más bajo es el de iniciado, quien ayuda y aprende de los hermanos y hermanas de la Iglesia, los que a su vez sirven a los teúrgos de mayor edad, llamados padres o madres. Dentro de la Iglesia del Sol también hay liturgistas, sacerdotes que no han recibido poderes divinos.

PODERES

Las bendiciones y maldiciones de la teúrgia son *Anatema*, *Aura sagrada*, *Escudo bendito*, *Forma verdadera*, *Herida compartida*, *Imperceptible*, *Imposición de manos*, *Levitación*, *Martillo de monstruos* y *Prisma ardiente de Prios*.

Hechicería

LAS LEYENDAS ESTÁN repletas de hechiceros: místicos que extraen su poder de manantiales putrefactos o consiguen poderes de criaturas malvadas y corruptas. Aunque son más difíciles de encontrar en el mundo real, aquellos que saben cómo leer las Sombras pueden sentir su presencia o ver los rastros de corrupción que dejan a su paso. El pueblo de Korinthia se enfrentó a los esclavos muertos vivientes de los Señores Oscuros durante la Gran Guerra. Y aunque la amenaza fue derrotada, sus poderes continuaron succionando y alimentándose de la vida de Alberetor. Los ambrios se vieron obligados a emigrar al norte, donde tienen que enfrentarse a las abominaciones de Davokar, criaturas nacidas de un mal de otra naturaleza que infecta las ruinas de la caída Symbaroum.

La hechicería es la tradición mística que engloba los poderes y rituales que se alimentan de la Corrupción y la mancha. Aunque su uso proporciona poder a corto plazo, con el tiempo acaba corroyendo el cuerpo y alma del místico. Los teúrgos activos entre las filas de los Hermanos del Crepúsculo estudian tanto los rituales de la hechicería como los artefactos afectados por la Corrupción en un intento por comprender a su nuevo enemigo sombrío. Se dice que los mantos negros ocultan oscuras cámaras bajo su monasterio de los Titanes con salas repletas de energía corrupta y del eco de los lamentos de las

RITUALES

Los rituales teúrgicos, que suelen realizarse como ceremonias religiosas, son *Cadenas de juicio*, *Decretar confesión*, *Espíritu protector*, *Exorcismo*, *Humo sagrado*, *Fuego purificador*, *Oráculo*, *Rastro herético* y *Rito de bendición*.

CORRUPCIÓN

Los teúrgos de Prios enseñan que la Corrupción aparece cuando se permite que la naturaleza crezca salvaje y sin control. La Corrupción se alimenta del caos, de las tierras salvajes no controladas por los humanos. Tras sus experiencias en Davokar, la Iglesia de Prios parece haber encontrado todas las pruebas necesarias para apoyar su interpretación del orden divino.

Cada devoto de Prios debe asumir el peligro que representa la Corrupción y mantener encendida su llama interna, a pesar del riesgo de mancharse. El fiel debe recordar a la iluminaria Ofelya Attio, de la que se dice que proclamó lo siguiente ante el umbral de la fortaleza de los Señores Oscuros: «El fuego debe combatirse con fuego, ¡la oscuridad debe exterminarse con oscuridad!».

pobres almas manchadas que mantienen aprisionadas para su estudio.

PODERES

Los encantamientos de la hechicería son *Aura impía*, *Erupción de larvas*, *Golpe espectral*, *Maldición* y *Someter voluntad*.

RITUALES

Las prácticas y sacrificios de las artes oscuras incluyen rituales como *Esclavizar*, *Intercambiar Sombra*, *Posesión* y *Rito de profanación*.

CORRUPCIÓN

Desde el punto de vista del hechicero, el mundo está muerto o moribundo y la Corrupción es solo uno de los muchos síntomas de su irreversible estado. Luchar contra la Corrupción es como pretender que la muerte no existe; es mejor aprender a usar sus secretos y aprovecharse de ella al máximo antes de que todo llegue a su inevitable fin.

Caminar del lado de las tinieblas es, cuando menos, un delicado ejercicio de equilibrio; la clave está en no entregarse a las tinieblas, puesto que eso equivaldría a ser devorado por completo. Un hechicero sabio acepta la Corrupción y se aprovecha de ella, al tiempo que se mantiene alejado de su gélido abrazo durante tanto tiempo como pueda.

El mito de la magia pura

Dentro de todas las tradiciones hay un mito sobre la magia pura, el poder immaculado. Las diferentes versiones hablan de un tiempo en el que el mundo era puro y el uso de las energías místicas no traía la Corrupción. Pero entonces ocurrió algo y el mal entró en el mundo, y la mancha junto a él. Algunos místicos sueñan con expulsar el mal del mundo, ya sea acabando con la Serpiente Madre o recuperando la archimagia perdida desde tiempos remotos. Eso sanaría las heridas del mundo y permitiría recuperar la magia pura de la antigüedad. Sin embargo, hay otros que aceptan la Corrupción como parte de su oficio y algo con lo que simplemente tienen que convivir.

Brujería

EL MUNDO DE LAS BRUJAS está compuesto de sangre, viento y la vida que brota de la tierra. De ahí nacen los tres peligrosos senderos que cada bruja debe recorrer: el sendero rojo, donde la sangre corre con lentitud; el blanco, donde el viento gime y los espíritus aúllan; y el verde, sepultado bajo matorrales y raíces. Según la mitología de las brujas, hay lugares donde estos tres caminos convergen, como el risco de Karvosti, en las profundidades de Davokar.

Se cree que la brujería es la tradición más antigua y de raíces más profundas. Algunos de los profesores de la Ordo Mágica llegan a afirmar que, a pesar de sus primitivos defectos, la brujería es la base de la teúrgia y que tanto los teúrgos como los magos tienen que agradecer sus conocimientos sobre las leyes fundamentales de la magia a la sabiduría de las brujas de antaño.

TÍTULOS DE LA BRUJERÍA

Las brujas creen en la independencia, por lo que rechazan de los títulos y estructuras jerárquicas. Las duras condiciones de vida de Davokar han provocado que cada aldea bárbara cuente con una bruja y que estas tengan a su vez a una ayudante (o aprendiz). Además, dentro de cada clan hay un cabildo de brujas supervisado por una guardiana, también llamada gobernanta por los estudiosos de Ambria. Los cabildos se reúnen en Karvosti, donde el gran jefe recibe el consejo de la huldra,

Magia

LOS PODERES DE LA MAGIA provienen del estudio disciplinado de las leyes fundamentales de la naturaleza y de los conocimientos obtenidos sobre cómo someter dichas leyes a la razón y la voluntad. La formación del mago es agotadora, incluso sin las tediosas tareas que los novicios deben realizar a diario para sus maestros. Solo la mitad de los que empiezan estudiando con la Ordo Mágica logran terminarlos. Pero aquellos que no se rinden son recompensados con un profundo conocimiento de los misterios de la magia.

Los magos surgieron de la antigua teúrgia en un tiempo cuando el pueblo de la reina todavía adoraba a un panteón de dioses. Los filósofos y estudiosos empezaron a renegar de las ideas metafísicas de la clase sacerdotal, adoptando en su lugar la idea de que las leyes de la naturaleza eran independientes de la voluntad de los dioses. Para los fundadores de la Ordo, vivimos en un lugar lleno de magia que no necesita de ningún dios para funcionar; según ellos, los Dioses Antiguos crearon el mundo, pero no son sus pastores. Igualmente, el mundo no es un lugar que adorar, sino algo a la espera de ser estudiado y explotado.

TÍTULOS DE LA MAGIA

Los títulos de los magos están estrechamente relacionados con la competencia, funciones y estatus individual. La lista

la primera de entre las brujas (generalmente conocida entre los extranjeros como la archibruja).

PODERES

Los cantos de las brujas incluyen *Cambiaformas*, *Enredadera veloz*, *Erupción de larvas*, *Herida compartida*, *Imposición de manos*, *Maldición*, *Refugio terrestre*, *Someter voluntad*, *Tormenta de flechas* y *Transformación regresiva*.

RITUALES

Los rituales de las brujas, que a menudo se ejecutan mediante bailes, son *Adivinación*, *Círculo de bruja*, *Crecimiento acelerado*, *Familiar*, *Invocación*, *Manipulación atmosférica*, *Nana del bosque*, *Nigromancia*, *Oráculo*, *Préstamo animal* y *Vínculo de sangre*.

CORRUPCIÓN

Para las practicantes de la brujería, la Corrupción es una de las maneras que tiene la naturaleza para buscar el equilibrio: lo que la bruja le haga al mundo se volverá contra ella. Es necesario colocar en la balanza la Corrupción junto a la necesidad de lo que la bruja quiere hacer, y actuar en consecuencia. Algunas brujas eligen sacrificarse a la Corrupción para salvar a su pueblo. Tal es el destino de una bruja y el precio a pagar por la supervivencia en la oscura Davokar.

de tareas de un novicio es extensa y los compromisos de un mago adepto son considerables, incluso aunque lleven asociados una pizca de autoridad y un par de privilegios. Un adepto con la suficiente experiencia como para enseñar obtiene el título de tutor.

Los maestros suelen estar especializados en un tema, mientras que las pocas obligaciones que tienen suelen poder delegarlas en un novicio o adepto bajo su mando. Cada capítulo de la Orden (comúnmente conocidos como «gremios de magos») está gobernado por un maestro de capítulo, que representa a la Ordo Mágica ante las autoridades locales. La Ordo Mágica está dirigida en su conjunto por un gran maestro, que reside en el capítulo de Agrella.

Aunque antes de la Gran Guerra el gran mago era elegido de entre el círculo de archimagos, esa denominación dejó de usarse después de que todos los miembros de dicho círculo murieran durante el conflicto. En la actualidad, el gran maestro se elige por los maestros de capítulo, por lo general de entre ellos mismos.

PODERES

Los conjuros de los magos son *Anatema*, *Cascada de azufre*, *Confusión*, *Empuje mental*, *Forma verdadera*, *Imperceptible*, *Levitación*, *Modificación ilusoria*, *Muro de llamas* y *Someter voluntad*.





RITUALES

El catálogo de rituales de los magos incluye *Círculo mágico*, *Clarividencia*, *Interrogatorio mental*, *Ilusión*, *Piedra de espíritu*, *Relato de cenizas*, *Romper conexión*, *Santuario*, *Siervo flamígero*, *Terreno ilusorio* y *Zancada de siete leguas*.

CORRUPCIÓN

La Ordo Mágica considera que la Corrupción es una fuerza poco comprendida, cuya mala fama proviene de los fogosos sermones de los teúrgos y los cuentos de hadas de las brujas. Todo se reduce a una respuesta ponderable, una reacción que se produce cuando el místico usa su poder, igual que cuando una persona salta de la popa de un barco mientras que simultáneamente lo impulsa hacia adelante con la fuerza de su salto: si la persona actúa con temeridad, acabará en el agua; pero si tiene cuidado, aterrizará en el embarcadero, con las botas secas.

Místicos autárquicos

SIMEBRE HA HABIDO individuos especialmente dotados, capaces de romper y someter las supuestamente inexorables leyes de la naturaleza, y son muchos los estudiosos que afirman que fueron las coaliciones de esos primeros místicos autárquicos (o salvajes) de donde surgieron las tradiciones. Sea verdad o no, en ocasiones aparecen sujetos que eligen o se ven obligados a estudiar en solitario o en pequeños grupos.

Los místicos autárquicos no cargan con el peso de las teorías tradicionales, por lo que tienen más libertad a la hora de escoger sus poderes, pero también son mucho más vulnerables a la Corrupción. La mayoría de los místicos sin formación ortodoxa desarrollan su propia visión del mundo y llegan a abrazar teorías que contradicen las de las tradiciones asentadas.

PODERES

El jugador puede elegir cualquier poder para su místico autárquico.

RITUALES

Los místicos autárquicos no acostumbran a aprender rituales, pero cuando lo hacen suele ser de naturaleza muy personal, sin tener en cuenta las restricciones tradicionales.

CORRUPCIÓN

El don de la libertad es un arma de doble filo, porque la oscuridad se siente atraída por aquellos dotados con talento y poderes, y los envidia. Las heridas de la Corrupción son profundas y peligrosas; son muchos los místicos autárquicos que aceptaron la oscuridad, aun cuando su abrazo representa una sentencia de muerte.

Poderees místicos

LOS PODERES MÍSTICOS SON una manifestación controlada de energías místicas, sujetas a una voluntad entrenada o especialmente dotada. Para algunos, estos poderes son algo natural, un don de nacimiento, pero en la mayoría de los casos suponen el fruto de muchos años de trabajo duro junto a un paciente maestro, dedicado a guiar y corregir los errores de su pupilo. Los poderes no son solo una herramienta en manos del místico, sino que tienden a definirlo, sin importar que sean el resultado de un don, el estudio o la dedicación.

LOS SIGUIENTES TÉRMINOS y reglas son importantes para entender el uso de los poderes dentro del juego.

Efecto continuo: El efecto del poder permanece activo hasta que el personaje falla una tirada específica, según la descripción del poder. La tirada se repite cada turno, durante la iniciativa del personaje. El mantenimiento de un efecto continuo cuenta como una acción gratuita.

Efecto continuo en grupo: El poder afecta a todos los objetivos hasta que el personaje falla una tirada específica, según la descripción del poder. La tirada se repite cada turno, durante la iniciativa del personaje, una vez por objetivo y de forma aislada. El mantenimiento de un efecto continuo cuenta como una acción gratuita.

Cadena: El poder tiene el potencial de alcanzar a más de un objetivo, aunque hay que hacer una tirada por cada uno de ellos, en el orden decidido por el jugador. La cadena continúa hasta que el jugador falla una tirada.

Concentración: Si un místico sufre daño mientras usa un poder con un efecto continuo y quiere mantener la concentración, debe superar una tirada

de [*Tenaz - Daño recibido tras restar armadura*]. El místico debe tirar una vez por cada ataque recibido y poder activo en ese momento. Basta un fallo en cualquiera de las tiradas para que desaparezcan los efectos continuos de todos los poderes.

Corrupción: La Corrupción permanente es aquella que consume el alma y solo puede eliminarse con rituales de purificación. La Corrupción temporal se reduce con el tiempo y desaparece del todo al final de la escena. La Corrupción total de un personaje es la suma de su Corrupción permanente y temporal, y sirve para medir lo afectado que se encuentra por esta.

Material: En ocasiones, la descripción de un poder incluye una sustancia u objeto de referencia. El material no es tanto un requisito estricto como una manera de dar personalidad al poder. Los jugadores pueden, si así lo desean, cambiar el material propuesto por otro, excepto si el poder necesita un arma para funcionar, en cuyo caso el poder solo puede expresarse a través de esta. Los símbolos sagrados o impíos pueden ser, por ejemplo, un sol, una marca maligna, el medallón de una bruja o el bastón de un mago.



ANATEMA

Material: Una pequeña campanilla de plata.

El místico ha estudiado los secretos de la contramagia y puede disipar los efectos de otros poderes. *Anatema* no sirve contra rituales; su tejido místico es demasiado complejo y solo pueden ser disipados por otro ritual.

Principiante **Activa.** El místico puede, mediante una tirada con éxito de [Tenaz←Tenaz], dispersar los efectos continuos de un poder sobre una criatura o sobre sí mismo, siempre que esté en condiciones de usar su magia. El atributo de *Tenaz* que modifica la tirada será de quien haya lanzado el poder.

Adepto **Activa.** El místico puede dispersar los efectos continuos sobre varias criaturas de una cadena; cada tirada afecta a un único objetivo, por orden.

Maestro **Activa.** El místico es lo suficientemente poderoso como para disipar todo tipo de efectos místicos (incluyendo criaturas y efectos invocados) con una simple tirada de *Tenaz* con éxito.

AURA IMPÍA

Material: Un símbolo impío.

El místico puede rodearse de un aura de energía impía que causa daño a criaturas vivientes pero que tiene poderes curativos sobre abominaciones y muertos vivientes.

Principiante **Activa.** El místico puede, mediante una tirada con éxito de *Tenaz*, emitir un aura de energías impías que causan 1D6 puntos de daño (ignorando armadura) tanto a bestias como a seres civilizados. Este poder afecta a todos los objetivos que sean bestias o seres civilizados alrededor del místico, tanto amigos o enemigos, y continúa hasta que el místico falla una tirada de *Tenaz* o pierde la concentración.

Adepto **Activa.** Igual que a nivel principiante, pero el místico puede elegir que los efectos del *Aura impía* no afecten a sus aliados vivos. El poder permanece activo hasta que falle una tirada de *Tenaz*.

Maestro **Activa.** Igual que a nivel adepto, pero el daño del aura aumenta hasta 1D8. Además, los muertos vivientes y abominaciones aliados pueden recuperar 1D8 puntos de *Resistencia*.

AURA SAGRADA

Material: Símbolo sagrado.

El místico puede emitir un aura sagrada de energía vital que causa daño a abominaciones y muertos vivientes. A niveles superiores, el aura también tiene poderes curativos sobre criaturas vivientes.

Principiante **Activa.** El místico puede, mediante una tirada con éxito de *Tenaz*, envolverse en un aura de energías sagradas que causan 1D6 puntos de daño (ignorando armadura) a las abominaciones y muertos vivientes. Este poder afecta a todos los objetivos en línea de visión del místico, aunque puede excluir a cualquier abominación o muerto viviente aliado. El efecto del *Aura sagrada* continúa hasta que el místico falla una tirada de *Tenaz* o pierda la concentración.

Adepto **Activa.** El daño del aura aumenta hasta 1D8. Además, las criaturas vivas pueden recuperar 1D4 puntos de *Resistencia* por turno.

Maestro **Activa.** El daño del aura aumenta hasta 1D10. Además, las criaturas vivas pueden recuperar 1D6 puntos de *Resistencia* por turno.

CAMBIAFORMAS

Material: Un poco de piel o pelaje del animal deseado. Los conocimientos del místico sobre la esencia de la naturaleza le permiten transformarse en bestia, un talento por el que las brujas serpiente del clan Gaoia son especialmente conocidas.

Principiante **Activa.** El místico puede, mediante una tirada con éxito de *Tenaz*, adoptar la forma de una pequeña criatura (mamífero o reptil), lo que resulta muy práctico a la hora de escapar o explorar, pero inútil en combate. Los atributos del místico permanecen igual, pero puede repetir cualquier tirada fallida de *Discreto* o *Ágil* (incluyendo *Defensa*). Además, los enemigos no obtienen ataques gratuitos contra un místico transformado en bestia, incluso cuando se retira de un combate cuerpo a cuerpo o pasa junto a un enemigo. El místico no tiene que superar una tirada de *Tenaz* para mantener su forma animal, pero sí para recobrar su estado normal. El místico cuenta como una bestia durante toda la transformación; sin embargo, si le hacen objetivo de un poder que afecta a animales, puede decidir entre sufrir los efectos o regresar a su forma original.

Adepto **Activa.** El místico puede adoptar la forma de un animal capaz de luchar, como un jabalí salvaje o un lobo (las opciones más comunes). La forma animal conserva los atributos del místico, pero también obtiene los rasgos *Armadura* (I) y *Arma natural* (I).

Maestro **Activa.** El místico puede adoptar la forma de un animal realmente imponente, capaz de luchar, y obtiene los rasgos *Regeneración* (I) y *Robusto* (I), que se suman a los de nivel adepto.

CASCADA DE AZUFRE

Material: Un puñado de azufre puro.

El místico puede desencadenar el salvaje espíritu del fuego y reducir a sus enemigos a cenizas (o, como poco, quemarlos gravemente).

Principiante **Activa.** El místico puede, mediante una tirada con éxito de [Tenaz←Ágil], atacar a un objetivo con una cascada de fuego y azufre que causa 1D12 puntos de daño. Si la tirada falla, la cascada solo causa 1D6 puntos de daño.

Adepto **Activa.** El místico puede, mediante una tirada con éxito de [Tenaz←Ágil], liberar una cascada de energía incandescente que causa 1D12 puntos de daño. Si la tirada falla, la cascada solo causa 1D6 puntos de daño. Además, si el primer objetivo sufre 1D12 puntos de daño, el místico puede intentar dirigir la fuente de energía ígnea contra otro enemigo adicional, así hasta que falle una tirada de [Tenaz←Ágil].

Maestro **Activa.** El místico puede, mediante una tirada con éxito de [Tenaz←Ágil], liberar una auténtica tormenta de fuego y humo que causa 1D12 puntos de daño. Si la tirada falla, la cascada solo causa 1D6 puntos de daño. Además, el místico puede crear una cadena que solo se desvanece tras dos fallos en la tirada de [Tenaz←Ágil].

CONFUSIÓN

Material: Un par de gotas de vino.

El místico puede emplear sus conocimientos sobre el laberinto de la percepción para hacer que un enemigo se pierda dentro de su propia mente. Un objetivo confundido queda paralizado o pierde la capacidad para distinguir entre amigo y enemigo.

Principiante **Activa.** El místico puede, mediante una tirada con éxito de [Tenaz←Tenaz], hacer que un enemigo no sea consciente de sus acciones. Mientras el místico siga concentrado y supere las tiradas de [Tenaz←Tenaz], tira 1D6 cada turno: 1-2: El objetivo se queda quieto, con la mirada perdida. 3-4: El objetivo ataca al aliado más cercano. 5-6: El objetivo ataca al enemigo más cercano.

Adepto **Activa.** El místico puede confundir al objetivo sin tener que concentrarse. El efecto de *Confusión* permanece activo hasta que falle una tirada de [Tenaz←Tenaz], que debe realizar cada turno.

Maestro **Activa.** El místico puede crear una cadena de *Confusión*. Si logra confundir a un objetivo mediante una tirada de [Tenaz←Tenaz], puede seguir intentándolo contra otro objetivo,

Tabla 7: Poderes místicos

| PODER | TRADICIÓN |
|--------------------------|-----------------------------|
| Anatema | Magia, Teúrgia |
| Aura impía | Hechicería |
| Aura sagrada | Teúrgia |
| Cambiaformas | Brujería |
| Cascada de azufre | Magia |
| Confusión | Magia |
| Empuje mental | Magia |
| Enredadera veloz | Brujería |
| Erupción de larvas | Hechicería, Brujería |
| Escudo bendito | Teúrgia |
| Forma verdadera | Magia, Teúrgia |
| Golpe espectral | Hechicería |
| Herida compartida | Teúrgia, Brujería |
| Imperceptible | Magia, Teúrgia |
| Imposición de manos | Teúrgia, Brujería |
| Levitación | Magia, Teúrgia |
| Maldición | Hechicería, Brujería |
| Martillo de monstruos | Teúrgia |
| Modificación ilusoria | Magia |
| Muro de llamas | Magia |
| Prisma ardiente de Prios | Teúrgia |
| Refugio terrestre | Brujería |
| Someter voluntad | Magia, Hechicería, Brujería |
| Tormenta de flechas | Brujería |
| Transformación regresiva | Brujería |

así hasta que falle una tirada. En turnos posteriores debe hacer una tirada de *Tenaz* por cada objetivo, para ver quién permanece confundido.

EMPUJE MENTAL

Material: Una perla de vidrio.

El místico puede usar su mente para mover y lanzar objetos sueltos o incluso enemigos.

Principiante **Activa.** El místico puede usar los objetos a su alrededor como munición o para bloquear ataques enemigos. Para atacar, el místico hace una tirada de [Tenaz←Ágil] y causa 1D8 puntos de daño en caso de éxito. Si usa el objeto como escudo improvisado, debe hacer una tirada de [Tenaz←Diestro] para bloquear ataques físicos o de [Tenaz←Tenaz] para detener un proyectil mágico. El objeto queda destruido tras el impacto, lo haya detenido o no.

- Adepto **Activa.** El místico puede, mediante una tirada con éxito de [*Tenaz←Fuerte*], usar el poder de su mente para levantar y lanzar a un enemigo. El enemigo aterriza a una acción de movimiento de distancia y sufre 1D8 puntos de daño; además, a menos que supere una tirada de *Ágil*, cae derribado.
- Maestro **Activa.** El místico puede, mediante una serie de tiradas con éxito de [*Tenaz←Fuerte*], crear una cadena de lanzamiento de enemigos. Si tiene éxito contra un objetivo, puede intentarlo con otros, de forma sucesiva y hasta que falle en algún intento. Los enemigos aterrizan a una acción de movimiento de distancia y sufren 1D8 puntos de daño; además, a menos que superen una tirada de *Ágil*, caen derribados.

ENREDADERA VELOZ

Material: Un puñado de semillas o una maraña de raíces. Las raíces atan el suelo, las enredaderas apresan lo que descansa sobre la superficie. El místico se limita a usar su voluntad para acelerar un proceso natural.

- Principiante **Activa.** El místico puede, mediante una tirada con éxito de *Tenaz*, invocar unas raíces o enredaderas que brotan de la tierra y apresan a un objetivo. El enemigo queda inmovilizado, pero puede usar poderes y armas a distancia. El objetivo seguirá preso hasta que el místico falle una tirada de [*Tenaz←Fuerte*] en turnos posteriores.
- Adepto **Activa.** El místico puede crear una cadena de enredaderas. Si logra atrapar a un objetivo mediante una tirada de *Tenaz*, puede seguir intentándolo contra otro objetivo, así hasta que falle una tirada. En turnos posteriores debe hacer una tirada de [*Tenaz←Fuerte*] por cada objetivo para ver quién sigue atrapado.
- Maestro **Activa.** El místico puede crear una cadena de enredaderas espinosas. Los objetivos atrapados mediante una tirada de [*Tenaz←Fuerte*] sufren 1D6 puntos de daño por turno. Las afiladas espinas de la enredadera atacan por cualquier resquicio posible e ignoran armadura.

ERUPCIÓN DE LARVAS

Material: Un puñado de larvas. El místico puede recurrir a la fuerza de su furia para enterrar unas larvas en el cuerpo de un enemigo, que a continuación empiezan a comérselo por dentro, en busca de una salida. Aunque ningún miembro de la corte real le da la más mínima credibilidad,

hay un rumor persistente que dice que el heroico rey Ynedar murió de esa manera.

- Principiante **Activa.** El místico planta las larvas dentro del cuerpo de su enemigo, que empiezan a buscar una salida. A continuación el desgraciado objetivo sufre 1D4 puntos de daño por turno, ignorando armadura. El efecto es automático el primer turno y continúa hasta que el místico falla una tirada de [*Tenaz←Fuerte*].
- Adepto **Activa.** Las larvas se multiplican y causan 1D6 puntos de daño por turno, ignorando armadura. El efecto continúa hasta que el místico falla una tirada de [*Tenaz←Fuerte*].
- Maestro **Activa.** Las larvas anidan en el interior del objetivo y causan 1D8 puntos de daño por turno, ignorando armadura. El efecto continúa hasta que el místico falla una tirada de [*Tenaz←Fuerte*].

ESCUDO BENDITO

Material: Un símbolo sagrado. El místico puede usar su fe y voluntad para crear un escudo sagrado contra las armas de sus enemigos. El escudo permanece invisible hasta que es golpeado, momento en el que brilla como si lo hubiera alcanzado un rayo de luz.

- Principiante **Activa.** El místico puede, mediante una tirada con éxito de *Tenaz*, rodearse de un cálido resplandor (solo visible con la habilidad *Ojo místico*) que proporciona 1D4 puntos de armadura adicionales. Además, cualquier abominación o muerto viviente que ataque cuerpo a cuerpo al místico sufre 1D4 puntos de daño (ignorando armadura). El escudo bendito dura hasta el final de la escena.
- Adepto **Activa.** Igual que a nivel principiante, pero el escudo proporciona 1D6 puntos de armadura y de daño. Además, el efecto del escudo puede incluir a un aliado dentro del campo de visión del místico.
- Maestro **Activa.** Igual que a nivel principiante, pero el escudo proporciona 1D8 puntos de armadura y de daño, y el efecto del escudo puede incluir a dos aliados dentro del campo de visión del místico.

FORMA VERDADERA

Material: Una crisálida. El místico ha pasado noches interminables estudiando en detalle las mentiras y las falsas apariencias, y es capaz de revelar la verdadera naturaleza de lo que le rodea.



Principiante **Reacción.** La lucidez del místico le permite, mediante una tirada con éxito de [*Tenaz*←*Tenaz*], ver a través de cualquier ilusión, transformación o efecto que oculte la verdadera forma de algo que tenga a la vista. Las ilusiones así descubiertas desaparecen, mientras que las transformaciones permanecen intactas (aunque el místico sigue viendo a través de ellas).

Adepto **Activa.** El místico puede, mediante una tirada con éxito de [*Tenaz*←*Tenaz*], crear una cadena para devolver a diferentes criaturas a su verdadera forma. Si tiene éxito contra un objetivo, puede intentarlo con otros, de forma sucesiva y hasta que falle en algún intento. Sin embargo, nada impide que los objetivos se transformen de nuevo.

Maestro **Activa.** Igual que a nivel adepto, pero el místico puede obligar a los objetivos a conservar su forma original mediante una tirada con éxito de *Tenaz*, que debe realizar durante la iniciativa del objetivo, en el momento en que intente transformarse de nuevo.

GOLPE ESPECTRAL

Material: Un arma mancillada por un *Rito de profanación*.

El místico es capaz de envolver su arma en energías oscuras, lo que aumenta el daño de los ataques contra criaturas vivas. Y lo que es peor: aquellas que mueren por las heridas del arma se levantan de nuevo como cadáveres andantes al servicio del hechicero. Las criaturas muertas vivientes creadas por un *Golpe espectral* tienen las mismas estadísticas que un dragul (ver página 228). Los muertos vivientes regresan a su estado de muerte natural al final de la escena.

Principiante **Activa.** El místico invoca una llama maligna en torno a su arma cuerpo a cuerpo que causa 1D4 puntos de daño adicionales hasta el final de la escena.

Adepto **Activa.** Igual que a nivel principiante, pero además las criaturas que mueren bajo un *Golpe espectral* se alzan en el siguiente turno bajo las órdenes del hechicero.

Maestro **Activa.** Igual que a nivel adepto, pero el daño adicional del arma sube a 1D8.

HERIDA COMPARTIDA

Material: Una salpicadura de sangre.

El místico ha estudiado con detenimiento los espíritus de la creación y la muerte, y es capaz de usar sus conocimientos para repartir el daño entre sus aliados, enemigos y él mismo.

Principiante **Gratuita.** El místico puede, mediante una tirada con éxito de *Tenaz*, atraer los espíritus de la muerte de otra criatura. El objetivo recupera 1D6 puntos de *Resistencia* y el místico sufre la misma cantidad de daño.

Adepto **Gratuita.** Igual que a nivel principiante, pero el efecto cura 1D8 puntos de *Resistencia*, así como los efectos de cualquier veneno o herida abierta por donde sangre. El místico sufre la mitad del daño de todas las heridas, venenos y hemorragias.

Maestro **Activa.** Igual que a nivel adepto, pero solo sufre la mitad de esa cantidad en puntos de daño y puede pasar la otra mitad a una criatura en su línea de visión, ignorando armadura. El objetivo elegido no puede defenderse de ninguna forma.

IMPERCEPTIBLE

Material: Un fragmento de un velo de tela fina. El místico puede ocultarse desviando sutilmente la atención del enemigo hacia otro lugar.

Principiante **Activa.** El místico puede, mediante una tirada con éxito de [*Tenaz*←*Tenaz*], hacerse invisible a la mirada de una criatura objetivo. El efecto permanece activo hasta que el místico realiza un ataque o sufre cualquier tipo de daño.

Adepto **Activa.** El místico puede, mediante una tirada con éxito de *Tenaz*, hacerse invisible a la mirada de todos los enemigos cercanos. El efecto permanece activo hasta que el místico realiza un ataque o sufre cualquier tipo de daño.

Maestro **Activa.** Igual que a nivel adepto, pero el místico puede hacerse invisible a sí mismo y a un aliado. Los efectos del conjuro funcionan de forma independiente, por lo que pueden ser detectados o permanecer invisibles por separado.

IMPOSICIÓN DE MANOS

Material: Un símbolo sagrado. El místico conoce los secretos de la imposición de manos y de la codiciada fuerza curativa que lleva aparejada. Este poder suele interpretarse como un don concedido por el dios al que adora el místico.

Principiante **Activa.** El místico puede, mediante una tirada con éxito de *Tenaz*, curar 1D6 puntos de *Resistencia* de un objetivo. Este poder también puede emplearse sobre el propio místico.

Adepto **Activa.** La *Imposición de manos* del adepto cura 1D8 puntos de *Resistencia* y detiene los efectos de cualquier veneno o hemorragia.

Maestro **Activa.** Como en el nivel adepto, pero ahora cura 1D12 puntos de *Resistencia*. Además, el místico puede utilizar su poder sobre una criatura en su línea de visión, en cuyo caso cura 1D8 puntos de *Resistencia* y detiene los efectos de cualquier veneno o hemorragia.

LEVITACIÓN

Material: Un puñado de plumas. El místico ha descubierto la manera de manipular las fuerzas que atan al mundo y sabe cómo levitar usando únicamente el poder de su mente.

Principiante **Activa.** El místico puede, mediante una tirada con éxito de *Tenaz*, levitar a una velocidad equivalente a una zancada por turno. Aunque eso puede elevarle lejos del alcance de las armas cuerpo a cuerpo, aún puede ser atacado por armas a distancia y criaturas voladoras. El místico permanece flotando en el aire hasta que termine la escena o pierda la concentración; en este último caso, el personaje cae al suelo y sufre 1D6 puntos de daño (ignorando armadura).

Adepto **Activa.** El místico puede, mediante una tirada con éxito de [*Tenaz*←*Fuerte*] hacer levitar a un aliado a una velocidad equivalente a una zancada por turno. Aunque eso puede elevarle lejos del alcance de las armas cuerpo a cuerpo, aún puede ser atacado por armas a distancia y criaturas voladoras. El aliado del místico permanece flotando en el aire hasta que termine la escena o pierda la concentración; en este último caso, el personaje aliado cae al suelo y sufre 1D6 puntos de daño (ignorando armadura).

Maestro **Activa.** El místico puede hacer una cadena para que él mismo y varios aliados [*Tenaz*←*Fuerte*] leviten a una velocidad equivalente a una zancada por turno. Aunque eso puede elevarles lejos del alcance de las armas cuerpo a cuerpo, aún pueden ser atacados por armas a distancia y criaturas voladoras. Los objetivos permanecen flotando en el aire hasta que termine la escena o el místico pierda la concentración; en este último caso, los personajes descienden flotando al suelo y no sufren ningún daño.

MALDICIÓN

Material: Ninguno, basta con una mirada tenebrosa. El místico ha dominado la mirada del mal de ojo y puede maldecir a un enemigo en el campo de batalla, un poder que los discípulos de los Señores Oscuros solían usar durante la Gran Guerra.

Principiante **Gratuita.** La mirada tenebrosa del místico puede, una vez por turno, doblar las posibilidades de fallo de una acción de un enemigo dirigida contra él (tira dos veces, la acción fracasa si alguno de los resultados es un fallo). El efecto continúa hasta que el místico falla una tirada de *Tenaz*.

Adepto **Gratuita.** Igual que a nivel principiante, pero el enemigo dobla las posibilidades de fallo con independencia del objetivo. El efecto continúa hasta que el místico falla una tirada de *Tenaz*.

Maestro **Activa.** El místico lanza una maldición mortal sobre su enemigo, que sufre 1D6 puntos de daño, ignorando armadura, por cada acción que intente realizar. El objetivo no sufre daño si permanece inmóvil y pasivo. El efecto continúa hasta que el místico falla una tirada de *Tenaz*.

MARTILLO DE MONSTRUOS

Material: Un arma consagrada por un *Rito de bendición*. El místico ha aprendido a rodear su arma con un fuego sagrado mortal para las criaturas corruptas, igual que la legendaria iluminaria Ofelya Attio.

Principiante **Gratuita.** El místico invoca una llama sagrada en torno a su arma cuerpo a cuerpo, que causa 1D4 puntos de daño adicionales o 1D6 contra abominaciones y muertos vivientes. El efecto permanece activo hasta el final de la escena.

Adepto **Gratuita.** Igual que a nivel principiante, pero el daño adicional del arma contra abominaciones y muertos vivientes sube a 1D8.

Maestro **Gratuita.** Igual que a nivel principiante, pero el daño adicional del arma contra abominaciones y muertos vivientes sube a 1D10.

MODIFICACIÓN ILUSORIA

Material: Un fragmento de espejo. El místico ha aprendido a usar la frontera que separa realidad y percepción para evitar un destino de pronóstico terrible o modificar una realidad indeseable.

Principiante **Reacción.** El místico puede, una vez por turno, realizar una tirada de *Tenaz* para modificar la realidad: en caso de éxito, puede repetir una tirada fallida de *Defensa*.

Adepto **Reacción.** El místico puede realizar una tirada de *Tenaz* para modificar algo que le haya sucedido durante el turno: en caso de éxito, puede hacer que se repita cualquier tirada que le afecte de algún modo.

Maestro **Reacción.** El místico puede realizar una tirada de *Tenaz* para modificar la realidad de otro objetivo: en caso de éxito, puede hacer

que se repita cualquier tirada que afecte a dicho objetivo.

MURO DE LLAMAS

Material: Un puñado de azufre con un poco de mercurio. El místico ha estudiado los misterios del fuego y puede invocar una pared o cúpula de llamas.

Principiante **Activa.** El místico puede, mediante una tirada con éxito de *Tenaz*, invocar un muro de fuego llameante justo delante de él (a distancia de combate cuerpo a cuerpo). El muro es lo suficientemente ancho como para cubrir la mayoría de los pasillos y dividir casi cualquier habitación. Si la invocación sucede en una habitación grande o en el exterior, es posible rodear el muro de llamas usando dos acciones de movimiento (o con una sola, si es volando). También es posible atravesar el muro, lo que inflige 1D12 puntos de daño por fuego. Los objetos inflamables de tamaño pequeño, como una flecha o un virote, son reducido a cenizas al atravesar el muro ardiente. El muro también puede ser invocado sobre un grupo de enemigos, que resultan automáticamente heridos siempre que estuvieran en línea frente al místico. El *Muro de llamas* permanece hasta que el místico falla una tirada de *Tenaz*, que debe realizar una vez por turno.

Adepto **Activa.** El *Muro de llamas* se curva y forma un círculo que rodea por completo al místico y a sus aliados, así como a cualquier enemigo que se encontrara a distancia cuerpo a cuerpo al activarse el poder. Es posible atravesar o volar al interior del muro de llamas con una sola acción de movimiento, pero atravesarlo inflige 1D12 puntos de daño por fuego. El *Muro de llamas* permanece hasta que el místico falle una tirada de *Tenaz*, que debe realizar una vez por turno.

Maestro **Activa.** El *Muro de llamas* se curva, formando una cúpula cerrada alrededor del místico y sus aliados, así como sobre cualquier enemigo que se encontrara a distancia cuerpo a cuerpo al activarse el poder. Es posible atravesar el muro de llamas con una sola acción de movimiento, pero hacerlo inflige 1D12 puntos de daño por fuego. El *Muro de llamas* permanece hasta que el místico falle una tirada de *Tenaz*, que debe realizar una vez por turno.

PRISMA ARDIENTE DE PRIOS

Material: Un símbolo sagrado. El místico puede concentrar la luz de su alma en un rayo ardiente que hiere a sus enemigos y destruye a los seres impíos.



Esta combinación de signos, encontrados en una ruina del bosque cerca de la ciudad de Kastor, ha dado origen a una gran cantidad de chistes groseros.



Principiante **Activa.** El místico puede, mediante una tirada con éxito de *Tenaz*, dirigir su luz sagrada contra un enemigo e infligirle 1D6 puntos de daño. El daño sube a 1D8 si el objetivo es una abominación o muerto viviente.

Adepto **Activa.** El místico puede, mediante una tirada con éxito de *Tenaz*, dejar que su luz sagrada cubra a todos los enemigos cercanos. La energía flamígera causa 1D8 puntos de daño, o 1D12 si el objetivo es una abominación o muerto viviente.

Maestro **Activa.** Igual que a nivel adepto. Además, el místico puede, mediante una tirada con éxito de [*Tenaz*←*Tenaz*], aturdir durante un turno a todos los enemigos muertos vivientes o consumidos por la Corrupción.

REFUGIO TERRESTRE

Material: Un puñado de tierra.

El místico sabe cómo encontrar un refugio en las profundidades del subsuelo o las rocas de las montañas, y es capaz de hundirse en la tierra para evitar los ataques de sus enemigos.

Principiante **Activa.** El místico puede, mediante una tirada con éxito de *Tenaz*, hundirse en la tierra. Una vez allí no puede realizar ninguna acción, pero se vuelve invulnerable a cualquier ataque. El místico debe superar una tirada de *Tenaz* cada turno para permanecer protegido en el vientre terrenal. Si falla la tirada, regresa a la superficie.

Adepto **Activa.** El místico puede utilizar poderes místicos sobre sí mismo y no tiene que tirar *Tenaz* para permanecer en el refugio.

Maestro **Activa.** El místico puede moverse utilizando sus acciones de movimiento y aparecer en otro punto diferente. También puede ver a sus aliados a través del manto protector de tierra, así como usar sus poderes sobre ellos.

SOMETER VOLUNTAD

Material: Un anillo de plata.

El libre albedrío es una ilusión, pero el poder de la voluntad es indudable. El místico ha alcanzado a comprender estos principios de apariencia contradictoria y puede usar su poder para controlar la voluntad de otros seres.

Principiante **Activa.** El místico puede, mediante una tirada con éxito de [*Tenaz*←*Tenaz*], controlar la voluntad de otra criatura. Se considera que el control sigue activo hasta que el místico pierde la concentración o falla una tirada de [*Tenaz*←*Tenaz*]. El objetivo controlado solo

puede realizar una acción por turno y no puede usar ningún poder o habilidad activa.

Adepto **Activa.** El místico puede, mediante una tirada con éxito de [*Tenaz*←*Tenaz*], controlar la voluntad de otra criatura. El místico no necesita estar concentrado para mantener el control; el poder se considera de efecto continuo y activo hasta que el místico falle una tirada de [*Tenaz*←*Tenaz*]. El objetivo controlado solo puede realizar una acción por turno y no puede usar ningún poder o habilidad activa.

Maestro **Activa.** Igual que a nivel adepto, pero el objetivo controlado puede realizar dos acciones por turno.

TORMENTA DE FLECHAS

Material: Flechas o viotes para ballesta.

El místico puede pedirle al viento que levante e impulse flechas hacia sus enemigos. La bruja bárbara Yagaba, amiga de Lasifor Camponegro, hace demostraciones ocasionales de este poder y es raro verla sin un puñado de flechas de pluma negra flotando junto a ella.

Principiante **Activa.** El místico puede, mediante una tirada con éxito de *Tenaz*, encantar un puñado de flechas (hasta cinco). Las flechas flotan junto a él durante el resto de la escena y pueden ser disparadas como acción gratuita, una por turno, desde el mismo turno en que se activa el poder. Las flechas impactan en su objetivo automáticamente. Cada flecha causa 1D6 puntos de daño, además de cualquier cualidad o habilidad especial que tuviera.

Adepto **Activa.** Igual que a nivel principiante, pero las flechas causan 1D8 puntos de daño. El místico puede realizar una acción de combate para disparar dos proyectiles contra uno o más objetivos, en cuyo caso no podrá disparar ninguna otra flecha como acción gratuita.

Maestro **Activa.** Igual que a nivel adepto, pero la acción de combate permite disparar tres flechas.

TRANSFORMACIÓN REGRESIVA

Material: Un huevo o una crisálida.

El místico ha comprendido que la apariencia física es un concepto dinámico y sabe cómo usar su conocimiento para transformar a sus enemigos en criaturas más débiles.

Principiante **Activa.** El místico puede, mediante una tirada con éxito de *Tenaz*, transformar a un objetivo en una bestia indefensa (mamífero o reptil, a elección del místico). El objetivo mantiene esa forma hasta que el místico pierde la

concentración o falla una tirada de [Tenaz←Tenaz] que debe hacer cada turno, durante su iniciativa. El objetivo conserva sus atributos originales, pero no puede utilizar ninguno de sus poderes o habilidades ni atacar o usar objetos.

Adepto **Activa.** El místico ya no necesita estar concentrado para mantener activo el poder, que continúa hasta que falle una tirada de [Tenaz←Tenaz].

Maestro **Activa.** El místico puede crear una cadena de transformaciones. Si tiene éxito contra un objetivo, puede intentarlo con otros, de forma sucesiva y hasta que falle algún intento. La transformación continúa hasta que el místico falle una tirada de Tenaz, que debe realizar cada turno y por cada objetivo.

Rituales

LOS RITUALES SON CONJUROS que necesitan al menos una hora para lanzarse y que, usados de forma correcta, pueden resultar una poderosa herramienta. Cada tradición ha desarrollado prácticas muy diferentes, por lo que puede resultar difícil aprender rituales específicos de otra tradición.

Los rituales, al igual que los poderes, pueden causar Corrupción, tanto durante su aprendizaje como al usarlos. Cada tradición ha desarrollado un método propio para controlar la Corrupción provocada por el uso de poderes. Los místicos autárquicos carecen de la formación apropiada, por lo que están en una posición especialmente delicada a la hora de resistir la Corrupción proveniente de todos los tipos de prácticas místicas.

ADIVINACIÓN

Tradición: Brujería.

El místico puede, mediante una tirada con éxito de Tenaz, formular una pregunta sobre la aventura, que será respondida con un «Sí» o «No». Solo es posible realizar una *Adivinación* por aventura, y cualquier intento posterior solo podrá realizarse cuando haya sucedido algo relevante capaz de cambiar el futuro (lo que queda a criterio del director de juego).

CADENAS DE JUICIO

Tradición: Teúrgia.

Este ritual crea una corriente de luz serena que recubre las cadenas o grilletes que retienen a una persona, lo que le impide usar cualquier rasgo o poder místico que precise de una tirada de Tenaz. La luz se evapora con el tiempo, por lo que el ritual debe renovarse cada mes para que conserve sus efectos.

Tabla 8: Rituales

| RITUAL | TRADICIÓN |
|---------------------------------|------------|
| <i>Adivinación</i> | Brujería |
| <i>Cadenas de juicio</i> | Teúrgia |
| <i>Círculo de bruja</i> | Brujería |
| <i>Círculo mágico</i> | Magia |
| <i>Clarividencia</i> | Magia |
| <i>Crecimiento acelerado</i> | Brujería |
| <i>Decretar confesión</i> | Teúrgia |
| <i>Esclavizar</i> | Hechicería |
| <i>Espíritu protector</i> | Teúrgia |
| <i>Exorcismo</i> | Teúrgia |
| <i>Familiar</i> | Brujería |
| <i>Fuego purificador</i> | Teúrgia |
| <i>Humo sagrado</i> | Teúrgia |
| <i>Ilusión</i> | Magia |
| <i>Intercambiar Sombra</i> | Hechicería |
| <i>Interrogatorio mental</i> | Magia |
| <i>Invocación</i> | Brujería |
| <i>Manipulación atmosférica</i> | Brujería |
| <i>Nana del bosque</i> | Brujería |
| <i>Nigromancia</i> | Brujería |
| <i>Oráculo</i> | Teúrgia |
| <i>Piedra de espíritu</i> | Magia |
| <i>Posesión</i> | Hechicería |
| <i>Préstamo animal</i> | Brujería |
| <i>Rastro herético</i> | Teúrgia |
| <i>Relato de cenizas</i> | Magia |
| <i>Rito de bendición</i> | Teúrgia |
| <i>Rito de profanación</i> | Hechicería |
| <i>Romper conexión</i> | Magia |
| <i>Santuario</i> | Magia |
| <i>Siervo flamígero</i> | Magia |
| <i>Terreno ilusorio</i> | Magia |
| <i>Vínculo de sangre</i> | Brujería |
| <i>Zancada de siete leguas</i> | Magia |

CÍRCULO DE BRUJA

Tradición: Brujería.

Este ritual permite al místico crear un círculo de bruja, insuflando nueva vida en una zona y convirtiéndola en un lugar hermoso. El círculo creado impide toda intromisión o espionaje místico proveniente del exterior, además de proporcionar al

místico un control más o menos completo sobre todo lo que sucede dentro del círculo, como la estación del año y la manera en que crecen las cosas en su interior; además, si el místico conoce el ritual de *Crecimiento acelerado*, puede recrear el entorno a su completo antojo.

Es difícil localizar un *Círculo de bruja*, incluso si sabes dónde mirar. Un personaje que se cruce con uno en zona salvaje debe superar una tirada de [Atento←Discreto] para verlo siquiera. Las criaturas que no logren ver el círculo simplemente lo rodean, sin darse cuenta del pequeño desvío que han tomado.

Un místico que conozca el ritual de *Círculo de bruja* y tenga la habilidad *Alquimista* tiene derecho a repetir cualquier tirada fallida de *Alquimista* que haga dentro de su círculo. Si además conoce el ritual de *Crecimiento acelerado*, puede repetir sus tiradas de *Alquimista* dos veces.

Un místico que realice un *Préstamo animal* y deje su cuerpo dentro de un *Círculo de bruja* puede mantenerse en trance indefinidamente, ya que su organismo será capaz de conseguir todos los nutrientes que necesita de la tierra dentro del círculo.

CÍRCULO MÁGICO

Tradición: Magia.

Este ritual permite al místico crear un círculo mágico permanente, que puede usarse para comunicarse mediante telepatía con otra persona dentro de cualquier otro círculo mágico conocido. Solo un místico que conozca el ritual puede iniciar la comunicación telepática, aunque cualquiera puede recibir la transmisión.

El místico debe estar seguro de la existencia del círculo con el que desea conectar, pero no necesita haberlo visto personalmente. Además, para que la comunicación sea posible es necesario que haya una persona en el círculo de destino.

No es posible decidir quién puede participar en la conexión, por lo que cualquiera dentro del círculo será consciente de la comunicación y podrá participar en ella.

CLARIVIDENCIA

Tradición: Magia.

Este ritual permite al místico observar y escuchar lo que sucede en un lugar lejano que haya visitado con anterioridad. Cualquiera en dicha localización con la habilidad de *Ojo místico* puede percatarse de que está siendo observado si supera una tirada de [Tenaz←Discreto]. El uso de *Clarividencia* puede ser bloqueado por los rituales de *Santuario*, *Rito de bendición* o *Círculo de bruja*, además de verse limitado por el ritual de *Romper conexión*.

CRECIMIENTO ACELERADO

Tradición: Brujería.

Este ritual permite al místico hacer que una semilla crezca hasta convertirse en una planta adulta. La forma de la planta está parcialmente controlada por el ritual: por ejemplo, es posible usar una semilla para crear un puente o reducir una puerta a astillas. Sin embargo, el místico no tiene control sobre las estaciones, por lo que la planta adoptará la forma natural que tendría en la estación actual. La semilla debe plantarse en un lugar que reúna las condiciones necesarias para un crecimiento natural. En otras palabras: no se puede plantar un roble en una cueva oscura sin luz ni tierra, aunque el lugar si admitiría que unas enredaderas echaran raíces y crecieran hasta crear lianas por las que trepar.

Un *Círculo de bruja* creado por el mismo místico permite realizar un *Crecimiento acelerado* que ignore la estación del año.

Los círculos de capítulo de la Ordo Mágica

Todos los capítulos de la Ordo Mágica mantienen un círculo mágico (por lo general custodiado por un novicio aburrido o inmerso en el estudio), lo que les permite estar abiertos a una comunicación telepática en todo momento.

Los círculos mágicos son el único lugar donde es posible aterrizar con una *Zancada de siete leguas*, aunque hay otros requisitos para que ese ritual tenga éxito (ver página 145).

También es posible realizar un *Interrrogatorio mental* a través de un círculo mágico, razón por la que muchos magos intentan no abusar de la comunicación telepática, especialmente con místicos que no conocen muy bien. Incluso las comunicaciones con compañeros de confianza se mantienen al mínimo: en la enconada competencia por ascender en la Ordo no hay lugar para ofrecerle una ventaja ni siquiera a tu mejor amigo, si puedes evitarlo.

Los círculos mágicos tienen consistencia material, por lo que pueden ser anulados destruyendo su forma física. Los de la Ordo Mágica suelen estar tallados en piedra e incrustados en plata, pero con las herramientas apropiadas es posible dismantelarlos en un solo minuto. Aunque se puede crear un círculo temporal simplemente con arena, también es muy fácil destruirlo con un simple pisotón descuidado.

DECRETAR CONFESIÓN

Tradición: Teúrgia.

El ritual obliga a una víctima a contestar con un «Sí» o «No» a las preguntas formuladas por el místico. Cada pregunta requiere una tirada de [Tenaz←Tenaz]. El ritual termina en cuanto se falla una tirada, aunque el místico puede seguir interrogando al objetivo de forma normal.

ESCLAVIZAR

Tradición: Hechicería.

El místico puede usar este ritual para someter una criatura mediante una runa de esclavitud, que debe ser grabada en la piel de la víctima (en la frente, pecho o cuello, normalmente).

La habilidad de *Ojo místico* o el ritual de *Humo sagrado* permiten revelar el uso y los efectos de una runa de esclavitud, pero su poder solo puede anularse mediante un ritual de *Exorcismo* o *Romper conexión*. No obstante, es posible eliminar la runa físicamente, aunque la víctima (que luchará para seguir esclavizada) sufre 1D6 puntos de daño y 1D4 puntos de Corrupción permanente durante el proceso.

El místico no controla a la criatura hasta el último detalle, pero esta le obedecerá ciegamente lo mejor que pueda. El esclavo puede reflexionar en parte sobre su situación o llorar cuando actúa en contra de su antigua naturaleza, por ejemplo, pero no tiene forma de resistirse a las órdenes del místico.

ESPÍRITU PROTECTOR

Tradición: Teúrgia.

El místico va acompañado de un santo patrón, el alma de un templario caído en batalla que recibió el honor de volver para servir a un elegido del Dios del Sol. Este mártir guardián se manifiesta como un guerrero luminoso que suele permanecer invisible hasta que haya un peligro cercano, del que defenderá a su protegido hasta que muera (otra vez). Un místico solo puede tener un *Espíritu protector* vinculado al mismo tiempo, por lo que no podrá invocar a otro hasta que derroten al que ya le sigue.

El jugador controla al espíritu como si fuera un personaje más: puede ganar experiencia y la pierde si muere, igual que cualquier otro personaje.

ESPÍRITU PROTECTOR

Un espíritu protector comienza con las siguientes estadísticas:

Ágil 15, Atento 10, Diestro 13, Discreto 9, Fuerte 11, Inteligente 7, Persuasivo 5, Tenaz 10

| | | | |
|--------------------|------------------------------|------------------------|---|
| Ataque | Mangual de luz 1D6 | | |
| Defensa | 15 (Esquivar) | | |
| Armadura | Halo radiante 1D4 (Flexible) | | |
| Resistencia | 11 | Umbral de dolor | 6 |

EXORCISMO

Tradición: Teúrgia.

Este ritual permite al místico expulsar a un espíritu que esté poseyendo a una criatura o persona. El místico dispone de tres intentos para superar una tirada de [Tenaz←Tenaz], contra el atributo de *Tenaz* del espíritu. Solo se necesita un éxito para que el ritual tenga éxito, pero si el místico falla las tres tiradas, el espíritu le posee a él.

FAMILIAR

Tradición: Brujería.

El místico puede vincularse con un animal. Aunque la criatura no es mucho más lista que las de su misma especie, siente una lealtad feroz hacia el personaje: el vínculo de energías místicas que les une los convierte en almas gemelas. El vínculo es tan fuerte que les permite comunicarse telepáticamente, por lo que el místico puede dar órdenes al familiar desde la distancia, además de percibir a través de sus sentidos.

La intensidad de la unión también les permite compartir heridas: el jugador puede decidir que cualquiera de los dos absorba la mitad del daño sufrido por el otro. El vínculo también lleva un riesgo asociado: si el familiar muere, el místico sufre 1D8 puntos de daño (ignorando armadura).

El jugador controla al familiar como si fuera un personaje más: puede ganar experiencia y la pierde si muere, igual que cualquier otro personaje.

FAMILIAR

Un familiar comienza con las siguientes estadísticas, aunque pueden variar para que encaje mejor con el personaje al que está vinculado:

Rasgos Arma natural (I), Duro (I)

Ágil 13, Atento 10, Diestro 11, Discreto 9, Fuerte 15, Inteligente 7, Persuasivo 5, Tenaz 10

Ataque Colmillos 1D6 (Corto)

Defensa 13 (Esquiva)

Armadura Pelaje 1D4 (Flexible)

Resistencia 15 **Umbral de dolor** 8

FUEGO PURIFICADOR

Tradición: Teúrgia.

La Corrupción es una amenaza especialmente espantosa para los teúrgos, ya que representa la prueba más palpable del poder de la oscuridad. La mayoría de los teúrgos evitan lo mejor que pueden la mancha de la Corrupción, pero los que fracasan saben que siempre pueden recurrir al ritual de *Fuego purificador*.

Para la realización de este ritual el místico se prepara con cánticos y oraciones antes de subirse a una pira llameante con la que purificar la Corrupción de

Sobre los espíritus

Los espíritus protectores no pueden usar otras armas ni armaduras cuando son invocados, pero si el espíritu consigue la suficiente experiencia para ganar una habilidad relacionada con algún tipo de arma, su mangual de luz cambiará de forma acorde.

su cuerpo. Cada turno que el teúrgo permanece en el fuego sufre 1D6 puntos de daño y puede realizar una tirada de [Tenaz-Daño] que, en caso de éxito, elimina un punto de Corrupción permanente. Si la tirada falla, el místico salta de la pira y el ritual termina.

Realizar el ritual cuesta un punto de experiencia, tenga éxito o no. El místico no puede ejecutar el ritual por otra persona: solo aquel que lo realiza puede beneficiarse de su efecto purificador.

HUMO SAGRADO

Tradición: Teúrgia.

El místico puede, mediante el uso de incienso y una tirada con éxito de *Inteligente*, desenmascarar a criaturas o personas tocadas por la Corrupción. El humo se esparce por el área y se concentra en torno a objetos y criaturas según lo corruptas que estén: cuanto más cerca el humo, más manchado está el objetivo. El director de juego debe señalar sin ambigüedades si se trata de una criatura tocada, marcada o totalmente corrupta (una abominación).

El ritual de *Humo sagrado* puede ser engañado por uno de *Intercambiar Sombra*.

ILUSIÓN

Tradición: Magia.

El místico puede crear una imagen falsa capaz de moverse y hablar, pero que se desvanece tras ser tocada por una criatura inteligente. La imagen parece completamente real: suena, huele y puede aparentar ser peligrosa, pero no es capaz de afectar ni dañar físicamente. La *Ilusión* solo puede «realizar» tareas sencillas, como vigilar un lugar o adentrarse en una aldea y aullar. El efecto permanece activo durante una hora, si no se desvanece antes.

INTERCAMBIAR SOMBRA

Tradición: Hechicería.

El místico puede, mediante una tirada con éxito de [Tenaz←Tenaz], intercambiar su Sombra con la de otra criatura, de manera que la Sombra de cada uno parezca la del otro.

Los efectos del ritual duran 24 horas y requieren algo que conecte a la víctima con el místico: un mechón de pelo, una gota de sangre o un objeto importante para el objetivo. Este no se da cuenta del cambio, pero aquellos capaces de ver Sombras pueden notar la diferencia (o ser engañados por el ritual). *Romper conexión* o *Exorcismo* anula el ritual de *Intercambiar Sombra*.

INTERROGATORIO MENTAL

Tradición: Magia.

Este ritual permite al místico, mediante una tirada con éxito de [Tenaz←Tenaz], estirar su mente y leer los pensamientos de una víctima inconsciente, que responderá

a una pregunta con un «Sí» o un «No». Una tirada fallida corta la conexión telepática e impide futuros intentos sobre el mismo objetivo hasta el final de la aventura. El místico debe tocar a su víctima, pero a menos que supere una tirada de [Discreto←Atento], esta se da cuenta de la lectura mental. Evidentemente, una víctima atada e indefensa no puede hacer nada para evitarlo, pero de lo contrario puede reaccionar con normalidad. Una víctima dormida se despierta si el místico falla la tirada.

INVOCACIÓN

Tradición: Brujería.

Este ritual permite al místico, mediante una tirada con éxito de *Tenaz*, invocar una criatura que acudiría a la localización desde donde se la llame. El místico debe tener algo relacionado con la criatura invocada, como un mechón de pelo, una gota de sangre o un objeto importante para esta.

La criatura invocada siente un deseo irrefrenable de llegar al lugar desde donde se la llamó e intentará alcanzarlo poniendo en ello todo su empeño, aunque puede que no sepa por qué lo hace. La única manera de proteger a una criatura invocada es atraerla mediante engaños hacia un área de protección mística (los rituales de *Rito de bendición*, *Círculo de bruja* o *Santuario*) o usar el ritual de *Romper conexión*.

MANIPULACIÓN ATMOSFÉRICA

Tradición: Brujería.

Este ritual permite al místico alterar el tiempo local a voluntad; así, podría crear una niebla tan densa como para impedir la visión, invocar una tormenta en la que resulta imposible viajar o tranquilizar una ya existente. El ritual lleva una hora y sus efectos duran medio día, tras lo que el tiempo local recupera su estado natural.

NANA DEL BOSQUE

Tradición: Brujería.

El místico puede, mediante una tirada con éxito de *Tenaz*, cantar una nana para dormir a un aspecto oscuro de Davokar, lo que le permite pasar frente a una abominación en concreto sin que esta reaccione; es decir, el místico y sus aliados se hacen más o menos invisibles a la criatura corrupta.

El ritual se rompe en cuanto el místico o sus aliados se comportan de forma agresiva o si el místico deja de cantar (para, por ejemplo, usar un poder místico).

NIGROMANCIA

Tradición: Brujería.

Este ritual le permite al místico hacer varias preguntas al cadáver de una persona, para lo que tiene que sentarse junto a su tumba o su cuerpo (aunque también basta con su calavera). Es necesario superar una tirada de *Tenaz* por cada pregunta. El muerto

contestará golpeando contra su ataúd o la tierra a su alrededor: un golpe para «No», dos para «Sí». Si el místico falla la tirada, puede intentarlo de nuevo mediante una prueba de [Tenaz←Tenaz], pero si vuelve a fallar el espíritu del fallecido le posee y le obliga a cumplir su voluntad, a menudo con afán vengativo.

ORÁCULO

Tradición: Teúrgia

El místico puede, mediante una tirada con éxito de *Tenaz*, realizar una pregunta abierta sobre el futuro de la aventura en curso. Este ritual solo se puede hacer una vez por aventura, independientemente de lo que ocurra. La respuesta del director de juego debe ser honrada, pero no está obligado a dar información fácil de interpretar ni demasiado reveladora.

PIEDRA DE ESPÍRITU

Tradición: Magia.

Antes de la Gran Guerra, la Corrupción nunca fue un problema para los magos, ya que sus meticulosas prácticas les permitían proteger sus almas de la mancha. Pero durante los momentos más desesperados de la Guerra, los magos de batalla de la Ordo Mágica empezaron a tomar riesgos cada vez mayores en nombre de la necesidad, atrayendo la Corrupción sobre sí mismos. Para contrarrestar ese mal, la Ordo desempolvó un antiguo ritual olvidado hace largo tiempo, diseñado para capturar el alma de una criatura moribunda en un cristal preparado con ese objetivo, pero que también demostró ser útil a la hora de extraer la Corrupción de un mago y transferirla al espíritu de una piedra.

El ritual vincula al místico con un cristal, que funciona como una prolongación de su alma. El ritual permite al mago, mediante una tirada con éxito de *Tenaz*, mover 1D4 puntos de su Corrupción permanente a la piedra de espíritu. La piedra se va tornando negra a medida que almacena Corrupción, aunque si llega a acumular más de la mitad del atributo de *Tenaz* del místico, explota. En ese caso, la Corrupción regresa de golpe al dueño, a menudo con resultados bastante desagradables. En el improbable caso de que el místico sobreviva al golpe de Corrupción, puede vincularse a una nueva piedra de espíritu y comenzar de nuevo el proceso.

Realizar el ritual cuesta un punto de experiencia, tenga éxito o no. Un mago que logre aprender el ritual recibe una piedra de espíritu de su capítulo de Orden; las demás clases de místicos deben hacerse con su propia piedra, que pueden comprarse por 100 táleros.

POSESIÓN

Tradición: Hechicería.

El místico puede, mediante una tirada con éxito de [Tenaz←Tenaz], poseer el cuerpo de una criatura y controlarla completamente durante un tiempo

limitado (hasta 24 horas). El ritual requiere algo que conecte a la víctima con el místico: un mechón de pelo, una gota de sangre o un objeto importante para el objetivo. Aunque la víctima recordará todo lo sucedido durante la posesión, será como si no hubiera sido real, sino un extraño sueño. No se puede obligar a la víctima a suicidarse mientras está poseída, pero sí a hacer cosas que vayan contra sus principios.

La posesión puede detectarse observando la Sombra de la víctima, porque esta es igual que la del místico. Tanto *Romper conexión* como *Exorcismo* sirven para finalizar una posesión, pero *Exorcismo* además impide que el místico vuelva a poseer a la misma criatura nunca más.

El cuerpo del místico permanece en estado de trance durante la posesión. Si el cuerpo del anfitrión muere, la mente y el espíritu del místico son expulsados de vuelta a su propio cuerpo, al igual que si el cuerpo del propio místico es atacado o se ve expuesto a algún estímulo intenso (un empujón, un cubo de agua, humo y calor, etcétera).

PRÉSTAMO ANIMAL

Tradición: Brujería.

La ejecución de este ritual permite al místico poseer el cuerpo de un pequeño animal y controlarlo por completo durante un gran periodo de tiempo. El cuerpo del místico queda en estado de trance durante la duración del ritual, aunque su mente regresa de inmediato si la criatura poseída resulta dañada o si el cuerpo del místico es atacado o se ve expuesto a algún estímulo intenso (un empujón, un cubo de agua, humo y calor, etcétera).

El místico puede permanecer en trance durante 24 horas antes de que su mente regrese a su cuerpo. No es posible realizar otro *Préstamo animal* hasta que pase tanto tiempo como el que duró el último.

Un místico que realice un *Préstamo animal* y deje su cuerpo dentro de un *Círculo de bruja* puede permanecer en estado de trance tanto tiempo como quiera, ya que el organismo puede obtener todos los nutrientes que necesita de la tierra mientras está dentro del círculo.

RASTRO HERÉTICO

Tradición: Teúrgia.

El místico puede, mediante una tirada con éxito de *Tenaz*, rastrear una abominación o criatura manchada que el místico haya conocido personalmente. El rastreo es perfecto hasta que el objetivo cruce un cauce o una masa de agua, en cuyo caso el ritual debe repetirse en tierra firme, al otro lado. Si el místico falla la tirada de *Tenaz*, no puede intentarlo de nuevo hasta el próximo día. También resulta más difícil seguir el rastro de una criatura tocada por la corrupción dentro de grandes asentamientos o en





Davokar, donde el místico debe superar la tirada dos veces si quiere que el ritual tenga éxito.

RELATO DE CENIZAS

Tradición: Magia.

Este ritual permite al místico leer las cenizas de un objeto quemado y saber lo que ocurrió mientras ardía. El místico experimenta lo percibido por el fuego y puede ver y oír lo que sucedió cerca de este. La hoguera de un campamento puede tener mucho que contar.

RITO DE BENDICIÓN

Tradición: Teúrgia.

Este ritual permite consagrar un lugar específico y protegerlo de cualquier influencia mística exterior. Un lugar bendecido bloquea el uso de rituales como *Clarividencia*, *Invocación* o *Rastro herético*, aunque la persona objetivo del rastreo deja de estar protegida tan pronto como abandone la zona consagrada por este ritual.

Las abominaciones se sienten enfermar cuando se acercan a un área bendecida y sufren 1D4 puntos de daño (que ignora armadura) por cada turno que permanezcan dentro del suelo consagrado. Las criaturas que solo están manchadas por la Corrupción, pero que aún no se han transformado totalmente en abominaciones, también experimentan un profundo malestar mientras estén en las cercanías de un lugar sagrado.

El *Rito de bendición* puede realizarse sobre un arma, uno de los requisitos del poder *Martillo de monstruos*.

RITO DE PROFANACIÓN

Tradición: Hechicería.

Este ritual permite al místico manchar y profanar un lugar específico, lo que castiga a cualquiera que intente hacerlo objetivo desde el exterior. Un lugar profanado corrompe a cualquiera que use un ritual de *Clarividencia*, *Invocación* o *Rastro herético* sobre él, castigándolo con 1D6 puntos de Corrupción temporal; si el objetivo persiste en su empeño, sufre 1D6 puntos de Corrupción permanente.

Un lugar profanado atrae a muertos vivos y abominaciones, que recuperan 1D4 puntos de *Resistencia* por cada hora que permanezcan en el área. Incluso las criaturas que solo están manchadas por la Corrupción, pero que aún no se han transformado totalmente en abominaciones, sienten una fuerte atracción hacia lugares y objetos profanados.

El *Rito de profanación* puede realizarse sobre un arma, uno de los requisitos del poder *Golpe espectral*.

ROMPER CONEXIÓN

Tradición: Magia.

El místico puede, tras superar una tirada de *Tenaz*, romper cualquier conexión y vínculo mágico que

tenga un objeto o persona, atrapando al objetivo en un círculo de runas místicas. La magia del objetivo no resulta afectada, pero ya no puede ser afectado por rituales como *Invocación* o *Rastro herético*. Además, el ritual niega cualquier vínculo que pudiera haberse creado por alguien que visitara el lugar, lo que puede emplearse para prevenir el uso de *Clarividencia* o *Zancada de siete leguas* y que no puedan ver o alcanzar la localización hasta que vuelvan a visitar el lugar. Por último, *Romper conexión* también permite cortar el vínculo entre una criatura y un artefacto místico (ver página 184).

SANTUARIO

Tradición: Magia.

Este ritual permite al místico envolver un lugar grande, o un par de habitaciones pequeñas, en un velo mágico que impide toda intromisión o espionaje místico proveniente del exterior. *Santuario* bloquea el uso de rituales como *Clarividencia*, *Invocación* o *Rastro herético*, aunque la persona objetivo del rastreo deja de estar protegida tan pronto como abandone la zona protegida por este ritual.

Si hay un *Círculo mágico* dentro de un área afectada por un *Santuario*, solo el místico que ejecutó el *Santuario* podrá usarlo para comunicarse o realizar una *Zancada de siete leguas*.

SIERVO FLAMÍGERO

Tradición: Magia.

Este ritual permite al místico despertar una criatura salvaje de fuego y vincularla a una armadura de metal media o pesada. El siervo camina junto al místico como si fuera un escolta ardiente y humeante, que se convierte en un guerrero ígneo en batalla. El místico solo puede tener un único *Siervo flamígero* al mismo tiempo; por otro lado, si este muere en batalla, es necesario que un herrero repare la armadura antes de que pueda realizarse otro ritual sobre ella.

El jugador controla al siervo flamígero como si fuera un personaje más: puede ganar experiencia y la pierde si muere, igual que cualquier otro personaje.

SIERVO FLAMÍGERO

Un siervo flamígero comienza con las siguientes estadísticas:

Ágil 11, Atento 10, Diestro 13, Discreto 9, Fuerte 15, Inteligente 7, Persuasivo 5, Tenaz 10

Ataque Espada flamígera 1D8

Defensa 9 (Escudo)

Armadura Armadura de escamas llameante 1D6 (Incómoda)

Resistencia 15 **Umbral de dolor** 8



Al sur del lago Volgoma, en la isla de Hael, se alza una solitaria columna quebrada, cuya inscripción narra la fuga de algo llamado «La ruina de Symbaroum».

TERRENO ILUSORIO

Tradicción: Magia.

Este ritual permite al místico tejer una ilusión sobre un lugar, ocultando por completo lo que allí haya. Cualquier criatura que se acerque a la zona puede ver a través de la ilusión con una tirada exitosa de [Tenaz←Tenaz], aunque cualquiera que toque o pase a través de la ilusión podrá ver automáticamente a través del engaño. La ilusión no desaparece tras ser revelada, pero se diluye con el paso del tiempo a menos que alguien renueve el ritual cada mes.

VÍNCULO DE SANGRE

Tradicción: Brujería.

Obviamente, los místicos son muy conscientes del efecto corruptor de la magia, pero a veces la Corrupción es el precio a pagar por el éxito. De igual forma, permitir la mancha de un familiar puede ser el sacrificio necesario para que el místico pueda seguir sirviendo a su pueblo o vea cumplidas sus ambiciones.

El místico puede crear un *Vínculo de sangre* para compartir su Corrupción con su familiar, para lo que debe superar una tirada de *Tenaz* cada vez que lo intente. Un ritual realizado con éxito reduce la Corrupción permanente del místico en 1D4 puntos y aumenta la de su familiar en 1D6. El familiar sufre todos los síntomas típicos de la corrupción y, en caso de convertirse en una abominación, escapa del control del místico y ataca inmediatamente a su antiguo compañero.

La ejecución del ritual cuesta 1 punto de *Experiencia*, tenga éxito o no. El místico solo puede realizar el ritual sobre sí mismo.

ZANCADA DE SIETE LEGUAS

Tradicción: Magia.

El místico puede crear un círculo mágico temporal y usarlo para teleportarse a sí mismo junto con uno de sus aliados dentro del círculo. El místico solo se puede teleportar hasta un *Círculo mágico* que haya visitado y estudiado con atención.

Equipo

NINGÚN PERSONAJE ESTARÁ COMPLETO hasta que cargue su mochila de armas, suministros y elixires alquímicos. Este capítulo comienza con una descripción de varias armas y armaduras, con sus respectivas cualidades, seguido de un catálogo de herramientas y materiales que los personajes podrían necesitar. También se incluye el coste de la vida en Ambria, así como los precios y tarifas por servicios comunes.

Armas

CADA ARMA INFLIGE una cierta cantidad de daño básico, reflejada mediante un dado específico. Algunas también tienen cualidades que afectan a su efectividad en combate. Además, hay ciertas habilidades que permiten usar un arma de forma diferente o más refinada. En dichos casos es importante leer cuidadosamente la descripción de la habilidad, para saber con exactitud lo que un personaje experimentado puede hacer con el arma en las manos.

ARMAS ARROJADIZAS

Daño: 1D6.

Cualidades: Ninguna. El lanzadardos tiene la cualidad Impacto agravado.

Las armas arrojadas se lanzan a corta distancia usando una sola mano. Suelen emplearse antes de entrar en combate cuerpo a cuerpo, por lo que es frecuente usarlas en combinación con un escudo. El hacha, el cuchillo o la lanza son ejemplos de armas arrojadas.

Lanzadardos: El lanzadardos es un arma popular entre los clanes bárbaros de Davokar oriental. Se trata de un brazo con un garfio que permite lanzar pequeños venablos con tremenda potencia.

ARMAS CORTAS

Daño: 1D6.

Cualidades: Corta. La daga de parada es Equilibrada y el estilete tiene Impacto agravado.

Este tipo de armas son de hoja corta, más fáciles de desenvainar y esconder. La daga o la espada corta son ejemplos de armas cortas.

Daga de parada: La daga de parada tiene una guarda ancha en forma de v. Se ha hecho un arma muy popular en Yndaros, donde suele usarse junto con una hoja de esgrima.

Estilete: El estilete es una daga ligera y rápida con una punta afilada que permite dar puñaladas profundas; el arma de un asesino.

ARMAS DE PROYECTIL

Daño: Arco 1D8, ballesta 1D10, honda 1D6.

Cualidades: La arbalesta tiene Impacto agravado y el arco largo es Preciso.

Las armas de proyectiles están diseñadas para usarse desde gran distancia y necesitan algo de tiempo para recargarse.

La ballesta se carga con virotes, el arco dispara flechas y la honda utiliza piedras afiladas. Recargar una ballesta cuesta una acción de movimiento, mientras que preparar un disparo de arco u honda cuenta como una acción gratuita.

Arbalesta: La arbalesta es una ballesta pesada ambria con palas de acero, lo que proporciona a sus virotes una potencia extra.

Arco largo: El arco largo es un arma del ejército ambrio, fiable y de eficacia contrastada. Desde la Gran Guerra es parte del arsenal habitual de los campesinos que forman la columna vertebral de las compañías de arqueros del reino.

ARMAS DE UNA MANO

Daño: 1D8.

Cualidades: Ninguna. El pico de cuervo tiene Impacto agravado, la hoja de esgrima es Precisa y el mangual es Articulado.

Esta categoría incluye todos los tipos de armas que pueden ser empuñadas con una sola mano. El hacha, el sable, la espada o el martillo de guerra son algunos ejemplos de armas de una mano.

Hoja de esgrima: La hoja de esgrima ambria está considerada la última moda en Yndaros. Se trata de un instrumento de precisión hecho de acero, fuerte pero flexible. En combate se suele combinar con el arma favorita del duelista, la daga de parada, ya que resulta un complemento idóneo para su armadura ligera.

Mangual: Esta arma es el equivalente de una mano del mangual pesado.

Pico de cuervo: El pico de cuervo es un arma poco elegante pero efectiva, consistente en un garrote con cabeza de metal y una punta o pico de acero que permite atravesar armaduras con más facilidad. También se lo conoce como pico de guerra kandoriano, en honor a la ciudad de Alberetor donde se forjaron por primera vez.

Tabla 9: Armas

| ARMA | DAÑO | CUALIDADES | PRECIO |
|------------------------------|-------------|------------------|-------------------|
| Armas arrojadas | 1D6 | | 2 táleros |
| Lanzardos | 1D6+1 | Impacto agravado | 10 táleros |
| Armas cortas | 1D6 | Corta | 1 tálero |
| Daga de parada | | Equilibrada | 5 táleros |
| Estilete | 1D6+1 | Impacto agravado | 5 táleros |
| Armas de proyectil | | | |
| Arco | 1D8 | | 5 táleros |
| Arco largo | | Preciso | 25 táleros |
| 10 flechas o virotes | | | 1 tálero |
| Ballesta | 1D10 | | 8 táleros |
| Arbalesta | 1D10+1 | Impacto agravado | 40 táleros |
| Armas de una mano | 1D8 | | 5 táleros |
| Hoja de esgrima | | Precisa | 25 táleros |
| Mangual | | Articulado | 25 táleros |
| Pico de cuervo | 1D8+1 | Impacto agravado | 25 táleros |
| Armas largas | 1D8 | Larga | 3 táleros |
| Alabarda | 1D8+1 | Impacto agravado | 15 táleros |
| Pica | | Precisa | 15 táleros |
| Vara | 1D6 | Roma | 1 chelín |
| Armas pesadas | 1D10 | | 10 táleros |
| Espada bastarda, a dos manos | | Precisa | 50 táleros |
| Hacha de doble filo | 1D10+1 | Impacto agravado | 50 táleros |
| Mangual pesado | | Articulado | 50 táleros |
| Ataque sin armas | 1D4 | Corto | - |
| Garras de batalla | 1D4+1 | Impacto agravado | 1 tálero |
| Escudo | 1D4 | | 3 táleros |
| Escudo de acero | | Equilibrado | 15 táleros |
| Rodela | | Flexible | 15 táleros |



Mientras que los ambrios prefieren la espada, los guerreros bárbaros se inclinan por el uso del hacha.

Los herreros de Kandoria que emigraron a Yndaros se han establecido en el barrio de Vieja Kadizar, donde continúan forjando esta terrible arma.

ARMAS LARGAS

Daño: 1D8.

Cualidades: Larga. La alabarda tiene Impacto agravado, la pica es Precisa y la vara es Roma.

Las armas largas cuentan con la ventaja de un alcance superior que proporciona al usuario ataques adicionales contra enemigos que no empuñen dicha clase de armas. Aunque es posible blandir este tipo de armas con una sola mano, hacerlo de esa manera anula la cualidad Larga, ya que el usuario se ve obligado a agarrar la empuñadura más arriba para mantener el control. La lanza y el bastón son otros ejemplos de armas Largas.

Alabarda: La alabarda, conocida entre los bárbaros como hacha de asta, tiene elementos de arma Larga y Pesada, ya que combina la punta de una lanza con la cabeza de un hacha. Aunque no puede atacar igual de rápido que una lanza, sus golpes de tajo pueden tener un efecto devastador.

Pica: La pica ambria consiste en una fina vara rematada por una punta de acero templada en fuego, fácil de deslizar con gran precisión hacia el enemigo.

Vara: Esta sencilla vara de madera suele construirse con maderas pesadas endurecidas por el fuego. Tiene el alcance de un arma Larga, pero sin el efecto de un arma con punta de metal.

ARMAS PESADAS

Daño: 1D10.

Cualidades: Ninguna. La espada bastarda es Precisa, el hacha de doble filo tiene Impacto agravado y el mangual pesado es Articulado.

Las armas pesadas se diferencian de las demás en que hacen más daño, pero es necesario blandirlas con ambas manos para que resulten efectivas en combate. Otros ejemplos de armas pesadas comunes en la región que rodea Davokar son el hacha de batalla, el martillo de guerra y el poderoso mandoble.

Espada bastarda: Es sabido que los maestros herreros de los pansars forjan las mejores armas de Ambria; las espadas bastardas de la Guardia de la Reina son una prueba excepcional de su talento, al menos cuando caen en manos del guerrero apropiado. Aunque es posible blandirla a una mano junto a un escudo, una espada bastarda que se use como arma pesada (es decir, a dos manos) gana la cualidad Precisa e inflige el daño normal de un arma pesada. Si se usa a una mano inflige el mismo daño que las armas a una mano (1D8).

Hacha de doble filo: El hacha de doble filo de los bárbaros (no confundir con el hacha de batalla común,

de una sola cabeza) recibe su nombre de las hachas gemelas que rematan su cabeza. Se dice que es un legado de la perdida Symbaroum, donde se la consideraba tanto una herramienta de guerra como un símbolo de estatus y prestigio. Aunque el arte de la metalurgia entró en decadencia tras la caída de Symbaroum, aún hay herreros que saben cómo forjar estas poderosas armas, a menudo para guerreros especialmente reputados. Los ambrios consideran el hacha de doble filo un arma primitiva y salvaje, apropiada para bárbaros y poco más, aunque su forma es bien conocida por su parecido con el labrys de la runa real.

Mangual pesado: El mangual pesado consiste en una barra que se empuña con ambas manos y que va unida a una cadena de la que cuelga una bola de metal (cubierta de pinchos, por lo general). El mangual es un arma Articulado y difícil de parar, ya que la bola es capaz de golpear en combate rodeando el escudo o el arma de parada del rival. Hay varios tipos de manguales pesados, desde el clásico mango de madera rematado con una bola de metal con clavos o pesados eslabones con pinchos, pasando por modelos con un solo mango del que cuelgan tres juegos de cadenas y bolas. Sin embargo, todos ellos tienen un peso similar y son igual de difíciles de bloquear.

ATAQUE SIN ARMAS

Daño: 1D4.

Cualidades: Corto. Las garras de batalla tienen la cualidad Impacto agravado.

El ataque sin armas suele ser el último recurso ofensivo entre miembros de culturas civilizadas, a diferencia de los animales y abominaciones, que disponen de armas naturales más efectivas. Sin embargo, un personaje desarmado que tenga la habilidad de *Combate sin armas* puede infligir una cantidad considerable de daño a su enemigo. Un codazo, un puñetazo, una patada, un cabezazo o unos nudillos de hierro son ejemplos de ataque sin armas.

Garras de batalla: El clan Karohar, del sur de Davokar, ha inventado un guantelete con garras alargadas que imita a las del gato víbora y que resulta muy efectivo en combate.

ESCUDOS

Protección: +1 en Defensa.

Cualidades: Ninguna. Las rodela son Flexibles y los escudos de acero son Equilibrados.

Los escudos ayudan al portador a defenderse de ataques a distancia y cuerpo a cuerpo. Suelen usarse junto con un arma a una mano o en combinación con un arma de mano y armas arrojadas.

Escudo de acero: El escudo de acero es tan resistente como un escudo normal de madera, pero es más fino y fácil de utilizar.

Rodela: La rodela es un pequeño escudo lo bastante liviano como para ceñírselo al brazo y poder seguir usando ambas manos, por lo que suele emplearse por piqueros y arqueros de élite. La rodela es demasiado ligera para emplearse con la habilidad de *Combate con escudo*.

Armadura

CADA ARMADURA proporciona una cierta cantidad de protección, reflejada en un dado específico. Algunas armaduras también tienen cualidades que afectan a su funcionamiento a nivel de reglas. Al igual que ocurre con las armas, las diferentes culturas han desarrollado varios tipos de armaduras, cada una con sus propias ventajas e inconvenientes.

ARMADURAS LIGERAS

Protección: 1D4.

Cualidades: Incómoda (-2). La mayoría de las armaduras ligeras son Flexibles, pero la de piel de lobo tiene la cualidad Aparatosa.

Una armadura ligera es fácil de conseguir y no limita gravemente la capacidad de quien la lleva para moverse con sigilo o agilidad, aunque sí tiene un efecto negativo a la hora de usar poderes místicos. Algunos ejemplos de armaduras ligeras son las de cuero endurecido, tachonado o con anillas.

Capa de la Ordo: La mayoría de los magos novicios de la Ordo Mágica reciben una capa de protección la primera vez que emprenden un viaje largo. Se trata de una prenda bordada con runas de protección que proporcionan al novicio una posibilidad algo más elevada de sobrevivir (y, por tanto, completar su importante misión).

Hilo de seda: El hilo de seda es la mejor armadura ligera disponible, ya que su denso tejido aguanta

Tabla 10: Armaduras

| ARMADURA | PROTECCIÓN | CUALIDADES | PRECIO |
|-----------------------|------------|----------------------|-------------------|
| Ligera | 1D4 | Incómoda (-2) | 2 táleros |
| Capa de la Ordo | | Flexible | 10 táleros |
| Hilo de seda | | Flexible | 10 táleros |
| Piel de lobo | | Aparatosa | 1 tálero |
| Ropajes de bruja | | Flexible | 10 táleros |
| Túnica bendita | | Flexible | 10 táleros |
| Media | 1D6 | Incómoda (-3) | 5 táleros |
| Armadura de cuervo | | Aparatosa | 2 táleros |
| Coraza de seda lacada | | Flexible | 25 táleros |
| Pesada | 1D8 | Incómoda (-4) | 10 táleros |
| Armadura completa | | Flexible | 50 táleros |

los cortes y estocadas mucho mejor que lo que su peso sugiere. El hilo de seda ha sido empleado por los bárbaros y ambrios desde la antigüedad; hay estudiosos que sospechan que su conocimiento proviene de los elfos y que posiblemente date de días remotos, durante la época del Pacto de Hierro.

Piel de lobo: La piel de un lobo es una protección aparatosa pero barata para los exploradores bárbaros sin recursos. Se trata de una piel curtida de forma primitiva y convertida en algún tipo de protección pasable.

Ropajes de bruja: Las brujas saben cómo tallar las calaveras y huesos de sus enemigos para vincularlos a espíritus protectores con los que luego cubren sus ropajes, convirtiéndolos en una protección efectiva.

Túnica bendita: Las túnicas de sacerdote de los teúrgos están bendecidas y protegidas por las fuerzas del bien, lo que permite a los elegidos de la Iglesia viajar con seguridad por Ambria y más allá del reino.

ARMADURAS MEDIAS

Protección: 1D6.

Cualidades: Incómoda (-3). Algunas tienen la cualidad Flexible. La armadura de cuervo es Aparatosa.

Las armaduras medias ofrecen mejor protección que las ligeras a cambio de restringir más los movimientos del usuario, aunque la mayoría de los guerreros consideran que es un precio aceptable. La armadura de escamas o cota de malla son ejemplos de armaduras medias.

Armadura de cuervo: Hay muchos guerreros que, debido al precio de las armaduras medias, deciden crearse su propia «armadura de cuervo» a base de retales, aguja y remaches. Aunque resulta menos cara, también es más difícil moverse con ella.

Coraza de seda lacada: Los guerreros bárbaros que se han ganado un lugar en la guardia de un jefe de clan adinerado pueden obtener una coraza de seda lacada, una armadura que (a pesar de su aparente ligereza) protege como una coraza tradicional. Según la leyenda, los elfos entregaron el secreto de la seda lacada a los humanos, en una época en la que el Pacto de Hierro era firme y los humanos luchaban contra la oscuridad infecciosa de Symbaroum.

ARMADURAS PESADAS

Protección: 1D8.

Cualidades: Incómoda (-4). La armadura completa ambria tiene la cualidad Flexible.

Los guerreros que pueden costárselo suelen elegir la protección de una armadura pesada, incluso a coste de restringir aún más su capacidad de movimiento. Un caballero que se precie viste una cota de malla con refuerzos en hombros, codos y rodillas, pero los que tienen dinero suficiente se hacen forjar una armadura completa a medida.

Armadura completa: Para aquellos que puedan permitírsela, la armadura completa ofrece la mejor protección disponible; además, limita el movimiento menos que otras armaduras pesadas.

Cualidades

LAS ARMAS Y ARMADURAS tienen diferentes cualidades. Si las reglas detalladas a continuación entran en conflicto con las de una habilidad, considera que esta última tiene preferencia.

APARATOSA

Este tipo de armadura dificulta el movimiento, lo que penaliza la *Defensa* en un punto más: una armadura Aparatosa impone un penalizador de -3 si es ligera, -4 si es media y -5 si es pesada.

ARTICULADA

La articulación del arma permite que su cabeza rodee el escudo o el arma de parada del rival, por lo que resulta más complicado bloquearla. Además, la longitud de la cadena hace que sus golpes sean más difíciles de evitar: si la tirada defensiva obtiene un resultado impar en el dado, una parada con éxito no detiene el golpe, aunque sí reduce el daño a 1D6 puntos. El daño reducido no puede modificarse por ninguna de las habilidades del atacante y siempre es de 1D6.

Ejemplo: *Arisca se defiende de un ataque realizado con un mangual, un arma Articulada. Su Defensa es de 6 y aunque saca un 5 (lo que normalmente sería un éxito) sufre el golpe, ya que las armas articuladas siempre impactan con un resultado impar. Arisca recibe 1D6 puntos de daño que no pueden ser modificados por ninguna de las habilidades del enemigo, ni siquiera las pasivas. Al siguiente turno, Arisca se defiende de nuevo y saca un 4: la defensa tiene éxito, ya que está por debajo de su nivel de Defensa y además es un número par.*

CORTA

Las armas cortas son fáciles de esconder y pueden ser desenvainadas con una acción gratuita. También pueden usarse con la habilidad de *Finta*.

EQUILIBRADA

El arma está tan bien equilibrada que resulta especialmente efectiva para bloquear ataques. El arma proporciona un +1 a *Defensa*.

FLEXIBLE

La armadura es especialmente flexible y menos Incómoda de lo que su capacidad de protección haría suponer: una armadura ligera Flexible no penaliza

las tiradas de *Defensa*, sigilo o de uso de poderes místicos, aunque una media tiene un penalizador de (-1) y una pesada de (-2).

Un escudo Flexible puede ser ceñido al brazo para su uso al tiempo que deja ambas manos libres para empuñar sin problemas un arma larga, pesada o incluso de proyectiles.

IMPACTO AGRAVADO

Un arma con esta cualidad resulta aún más mortífera; puede que su filo atravesase las armaduras con más facilidad o que su enorme tamaño permita aplicar una gran potencia al golpe. En cualquier caso, el arma causa +1 punto de daño adicional.

INCÓMODA

La armadura dificulta los movimientos ágiles y penaliza las tiradas de *Defensa*, sigilo y uso de poderes místicos, dependiendo de si es ligera (-2), media (-3) o pesada (-4).

LARGA

El arma cuenta con una longitud y alcance superior, lo que proporciona un ataque gratuito en el primer turno que un oponente se trabe en combate cuerpo a cuerpo, siempre que este no cuente también con un arma Larga.

PRECISA

El arma está diseñada para golpear con facilidad y proporciona un +1 a las tiradas de ataque.

ROMA

El arma no tiene la capacidad de cortar o atravesar al objetivo, por lo que usa un dado de efecto inferior al normal para su clase. Por ejemplo, la vara es un arma larga con la cualidad Roma, por lo que en vez de hacer 1D8 puntos de daño (lo normal para un arma larga), solo hace 1D6.

Bienes y servicios

A CONTINUACIÓN PRESENTAMOS el equipo que los personajes pueden necesitar para sobrevivir a sus aventuras, así como diferentes artilugios y servicios que podrían interesarles para disfrutar de una existencia más cómoda entre cada viaje y aventura.

ELIXIRES ALQUÍMICOS

Los pueblos que habitan Davokar poseen un vasto conocimiento sobre la transformación de hierbas, frutas y criaturas de la naturaleza en elixires de gran utilidad. Entre los bárbaros, las encargadas de preparar los elixires suelen ser las brujas, mientras que las decocciones ambrias suelen estar fabricadas por artesanos y trabajadores especializados.



¿Qué puedo comprarme con un tálero, un chelín o un orteg?

UN TÁLERO

Un arma sencilla o una armadura aún más sencilla; una herramienta normal (como una guadaña); una vaca; un cerdo; una docena de gallinas; media docena de ovejas.

UN CHELÍN

Una comida y el alojamiento más humilde de un pueblo o ciudad.

UN ORTEG

Un almuerzo frugal en un pueblo; una comida y un hueco en el pajar en una aldea.



Aceite de protección: Este aceite alquímico protege contra el daño elemental y proporciona 1D4 puntos de armadura adicional contra un elemento, durante toda una escena. El alquimista debe elegir de qué elemento protege el aceite: fuego, frío, ácido o rayo.

Antídoto (débil): Un antídoto débil reduce la potencia de un veneno en un nivel; así, un veneno potente se vuelve moderado, uno moderado se hace débil y uno débil queda neutralizado por completo. El antídoto no tiene efecto sobre cualquier daño ya sufrido.

Antídoto (moderado): Un antídoto moderado reduce la potencia de un veneno en dos niveles; así, un veneno potente se vuelve débil, mientras que uno moderado o débil quedan neutralizados por completo. El antídoto no tiene efecto sobre cualquier daño ya sufrido.

Antídoto (potente): Un antídoto potente reduce la potencia de un veneno en tres niveles, por lo que normalmente neutraliza cualquier veneno por completo. El antídoto no tiene efecto sobre cualquier daño ya sufrido.

Bomba de esporas: La bomba de esporas es para uso exclusivo con la habilidad *Estrangulador*.

Concentrado mágico: Una dosis de esta esencia le da al místico la oportunidad de repetir una tirada de *Tenaz* la próxima vez que intente usar un poder místico.

Esporas asfixiantes: Este elixir se fabrica a base de setas y líquenes de Davokar y es para uso exclusivo con la habilidad *Estrangulador*.

Elixir de vida: Los poderes regenerativos de este elixir devuelven 1D6 puntos de *Resistencia* por turno en la iniciativa del personaje, durante 1D6 turnos. Por desgracia, el personaje también sufre 1 punto de *Corrupción* temporal por cada turno que el elixir tenga efecto.

Extracto elemental: Aplicar el extracto elemental en un arma cuerpo a cuerpo, cuatro armas arrojadas o todas las flechas o dardos de un carcaj, aumenta en 1D4 puntos de daño elemental todos los ataques realizados con dichas armas durante toda la escena. El alquimista debe elegir el elemento del elixir: fuego, frío, ácido o rayo.

Hierbas curativas: Este preparado consiste en unas vendas cubiertas con una cataplasma alquímica. Aunque desprenden un olor terrible, curan 1 punto de *Resistencia*. Las hierbas curativas son más efectivas en manos de un personaje con la habilidad *Medicus*.

Lágrimas curativas: Estas gotas devuelven inmediatamente el don de la vista a una criatura temporalmente cegada.

Pan de viaje: Una hogaza de este suculento pan basta para alimentar a una persona durante una semana.

Polvo espectral: El polvo espectral obliga a una criatura incorpórea (con el rasgo de monstruo *Forma*

Tabla 11: Elixires alquímicos

| ELIXIR ALQUÍMICO | PRECIO |
|----------------------|-----------|
| Aceite de protección | 2 táleros |
| Antídoto | |
| Débil | 1 tálero |
| Moderado | 2 táleros |
| Potente | 3 táleros |
| Bomba de esporas | 3 táleros |
| Concentrado mágico | 1 tálero |
| Elixir de vida | 6 táleros |
| Esporas asfixiantes | 2 táleros |
| Extracto elemental | 2 táleros |
| Hierbas curativas | 1 tálero |
| Lágrimas curativas | 2 táleros |
| Pan de viaje | 1 tálero |
| Polvo espectral | 2 táleros |
| Vela fantasmal | 2 táleros |
| Veneno | |
| Débil | 2 táleros |
| Moderado | 4 táleros |
| Potente | 6 táleros |

espiritual) a materializarse durante toda una escena. El polvo se lanza con una tirada de [*Diestro*←*Defensa*]; si el objetivo resulta alcanzado, puede sufrir daño como cualquier criatura física.

Vela fantasmal: Los efluvios de esta vela hacen que las cosas invisibles en una habitación o localización se tornen visibles.

Veneno (débil): Un veneno débil causa 1D4 puntos de daño durante 1D4 turnos.

Veneno (moderado): Un veneno moderado causa 1D6 puntos de daño durante 1D6 turnos.

Veneno (potente): Un veneno potente causa 1D8 puntos de daño durante 1D8 turnos.

EQUIPO Y SERVICIOS

En los pueblos y ciudades de Ambria, una persona con la bolsa llena de táleros puede comprarse casi cualquier cosa que necesite para sus aventuras y exploraciones, así como pagar por numerosos servicios: un baño y un afeitado, un trabajo de cartografía, la protección de unos guardaespaldas, etcétera.

Los bienes y servicios son más escasos en zonas rurales y entre los clanes bárbaros, así que cuando finalmente encuentres lo que necesites, no te sorprendas si el mercader te pide que le pagues con un favor en vez de con oro.

Equipo y retos

Cuando una pieza de equipo puede ayudar a resolver un reto o facilitar la realización de una tarea, suma +1 al atributo activo. Decidid en grupo, caso por caso, cuándo aplicar esta regla.

Tabla 12: Equipo

| EQUIPO | PRECIO |
|--|--------------------|
| Aceite para linterna | 1 orteg |
| Aguja e hilo | 1 orteg |
| Antorcha | 1 orteg |
| Anzuelo y sedal | 3 ortegs |
| Arpeo | 1 tálero |
| Campanilla de latón | 6 chelines |
| Catalejo | 10 táleros |
| Cepo | 3 chelines |
| Ceras para dibujar | 1 orteg |
| Cuerno de llamada | 4 ortegs |
| Cuerno para beber | 2 ortegs |
| Equipo de aventurero: | 5 chelines* |
| Cuerda | 1 chelín |
| Leña | 2 ortegs |
| Odre | 3 chelines |
| Saco de dormir | 5 ortegs |
| Sartén | 1 orteg |
| Yesca y pedernal | 2 ortegs |
| Equipo de escalada | 1 tálero |
| Escalera | 7 ortegs |
| Escalera de cuerda | 3 chelines |
| Espejo de bolsillo | 7 táleros |
| Flauta | 3 chelines |
| Ganzúas | 1 tálero |
| Jabón | 5 ortegs |
| Jarra de metal | 1 orteg |
| Linterna | 4 ortegs |
| Manta | 2 ortegs |
| Papel | 3 ortegs |
| Pergamino | 2 ortegs |
| Piedra de afilar | 4 ortegs |
| Pluma y tinta | 1 chelín |
| Raquetas de nieve | 5 chelines |
| Red de pesca | 1 chelín |
| Reloj de arena | 4 táleros |
| Silbato | 2 chelines |
| Tambor | 3 chelines |
| Tienda | 3 chelines |
| Trampa para osos | 5 chelines |
| Utensilios para mantenimiento de armas | 5 chelines |
| Vela de cera | 4 ortegs |
| Vendas | 5 ortegs |

* El equipo de aventurero es gratis para los personajes nuevos.

Tabla 13: Edificios

| EDIFICIO | PRECIO |
|-----------------------|-----------------|
| Granja pequeña | 10 táleros |
| Granja | 100 táleros |
| Torre vigía de madera | 100 táleros |
| Torre vigía de piedra | 400 táleros |
| Fuerte de madera | 500 táleros |
| Tierras | 1000 táleros |
| Fuerte de piedra | 2000 táleros |
| Fortaleza | 5000 táleros |
| Castillo | 10 000+ táleros |

Tabla 14: Transporte

| TRANSPORTE | PRECIO |
|-------------------------|--------------|
| Barco de río | 200 táleros |
| Bote de remos | 3 táleros |
| Caballo de monta | |
| Ligero | 5 táleros |
| Pesado | 7 táleros |
| Canoa | 2 táleros |
| Carretilla | 1 tálero |
| Carronato | 5 táleros |
| Galera | 1000 táleros |
| Mula | 3 táleros |
| Trineo | 2 táleros |

Tabla 15: Receptáculos

| RECEPTÁCULO | PRECIO |
|--------------------|-------------|
| Alforja | 1 chelín |
| Barril | 4 ortegs |
| Bolsa para monedas | 3 ortegs |
| Caja decorada | 2-5 táleros |
| Carcaj | 1 chelín |
| Cesta | 2 ortegs |
| Cinturón bolsa | 5 ortegs |
| Cofre | |
| Pequeño | 3 chelines |
| Grande | 1 tálero |
| Jarra de arcilla | 5 ortegs |
| Mochila | 1 tálero |
| Vial de cristal | 1 chelín |
| Saco | 2 ortegs |

Tabla 16: Animales de granja

| ANIMAL DE GRANJA | PRECIO |
|------------------|------------|
| Buey | 4 táleros |
| Burro | 3 táleros |
| Cerdo | 1 tálero |
| Gallo | 5 chelines |
| Oveja | 15 ortegs |
| Perro | 1 chelín |
| Pollo | 8 ortegs |
| Toro | 10 táleros |
| Vaca | 1 tálero |

Tabla 17: Ingresos

| OCUPACIÓN | INGRESOS POR DÍA |
|---------------------------|------------------|
| Artesano | 1 tálero |
| Caballero mercenario | 2 táleros |
| Espada de alquiler | 1 chelín |
| Jinete | 1 tálero |
| Jornalero, campo | 1 orteg |
| Jornalero, ciudad | 1 chelín |
| Medicus | 1 tálero |

Tabla 18: Ropa

| ROPA | PRECIO |
|---------------------|---------------|
| Abrigo | 5-10 ortegs |
| Atuendo sencillo | 1 chelín |
| Atuendo de artesano | 5 chelines |
| Atuendo burgués | 1 tálero |
| Atuendo noble | 10+ táleros |
| Botas | 1 chelín |
| Bufanda | 1-2 ortegs |
| Camisa | 1-4 ortegs |
| Capa | 2-6 ortegs |
| Falda | 5-10 ortegs |
| Gorra | 2-4 ortegs |
| Hábito | 1-5 chelines |
| Harapos | 5 ortegs |
| Máscara | 5-10 ortegs |
| Pantalones | 1-5 ortegs |
| Sombrero | 2-4 ortegs |
| Túnica | 2-7 ortegs |
| Vestido | 1-5 ortegs |
| Vestido de gala | 1-10 chelines |

Tabla 19: Gastos

| SERVICIO | COSTE |
|--|------------|
| Banquete, por persona | |
| Posada en el campo | 1 chelín |
| Posada en la ciudad | 1 tálero |
| Cama y dos comidas diarias | |
| Granero en el campo | 1 orteg |
| Posada en el campo | 5 ortegs |
| Posada en la ciudad | 1+ chelín |
| Comida y bebida en el campo (×10 en ciudad) | |
| Carne | 5 ortegs |
| Cazuela | 2 ortegs |
| Cerveza/Ale | 2 ortegs |
| Estofado | 1 orteg |
| Pan | 1 orteg |
| Queso | 2 ortegs |
| Vino | 3 ortegs |
| Coste de vida en el campo, por día | |
| Caballero | 1 tálero |
| Jinete | 5 chelines |
| Soldado | 5 ortegs |

Tabla 20: Servicios

| SERVICIO | COSTE |
|--------------------------|--|
| Baño en una posada | 3 ortegs |
| Cartógrafo | 1 tálero |
| Guardaespaldas | 1 chelín por día |
| Lavandería | 7 ortegs |
| Medicus | 1 chelín más el coste del material alquímico |
| Peaje de camino o ciudad | 1 orteg |
| Ritual místico | 10 táleros |

Tabla 21: Herramientas

| HERRAMIENTA | COSTE |
|--------------------------|------------|
| Cadena | 1 tálero |
| Guadaña | 1 tálero |
| Herramientas de artesano | 1 tálero |
| Martillo | 1 tálero |
| Mazo | 1 tálero |
| Pala | 3 chelines |
| Pico de minería | 5 chelines |



Reglas para el Jugador

LA SIGUIENTE SECCIÓN cubre las reglas que tú, como jugador, debes conocer: las de combate, heridas y curación. Las tiradas para retos y escenas sociales solo se discuten brevemente, ya que es responsabilidad del director de juego conocer las mecánicas relacionadas con ese tipo de situaciones. Por último, también incluimos las reglas sobre el gasto de puntos de experiencia para mejorar personajes.

TU PERSONAJE va a combatir con frecuencia. Las reglas de combate están más detalladas que otros aspectos del juego, ya que la vida de tu aventurero depende de ellas. Si no eres un guerrero valiente, astuto y entregado, corres el riesgo de que el combate acabe con la muerte de ti o de tus compañeros.

El combate en Symbaroum debería ser emocionante; tus amigos y tú tenéis mucho margen para describir vuestras acciones y sumergiros en los ataques, maniobras y retiradas. El director de juego está ahí para decidir cómo aplicar vuestras ideas y estrategias, así que no tengáis miedo en ser creativos.

Ejemplo: *Vamos a utilizar a Arisca, el personaje creado por Mirka en la primera parte de este libro, para ilustrar las reglas específicas del combate. Arisca es una ogresa miembro de la Paloma Blanca, una compañía de teatro que recorre Davokar en dirección a la meseta de Karvosti.*

Durante el viaje, la compañía es atacada por un grupo de bandidos, unos vulgares matones que prefieren atracar inocentes viajeros antes que arriesgar sus propias vidas en las ruinas infestadas del bosque. Los integrantes de la Paloma Blanca no están dispuestos a entregar sus táleros honestamente robados, así que hay un combate. ¡Vamos a ver cómo le va a nuestra heroica ogresa!

Orden de turno

EL PERSONAJE más *Ágil* puede elegir entre actuar primero o esperar. Es ese último caso debe elegir qué iniciativa va a tener durante el orden de turno, aunque no podrá cambiarla una vez lo decida. Si dos personajes son igual de *Ágiles*, se compara su nivel de *Atento*; si siguen empatados, empieza quien saque más en 1D20.

COMBATE CON ARMAS PREPARADAS

Al comienzo de un combate es importante saber qué personajes tienen sus armas desenvainadas y cuáles no. Además, las armas Largas reciben un ataque gratuito contra un enemigo durante el primer turno de un combate cuerpo a cuerpo, siempre que dicho enemigo no empuñe un arma Larga a su vez.

Ejemplo: *El bandido que se enfrenta a Arisca es igual de Ágil que ella (10), pero su nivel de Atento es 11 y el de ella 9, por lo que gana la iniciativa. Sin embargo, Arisca va armada con una vara de cualidad Larga. El bandido se acerca espada en mano, pero Arisca se aprovecha de la ventaja que le da su alcance superior para lanzar un ataque gratuito antes de que este pueda golpearla. A continuación la iniciativa pasa al bandido y después de vuelta a Arisca. La ogresa no puede volver a*

aprovecharse de la cualidad *Larga* en el segundo turno, porque su enemigo ya está trabado en combate cuerpo a cuerpo, así que el bandido ataca primero.

SORPRESA

Por lo general hace falta una tirada con éxito de [Discreto←Atento] para sorprender a alguien. Cuando el intento es de un grupo sobre otro (en vez de individuo contra individuo), la tirada se realiza con el atributo *Discreto* más bajo de los atacantes contra el más *Atento* de los defensores. En caso de éxito, el enemigo tiene derecho a un ataque gratuito contra el sorprendido, al principio del turno. A continuación se sigue el orden normal de turno siguiendo el nivel de *Ágil* de los combatientes, como se explicó anteriormente.

Los personajes que sean sorprendidos al inicio del combate deben desenvainar sus armas, lo que cuesta una acción de movimiento. La excepción a esto son las armas Cortas, ya que su reducido peso y dimensiones permite desenvainarlas con una acción gratuita. Evidentemente, el combatiente tiene la opción de no sacar ningún arma y defenderse con los puños y piernas; se considera que las armas naturales de una criatura o persona siempre están listas para pelear.

Ejemplo: *Un segundo bandido se desliza hacia la espalda de Arisca. ¡La ogresa está en problemas! El sigiloso rival tiene Discreto 10, mientras que Arisca tiene Atenta 9. Mirka saca un 12, así que sorprenden a su pobre personaje. El resultado es igual que atacar con un arma Larga: el enemigo tiene un ataque gratuito contra Arisca antes de que empiece el orden normal de turno.*

Acciones en combate

EN COMBATE, los personajes disponen de dos acciones, una acción de movimiento (para desplazarse) y una acción de combate con la que pueden pelear, sajar, apuñalar, esquivar, parar, etcétera. La acción de combate puede ser sustituida por una de movimiento; igualmente, las acciones de movimiento pueden ser reemplazadas por acciones de otro tipo.

Además de las acciones de combate y movimiento, cada personaje puede hacer reacciones, como ataques gratuitos o tiradas de *Defensa*. También hay acciones gratuitas, que o bien son muy rápidas de ejecutar o suceden en paralelo con otras acciones. Todas las acciones se realizan durante la iniciativa del personaje, a excepción de las reacciones que, como su nombre indica, solo pueden usarse como reacción a la acción de un enemigo u otras circunstancias.



Acciones a disposición del personaje

DURANTE SU TURNO, CADA PERSONAJE PUEDE:

Realizar una acción de combate, como atacar, ayudar a alguien con primeros auxilios o usar una habilidad activa. La acción de combate puede cambiarse por una acción adicional de movimiento.

Realizar una acción de movimiento, como moverse 10 metros, desenvainar, recargar un arma o usar un objeto o elixir.

Realizar un número ilimitado de reacciones, como defenderse o lanzar un ataque gratuito.

Realizar un número ilimitado de acciones gratuitas, como dar un orden o soltar un grito de alarma.

Levantarse del suelo, lo que cuesta un turno entero (dos acciones de movimiento), o una sola acción de movimiento si el personaje supera una tirada de *Ágil*.



ACCIÓN DE COMBATE

La acción más importante que puede realizarse en un turno es el ataque. Una acción de combate permite al personaje usar algunas habilidades activas o golpear al enemigo e intentar infligirle daño con su arma. El ataque se hace preferentemente con una habilidad activa, si el personaje dispone de una habilidad de ese tipo. Las pasivas siempre funcionan en paralelo a una activa.

La tirada de ataque se hace con [Diestro←Defensa], aunque algunas habilidades permiten usar atributos diferentes bien para ataque bien para defensa.

La acción de combate también puede emplearse para otras cosas, como ayudar a alguien con primeros auxilios o usar una habilidad activa.

También es posible cambiar la acción de combate por una de movimiento, aunque no lo contrario; es decir, no se puede sustituir una acción de movimiento por una acción adicional de combate.

Ejemplo: *Es el turno de Arisca, que decide invertir su acción de ataque en usar el poder místico de Confusión. Este se realiza con una tirada de [Tenaz←Tenaz]. El enemigo tiene Tenaz 9 (+1), por lo que Arisca debe sacar un 16 o menos (15+1) en su tirada para confundir al enemigo. Mirka obtiene un 11 y el enemigo se queda paralizado, sin saber qué le ocurre. ¡Puede que nuestra ogresa logre sobrevivir a su primer combate!*

ACCIÓN DE MOVIMIENTO

La acción de movimiento permite desplazarse una distancia significativa en combate durante la iniciativa del personaje. Lo importante no es la distancia exacta, sino maniobrar para poder realizar o evitar ataques cuerpo a cuerpo o a distancia.

Si hace falta calcular la distancia exacta, una acción de movimiento equivale a 10 pasos (10 metros), aunque los personajes se moverán menos si el enemigo con el que se quieren trabar en combate cuerpo a cuerpo está a menos distancia; es decir, el personaje no está obligado a moverse los 10 pasos enteros.

Las acciones de movimiento pueden usarse para:

- Llegar hasta un enemigo y entrar en combate cuerpo a cuerpo.
- Flanquear a un enemigo que esté trabado en combate con un aliado.
- Pasar junto a un enemigo para llegar hasta otro que esté más lejos (los enemigos evitados pueden realizar un ataque gratuito).
- Abandonar un combate cuerpo a cuerpo (lo que permite al enemigo realizar un ataque gratuito). Si el personaje está luchando con varios rivales, todos tienen derecho a un ataque gratuito.
- Obtener una línea de visión directa contra un enemigo oculto.



La acción de movimiento también puede emplearse para:

- Cambiar de arma.
- Levantarse del suelo (mediante una tirada con éxito de Ágil).
- Beberse o aplicarse un elixir.

Ejemplo: Los bandidos han logrado rodear a nuestra querida ogresa, así que obtienen una ventaja por haberla flanqueado. Arisca decide cambiar la situación con una acción de movimiento, lo que concede un ataque gratuito a uno de sus enemigos (por suerte, el otro está confundido). La ogresa rodea al bandido que está aturdido y recibe un ataque gratuito del otro. Tras su movimiento, Arisca tiene a ambos enemigos frente a ella y ya no está flanqueada.

REACCIÓN

Las reacciones son respuestas rápidas a las acciones de un enemigo. Las reacciones permiten usar efectos de habilidades pasivas (nunca de habilidades activas) en cualquier momento del turno, con independencia de la iniciativa del personaje. El personaje puede realizar tantas reacciones por turno como quiera, siempre que queden acciones enemigas a las que reaccionar.

ATAQUE GRATUITO

Hay situaciones en las que tu personaje tendrá la oportunidad de realizar un ataque gratuito con su arma. Las situaciones más típicas son cuando un personaje tiene un arma Larga (y su rival no), cuando un enemigo trata de abandonar un combate cuerpo a cuerpo o cuando alguien intenta pasar junto a un personaje para llegar a otro lado. También hay algunas habilidades que proporcionan ataques gratuitos en determinadas circunstancias.

Los ataques gratuitos solo pueden usar los efectos de habilidades pasivas. Por lo general, el personaje solo obtiene un ataque gratuito por desencadenante y turno. Por ejemplo, si dos enemigos intentan retirarse, solo se obtiene un ataque gratuito, pero si uno se retira y el otro pasa junto al personaje, este obtiene un ataque gratuito contra cada uno de ellos.

Ejemplo: Volvamos al ataque gratuito que nuestra ogresa podía realizar contra uno de los bandidos, al inicio del combate. Arisca no tiene habilidades que modifiquen el uso de su vara, pero si tuviera una (como la habilidad Armas de asta) podría haber aplicado la parte pasiva de esa habilidad a su ataque gratuito (como el daño de 1D8 a nivel principiante).



Dale vida al combate

La descripción de un ataque depende de la situación y el lugar donde se desarrolle el combate. Puede que el personaje suelte un hachazo que alcance a su enemigo en el brazo y el estómago, o que un ballestero dispare desde una muralla y que el virote impacte en pleno pecho del objetivo. Lo importante es hacer que los ataques tengan vida para que la batalla resulte emocionante.



DEFENSA

Los personajes tienen derecho a defenderse de cualquier número de ataques de los que sean conscientes. La *Defensa* de un personaje suele estar basada en su atributo de *Ágil*, modificada por cosas como el escudo o la armadura que porte.

Un personaje que reciba un ataque debe hacer una tirada de [*Defensa*←*Diestro*]. Si tiene éxito, el personaje logra parar o esquivar el ataque. Si falla, el golpe inflige tantos puntos de daño como el valor de daño del arma menos la tirada de la armadura del personaje.

Ejemplo: Nuestra valiente ogresa es atacada sin piedad por los bandidos y tiene que defenderse. Por suerte, *Defensa* es una reacción, así que Arisca puede defenderse tantas veces como quiera por turno. La *Defensa* del personaje es 6 (10 – 2 por su delantal de cuero – 2 por su atributo *Robusta*). El director de juego le dice que sus enemigos tienen un nivel de –1 en *Diestro*, lo que desgraciadamente deja la *Defensa* de Arisca en 5 (6 – 1). Mirka tira 1D20 y saca un 9: el ataque tiene éxito. Por el lado positivo, Arisca es una ogresa y aguanta el daño mejor que la mayoría.

Daño y curación

EL DAÑO REDUCE la *Resistencia* de la víctima, que muere si esta llega a cero (a menos que sea un personaje, en cuyo caso se considera que está moribundo). El daño y las heridas pueden curarse de varias formas, como explicamos a continuación.

RESISTENCIA

La *Resistencia* de un personaje es igual a su atributo de *Fuerte*, aunque nunca puede ser inferior a 10.

UMBRAL DE DOLOR

El *Umbral de dolor* de un personaje es igual a la mitad de su valor de *Fuerte* redondeado hacia arriba.

Cuando una criatura sufre un daño igual o superior a su *Umbral de dolor* en un solo ataque (después de restar la protección de la armadura), el jugador debe elegir uno de los siguientes efectos. Fíjate que el jugador elige en ambos casos, tanto si es su personaje quien sufre el daño como si se lo inflige al enemigo.

- El defensor cae al suelo y debe gastar una o más acciones para levantarse (ver página 159).
- El atacante obtiene un ataque gratuito contra el defensor.

Ejemplo: Arisca tiene *Fuerte* 11, lo que equivale a una *Resistencia* 11 y un *Umbral de dolor* 6. Nuestra ogresa pelea ferozmente contra los dos bandidos, que logran golpearla. El daño total recibido, tras restar armadura, es de 6 (4+2). Ninguno de los dos ataques causó 6 puntos de daño por sí mismo, así que no alcanzan el *Umbral de dolor* de Arisca. Hacen falta muchos más bandidos para derribar a nuestra robusta heroína. ¡El combate continúa!

Más adelante, durante otra aventura, Arisca se encuentra con un abojalí tocado por la *Corrupción*. Ahora el peligro es más serio, porque un mastodonte corrupto como este es capaz de derrotar incluso al guerrero más fuerte. Arisca recibe un ataque de 8 puntos de daño, tras restar armadura. Como el daño supera su *Umbral de dolor* de 6, Mirka decide que su ogresa recibe un espléndido cabezazo que la manda de bruces al barro.

PERSONAJES MORIBUNDOS

A menos que el director de juego diga lo contrario, los monstruos y personajes no jugadores mueren en cuanto su *Resistencia* cae a 0. En cualquier caso, las reglas para personajes jugadores son diferentes.

Un personaje jugador se derrumba cuando su *Resistencia* llega a 0. Se considera que está moribundo y que no puede hacer nada por curarse a sí mismo. En cada turno posterior, el jugador debe hacer una tirada de muerte (ver columna lateral) con 1D20, durante la iniciativa de su personaje. La tirada debe repetirse hasta que alguien establezca al personaje mediante una curación mística, hierbas curativas o la habilidad *Medicus*; hasta que el jugador saque un 1 y se levante; o hasta que obtenga un 20 en el dado y muera.

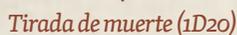
Ejemplo: Para desgracia de Arisca, el abojalí corrupto vuelve a cargar y le inflige un golpe que reduce su *Resistencia* a 0. ¡Esto tiene mala pinta! La ogresa está fuera de combate y Mirka tiene que hacer una tirada de muerte para ver si Arisca muere por causa de sus heridas. Al turno siguiente, Mirka saca un 3 y la ogresa sigue a las puertas de la muerte. En el segundo turno la tirada es un 13, por lo que Arisca está un paso más cerca de la tumba. Dos tiradas más como esa y morirá.

MUERTE DE UN PERSONAJE JUGADOR

Los personajes muertos no pueden continuar en la partida, pero el jugador puede crear un nuevo personaje empleando todos los puntos de experiencia acumulados hasta el momento. Así se evita que el nuevo personaje empiece con desventaja respecto del resto del grupo.

CURACIÓN DE HERIDAS

La curación puede suceder de forma natural, con la ayuda de poderes místicos o mediante la alquimia y la medicina. Para practicar unos primeros auxilios



Tirada de muerte (1D20)

1

Las heridas del personaje tenían peor aspecto de lo que realmente eran. El personaje se levanta con 1D4 puntos de *Resistencia* y puede actuar en el próximo turno.

2–10

El personaje sigue a las puertas de la muerte.

11–19

El personaje está un paso más cerca de la tumba. La tercera vez que saque este resultado, muere.

20

El personaje muere, aunque si el jugador quiere, puede decir unas palabras con su último aliento.



sobre una persona moribunda hace falta usar la habilidad *Medicus*, unas hierbas curativas o un poder de curación.

- La curación natural sucede al ritmo de un punto de *Resistencia* por día.
- Las hierbas curativas alquímicas recuperan un punto de *Resistencia* al instante.

- La habilidad de *Medicus* cura 1D4 puntos de *Resistencia* al instante, más si se combina con unas hierbas curativas (ver página 119).
- Los poderes místicos, como la *Imposición de manos*, y la habilidad *Recuperación* permiten curar la *Resistencia* (ver páginas 134 y 121, respectivamente).

Acciones especiales

EL DESARROLLO de un combate puede verse modificado por la situación y las armas de los combatientes. La siguiente sección cubre la aplicación de varias reglas especiales, como la línea de visión, el uso de escudos o los diferentes tipos de ventajas.

LUCHAR A CIEGAS

Resulta difícil combatir a ciegas o con malas condiciones de visión, como en la oscuridad, con humo o con niebla densa. Si ambos bandos se ven perjudicados, no se aplica ningún ajuste; de lo contrario, el bando afectado tiene dos oportunidades para fallar sus tiradas: el jugador tira dos veces y elige el peor o el mejor resultado, dependiendo de si quien está afectado es su personaje o el enemigo, respectivamente.

DESTRABARSE DEL COMBATE

Destrabarse de un combate cuerpo a cuerpo cuesta una acción de movimiento y puede hacerse durante la iniciativa del personaje. El enemigo tiene derecho a un ataque gratuito contra el personaje. Esta regla también se aplica cuando se combate contra varios oponentes, en cuyo caso cada uno tiene derecho a un ataque gratuito contra el personaje que decida destrabarse.

USAR/APLICAR UN ELIXIR

Usar o aplicar un elixir sobre uno mismo o sobre el equipo cuenta como una acción de movimiento. Usarlo o aplicarlo sobre otra persona cuesta una acción de combate.

PRIMEROS AUXILIOS

Practicar primeros auxilios sobre una persona herida cuenta como una acción de combate y requiere el gasto de unas hierbas curativas o el uso de la habilidad de *Medicus* o de un poder curativo. El efecto de los primeros auxilios se explicó en la sección anterior.

LEVANTARSE

Pelear desde el suelo es posible pero desaconsejable, ya que los adversarios que estén en pie y trabados cuerpo a cuerpo obtienen ventaja (ver *Ventaja*, a continuación). Si el personaje en el suelo supera una tirada de *Ágil*, solo necesita una acción de movimiento para ponerse de pie. De lo contrario necesita

el turno entero, lo que significa que no puede usar una acción de combate mientras se levanta.

LÍNEA DE VISIÓN

Las armas a distancia no pueden atravesar a otros combatientes, por lo que el tirador (o el místico) pueden verse obligados a maniobrar para obtener una línea de visión. Como regla general, si el tirador o místico está colocado tras un aliado de tal forma que su objetivo sufriría un ataque gratuito si intentase llegar hasta él, entonces la línea de visión a dicho enemigo está bloqueada por el aliado del tirador.

ESCUDO

Cualquiera puede defenderse con un escudo, lo que proporciona +1 a la *Defensa*.

El escudo impide el uso de armas Pesadas y a distancia, además de neutralizar la ventaja de un arma Larga, ya que obliga a empuñarla con una sola mano. La excepción a esta regla es la rodela, que permite usar ambas manos y seguir beneficiando al usuario con un +1 a la *Defensa*.

FLANQUEAR

Rodear al enemigo es una estrategia de combate muy eficaz. Si dos personas flanquean a un enemigo, ambas obtienen una ventaja contra este. El máximo de personas que puede rodear a una persona o criatura es de cuatro; cualquier combatiente adicional no puede alcanzar al objetivo y solo podrá trabarse en combate si uno de sus aliados se retira o es derribado.

El terreno y el movimiento de los combatientes determinan las posibilidades de acción. Es posible aprovecharse de una puerta, pasillo o pasaje estrecho para evitar el flanqueo enemigo.

Recuerda que aunque pasar junto a un enemigo provoca un ataque gratuito, es posible evitar dicho ataque si el personaje elige transformar su acción de combate de ese turno en una acción adicional de movimiento, lo que permite rodear al enemigo sin acercarse.

SORPRESA

Sorprender a un enemigo o preparar una emboscada es una acción activa que requiere de una tirada con



Habilidades y acciones especiales

Hay muchas habilidades que pueden modificar la capacidad del personaje de realizar acciones especiales. Por ejemplo, un *Acróbata* adepto puede levantarse del suelo con una acción gratuita, siempre que supere una tirada de *Ágil*. Y un maestro del *Sexto sentido* puede anular cualquier modificador negativo cuando *Lucha a ciegas*, ya que puede usar su habilidad para atacar en la oscuridad.



El mapa de combate

Dibujar un mapa del combate puede ayudar a visualizarlo mejor. Dibuja la zona en una hoja de papel y usa un lápiz, miniaturas o marcadores para indicar la posición de cada personaje y accidentes del terreno (árboles, rocas o edificios, etcétera). Un mapa resulta de gran ayuda a la hora de determinar quién puede disparar a quién, las oportunidades de flanco y demás, por lo que recomendamos su uso en combates con muchos participantes, como cuando los personajes jugadores se enfrenten a un número equivalente de enemigos.

éxito de [Discreto←Atento]. Atacar a un enemigo que no sea consciente de la situación permite realizar un ataque gratuito en el primer turno del combate. Posteriormente se sigue el orden normal del turno, según lo Ágil que sea cada combatiente.

VENTAJA

A veces uno de los bandos en combate obtiene una ventaja sobre el otro. Un personaje que se desliza sigilosamente tras un enemigo tiene ventaja, al igual que si el objetivo estuviera en el suelo o intentando escalar hacia tu posición. Para crear una ventaja durante un combate en una superficie lisa y firme es necesario usar acciones, ataques o movimientos.

Un personaje con ventaja en combate recibe un +2 a las tiradas del atributo relevante e inflige +1D4 puntos de daño con su ataque.

Las siguientes situaciones dan ventaja:

- Atacar a un enemigo que no sea consciente del ataque. Por lo general, es necesario que el

atacante supere previamente una tirada de [Discreto←Atento].

- Todos los ataques de cuerpo a cuerpo contra un enemigo flanqueado reciben ventaja. Un objetivo se considera flanqueado si dos enemigos se colocan en lados opuestos del mismo. Por lo general, es necesario gastar una acción de movimiento en rodear al enemigo para flanquearlo. De igual forma, un personaje puede usar una acción de movimiento para escapar de un flanco, aunque cada enemigo obtiene un ataque gratuito como consecuencia.
- Todos los ataques cuerpo a cuerpo contra un enemigo en el suelo. Los ataques a distancia no se benefician de esta situación.
- Todos los ataques contra enemigos en una posición inferior, como al golpear desde una muralla a un objetivo que trepa por una escalera. Esto se aplica tanto a ataques cuerpo a cuerpo como a distancia.

Otras reglas importantes

EL DIRECTOR DE JUEGO controla la mayoría de las cuestiones relacionadas con las tiradas de retos y las escenas sociales. No obstante, a continuación ofrecemos una idea básica sobre el funcionamiento de dicho tipo de situaciones, así como las reglas de mejora de personajes. Dichas mejoras se obtienen gastando puntos de experiencia, que se reciben como recompensa por participar y sobrevivir a una aventura. El director de juego es el encargado de repartir la experiencia, que el jugador podrá usar para mejorar su personaje.

RETOS

El término reto se refiere a las situaciones en las que tu personaje no está combatiendo pero intenta lograr algo que requiere superar una tirada: rastrear a un enemigo que huyó, forzar una cerradura, persuadir a un guardia para que te deje entrar, investigar la respuesta a un acertijo en una biblioteca, etcétera. El director de juego se encargará de los detalles de esas tiradas, tú solo tienes que estar preparado para describir cómo lo haces e intentar superar la tirada que te ponga.

ESCENAS SOCIALES

Las escenas sociales consisten en importantes negociaciones que suelen involucrar a personas, grupos y monstruos de gran poder e importancia. Se trata de situaciones donde el combate no es la respuesta apropiada y que no pueden solucionarse con una

simple tirada de *Persuasivo*. Es decir, una escena social es algo que tu grupo deberá resolver interpretando a sus personajes y empleando engaños, argumentos o negociaciones; mientras, el director de juego determina las respuestas y resultados de vuestras acciones.

Las escenas sociales suelen estar precedidas por escenas de retos, donde los personajes reúnen información, secretos y rumores para usar posteriormente en su negociación.

MEJORA DE PERSONAJES

Después de terminar la aventura, el director de juego reparte puntos de experiencia entre los jugadores, que pueden gastarlos en subir las habilidades de sus personajes o comprar otras nuevas. Comprar una habilidad a nivel principiante cuesta 10 puntos de experiencia, subirla a nivel adepto cuesta 20 y aumentar una de nivel adepto a maestro, 30.

Ejemplo: *Arisca sobrevive a su primera aventura y obtiene 12 puntos de experiencia. Comprar una habilidad a nivel principiante cuesta 10 puntos, pero Mirka prefiere ahorrar la experiencia, porque ya tiene cinco habilidades de principiante y quiere subir una de ellas a nivel adepto. Tras su siguiente aventura, Arisca gana 9 puntos más, lo que hace un total de 21. Mirka decide aumentar una habilidad a nivel adepto (lo que cuesta 20 puntos de experiencia), así que solo le queda 1 sin gastar.*

Tabla 22: **Guía rápida de combate** Esta guía ayuda a llevar el control de las diferentes fases del turno.

1

Iniciativa

La iniciativa determina el orden del turno en combate, es decir, el momento en el que actúa cada personaje y enemigo.

- A. **Arma larga:** Un arma Larga permite hacer un ataque gratuito contra un enemigo sin arma Larga en el primer turno de un combate.
- B. **Sorpresa:** Si es posible sorprender a un objetivo, tira [*Discreto*←*Atento*] para ver si lo consigues. En caso de éxito, puedes realizar un ataque gratuito contra él al inicio del turno.
- C. **Ágil:** Después de resolver los efectos de las armas Largas y sorpresas, los personajes actúan según su atributo de *Ágil*, de mayor a menor.
- D. **Atento:** Si dos o más personajes son igual de *Ágiles*, usa su atributo de *Atento* para desempatar.
- E. **1D20:** Si dos o más personajes también son igual de *Atentos*, desempata tirando 1D20; gana la iniciativa quien saque más.
- F. **Retrasar acción:** Aunque es posible retrasar la iniciativa y dejar que otros actúen antes, el personaje que lo haga se quedará con su nueva iniciativa hasta el final de la batalla.

2

Acciones de combate y movimiento

Cada combatiente tiene dos acciones: una acción de movimiento y una acción de combate, que puede gastar para:

A. Acciones de movimiento

- I. **Trabarse en cuerpo a cuerpo:** Moverse hacia el enemigo para atacarle. El enemigo gana un ataque gratuito si empuña un arma Larga, a menos que el rival también lleve una con esa cualidad.
- II. **Flanquear a un enemigo** que ya esté en combate cuerpo a cuerpo con un aliado del personaje. Ambos aliados ganan una ventaja por flaqueo contra el enemigo.
- III. **Moverse alrededor de un enemigo:** El personaje pasa junto a un enemigo para llegar hasta otro punto más lejano. El enemigo obtiene un ataque gratuito contra el personaje.
- IV. **Destrabarse de un combate cuerpo a cuerpo:** Todos los enemigos trabados en ese combate ganan un ataque gratuito.
- V. **Crear una línea de visión:** Moverse para obtener un ángulo de disparo contra un enemigo protegido.
- VI. **Desenvainar un arma.**
- VII. **Cambiar un arma:** Guardar un arma y sacar otra.
- VIII. **Levantarse** tras ser derribado o caer al suelo. Es necesario superar una tirada de *Ágil*.
- IX. **Beber o aplicar un elixir** sobre tu personaje o su equipo.

B. Acciones de combate

- I. **Atacar:** Un ataque normal con arma.
- II. **Habilidad activa:** Usar una habilidad activa o atacar con ella.
- III. **Primeros auxilios:** Aplicar hierbas curativas sobre un compañero herido o moribundo.
- IV. **Acción de movimiento adicional:** Cambiar tu acción de combate por una de movimiento.
- V. **Emplear un elixir** sobre un aliado o su equipo.

3

Defensa

- A. **Defensa:** Todos los ataques recibidos durante un turno dan derecho a una tirada de [*Defensa*←*Diestro*]. Si la *Defensa* tiene éxito, el ataque falla por completo. Si la *Defensa* falla, calcula el daño.

4

Daño

- A. **Daño del arma:** El jugador tira el daño de su personaje. Los enemigos tienen un valor de daño fijo, anunciado por el director de juego cuando un personaje sufre un ataque.
- B. **Protección de la armadura:** La protección de la armadura se resta del daño. El jugador tira por la protección de su personaje; el director de juego aplica el valor fijo de la armadura de los enemigos.
- C. **Daño total:** El objetivo sufre tanto daño como [*Daño del arma* – *Armadura*].
- D. **Umbral de dolor:** Se determina si el daño del atacante es igual o superior al *Umbral de dolor* del defensor. Si es así, el objetivo cae derribado o su enemigo gana un ataque gratuito (el jugador siempre elige).
- E. **Tirada de muerte:** Si la *Resistencia* del objetivo llega a cero o menos, muere. Si se trata de un personaje jugador, debe hacer una tirada de muerte por turno para ver si su personaje sigue con vida.



¿RECORDÁIS CÓMO ERA ALBERETOR antes de que las hordas de la oscuridad vinieran desde oriente? Yo sí.

Recuerdo el verde esmeralda de la bahía de Berendoria. Recuerdo la bella y nebulosa tristeza del bosque de Felan. Y cada vez que cierro los ojos puedo volver al palacio de los Kohinoor, en Kandoria. Pero oíd lo que os digo: para los cazatesoros y aventureros, este nuevo hogar es mucho más de lo que nunca fue Alberetor.

Entiendo la fascinación por Davokar, porque lo tiene todo: mística, emoción, montañas de secretos acumulados durante siglos... Hay riquezas y tesoros esperando a ser rescatados; cuando no son artefactos o metales preciosos, son los propios recursos naturales del bosque. Y sin embargo, la tierra prometida de nuestra reina tiene mucho más que ofrecer para aquel que sepa verlo.

Las rígidas estructuras de Alberetor son cosa del pasado. El poder, la riqueza y la influencia ya no son algo que se hereda o que se recibe como regalo de los poderosos. Ambria es un reino sumido en cientos de crisis, problemas y tensiones, todos a la espera de gente ambiciosa que se atreva a intervenir. Así que lo diré una vez más: no niego que Davokar sea atractiva, pero en Ambria hay una infinidad de manantiales donde saciar vuestra sed de fama, fortuna o conocimientos.

Abuela Aledra, compartiendo su sabiduría en La Buhardilla del Concejo, una taberna de Yndaros.



LIBRO 3:

GUÍA
DEL DIRECTOR
DE JUEGO

Introducción

BIENVENIDO A LA GUÍA DEL DIRECTOR DE JUEGO. El director de juego es, en pocas palabras, la persona que crea la partida, presenta el mundo de **Symbaroum** a los jugadores y plantea todo tipo de peligros y desafíos para sus personajes. El director de juego también debería familiarizarse en profundidad con la Guía del Jugador, ya que se espera que oriente a los nuevos jugadores en el proceso de creación de personajes y les enseñe a usar las reglas del juego. Por último, también le corresponde controlar a los rivales de los personajes: monstruos y enemigos que viven en el mundo de juego y que poseen las mismas habilidades descritas en la Guía del Jugador.

ESTE LIBRO CONTIENE seis capítulos. El primero incluye una introducción a todas las tareas responsabilidad del director de juego. Los dos siguientes tratan el funcionamiento del juego: uno presenta las reglas que manejará el director de juego y el otro habla sobre reglas más relacionadas con el propio mundo de juego, como el sistema económico o los viajes por Ambria.

El cuarto capítulo ofrece consejos y sugerencias para que el director de juego diseñe sus propias aventuras. Los dos últimos capítulos tratan sobre los monstruos y criaturas del juego: el capítulo cinco ofrece información genérica y el sexto contiene la descripción de diferentes monstruos, abominaciones y criaturas muertas vivientes.

Antes de la partida

DURANTE LOS AÑOS que llevamos jugando a rol, en el equipo de Järnringen siempre hemos regresado a un par de principios que consideramos rasgos de un buen director de juego y de los que es posible

deducir las tareas que suelen corresponderle. Las funciones del director de juego son sumamente importantes, porque de ellas depende la diversión de todo el grupo. Aunque pueda parecer una lista abrumadora, pensamos que merece la pena que intentes aplicar tantas como puedas.

Evidentemente, como director de juego eres libre de elegir solo las que interesen, aunque te aconsejamos que lo hables con tu grupo de juego y que lleguéis a un acuerdo sobre cuáles vais a usar.

PERSONALIZA TUS AVENTURAS

Cuando tú, como director de juego, eliges usar una aventura o ambientación escrita por otros (como una de Järnringen, por ejemplo), es importante que te leas el texto desde la primera a la última página, pero aún más que lo hagas lápiz en mano. Anota los detalles en los que quieres profundizar o que desees desarrollar más adelante, o las cosas que quieres cambiar o eliminar. La aventura debe ser divertida para toda la mesa, y nadie conoce a tu grupo de juego y a sus personajes mejor que tú.



Esta transcripción, obtenida de una de las columnas de Haganor, es sin duda la que más se ha debatido entre los estudiosos de Ambria. ¿Realmente señala la localización de Symbar? Y de ser así: ¿a dónde apunta exactamente?





ASÍ HABLÓ AROALETA

«... y recordad de qué raíces brota este hermoso verde; hasta las cosechas más fértiles se alimentan de la podredumbre. Y jamás ha existido una cosecha más abundante ni una tierra más negra que la de los oscuros salones de Davokar».



Cuando se trate de una aventura oficial, piensa en ella como una colección de ideas y sucesos entre los que elegir; trabaja con el material y personalízalo a tu gusto y al de tus jugadores.

REPASA LA ÚLTIMA PARTIDA

Reflexiona sobre lo que pasó en la última partida y piensa qué consecuencias pudo tener, especialmente de cara a la siguiente sesión. Prepárate para dichas consecuencias.

MÉTETE EN LA PIEL DEL ENEMIGO

¿Quién va a impedir que los personajes logren sus objetivos? ¿Qué quieren los enemigos de los personajes, o qué quieren evitar que hagan? ¿Hasta dónde están dispuestos a llegar para lograrlo? ¿Hay algo que los detenga? ¿Hay alguna fuerza externa que deban tener en cuenta (otras autoridades o grupos en la zona)? ¿Cuáles son sus puntos fuertes y débiles? No te olvides que un enemigo no puede ser omnipresente, por muy poderoso que sea.

PREPÁRATE PARA LA BATALLA

Prepara retos que encajen con los objetivos de los personajes. ¿Qué obstáculos se interpondrán en su camino? ¿Qué tipo de criaturas pueblan la zona?

¿Qué harán los enemigos de los personajes para detenerlos?

Durante la partida

PÍDELES A TUS JUGADORES QUE RECAPITULEN

Empieza la partida refrescando la memoria de los jugadores y de sus personajes. Pregúntales qué ocurrió la última vez que se encontraron, qué hicieron desde entonces y qué planes tienen para el presente. Corrígales si se equivocan en algo y recuérdales los detalles que se hayan podido olvidar y que sean importantes para la partida.

DILES QUE SÍ

Cuando los jugadores tomen la iniciativa, evita decirles que no; deja que sigan su camino y ponles un obstáculo: que decidan ellos si resulta demasiado peligroso o si merece la pena tomar el riesgo.

SORPRESAS DESAGRADABLES

Sorprende a los personajes con situaciones inesperadas y peligrosas. La ambientación de **Symbaoum** puede resultar mortífera y a menudo es injusta:



los personajes no deberían ser capaces de predecir, calcular o evitar todos los peligros que van a encontrarse.

EL MUNDO DE JUEGO

Describe el mundo de juego a través de los sentidos de los personajes: lo que ven, cómo huele, lo que escuchan... Señala los rasgos más característicos de **Symbaroum** usando contrastes; resulta más fácil transmitir «esto» cuando lo comparas con «aquello».

Si fuera necesario, cuenta lo que piensa el propio personaje; es probable que este sepa más de Ambria o Davokar que el jugador, así que sería apropiado que dijeras algo como «Te das cuenta de que...». Sin embargo, asegúrate de que son los jugadores quienes deciden sobre los sentimientos y reacciones de sus personajes.

DALE VIDA A LOS PERSONAJES NO JUGADORES

Dale nombre a tus personajes no jugadores (PNJ), permite que tengan una actitud y personalidad propias, de modo que los jugadores experimenten encuentros inolvidables. Tus PNJ deberían tener motivos lógicos que expliquen su conducta. Los PNJ

Pueden encontrarse ruinas de los días de Symbaroum por toda la región; estas se encuentran en la ladera norte de los Titanes, justo al este de Mergile.

pueden parecer locos o ridículos, pero sus acciones deberían estar completamente motivadas y ser totalmente cuerdas desde su propio punto de vista.

DESCRIBE LAS CONSECUENCIAS

Usa a los PNJ como caja de resonancia de los personajes jugadores: que reaccionen a sus actos, ya sea con amor u odio. Si la reacción no resulta obvia de inmediato, puedes describirla al final de la partida, de forma narrativa. El propósito de esta técnica es que los jugadores comprendan la repercusión de sus decisiones, lo que les ayudará a meterse más en el mundo de juego y a darle a este un toque más de verosimilitud.

AYÚDALES A SOBREVIVIR

Si tú, como director de juego, has metido a los personajes jugadores en una situación demasiado peligrosa, también deberías estar preparado para salvarlos. En vez de dejar que mueran, captúralos y dales una oportunidad de sobrevivir y escaparse; o deja que aparezca otro grupo y les rescate en el último momento (por supuesto, a cambio de algo difícil o que preferirían no hacer).

EL «MAL» DEBE SER INEXPLICABLE

La oscuridad que acecha en las profundidades de Davokar no es humana. Quizás es algo que odia a todos los seres vivos; o una oscuridad que se alimenta de la fuerza vital ajena; o una entidad que simplemente ve a los seres vivos como meros juguetes. Los aliados del mal, sus siervos y aquellos que se transforman para siempre en bestias de la plaga y el hambre pueden describirse y (en ocasiones) entenderse, pero el origen de la maldad debe permanecer siendo algo casi inexplicable.

Después de la partida

RECOMPENSA A LOS JUGADORES

Recompensa a tus jugadores por cada escena que hayan vivido, pero no solo con puntos de experiencia; concédeles equipo nuevo, contactos, secretos, títulos o incluso artefactos mágicos.

LOS PLANES DEL GRUPO

Pídeles a tus jugadores que describan los planes de sus personajes. Si la aventura acaba de terminar, averigua qué quieren hacer antes del próximo viaje. La información que obtengas será esencial para preparar la siguiente partida.

TERMINA LA PARTIDA

Anota los detalles o palabras clave que definan lo que ocurrió durante la partida, así como ideas y ocurrencias que te puedan servir para futuras aventuras.



Reglas del director de juego

EL DIRECTOR DE JUEGO controla el funcionamiento general de las reglas, decide qué acciones requieren una tirada y mantiene informados a los jugadores. Aunque este capítulo describe las responsabilidades específicas que tienes como director de juego, recuerda que también debes aprenderte las reglas de la Guía del Jugador.

ESTE CAPÍTULO COMIENZA con las reglas para resolución de retos y escenas sociales, seguido de las referentes al combate. Más tarde aparece una sección con reglas para las Sombras y la Corrupción, más una lista de reglas opcionales que tu grupo y tú podéis usar si así os parece.

Retos

LOS RETOS INCLUYEN cualquier situación donde no hay combate pero se tiene que tirar un dado contra un valor para que la historia avance. Por ejemplo: un personaje que intenta rastrear a un monstruo en el bosque, sobornar a un guardia o investigar antiguos misterios en una biblioteca. Estas reglas cubren tres tipos diferentes de retos: sencillos, complejos y con grado de éxito. Las tiradas suelen estar modificadas por un atributo del oponente o un nivel de dificultad escogido por el director de juego, normalmente un

número entre +5 (muy fácil) o -5 (muy difícil).

A excepción de algunos retos con grado de éxito (donde puede hacer falta un cierto nivel en la habilidad), todos los personajes tienen derecho a realizar una tirada para superar un reto.

RETOS SENCILLOS

Los retos sencillos son obstáculos que requieren superar una tirada de [Atributo - Nivel de dificultad]. El resultado solo puede ser un éxito o un fallo y no puede modificarse mediante el uso de habilidades.

Ejemplo: *Los personajes encuentran un cadáver en un callejón de Yndaros. Uno de los aventureros supera una tirada de Atento con éxito y encuentra un pañuelo con unas iniciales bordadas: una pista que les ayudará en la búsqueda del asesino.*

RETOS CON GRADO DE ÉXITO

Los personajes con habilidades de tipo más táctico, social o académicas reciben ventajas a la hora de superar retos con grado de éxito. Es posible que el personaje deba poseer habilidades como *Alquimista*, *Medicus* o *Versado en criaturas* para acceder a toda la información disponible. Así mismo, las habilidades de *Dominación* y *Líder* pueden proporcionar más información en situaciones sociales que la que obtendrían con una simple tirada de *Persuasivo*.

Ejemplo: *Los personajes han capturado a un bandido y le están interrogando sobre los detalles de su campamento. Una tirada con éxito de [Persuasivo←Tenaz] obliga al bandido a revelar la localización del campamento y el número de vigías apostados por la zona. Un personaje con la habilidad Dominación podría, además, obligar al bandido a confesar las rutinas de los vigías y averiguar que los bandidos están aliados con un hechicero, cuyos acólitos viven en el campamento en calidad de consejeros del jefe.*

RETOS COMPLEJOS

Algunos retos requieren una serie de tiradas y pruebas con éxito para lograr el mejor resultado posible. Todos los personajes tienen derecho a intentar resolver un reto complejo, pero basta con que uno tenga éxito para que puedan pasar a la siguiente parte. El personaje con más nivel en el valor relevante tira primero, seguido de los demás.

Ejemplo: *Los personajes están rastreando a una abominación en pleno Fuerte Espina y el director de juego decide que hacen falta tres tiradas para localizar el cubil del monstruo. Una tirada con éxito lleva a los personajes al barrio correcto de la ciudad, la segunda les permite seguir las huellas hasta la calle precisa y el tercer éxito les conduce inmediatamente a la casa exacta donde habita.*

Escenas sociales

LAS ESCENAS SOCIALES son problemas y situaciones donde los jugadores tienen que encontrar una solución a base de interpretar a sus jugadores y donde no basta con hacer planes y tiradas. Es cierto que a menudo una escena social puede venir precedida de un reto o incluso un combate, pero durante la propia escena deben ser los jugadores, a través de sus personajes, quienes convencan a una persona o grupo de algo en concreto.

MATERIAL PARA ESCENAS SOCIALES

Las mejores escenas sociales son aquellas donde hay que convencer de algo a un poderoso grupo,



Rituales

Los rituales místicos son herramientas muy poderosas a la hora de superar un reto, por lo que es importante que se usen de manera que se les haga justicia dentro de la partida. El director de juego debe llevar el control de los rituales que conocen los personajes y a los que pueden acceder a través de sus aliados.



persona o criatura. También es posible plantear escenas con figuras de menor relevancia, siempre que el resultado final (tanto en caso de éxito como de fracaso) sea lo suficientemente importante para los personajes jugadores.

Es decir, solucionar unas importantes negociaciones mediante un par de tiradas de *Persuasivo* le roba todo el dramatismo a la escena; en cambio, permitir que los jugadores interpreten la situación resulta mucho más satisfactorio para todos.

EL PAPEL DEL DIRECTOR DE JUEGO

El director de juego debe decidir qué se está jugando el objetivo de los personajes: ¿en qué le beneficiaría hacer lo que dicen los jugadores? ¿Qué tiene que perder? ¿Cuál sería el coste de seguir otra opción? En las escenas sociales siempre debería existir una posibilidad de que los personajes jugadores triunfen o fracasen, incluso si las posibilidades se inclinan hacia un lado u otro.

TIRADAS Y ESCENAS SOCIALES

Aunque las escenas no se resuelven *per se* a base de tiradas, suelen incluir algunos aspectos de los retos. Por ejemplo, los personajes pueden prepararse mejor de cara a las negociaciones superando un reto para obtener más información sobre un asunto o sobre la persona con la que quieren hablar.

Otra opción es usar las escenas sociales como el último paso de un reto complejo: los personajes deben sobornar, convencer y engañar a varios secretarios, consejeros y guardias para obtener una audiencia con una duquesa del reino. Eso requiere una serie de tiradas, al igual que un reto complejo. Cuando lo consigan, la partida pasa a una escena social donde los jugadores podrán verse al fin con la duquesa, cara a cara.

EXPERIENCIA

Si la escena es lo suficientemente importante (es decir, si el éxito o el fracaso van a tener un gran impacto sobre los objetivos de los personajes), deberías recompensar a cada jugador con un punto de experiencia, incluso si no hubo tiradas.

Escenas sociales de ejemplo

- ... lograr que un barón saque del calabozo a los personajes jugadores, a cambio de encargarse de algún trabajo sucio.
- ... convencer a una lindormia con delirios de grandeza de que los personajes jugadores son demasiado insignificantes para que los mate, y que sería mejor dejarlos marchar para que puedan hablar al mundo sobre su terrífica magnificencia.
- ... persuadir a un conde para que les conceda el control sobre una fortaleza. El conde debe elegir entre permitir que los personajes sean sus vasallos, aceptar a uno como barón o dejar que la fortaleza caiga en ruinas.

Combate

EN EL COMBATE, corresponde al director de juego determinar el nivel de desafío y controlar a todos los oponentes y personajes no jugadores, decidiendo qué habilidades y rasgos van a usar. Sin embargo, las tiradas siempre corren a cargo del resto del grupo: las estadísticas que maneja el director de juego son solo modificadores a las tiradas de los demás jugadores.

Ejemplo: *Los personajes acaban luchando contra un osogro corrupto que tiene Diestro 11 (lo que modifica las tiradas de los personajes con un -1). El director de juego no tira ningún dado para el ataque del aterrador oso, sino que el jugador tira su Defensa modificada por el atributo Diestro del enemigo, es decir, con un -1. El osogro golpea con éxito si el jugador falla la tirada (y viceversa).*

DESAFÍO Y DIFICULTAD

Todas las criaturas y monstruos tienen un nivel de desafío asignado: Sencillo, Normal, Complicado, Difícil o Mortal. Cada nivel de desafío da una idea de lo peligrosa que es la criatura, basándose en el número y nivel de las habilidades y rasgos que tiene. No obstante, hay monstruos que pueden resultar más o menos peligrosos para determinados personajes jugadores, según la composición del grupo. Los jugadores con experiencia saben cómo sacar el máximo de sus poderes y habilidades y cómo ayudarse entre ellos para fortalecer al grupo. Como director de juego no tardarás en aprender a adaptar el nivel de desafío para que los combates no pierdan emoción. A continuación ofrecemos una guía que puede resultar útil para un grupo equilibrado, con la misma proporción de guerreros, místicos y maleantes:

Desafío sencillo: Un buen desafío para un personaje recién creado. Dos o tres enemigos de este nivel son un peligro para un único personaje jugador.

Desafío normal: Un oponente peligroso para un único personaje recién creado. Un encuentro equilibrado para dos personajes recién creados.

Desafío complicado: Un rival peligroso para un único personaje con experiencia. Un encuentro equilibrado para dos personajes con experiencia y una clara amenaza para un grupo de personajes recién creados.

Desafío difícil: Equivalente a un personaje jugador con mucha experiencia; un peligro evidente para un grupo de personajes con experiencia.

Desafío mortal: Un rival mucho más poderoso que cualquier héroe y una amenaza imparables en sí misma, incluso si se enfrenta a un grupo de personajes legendarios.

RASGOS DE MONSTRUOS

Los rasgos de los monstruos están escritos desde el punto de vista del director de juego, ya que han

sido diseñados para usarse contra los personajes jugadores. Por tanto, sirven para modificar la tirada del jugador cuando este intente, por ejemplo, evitar o resistir los efectos del rasgo.

HABILIDADES

Las habilidades de la Guía del Jugador están escritas desde la perspectiva de los personajes, lo que significa que el enemigo es siempre el objetivo de la acción de un personaje. Cuando ocurre al revés, cuando el personaje jugador es el objetivo, el director de juego solo tiene que darle la vuelta a los atributos de la tirada. Por ejemplo, si un poder o habilidad dice que «el efecto permanece hasta que el personaje falla una tirada de [Inteligente←Fuerte]», basta con invertir la fórmula: «el efecto permanece hasta que el personaje supera una tirada de [Fuerte←Inteligente]».

Ejemplo: *Un asesino armado con esporas asfixiantes ataca a Arisca, la ogresa. La Guía del Jugador dice (en el nivel adepto de Estrangulador) que las esporas asfixiantes requieren de una tirada de [Inteligente←Ágil] para tener efecto. Sin embargo, en este caso el objetivo es el personaje, por lo que hay que invertir los atributos de la fórmula: el director de juego le dice a Mirka que debe superar una tirada de [Ágil←Inteligente] o sufrir los efectos de las esporas.*

El asesino tiene Inteligente 13 (-3), por lo que Mirka recibe un -3 a su tirada. Como Arisca tiene Ágil 10, necesita sacar un 7 o menos para resistir el ataque de esporas. Mirka tira un dado: 8. Las esporas asfixiantes del asesino impactan en plena cara de la ogresa.

MODIFICADORES DE TIRADA

Los únicos que pueden tirar por los efectos de las habilidades y poderes son los personajes jugadores. En el caso del director de juego, este usa un valor numérico fijo para todos sus personajes no jugadores; así, los valores de efecto de un PNJ estarán escritos con (por ejemplo) un «4» en vez de con «1D8». Por tanto, el ataque de un monstruo inflige una cantidad fija de daño, modificada por la tirada de armadura del personaje jugador. A la inversa, un jugador que ataca debe tirar un dado por el daño de su personaje y restarle el valor numérico fijo de la armadura de su enemigo. En caso de duda, el valor fijo de un dado es igual a la mitad del máximo resultado posible.

Ejemplo: *Arisca ha sido atacada con unas esporas asfixiantes. El nivel de Estrangulador del bandido determina que las esporas causan 1D4 puntos de daño por turno, durante 1D4 turnos. Como el personaje jugador ha pasado a ser la víctima y el personaje no*

Combate para principiantes

A la hora de crear un combate equilibrado para personajes principiantes, fíjate en el tamaño del grupo. Un grupo de cuatro personajes jugadores nuevos puede enfrentarse a:

Cuatro enemigos sencillos

Un enemigo normal y dos sencillos

Dos enemigos normales

Un enemigo complicado

Tabla 23: Sombras de las criaturas

| CRIATURA | SOMBRA |
|---------------------------|--|
| Criatura de la naturaleza | Verde, roja, blanca o (en ocasiones) otros colores primarios. |
| Criatura civilizada | Oro, plata, cobre o (en ocasiones) otros tonos metálicos. |
| Criatura corrupta | Las criaturas de la plaga y aquellas casi totalmente corruptas suelen exhibir Sombras de color negro o morado; aquellas menos consumidas por la Corrupción muestran un ligero cambio en su color: cobre con cardenilla, plata ennegrecida, verde enfermizo, rojo con vetas de óxido o blanco moteado de gris ceniza. |

jugador el atacante, el daño se calcula con valores fijos: dos puntos de daño durante dos turnos.

Más tarde, Arisca no logra defenderse de una estocada enemiga y es golpeada. El director de juego le comunica que el daño es de 4 (8 dividido entre 2) y Mirka tira por su armadura (Delantal de cuero 1D4) y su rasgo Robusta (1D4). Saca un 3 en total (1+2), por lo que Arisca sufre 1 punto de daño.

proporcionan experiencia, ya que no presentan ningún riesgo u obstáculo para los personajes jugadores.

TURNOS

Al inicio de un combate, la escena pasa a dividirse en turnos donde los personajes y sus enemigos se alternan para gastar sus dos acciones, siguiendo el orden determinado por su iniciativa. Un turno termina cuando todos han realizado sus acciones.

Tiempo dentro de partida

LAS AVENTURAS DE UN JUEGO de rol suceden dentro de la imaginación, por lo que necesitamos una manera de medir el paso del tiempo, calcular la duración de (por ejemplo) los efectos de un elixir o un poder místico y llevar la contabilidad de los movimientos y acciones de cada personaje. **Symbaroum** usa la siguiente estructura para ayudar a ordenar los sucesos de la partida.

ESCENAS

Las escenas son la base de una partida. Funcionan de forma parecida a una película: una localización, unos cuantos personajes y una situación importante (un desafío). Hay muchas habilidades y poderes cuyos efectos duran una escena.

Tanto los jugadores como el director de juego pueden empezar una escena. El director puede presentar un problema o desafío a los personajes, mientras que los jugadores pueden hacer que sus personajes hagan algo para que el mundo de juego responda de forma activa.

Una situación cuenta como escena si hay un obstáculo o desafío y (por tanto) un elemento de riesgo o coste para los personajes jugadores. El sistema de recompensa de experiencia se basa en el número de escenas a las que sobreviven los personajes jugadores.

INTERLUDIO

Un interludio es una escena sin obstáculos ni desafíos. Puede ser un viaje descrito con un par de frases o una escena de ambientación, donde los personajes simplemente discutan algo importante o un plan para el futuro. Los interludios se diferencian de las escenas en que no

Sombra y Corrupción

TODAS LAS CRIATURAS y objetos del mundo de juego están envueltos en una Sombra mística cuya apariencia varía según su relación con las enormes y misteriosas fuerzas del mundo. La mayor parte de la gente no es consciente de la existencia de esas Sombras y aunque hay muchos que pueden haber oído sobre ellas, solo unos poco pueden verlas con nitidez.

LA FUNCIÓN DE LAS SOMBRAS

Uno de los temas centrales de **Symbaroum** es la lucha incesante entre el deseo de civilizar el mundo salvaje y la corrupción que nace de su sobreexplotación. En consecuencia, el propósito principal de las Sombras es mostrar a los jugadores la existencia de esas enormes fuerzas y la relación que hay entre ellas. Las Sombras tienen dos funciones principales dentro de la partida. Primero, un personaje con *Ojo místico* puede ver a través del engaño y la ilusión mediante un uso activo de dicha habilidad. En segundo lugar, el director de juego puede usarlas para insuflar vida y alma a la ambientación y mostrar los enormes conflictos existentes a nivel personal y espiritual.

EL PODER DE LA CORRUPCIÓN

El poder corrompe, pero en **Symbaroum** lo hace de manera literal. Un principio fundamental del mundo de juego es que cuando se viola la naturaleza, esta vuelve a brotar, oscura y vengativa, para devolver el golpe. La oscuridad que nace de esta manera vive y continúa infectando el mundo a su alrededor. La Corrupción también es una amenaza constante para los místicos, ya que estos suelen retorcer y deformar



la naturaleza a su antojo. A lo largo del libro podrás encontrar este principio reflejado en el concepto de Sombra y en algunas criaturas, como las abominaciones y los muertos vivientes.

Un personaje empieza con cero puntos de Corrupción, cantidad que irá aumentando según se manche. Técnicamente, un personaje se transforma en abominación cuando su nivel de Corrupción supera su atributo de *Tenaz*. Sin embargo, mucho antes de que eso ocurra, el personaje empezará a mostrar síntomas físicos de su mancha, en forma de estigmas (ver página 175).

CORRUPCIÓN TEMPORAL

La Corrupción temporal es la manifestación pasajera de la resistencia del mundo a ser sometido y explotado. Aunque desaparece por sí sola al final de la escena, sigue resultando peligrosa: si la Corrupción total de un personaje supera su *Umbral de Corrupción*, este queda marcado por la corrupción; además, si llegara a exceder el doble de dicho umbral, se convierte de inmediato en una abominación.

Acciones que provocan Corrupción temporal:

- Usar un ritual o poder místico: 1D4 puntos.
- Usar artefactos manchados: Varía, pero 1D4 puntos por lo general.
- Recibir daño de ciertas abominaciones.
- Las zonas oscuras de Davokar: Su peligro es tal que pueden infligir desde 1D4 puntos por día hasta 1D6 por hora. Se dice que la Corrupción causada por la parte más oscura del bosque es permanente.

CORRUPCIÓN PERMANENTE

La Corrupción permanente provoca una alteración duradera en la esencia y naturaleza interior del personaje. Cuando el nivel de Corrupción permanente del personaje alcanza su *Umbral de Corrupción* (igual a la mitad de su valor en *Tenaz*), este queda marcado por la corrupción y recibe un estigma permanente (ver Tabla 24). El estigma desaparece si el nivel de Corrupción permanente vuelve a ser inferior a su *Umbral de Corrupción*.

El personaje se transforma en una abominación si su Corrupción total (temporal + permanente), iguala o supera su valor de *Tenaz*. Si llegara a suceder, el personaje no puede ser salvado de ninguna manera.

Tabla 24: Estigmas de corrupción

EJEMPLOS DE ESTIGMAS

| |
|--|
| Una herida supurante que no se cierra. |
| Piel blanquecina, manchas y un sarpullido grave. |
| Forúnculos en la boca y la garganta que explotan en los peores momentos. |
| Colmillos. Uñas con forma de garras o zarpas. |
| Un pequeño tumor que, con algo de imaginación, puede recordar a una runa oscura o símbolo malvado. |
| Ojos que brillan en la oscuridad. |
| Ojos que se vuelven negros de hambre, ira o lujuria. |
| Un vago olor a descomposición, pese a la aparente salud del personaje. |
| Un aliento que apesta a azufre. |
| Venas que se inflan y oscurecen por la ira u otras emociones fuertes. |
| La sangre del personaje está teñida de hilitos negros. |
| El personaje está frío como un cadáver o arde de fiebre, pero sin síntomas de enfermedad. |
| Habla en sueños, usando una lengua desconocida pero de tono maligno. |
| El personaje se ve atraído por artefactos manchados y lugares malignos mientras anda sonámbulo. |
| Pérdida de visión. El personaje debe confiar en otros sentidos, como el olfato o el tacto. |
| El personaje debe comerse algo putrefacto cada día para no pasar hambre. |
| El personaje debe comer carne cruda cada día para no pasar hambre. |
| El personaje debe beber sangre caliente cada día para no pasar sed. |

Acciones que provocan Corrupción permanente:

- Vincularse a un artefacto para usar sus poderes: 1 punto de Corrupción (o experiencia).
- Aprender un ritual o poder místico: 1 punto.
- La Corrupción total del personaje iguala o supera su *Umbral de Corrupción* durante una escena: 1D4 puntos.

TRANSFORMACIÓN DE LA SOMBRA

La Sombra de una criatura refleja su nivel de Corrupción, que puede ser detectada mediante la habilidad de *Ojo místico* o el ritual *Humo sagrado*. Para ser precisos, una criatura corrupta tiene dos Sombras: una con su color base y otra que representa la mancha.

El equilibrio de la Sombra se determina mediante la fórmula [*Tenaz* - *Corrupción*]: si el resultado es

Tabla 25: Corrupción

| CRIATURA | CORRUPCIÓN | EFEECTO |
|---------------------------|--|---|
| Tocado por la corrupción | 1+ de Corrupción total | La habilidad <i>Ojo místico</i> y los rituales como <i>Humo sagrado</i> permiten detectar la Corrupción. La Corrupción temporal desaparece al final de la escena. |
| Marcado por la corrupción | Tanta como su <i>Umbral de Corrupción</i> (<i>Tenaz</i> /2 redondeado hacia arriba) | El personaje jugador exterioriza su Corrupción mediante un estigma físico. Si brotó como efecto de la Corrupción temporal, desaparece al cabo de un día; de lo contrario, perdura hasta que reduzca su Corrupción permanente mediante rituales. |
| Abominación | Tanta como <i>Tenaz</i> . La criatura está totalmente corrupta. | La criatura se transforma en una abominación. Si es un personaje jugador, se convierte en PNJ. No se conoce ningún ritual para revertir la transformación. |

superior al valor de Corrupción, la Sombra base es la más fuerte y brillante de las dos; de lo contrario, se impone la Sombra de Corrupción. Si la Corrupción total de una criatura alcanza o supera su atributo de *Tenaz*, se corrompe por completo y se transforma en una abominación.

ESTIGMAS

Un personaje marcado por la corrupción debe elegir un estigma. En circunstancias adversas, es posible que alguien cerca del personaje

descubra el estigma si este falla una tirada de [*Discreto*←*Atento*].

Al igual que ocurre con la Corrupción, hay dos tipos de estigmas: temporales y permanentes. Los estigmas temporales aparecen cuando la Corrupción total del personaje (la temporal más la permanente) igualan o superan el *Umbral de corrupción*; los estigmas permanentes surgen cuando la Corrupción permanente alcanza o supera dicho umbral.

El jugador debe elegir un estigma (ver Tabla 25) que encaje con su personaje.

Reglas especiales

EN ESTA SECCIÓN hemos reunido varias situaciones que no aparecen contempladas por las reglas que vimos hasta ahora, pero que forman igualmente parte central del juego.

CONFLICTOS ENTRE PERSONAJES JUGADORES

Symbaroum está diseñado para facilitar la colaboración de los jugadores entre sí y con el director de juego. El sistema de reglas se basa en la premisa de que los personajes pueden tener sus diferencias, pero que no van a atacarse entre ellos. De lo contrario, el espíritu del juego moriría.

Sin embargo, en caso de un enfrentamiento entre personajes jugadores, recomendamos al director de juego que intervenga y pregunte a los jugadores cómo creen que debería resolverse la situación. Aunque es posible que acabe con un combate, es mejor recurrir a una narración sin tiradas de dados, sin que muera ningún personaje.

Por otro lado, pueden aparecer situaciones en las que los personajes jugadores tienen un enfrentamiento enconado o donde intentan engañarse o confundirse entre ellos usando las reglas. En ese caso, el jugador activo realiza la tirada, mientras que el pasivo la modifica. Un ejemplo típico sería cuando un personaje jugador intenta robar, engañar o actuar sigilosamente a espaldas de otro personaje del grupo; en ese caso, y aunque ambos jugadores son conscientes de lo que ocurre, la situación se resuelve con una tirada de [*Discreto*←*Atento*].

Ejemplo: *Los jugadores han hecho un prisionero al que uno de los personajes (un humano) quiere torturar para sacarle información. Pero Arisca, el personaje de Mirka, decide detenerle. El director de juego pregunta: «¿Cómo debería resolverse la situación?» y el grupo decide que Arisca debería apartar sin problemas al pequeño humano.*

DAÑO POR VENENO O ÁCIDO

Una vez que tiene efecto, el veneno hace daño cada asalto (ignorando armadura) hasta que finaliza su

duración o alguien le administra un antídoto a la víctima y supera una tirada de *Inteligente*.

El ácido también ataca cada asalto, pero antes de hacer daño debe penetrar la armadura. Para eliminar el ácido de un cuerpo o armadura es necesario que alguien gaste una acción de combate y supere una tirada de *Inteligente* para lavar el ácido con agua, arena o algo similar.

DAÑO POR CAÍDA

Un personaje que caiga desde una altura considerable sufre un daño igual al número de metros de la caída. Una tirada con éxito de *Ágil* le permite aterrizar mejor o amortiguar el golpe de algún modo, lo que reduce el daño en 3 puntos.

El agua y el terreno blando también suavizan la caída y restan 5 puntos de daño. La armadura protege de manera normal.

Ejemplo: *Un personaje jugador cruza por un puente de cuerda, que cede repentinamente. Aunque la caída es de 20 metros, el fondo del barranco está cubierto por un colchón de musgo y charcos. El director de juego reduce en 5 puntos el daño por la caída, pero el jugador falla su tirada de *Ágil*. Por suerte, el personaje lleva una armadura de 1D6, por lo que el personaje recibe un daño total de 15 – 1D6. Si la tirada de *Ágil* hubiera tenido éxito, el daño habría bajado a 12 – 1D6.*

PERSONAJES NO JUGADORES ALIADOS

Hay dos maneras de llevar una situación en la que haya personajes no jugadores luchando en el mismo bando que los PJ:

- 1: Dale el control sobre el PNJ a uno de los jugadores, hasta que acabe el combate; o
- 2: Contrólalo tú mismo, pero sin entrar en detalles.

Si usas la segunda opción, simplemente describe qué hace el personaje y lo que ocurre. Haz un cálculo aproximado del efecto de sus ataques y de



El jefe Monovar, del clan Zarek, a lomos de uno de los dos daraks domesticados por su pueblo. Marcha de camino a una reunión con Alesaro, el duque de Nueva Berendoria.

los golpes que recibe. No te preocupes mucho por controlarlo de forma activa; el director de juego debe centrar toda su atención en la escena actual

Reglas opcionales

A CONTINUACIÓN tienes una lista de reglas opcionales que vuestro grupo puede usar para desarrollar o cambiar algunas partes del juego. Las reglas opcionales están diseñadas para funcionar como módulos que pueden añadirse fácilmente al reglamento básico del juego.

MUERTE INSTANTÁNEA

Los grupos que quieran sentir el aliento de la muerte pueden recurrir a la regla de muerte instantánea:

Las reglas de muerte funcionan igual, excepto si el personaje llega o queda por debajo de cero puntos de *Resistencia* tras un ataque que infligió un daño igual o superior a su *Umbral de dolor*. Un impacto de ese calibre mata al personaje al instante, que solo

y la aventura en general. De todas formas, la opción 1 puede resultar muy emocionante si se trata de una escena importante.

tiene tiempo de murmurar unas últimas palabras memorables antes de fallecer.

MODIFICADORES POR DAÑO CRÍTICO

A algunos jugadores les gusta la idea de que las heridas graves limiten las posibilidades de éxito de futuras tiradas. Para ellos recomendamos esta regla:

Cuando una criatura sufre un daño superior a su *Umbral de dolor*, todas sus tiradas tienen una segunda oportunidad de fallo hasta el final de la escena. Así, un jugador que recibe un daño crítico repite todas sus tiradas y elige el peor resultado posible (el número superior); si la víctima del daño crítico es un enemigo, el jugador tira dos veces y elige el mejor

Suerte y habilidad

Las «Tiradas a cambio de experiencia» permiten un estilo de juego diferente, donde puede resultar preferible invertir en un personaje con suerte a uno con habilidades. Sería el caso de un niño o una chica muy joven, personajes con niveles de habilidades más bajos (como es lógico a esa edad) pero que a cambio siempre tienen la suerte de cara.

resultado (el número inferior). Los efectos del daño crítico duran hasta que la criatura recupera o se cura al menos 1 punto de *Resistencia*.

Fíjate que los muertos vivientes, al no tener *Umbral de dolor*, son inmunes al daño crítico. Por tanto, esta regla los convierte en monstruos más poderosos, ya que hace más vulnerables a todos los demás.

RASGOS DE MONSTRUOS PARA PERSONAJES JUGADORES

Si el grupo y el director de juego están de acuerdo, los jugadores pueden crear personajes con rasgos que no sean comunes en su raza, o al contrario, prescindir de otros que sí lo son.

La opción más razonable para mantener el equilibrio dentro del grupo es ofrecer la misma posibilidad a todos los jugadores; además, el rasgo debería tener justificación dentro del trasfondo del personaje. Por ejemplo: un bárbaro podría tener sangre de gigantes (*Robusto*), un ambrio podría haber nacido durante un eclipse funesto (*Terrorífico*), etcétera.

Los rasgos de monstruos cuestan como las habilidades del mismo nivel. Además, los personajes jugadores no deberían tener acceso a un nivel superior a I, a menos que haya circunstancias especiales o el grupo piense que aportaría algo a la campaña. No hace falta decir que las características especiales llaman la atención, por lo que no sería improbable que algunos individuos desarrollaran un fuerte y poco saludable interés en el personaje y su extraño don. Como dicen en Davokar: «No hay bendición que no lleve su propia ruina».

JUGAR CON UNA ABOMINACIÓN

Es posible seguir jugando con un personaje jugador que se convierte en una abominación, siempre que el grupo y el director de juego estén de acuerdo. Para algunos jugadores esta decisión aumenta de forma positiva la sensación de tragedia dentro del mundo de juego, mientras que otros pueden verlo como una forma de quitarle trascendencia a la Corrupción.

Tras renacer como una abominación, el personaje deja de ganar Corrupción, lo que puede ser una gran ventaja. Sin embargo, también se va a ganar una

Críticos y pifias menos frecuentes

Para aquellos grupos que quieran disfrutar de los golpes críticos y las pifias pero que no desean que ocurran tan a menudo, recomendamos que se vuelva a tirar el dado. Así, si un jugador saca un 1 deberá hacer una segunda tirada y solo conseguirá el crítico si vuelve a salir otro 1. De igual forma, si un jugador saca un 20 tendrá que volver a tirar el dado y pifiará solo si vuelve a sacar un 20. Esto disminuye las probabilidades de pifias y críticos, pero aún serán posibles.

buena cantidad de enemigos fanáticos, que el director de juego podrá emplear para complicar mucho más la existencia de los personajes. Siempre con su diversión en mente, claro está.

TIRADAS A CAMBIO DE EXPERIENCIA

A veces la partida puede depender de una sola tirada: la última oportunidad de ataque, una tirada de daño vital, etcétera. Los grupos que prefieren tener la opción de repetir tiradas (a cambio de un precio elevado) pueden usar esta regla:

Cualquier jugador puede gastar, de forma permanente, un punto de experiencia a cambio de repetir una tirada cualquiera. Solo se permite repetir una tirada por acción. Esta regla aumenta las posibilidades de supervivencia de los personajes, lo que puede resultar especialmente positivo si se usa en combinación con las reglas opcionales de «Muerte instantánea» o las de «Golpes críticos y pifias en defensa».

En ese caso, el grupo debe decidir qué tiradas pueden repetirse y cuáles no. Por ejemplo:

- ¿Se pueden repetir las tiradas de muerte? (Recomendación: No)
- ¿Se puede repetir una pifia en *Defensa*? (Recomendación: No)

TIRADAS A CAMBIO DE CORRUPCIÓN

Al igual que ocurre con la opción de «Tiradas a cambio de experiencia», el grupo puede permitir que se repitan tiradas a cambio de recibir Corrupción.

Esta opción hace del abuso de la oscuridad un asunto que afecta a todos, ya que los personajes no místicos y sin acceso a artefactos tienen ahora la opción de deslizarse hacia su perdición a cambio de beneficios a corto plazo.

Esta regla permite repetir cualquier tirada al coste de un punto de Corrupción permanente. Solo se permite repetir una tirada por acción.

GOLPES CRÍTICOS Y PIFIAS EN COMBATE

Algunos grupos disfrutaban más que otros con la emoción de los dados. La siguiente regla de golpes críticos y pifias en combate permite animar la partida una pizca más.

- Golpe crítico (1 en 1D20 al atacar): El personaje jugador hace +1D6 puntos de daño.
- Pifia en ataque (20 en 1D20 al atacar): El enemigo gana un ataque gratuito contra el personaje jugador.
- Defensa crítica (1 en 1D20 al tirar *Defensa*): El personaje jugador gana un ataque gratuito contra su enemigo.
- Pifia en Defensa (20 en 1D20 al tirar *Defensa*): El enemigo hace +3 puntos de daño.



Lasogoi Brigo trajo este texto de la ciudad en ruinas de Odaban. Se cree que contiene un proverbio, algo como: «La chispa de la esperanza brilla más reluciente en la completa oscuridad».

OBJETIVOS VITALES

Los personajes jugadores pueden cambiar (o desarrollar) sus objetivos personales por objetivos vitales: la suma de sus valores, principios y código moral, es decir, lo que el personaje considera que le da significado a la vida y la muerte. Si los objetivos son lo que un personaje quiere lograr, los objetivos vitales son un reflejo de la manera de ver la vida y de lo que se está dispuesto a hacer por alcanzar una meta.

Los objetivos vitales encajan mejor con las aventuras clásicas que los personales, porque dichas aventuras suelen motivarse más por un compromiso que por un deseo a corto plazo. Durante una aventura, un jugador puede actuar siguiendo el objetivo vital de su personaje, lo que enriquecerá la experiencia de juego de todo el grupo.

Los objetivos vitales pueden usarse en combinación con los personales y los del grupo, lo que podría provocar interesantes complicaciones y roces dentro del grupo. Por ejemplo, el grupo podría estar de acuerdo en sus metas, pero disentir en la forma de lograrlo y en el coste moral que están dispuestos a asumir (daños colaterales, etcétera).

Lo importante de los objetivos vitales es que enriquezcan la partida y la experiencia de juego: los roces dentro del grupo pueden ser divertidos, pero las discusiones enquistadas y los enfados irreconciliables pueden llegar a aburrir. Por tanto, elegid los objetivos vitales en grupo y aseguraos de que ayudan a crear una dinámica activa en vez de una destructiva o tediosa.

El objetivo vital de un personaje puede cambiar entre aventuras; es muy probable que tanto el personaje como su visión del mundo se transformen a lo largo de sus andanzas.

Ejemplos de objetivos vitales:

El camino de la misericordia: Perdonar al enemigo rendido u olvidar las ofensas de alguien que nos ha hecho mal es parte fundamental del bien. Todo el mundo merece una segunda oportunidad. Los valores del personaje se ponen a prueba cuando sus principios chocan con emociones negativas de gran intensidad, como el odio o las ansias de venganza. La cuestión es demostrar si eres una bestia salvaje o una persona con piedad y dignidad en su corazón.

Fama: A todos nos llega la muerte, lo único que queda es tu nombre y tu reputación. Las grandes hazañas pueden traer grandes beneficios, incluso en vida. Cuando mueras, tus hijos seguirán llevando tu nombre, para bien o para mal; de hecho, la fama es lo más parecido que hay a la inmortalidad.

O comes o te comen: La vida es sencilla: cada cual mira por lo suyo. No se trata de hacer lo correcto, sino que no te pillen. Algunos se escudan tras hermosas

palabras sobre valores y principios para poder dormir de noche, pero cuando la situación se tuerce, es un sálvese quien pueda. Y aunque a veces conviene trabajar en grupo, solo resulta útil mientras no te dejes lastrar por los mediocres.

La bendición de lo sencillo: Aquel que renuncia a falsos sueños y necesidades imaginarias descubre lo fácil que es la vida: trabaja cuando puedas, come cuando tengas hambre y duerme cuando estés cansado, no hace falta más. La auténtica felicidad se encuentra en una vida sencilla.

Lazos familiares: La sangre lo es todo, es más importante que cualquier otro lazo. Puedes jurar lealtad a una causa o un señor, pero al final solo cuenta con quién compartes tu sangre. No importa si estás de acuerdo con tus familiares o si son buenas personas siquiera. La familia es lo primero. ¿En quién puedes confiar sino en tu sangre?

Estilo y elegancia: El camino más fácil no es para ti. Consideras que el estilo y la elegancia son más importantes que el éxito. Si no vas a hacer algo a la perfección, mejor ni intentarlo, porque someterse a la gris rutina de la vida es como morir un poquito todos los días. Aspiras a vivir una existencia más elevada, a engrandecer tu espíritu y enriquecer tu vida con belleza y elegancia.

El imperativo de la libertad: La libertad individual está por encima de todo. El deber y los juramentos de lealtad son el escudo de los que tienen miedo a la vida. Para ti, vivir sin meterte en los asuntos de los demás y sin preocuparte de las opiniones y presiones de nadie es el camino hacia la felicidad y (quizás) hacia un mundo mejor. Lo más importante es que cuando estés en tu lecho de muerte puedas decir que has sido libre y que seguiste a tu propio corazón.

La ley de la generosidad: Compartir lo que tienes es esencial para ti. El nivel de bondad de una sociedad se mide por la forma en que trata a sus miembros más débiles. Lo mismo ocurre con cada uno de nosotros: ¿eres una buena persona o un simple parásito? Si vives en la abundancia, compártela con los demás.

Obsesionado por la venganza: Ojo por ojo y diente por diente, esa es la ley de la naturaleza; todo lo demás es mentira, un error o una debilidad moral. Si no te vengas de ninguna de las afrentas sufridas, ¿quién serías en realidad? Solo quedarían palabras vacías. Lo único que cuenta son los hechos.

El conocimiento trae la luz: El propósito de la vida es comprender la existencia. El conocimiento debe ser reunido, reverenciado, cultivado y difundido. Resulta fácil vivir simplemente aceptando el día a día, esclavizado por el deber, los prejuicios o la locura. Irse a la cama siendo más sabio que la mañana anterior y saber que, cuando mueras, habrás llevado

la antorcha del conocimiento un poco más allá de las tinieblas: esa es la obra de una vida significativa.

El poder de una promesa: La valía de una persona se mide por el valor de su palabra y de las promesas que realiza. La confianza es lo único que importa. Cuando yazcas en tu fría tumba, ¿qué se dirá de ti? ¿Que fuiste alguien noble en quien confiar? ¿O que solo decías lo que otros querían oír, siempre en busca de tu propio beneficio?

La naturaleza es sagrada: La naturaleza es el origen de todo, por lo que debe ser respetada. No tomes más de lo necesario y asegúrate de devolver lo que puedas. Pensar que no formamos parte de la naturaleza es tan absurdo como peligroso. Y la naturaleza debe defenderse de quienes pretenden explotarla impulsados por su egoísmo y estupidez.

El orden es una necesidad: Las leyes y normas existen por una razón y deben ser obedecidas. Aunque a veces pueden parecer un obstáculo, solo lo son temporalmente: a la larga, la ley y el orden son la única manera para salvar del caos a ti y a tus descendientes.

El deber ante todo: El juramento que has realizado es la cosa más importante de tu vida. Jamás romperás tu promesa, ni siquiera si tu señor demuestra ser indigno o estar lleno de vicios. El problema del mundo es que hay muchos que olvidan su deber y pocos que mantienen su palabra. Sin sentido del deber, una persona no es más que un esclavo de su lujuria y su vanidad, pero un juramento mantenido tiene su eco en la eternidad.

La sublimación de la riqueza: Hay muchos que se esfuerzan por obtener la gloria, la fama o la virtud, cuando lo único realmente trascendente está justo delante de ellos: las tierras y el oro, los negocios, las mansiones, los objetos de valor. Las riquezas son lo que mueven el mundo, engrandecen a su propietario y dan un atisbo de significado a esta mísera existencia, ya sea gastándolas en vida o guardándolas para las siguientes generaciones.

MOVIMIENTO A ESCALA

En **Symbaroum** el movimiento es una cosa abstracta, que tiene más valor como acción que como

una medida de una distancia específica. Algunos grupos prefieren determinar a cuánto equivale cada acción de movimiento, empleando una escala que les permita usar miniaturas o marcas en una cuadrícula. En ese caso, recomendamos que una acción de movimiento equivalga a 5 casillas (de 2 metros cada una). Se considera que las criaturas en casillas contiguas están trabadas en combate y que si hay una o más casillas entre dos rivales solo podrán atacarse a distancia.

La ventaja del movimiento a escala es que resulta más fácil ver las posibilidades de tiro, quién está peleando con quién y los ataques gratuitos provocados por el movimiento. El inconveniente es que se consume más tiempo en planear cada turno y que se puede perder algo de emoción, ya que el combate se convierte parcialmente en un problema matemático.

TIRADAS DE CREACIÓN PARA ATRIBUTOS

Para los grupos de la vieja escuela, o a los que le guste ese estilo, siempre está la opción de olvidarse del reparto de puntos y tirar los dados para generar los valores de sus atributos. El método más sencillo es tirar 2D6+3 ocho veces (una por atributo) y distribuir los resultados según el tipo de personaje que se tenga en mente.

EXPERIENCIA CONCRETA

Las recompensas de experiencia se pueden asignar específicamente, de modo que solo puedan gastarse para subir las habilidades que cada jugador haya usado durante la aventura o para comprar otras nuevas.

USO DE PERSUASIVO ENTRE PERSONAJES JUGADORES

El grupo puede decidir que los personajes jugadores usen tiradas de [Persuasivo←Tenaz] entre ellos. Hay jugadores que opinan que ese tipo de presión social es una realidad dentro de grupos pequeños, por lo que prefieren usar esta regla; en cambio, otros piensan que puede arruinar la partida, ya que elimina parte del encanto de los juegos de rol: el poder actuar con libertad en un mundo de fantasía. Ambas partes tienen algo de razón. Nuestro consejo es que seáis flexibles: permitid que los personajes usen *Persuasivo* entre ellos en momentos cruciales de la partida. Gritar «¡No la mates!» es un momento crucial, pero decir «Dame tu parte del botín» no lo es. Un sistema razonable sería tener unas normas que determinen en qué momentos puede usarse, pero que los jugadores sobre los que se quiera aplicar la regla tengan derecho de veto.

Armas a distancia y movimiento a escala

Si decidís usar el «Movimiento a escala», el terreno donde transcurra el combate debería tener sus propias características y ser casi como un personaje. Los túneles y las raíces de los árboles pueden limitar el movimiento sin bloquear la línea de visión, para ventaja de los arqueros. Los terrenos con árboles o columnas partidas por la mitad pueden ser alternados con zonas en ruinas, llenas de lugares donde protegerse. Combina esto con los oponentes disponibles y cada batalla será un desafío táctico único y diferente.



Reglas de Campaña

LAS REGLAS DE CAMPAÑA de este capítulo te proporcionan las herramientas necesarias para gestionar algunas peculiaridades de Davokar: la manera de viajar por el mundo, su sistema monetario y los antiguos artefactos que los personajes jugadores pueden encontrar en las ruinas de Symbaroum.



Viajes y encuentros

SI VIAJAR POR **AMBRIA** supone largos desplazamientos por monótonos campos de cultivo, Davokar ofrece más emociones de las que la mayoría podría resistir (a menos que se tenga la suficiente experiencia y reflejos para detectar a tiempo las señales de peligro).

Este capítulo ofrece una descripción minuciosa de los tres tipos de terrenos que aparecen en la Tabla 26 (Rutas y tiempo de viaje), así como sugerencias sobre el tipo de peligros y adversarios a los que se podrían enfrentar los personajes. Las criaturas que aparecen en las sugerencias vienen detalladas en el último capítulo de este libro, a partir de la página 200.

AMBRIA

El corazón de Ambria es una tierra de granjas, bien protegida por los guerreros de las varias familias nobles y el propio ejército de la reina. Las tierras fronterizas (las montañas al sur y el este, así como los territorios

junto a Davokar) son evitados siempre que haya otra ruta disponible. Pero el peligro no solo acecha en el bosque y los valles de las montañas: también se dice que algunas de las baronías de la frontera son tan débiles y corruptas que sus nobles no son mucho mejores que simples bandoleros.

Sugerencias de encuentros en la frontera Ambria:

- **Antagonistas humanos:** Guerrero bárbaro (de poblado), cultista (seguidor, líder), bandido (salteador, jefe), cazatesoros (aventurero, saqueador), cazamonstruos (autodidacta, manto negro).
- **Depredadores:** Gato víbora.
- **Reptiles:** Kanaran.
- **Criaturas aladas:** Kranka.
- **Abominaciones:** Abominación renacida (humano).
- **Muertos vivientes:** Hielo fatuo, dragul.

Tabla 26: Rutas y tiempo de viaje

| MODO DE VIAJE | LAS LLANURAS DE AMBRIA | DAVOKAR LA LUMINOSA | DAVOKAR LA OSCURA |
|---------------------|------------------------|---------------------|-------------------|
| Día de marcha | 20 km | 20 km | 10 km |
| Marcha forzada* | 40 km | 30 km | 15 km |
| Marcha extenuante** | 60 km | 40 km | 20 km |
| Día a caballo | 40 km | 30 km | 10 km |
| Galope forzado* | 60 km | 45 km | 15 km |
| Galope extenuante** | 70 km | 50 km | 20 km |

*La marcha/galope forzado impiden la curación natural mientras se viaja.

**La marcha/galope extenuante supone un peligro para la salud y estado físico. Cualquiera que viaje a esta velocidad pierde 1 punto de *Resistencia* al día y debe superar una tirada de *Fuerte* para no sufrir 1D6 puntos de daño adicionales. Un 20 en la tirada supone que el viajero ha sufrido una herida mortal en un accidente y cae a cero puntos de *Resistencia*.

DAVOKAR LA LUMINOSA

Las tierras de los clanes bárbaros están habitadas por depredadores salvajes y monstruos hambrientos que merodean por sus ruinas y túneles. También hay elfos que dificultan la vida de los viajeros y que, ocasionalmente, lanzan ataques contra puestos fronterizos que consideran ofensivos a su vista. Sin embargo, la principal causa de preocupación en la parte exterior del bosque sigue siendo el ser humano, como los clanes de bárbaros saqueadores, las bandas de salteadores y los cazatesoros demasiado vagos como para explorar las ruinas pero lo suficientemente atrevidos como para aligerar a un colega del botín que traiga de vuelta, a punta de espada si hace falta.

Sugerencias de encuentros en Davokar la Luminosa:

- **Elfos:** Elfo vernal, elfo estival (verde, maduro).
- **Trolls:** Troll saqueador (hambriento).
- **Antagonistas humanos:** Guerrero bárbaro (de poblado, del clan), cultista (seguidor, líder), bandido (salteador, jefe), explorador (de la Reina, capitán), cazatesoros (aventurero, saqueador), cazamonstruos (autodidacta, manto negro).
- **Arañas:** Maraños.
- **Depredadores:** Gato víbora, baiagorno, abojalí.
- **Reptiles:** Kanaran.
- **Criaturas aladas:** Kranka.

- **Abominaciones:** Abominación renacida (alce, humano).
- **Muertos vivos:** Hielo fatuo, dragul, necromago.

DAVOKAR LA OSCURA

No se sabe mucho sobre las tierras oscuras de Davokar, pero sí lo suficiente para temerlas. Los exploradores que logran regresar hablan de criaturas y cosas que alimentan la imaginación, aunque los informes más serios señalan la existencia de un gran número de abominaciones y horrores que odian a los humanos y que moran entre los oscuros bosques y ruinas.

Sugerencias de encuentros en la Davokar la Oscura:

- **Elfos:** Elfo estival (verde, maduro), elfo otoñal.
- **Trolls:** Troll saqueador (hambriento, sociable), troll cacique, architroll.
- **Arañas:** Maraños, trampera.
- **Depredadores:** Gato víbora, baiagorno, abojalí.
- **Reptiles:** Kanaran, lindorma.
- **Criaturas aladas:** Kranka, libélula dragón.
- **Abominaciones:** Abominación renacida (alce, abojalí), abominación primigenia.
- **Muertos vivos:** Dragul, necromago, moratumbas.

Dinero

1 tálero
↓
10 chelines
↓
100 ortegs

Dinero

EL SISTEMA ECONÓMICO del mundo de juego depende en gran medida del comercio y explotación de los recursos locales. Los barones ambrios pagan a sus duques con guerreros armados y amasan sus fortunas gracias al trabajo de los granjeros y las cosechas que recogen en sus tierras. En Davokar y las llanuras occidentales, los líderes de cada poblado proporcionan guerreros para los jefes de clan y mantienen la

economía doméstica con el trabajo de sus esclavos. Los ambrios hacían uso de monedas ya antes de emigrar de Alberetor, pero su uso se ha extendido tanto que ya se acepta en toda la región, de forma que el comercio entre bárbaros y ambrios puede realizarse en táleros. También hay un número cada vez mayor de vasallos que pagan a sus señores con monedas, lo que ha permitido a estos la contratación

de mercenarios. Incluso la reina tiene un regimiento real en activo al que paga con plata pura.

TÁLEROS, CHELINES Y ORTEGS

La principal moneda es el tálero, que puede dividirse en chelines (diez por tálero) y ortegs (cien por tálero). Los granjeros no suelen manejar monedas de táleros, ya que la mayoría de sus transacciones se basan en el comercio y el trueque, dejando los ortegs y chelines para ajustar el cambio. El tálero es la moneda de los comerciantes y es frecuente verla en papel, en forma de letra de cambio, en vez de en efectivo. Los funcionarios de los nobles también trabajan en táleros, pero normalmente los usan para contar días de labor o bienes. Entre las clases más bajas de Ambria, la economía funciona a base de favores, limosnas, pan duro y algún que otro orteg suelto.

LETRA DE CAMBIO

El establecimiento del tálero también ha popularizado el uso de las letras de cambio. Una persona adinerada puede escribir una letra de cambio y marcarla con su sello para, delante de testigos, prometer que el portador de la letra (el acreedor) puede reclamar cierta cantidad de dinero a cualquier miembro de su familia u, opcionalmente, a una casa de comercio o institución similar, que posteriormente podrá reclamar la suma a la familia deudora.

Tabla 27: Sobornos

| RIESGO | SERVICIO | CUANTÍA DEL SOBORNO |
|----------|---|--|
| Bajo | Hacer el trabajo propio con más rapidez | La décima parte de un día de salario. Si el total es inferior a un orteg, el monto se realiza con comida o algo similar. |
| Moderado | Romper una regla | Un día de salario. |
| Alto | Romper la ley | De diez a cien días de salario, así como una buena posibilidad de que el sobornado no sea descubierto. Hay muy pocas personas de orden que se arriesguen a una pena de exilio o de muerte a cambio únicamente de dinero. |

Tabla 28: Asentamientos y equipo

| ASENTAMIENTO | VALOR MÁXIMO | CANTIDAD DISPONIBLE |
|--------------------|--------------|---------------------|
| Granja aislada | 1 chelín | 1 tálero |
| Pueblo aislado | 1 tálero | 10 táleros |
| Pueblo normal | 3 táleros | 30 táleros |
| Mercado fronterizo | 10 táleros | 100 táleros |
| Ciudad ambria | 50 táleros | 500 táleros |
| Fuerte espina | 100 táleros | 1000 táleros |
| Yndaros | 1000 táleros | 10 000 táleros |

SOBORNOS

Los sobornos son una manera normal de agilizar la vida en Ambria. El tamaño y valor de un soborno depende de a quién se le ofrece (ingresos) y el tipo de servicio o petición que espera obtenerse (en esencia, el riesgo que correrá la persona sobornada).

ACCIONES DE FUTURO

Las acciones de futuro aparecieron en Fuerte Espina como una manera de financiar las expediciones al interior de Davokar. Aunque los riesgos son elevadísimos, las ganancias también pueden ser exponencialmente cuantiosas. Las acciones de futuro consisten en un contrato ante testigos en el que los inversores entregan una cantidad a una empresa arriesgada con la promesa de devolver un beneficio proporcional a la inversión.

Ejemplo: Los personajes necesitan dinero y eligen invertir en acciones de futuro. Grafoldo, el barón de Erebus, está a punto de lanzar una expedición al Arco de Beremegos. El director de juego les dice a los jugadores que la empresa se enfrentará a varios peligros: si logra superarlos todos, los personajes obtendrán cinco veces el dinero invertido; si solo se sobrepone a la mitad, simplemente recuperarán su dinero (más o menos); y si el resultado es aún peor, lo perderán todo. Los personajes deciden invertir mil táleros y acompañar a la expedición a Davokar, para proteger su inversión.

ASENTAMIENTOS Y EQUIPO

Los personajes querrán comprar equipo durante sus aventuras. Aunque las diferentes localizaciones podrán satisfacer diferentes necesidades, será el tamaño del asentamiento el que determine las mercancías que hay a la venta.

Valor máximo: El precio máximo de un único objeto que pueda comprarse en el asentamiento. Es probable que se puedan encargar artículos más caros (dependiendo siempre de las vías de comunicación con el mundo exterior), aunque eso elevará el precio un 50 % por gastos de transporte y esperar un tiempo hasta que lleguen.

Cantidad disponible: La cantidad máxima de dinero que puede emplearse en comprar un tipo de artículo concreto en una localización. Divide este número entre el coste del objeto (redondeando hacia abajo) para calcular cuántas unidades hay a la venta.

Ejemplo: Los personajes jugadores visitan un pueblo aislado e intentan comprar esporas asfixiantes (coste: dos táleros; valor máximo disponible: un tálero). El viejo del pueblo murmura algo sobre la mala cosecha y dice que no tienen ninguna a la venta. Los personajes preguntan a continuación por pan de viaje (coste: un tálero), lo que pone al viejo de mejor humor: ¡de eso sí que tiene! Los personajes le compran todas sus existencias, 10 unidades en total (Cantidad disponible 10/Coste 1 = 10).

Artefactos

LA PRÁCTICA DE VINCULAR espíritus y poderes a los llamados artefactos es algo que los místicos llevan haciendo desde tiempos inmemoriales. Cada artefacto es la expresión de la voluntad de un poder vinculado, y no hay voluntad que no actúe sobre aquel que la use. En otras palabras, todos los artefactos llevan un riesgo asociado, especialmente para los usuarios poco acostumbrados a empuñar objetos cargados de energías místicas. En la actualidad la creación de artefactos es una práctica muy escasa, especialmente porque muchos de los rituales necesarios se han perdido con el paso de los siglos; además, la vinculación de espíritus poderosos siempre conlleva ciertos riesgos, especialmente en estos días oscuros en los que la Noche Eterna se acerca cada día un poco más.

Encontrarse un artefacto puede ser el clímax de una aventura y, a menudo, el inicio de otra. En ocasiones, también es el primer paso en la resbaladiza pendiente hacia la Corrupción.

ANÁLISIS DE ARTEFACTOS

Las habilidades de *Ojo místico* (tirada de *Atento*) y *Estudioso* (tirada de *Inteligente*) permiten entender un artefacto, los poderes que tiene y los riesgos que puede conllevar vincularse a este.

Evidentemente, una persona que se ate a un artefacto sabrá de inmediato cuáles son sus poderes y desventajas. Pero una vez se vincule, también será demasiado tarde para cambiar de idea, y cualquier efecto potencialmente negativo del vínculo golpeará sin misericordia alguna al personaje.

VÍNCULOS Y ARTEFACTOS

Para usar un artefacto, primero es necesario atarse a él. Una vez hecho, el jugador descubre todas sus capacidades y desventajas.

Un personaje puede vincularse a un artefacto pagando un punto de experiencia o, si lo prefiere, ganando un punto de corrupción permanente.

USO DE ARTEFACTOS

Una vez vinculas a tu personaje puedes usar el artefacto con libertad, aunque el funcionamiento exacto dependerá del artefacto. Los poderes de un objeto siempre tienen el siguiente formato:

Título: El nombre del artefacto.

Descripción: La historia del artefacto, las leyendas sobre anteriores propietarios y las creencias comunes o aceptadas sobre sus poderes.

Poderes: El funcionamiento del poder o poderes del artefacto. Por lo general cada artefacto tiene un poder que puede ser usado por cualquiera vinculado con él, más (normalmente) otros que requieren de cierta capacidad para aprovecharlos.

Acción: El tipo de acción necesaria para activar el poder del artefacto.

Corrupción: El nivel de Corrupción que sufre el portador cuando activa el poder.

AGUAS DE PENUMBRA

Las aguas de penumbra son un ejemplo de artefacto que el director de juego puede usar en sus propias aventuras y que, además, puede servir como inspiración para que diseñe sus propios objetos místicos o mitológicos. Se dice que las aguas de penumbra fueron creadas por primera vez en un campo de batalla de la Gran Guerra, justo antes de que las hordas de los Señores Oscuros se abalanzaran sobre Alberetor.

En la actualidad, las aguas de penumbra se elaboran durante el solsticio de verano por los teúrgos más poderosos al servicio de Prios. Cuando los últimos rayos de luz del atardecer brillan a través del atrio de la gloriosa catedral de Templorrecio, las sagradas lágrimas resultantes quedan atrapadas en un vial de cristal bendecido a tal efecto. Solo se produce un vial por año, pero sus poderes contienen las bendiciones y el juicio de Prios, destilado en un puñado de gotas.

Según se cuenta, este elixir de luz es capaz de curar la enfermedad, ahuyentar a las abominaciones y expulsar las energías impías de un lugar maldito (estrellando el vial). Como resulta evidente, no es posible comprar aguas de penumbra, pero los servidores más fieles de la Iglesia pueden recibirlas como ayuda en una misión importante. También es posible encontrarse algún vial perdido por un campeón caído en combate.

No está permitido vincularse con las sagradas aguas de penumbra a cambio de Corrupción, solo puede hacerse gastando experiencia. En el momento de atarse, el personaje sufre de inmediato 1D4 puntos de daño por cada punto permanente de Corrupción que tenga. Si su atributo de *Resistencia* cae a 0, el personaje arde al instante hasta convertirse en un puñado de cenizas, sin derecho a tirada de muerte. Aquellos que sobreviven se darán cuenta de que su Corrupción permanente ha sido expiada por el fuego.

Los personajes con Corrupción permanente pueden hacer una tirada de [Atento-Corrupción permanente] para darse cuenta de que las aguas le juzgarán con gran dureza.

Las aguas de penumbra tienen los siguientes poderes.

La luz del sol: En manos de alguien consagrado y sometido a la luz, el vial puede iluminar con el poder del sol, de manera que la zona a su alrededor quede bañada por una luz equivalente a un día sin nubes y con el sol en su cénit.

Acción: Gratuita.

Corrupción: Ninguna.

Aguas de penumbra espontáneas

Se dice que las aguas de penumbra pueden aparecer de forma espontánea, pero solo en situaciones especialmente sagradas; además, las gotas así producidas solo conservan su poder durante poco tiempo. Por ejemplo, se dice que Prios ha bendecido las aguas de un pequeño riachuelo en uno de los rincones de descanso de los Titanes, de donde la reina Korinthia bebió con sus propias manos momentos antes de posar su mirada sobre Ambria por primera vez, en el mismo instante en que la neblina del atardecer refulgía con los últimos rayos de Prios. El lugar está marcado hoy por una capilla.

Hay otros rumores sobre una fuente bendecida con el poder de la penumbra, en las ruinas del templo solar al este de Karvosti. Para muchos es una señal clara de que los Caballeros del Sol tenían razón en su cruzada por librar a las ruinas de los elfos y adoradores de brujas. También se habla de un milagro ocurrido en un pueblo fronterizo en las orillas del río Eanor, cuando un niño se refugió en el interior de un pozo mientras huía de unas abominaciones que atacaban el poblado: los monstruos que saltaron tras él fueron incinerados por el aguay el niño fue el único que sobrevivió a la carnicería.

Lágrimas del sol: El vial contiene 1D10 gotas de agua bendita, que pueden derramarse para curar enfermedades o heridas. Tras usar todas las gotas, el vial queda vacío y la luz de Prios se extingue. Cuando se vierte sobre una criatura, cada gota tiene los siguientes efectos:

- Cura 1D10 puntos de *Resistencia*.
- Funciona como un antídoto de potencia moderada.
- Expía un punto de *Corrupción* permanente.
- Si la víctima tiene *Corrupción*, le causa un daño equivalente a esta.

Acción: Gratuita.

Corrupción: Ninguna.

Energía sagrada: Aquel vinculado a las aguas de penumbra puede usar su luz para multiplicar la potencia de sus poderes teúrgicos, lo que aumenta su dado de efecto en un nivel. Esta capacidad del vial solo puede usarse una vez por escena.

Acción: Gratuita.

Corrupción: Ninguna.

La justicia del iluminario: Aquel que se vincula a las aguas de penumbra puede romper el vial con solo desearlo y desatar así su luz justiciera. Todas las criaturas

presentes que tengan al menos un punto de *Corrupción* sufren un daño igual a la puntuación de *Corrupción* que cada una tenga, excepto las abominaciones, que sufren 1D10 + 10 puntos de daño. Evidentemente, el portador del vial también se ve afectado.

Acción: Gratuita.

Corrupción: Ninguna.

Castigo reluciente: Si aquel que porta las aguas de penumbra está vinculado a ellas y llega a quedar marcado por la *corrupción*, el vial detona con el mismo efecto que el poder anterior (La justicia del iluminario).

EL BÁCULO SERPIENTE DE OPADIA

Este báculo rúnico con cabeza de serpiente desapareció hace poco del capítulo de la Ordo Mágica en Fuerte Espina. Se dice que perteneció a Opadia, una mística de la Orden del Báculo, poderosos místicos que, según la leyenda, fueron los guardaespaldas del último emperador de Symbaroum y cuyos descendientes se rumorea que viven ocultos en una fortaleza subterránea en las zonas oscuras de Davokar.

Opadia era una conocida de Lasifor Camponegro y vecina de Fuerte Espina desde los primeros días del asentamiento, hasta que cayó en combate durante un ataque élfico. Su báculo fue comprado por la Ordo Mágica, de donde posteriormente desapareció.

El mordisco del báculo: Aquel que se vincule al báculo puede hacer que el artefacto ataque con un mordisco venenoso en combate cuerpo a cuerpo. Considera el báculo como un bastón cuyo golpe debe causar daño para que el veneno de la mordedura surta efecto. El veneno se considera moderado e inflige 1D6 puntos de daño durante 1D6 turnos.

Acción: Reacción.

Corrupción: 1D4.

Abrazo de mordiscos: Si el amo del báculo tiene la habilidad *Armas de asta*, puede realizar un ataque cuerpo a cuerpo que impacta automáticamente. A continuación, el báculo se desliza alrededor del objetivo y le muerde una y otra vez. El atacante debe superar una tirada de [Atento←Fuerte] cada turno para que el báculo mantenga su presa.

El objetivo puede actuar con normalidad, pero sufre una mordedura cada turno (1D6 puntos de daño). Si el daño penetra la armadura, el objetivo también resulta envenenado y sufre 1D6 puntos de daño durante 1D6 turnos. El veneno solo puede afectar al objetivo una vez, pero el propio báculo no deja de morder. Si el objetivo logra liberarse, el artefacto cae al suelo, convertido de nuevo en un báculo rúnico.

Acción: Reacción.

Corrupción: 1D6.



Báculos de mago: ¿mito o realidad?

La existencia de la Orden del Báculo es un tema muy discutido, a pesar de que un puñado de testigos de confianza afirman haberlos conocido. Si sobrevivir a los peligros del interior de Davokar es casi imposible para los exploradores más avezados, ¿cómo podría todo un pueblo (niños y ancianos incluidos) haber resistido allí durante siglos?



Aventuras

LAS AVENTURAS SON LA BASE o el cimiento de una partida de rol. En este capítulo ofrecemos orientación y consejos que el director de juego puede usar como punto de partida para crear sus propias aventuras o adaptar otras ya publicadas a su grupo de juego.

Hay muchas maneras de ver y presentar las aventuras, pero nosotros hemos elegido solo dos: la aventura clásica y la aventura abierta.

La aventura clásica

LAS AVENTURAS CLÁSICAS se caracterizan por tener un comienzo y final bien definidos. Suelen estar divididas en capítulos que imitan en cierta manera el ritmo de una película, que desde el inicio hasta el clímax final va pasando por varios giros de la trama y emociones cada vez más fuertes.

En una aventura clásica el director de juego tiene un papel fundamental, ya que la historia se pone en marcha por fuerzas ajenas a los personajes jugadores, que suelen recibir algún tipo de misión. Para que una aventura así motive a los jugadores, es importante que los objetivos de sus personajes coincidan con los de la historia o que, alternativamente, el grupo obtenga la promesa de alguna recompensa que les ayudará a alcanzar sus objetivos en otro momento.

La principal ventaja de una aventura clásica es su simplicidad, porque facilita que tanto los jugadores como el director comiencen la partida. La desventaja es que los jugadores pueden sentirse forzados a seguir un rumbo más o menos predeterminado que les obliga a comportarse o hacer algo que no quieren. Esto último puede evitarse, o limitarse, eligiendo con cuidado los incentivos y dejando claro cuáles son los

objetivos de la aventura, pero permitiendo que los jugadores decidan cómo alcanzarlos.

A continuación ofrecemos una receta para crear una aventura clásica, más algunos comentarios, versiones y sugerencias constructivas.

LA TRAMA

Para las aventuras en **Symbaroum** te recomendamos que uses una trama sencilla que lleve a una historia emocionante y diferente según la estrategia que adopten los personajes jugadores. La desventaja de las tramas complejas es que, aunque pueden ser muy interesantes de crear, son difíciles de transmitir en la mesa de juego.

La manera más sencilla de empezar es, evidentemente, consultar las metas comunes de los personajes jugadores (sus objetivos de grupo) y combinarlas con algunos enemigos que busquen exactamente lo contrario. Por ejemplo, si los personajes quieren establecer un puesto fronterizo en Davokar, entonces el director de juego puede crear una historia en torno a una bruja que odia a la civilización y que intentará detenerlos usando un espíritu de la naturaleza vengativo (o una hueste de feroces elfos vernaes aliados con monstruos que quieren expulsar a los personajes jugadores).





Campaña, aventura y partida

En este libro utilizamos expresiones como *campaña*, *aventura* o *partida*. Ese último término se refiere simplemente a un periodo de tiempo más o menos largo en el que te reúnes con tus amigos para jugar. Una aventura es una historia independiente, con un comienzo y un final definidos, que puede extenderse de una a varias partidas. Por último, la palabra *campaña* se refiere a una serie de aventuras que pueden estar conectadas entre sí o ser más o menos independientes. Para aclararlo un poco más: una aventura es como un solo libro o episodio de una serie, mientras que una campaña sería toda la saga.

LA MISIÓN

Una forma fácil de empezar la aventura es que alguien entre en contacto con los personajes jugadores y les encargue una misión. La tarea debería incluir una o dos recompensas bien definidas y que ayuden a los personajes a alcanzar sus propios objetivos. Puedes reforzar aún más el incentivo para los jugadores haciendo que la aventura comience *in medias res* (ver página 193) o asegurándote de que los personajes tengan algún encontronazo con el principal antagonista de la aventura nada más empezar. No importa cómo lo hagas: lo importante es que la misión resulte interesante tanto para los jugadores como para sus personajes.

LOS ANTAGONISTAS

Los personajes suelen conocer o tener claro desde el principio quiénes son los enemigos o antagonistas. También sabrán que ese grupo, persona o criatura desea impedir algo que ellos quieren o (a la inversa) lograr algo que los personajes, o su patrón, no quieren que suceda.

El director de juego puede empezar con una facción enemiga y mantenerla durante toda la aventura:

Una aventura abierta

UNA AVENTURA ABIERTA consiste en una región o lugar con multitud de tramas e individuos en el que los personajes se ven forzados a actuar guiados por sus principios y objetivos. La aventura abierta no tiene una trama o historia predeterminada, sino que se desarrolla según las decisiones o reacciones de los jugadores a los desafíos planteados por el entorno de juego.

Este modelo, denominado a veces *sandbox*, concede a los jugadores (a través de sus personajes) mayor poder sobre la historia que quieren jugar y los problemas que pueden aparecer usando cualquiera de las herramientas disponibles en la región.

Aunque el director de juego puede colocar pequeños desafíos o complicaciones entre los personajes y los objetivos a largo plazo de los personajes, serán dichos objetivos los que determinen las misiones e incentivos de sus aventuras. Sin embargo, dichas complicaciones también pueden pasar de ser un objetivo claro a ser el origen de una campaña entera.

La ventaja de una aventura abierta es que los personajes jugadores actúan impulsados por sus objetivos, haciendo que la historia sea única.

La desventaja, si quiere verse así, es que este

Escenas clave

TODA AVENTURA, tanto clásica como abierta, suele contener varias escenas clave que ayudan a conducir

al principio serán rivales débiles a las órdenes de un líder más o menos competente, pero a medida que la aventura avance se convertirán en una amenaza cada vez mayor.

OTROS PERSONAJES

¿Quizás haya aliados en potencia a los que los jugadores podrían recurrir? A menudo, las alianzas se construyen bajo el principio de «el enemigo de mi enemigo es mi amigo»; quizás el antagonista tenga un rival que los personajes puedan localizar y reclutar para su causa, incluso si esa colaboración fuera imposible bajo circunstancias normales.

ESCENARIO

En las aventuras clásicas hay una estrecha relación entre los antagonistas y el escenario. El enemigo suele encontrarse en un lugar específico; es muy tradicional (y no tiene nada de malo) que la batalla final tenga lugar en la fortaleza del enemigo. Los escenarios típicos de aventura dentro del mundo de juego de **Symbaroum** son los callejones y alcantarillas de la ciudad, la tenebrosa oscuridad de Davokar y las ruinas del bosque.

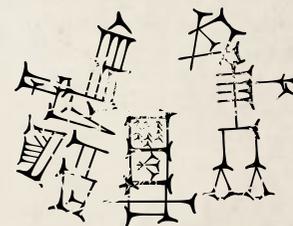
formato requiere un nivel de compromiso mucho mayor por parte de todo el grupo: los jugadores deben asegurarse de que los objetivos de sus personajes estén mucho más desarrollados y tengan un impacto directo en la historia; por su parte, el director de juego debe detallar y comprender las motivaciones de todas las facciones locales, ya que el desarrollo de la trama dependerá completamente de las acciones de los personajes jugadores.

AMIGOS Y RIVALES

En una aventura abierta resulta menos obvio saber quién será el enemigo o antagonista de los personajes jugadores, ya que a menudo son las decisiones de los personajes las que determinan este punto. Las intrigas locales también pueden tener un papel crucial sobre lo que sucederá cuando los personajes lleguen y empiecen a moverse por la zona.

El director de juego haría bien en decidir (o, en el caso de una aventura publicada, estudiar) cómo son los grupos de poder locales, los recursos con los que cuentan y sus objetivos a corto y largo plazo. A la hora de dirigir una aventura abierta, es absolutamente vital conocer esos detalles.

la historia desde su comienzo hasta el final. Mientras que el desarrollo de una aventura clásica es más



Inscripciones descubiertas en la cabeza de un puente derruido, en el río Eanor. Para algunos son unos garabatos humorísticos; para otros es la historia de unas negociaciones de paz que tuvieron lugar sobre el puente.

predecible, las abiertas van creciendo de mano de las ideas e iniciativas de los personajes jugadores. Sin embargo, cuando se desvanezca la polvareda levantada por los personajes jugadores, lo más normal es que hayan pasado por las siguientes escenas clave (razón por la que un director de juego inteligente siempre se prepara para estas eventualidades).

EL COMIENZO

El comienzo de una aventura puede ser una oferta para una misión, una búsqueda u otra tarea que ponga las cosas en marcha y obligue a los personajes a empezar a trabajar en pos de un objetivo. Dicho objetivo puede estar conectado con la recompensa prometida o ser algo que el grupo expresara tiempo atrás. Un sistema que nunca falla es colocar a los personajes en medio de un peligro inesperado, de modo que su objetivo a corto plazo sea sobrevivir; se trata de una técnica conocida como *in medias res*. Si se hace bien, la escena hará que los jugadores se impongan una misión a sí mismos.

El director de juego debería considerar si el éxito en la misión principal va aparejado a una motivación positiva (los personajes ganan algo que quieren) o negativa (los personajes impiden algo que no desean). Los jugadores suelen preferir los incentivos positivos o una combinación de palo (algo que desean evitar a toda costa) y zanahoria (una recompensa).

Ejemplos de incentivos positivos:

- Una recompensa conectada con el objetivo de un personaje: un objeto, información o recurso necesario para él.
- Una recompensa conectada con el objetivo del grupo: un objeto, información o recurso necesario para ellos.
- Una petición de ayuda de un aliado, con la promesa de devolver un favor en el futuro.

Aunque están basadas en incentivos negativos («Sobrevive, si eres capaz...»), las aventuras de supervivencia también pueden ser divertidas. La clave está en que los jugadores tengan que luchar contra un entorno, no contra un grupo o personas en concreto. También sería mejor si la aventura permite que los jugadores sigan peleando por alcanzar alguno de sus objetivos, incluso si el incentivo negativo lo complica todo al introducir un límite de tiempo, una complicada decisión moral o algo por el estilo («Ya podemos regresar a casa, pero la ciudad está asolada por una epidemia y se ha impuesto una cuarentena. ¿Cómo esquivar el bloqueo cargando con todas estas cajas de suministros?»).

Ejemplos de incentivos negativos:

- Los personajes están atrapados en una ciudad asediada y tienen que completar su misión antes de que el enemigo abra una brecha en las murallas.
- Los personajes se dan cuenta (quizás tras un ataque) de que una organización los ha sentenciado a

muerte. La razón puede ser obvia o un misterio en sí mismo. En cualquier caso, los personajes deben cambiar la situación para poder cumplir sus objetivos en la zona donde se encuentren.

- Los personajes son acusados en falso de un crimen cometido en un lugar donde deben poder actuar al descubierto. El grupo debe responder a la pregunta de «¿Quién nos ha acusado o falsificado las pruebas? ¿Por qué?», al tiempo que trabajan por el lado más oscuro de la sociedad, bajo un miedo constante a ser vendidos por cualquier canalla.
- Hay una guerra a punto de estallar y lo más probable es que destruya algo querido para los personajes. El grupo debe hacer todo lo posible para evitar la conflagración: formar una alianza lo suficientemente fuerte como para disuadir cualquier ataque, acabar con el líder del ejército enemigo, etcétera.
- Los personajes se encuentran en el lado equivocado de una zona en cuarentena y deben escapar o encontrar una cura para la enfermedad al tiempo que se encargan de otra tarea en la misma localización.
- Los personajes están más o menos obligados a ayudar a la organización a la que pertenecen (u otro grupo) con algo que resulta problemático y opuesto a sus propios intereses. La cuestión es cómo cumplir su propia misión al tiempo que satisfacen (o no) la petición de la organización.

EL ENFRENTAMIENTO

Los personajes se suelen enfrentar dos veces con el antagonista antes de llegar al punto de inflexión de la aventura. Una forma clásica de hacerlo es comenzar con un encuentro sencillo que permita crear el antagonismo, seguido de otro que afiance el concepto de que el enemigo plantea una amenaza grave. Otro recurso narrativo típico es hacer que el enemigo supere a los personajes en el segundo encuentro, de modo que si logran escapar de la batalla ya será una victoria de por sí.

Cómo combinar aventuras clásicas y abiertas

En la práctica, las partidas suelen convertirse en una mezcla de aventuras clásicas y abiertas, donde parte de la acción corre a cargo del director de juego y parte queda bajo control de los jugadores. Por ejemplo, una aventura podría comenzar cuando el director de juego pone a los personajes en una situación peligrosa e inesperada: «¡Os despertáis en un pueblo bajo ataque!»; a partir de ese momento, depende de los jugadores decidir cómo escapar. En otro ejemplo, el grupo podría ponerse de acuerdo en un objetivo común («Vamos a establecer una base en Davokar para organizar expediciones de cazatesoros en las ruinas de Symbaroum»), para que, posteriormente, el director de juego presente una serie de desafíos que los personajes deberán resolver para cumplir con su objetivo.

EL PUNTO DE INFLEXIÓN

Los personajes descubren una manera de romper el dominio del enemigo o, como mínimo, una forma de atacar donde más duele, ya sea contra sus líderes o su cuartel general. Quizás atrapen a un mensajero con documentos secretos o visiten una biblioteca polvorienta en busca de un ritual perdido que les permita debilitar lo suficiente a las fuerzas enemigas como para atacar a su líder.

El punto de inflexión es un cambio de situación en el que los personajes reclaman la iniciativa y

consiguen una baza mejor. A partir de ese momento, el grupo sabrá lo que tiene que hacer (aunque quizás sea algo difícil y peligroso).

EL CLÍMAX

Al final de la aventura los personajes ponen a prueba lo aprendido durante el punto de inflexión. El clímax tiene lugar cuando se enfrentan al antagonista principal y lo arrinconan contra la pared, en una batalla final apoteósica y a la desesperada.

Desafíos

LOS DESAFÍOS SON cualquier cosa que los personajes deban superar para lograr sus objetivos. El director de juego es el responsable de crearlos y ponerlos en escena, siguiendo una regla fundamental: los personajes no deberían alcanzar ninguno de sus objetivos sin superar antes un desafío como mínimo, aunque sería preferible que fueran dos o más. Los objetivos comunes del grupo son un tema apropiado para una aventura o campaña, ya que están compartidos por todos los personajes. En cambio, un objetivo personal (perseguido por un solo aventurero) debería tener menos desafíos asociados, ya que no afecta al resto del grupo y podría resultar aburrido para los demás jugadores si estos se ven arrastrados durante mucho tiempo.

A continuación hay una lista de desafíos que el director de juego puede usar para hacer más interesante la vida de un personaje en pos de sus objetivos.

Los personajes se cruzan con un obstáculo en su camino:

- Fugarse de una cárcel.
- Sobrevivir a una emboscada.
- Escapar de un lugar rodeado o asediado.
- Desactivar una trampa o abrir una cerradura.

Necesitan información de alguien, que les pide a cambio:

- Defender un lugar de un ataque.
- Localizar a una criatura o persona huida.
- Robar un objeto.
- Ganar un duelo.

Necesitan ayuda de una persona, pero primero deben llegar hasta ella, para lo que deben:

- Capturarla viva y expulsar al espíritu que la posee.
- Asaltar una prisión o dejarse capturar.
- Localizar y seguir su rastro de huida.
- Introducirse en un lugar rodeado o asediado.

Tienen que lograr acceder a un sitio concreto durante cierto periodo de tiempo:

- Defender un lugar de unos enemigos.
- Participar en una función o una lucha de gladiadores.
- Desactivar una trampa o abrir una cerradura.
- Luchar con unos guardias o eludirlos mediante el sigilo.

Tienen que elegir entre diferentes objetivos:

- Pedirle ayuda a un asesino o entregárselo a las autoridades para que se haga justicia.
- Usar un artefacto corrupto para derrotar al enemigo o destruirlo e impedir que cause más sufrimiento.

Recompensas

LAS RECOMPENSAS SON el motor del juego, por lo que una dosis diversa y equilibrada podrá mantener encendido el interés de los jugadores durante largo tiempo. Las recompensas pueden ser tanto objetos concretos, visibles en la hoja de personaje, como acontecimientos socialmente relevantes que tengan repercusiones sobre el mundo de juego. Los jugadores también se pueden recompensar entre ellos (e incluso al director de juego) reaccionando a sus decisiones y tomando iniciativas que enriquezcan las interacciones sociales.

En esta sección presentamos una guía sobre varias cosas que están bajo el control del director

de juego y que pueden emplearse para recompensar a los jugadores tras una aventura.

RECOMPENSAS DIRECTAS

Las recompensas directas incluyen todas las consecuencias tangibles de los éxitos en las diferentes escenas de la partida, es decir, la experiencia y el botín.

Experiencia: Cada desafío superado en una aventura concede un punto de experiencia. La experiencia puede gastarse en habilidades para simular la mejora del personaje.

Botín: Es justo que las armas, armaduras, equipo y monedas de los enemigos capturados o caídos en

combate pasen a ser propiedad de los personajes jugadores, siempre que les interesen y tengan los medios para su transporte. Merece más la pena usar el botín antes que venderlo, ya que su precio de reventa suele ser la mitad del normal.

RECOMPENSAS SOCIALES

Las recompensas sociales consisten en todo lo que los jugadores y el director de juego se dan entre sí, ya sea dentro o fuera del mundo de juego. No hay que subestimar el valor de las recompensas sociales; de hecho, la razón por la que mucha gente juega a rol en estos tiempos de entretenimiento por Internet y juegos *online* es la posibilidad que ofrece de relacionarse socialmente y el placer de contar historias en grupo.

Favores: Un favor que resuelva un desafío concede a los personajes la misma cantidad de experiencia que si hubieran resuelto el problema ellos mismos. Evidentemente, será el propio individuo en deuda con los personajes quien decida hasta dónde está dispuesto a llegar. Un favor apropiado podría ser realizar un ritual, usar una habilidad que los jugadores no tienen o ayudarles a llegar hasta un sitio o una persona importante e influyente.

Secretos oscuros: Un secreto oscuro consiste en información delicada que los personajes pueden emplear para obligar a alguien a hacer algo. Aunque el intento de chantaje no será del gusto del objetivo, este accederá a ayudar a los personajes dentro de límites razonables. Los secretos son armas de doble filo en manos de jugadores avariciosos, ya que si presionan demasiado a la víctima, puede que esta intente eliminarlos antes que permitir que continúe la extorsión. No obstante, un secreto oscuro bien gestionado puede ser un arma muy poderosa.

Títulos: Los títulos nobiliarios son objeto de deseo en las sociedades feudales, ya que proporcionan estatus. Para los jugadores, el reconocimiento puede resultar valioso incluso si el propio título solo supone que su personaje sea tratado de forma diferente por la gente. Consulta el capítulo de Facciones (a partir de la página 22) para ver los títulos de los diferentes grupos y organizaciones.

Tierras: En algunas ocasiones los títulos vienen acompañados de un derecho sobre unas tierras, una de las monedas del mundo de **Symbaroum**. El director de juego debe decidir qué produce la tierra y cómo va a gestionarse la pesada responsabilidad de ser un señor feudal, aunque hay dos opciones básicas: administrarla durante los interludios de la partida y permitir que genere un pequeño beneficio para los jugadores; o convertirla en una parte central de la campaña y hacer que las aventuras vengan al grupo, en vez de a la inversa, de forma que las tierras y sus habitantes se vuelvan una presencia recurrente en la vida de los personajes.

Aventuras en el mundo de Symbaroum

En la primera parte de este manual aparecen una gran cantidad de personas, lugares y conflictos que pueden usarse para crear numerosas aventuras. Evidentemente, te invitamos a usar cualquier personaje o tema que te interese, pero también te aconsejamos que tengas cierta precaución: si vuestro grupo de juego tiene pensado usar las aventuras publicadas por Järnringen, puedes estar seguro de que algunas de las cosas descritas en este libro serán objeto de desarrollo (por ejemplos, lugares como Symbar o Saroklaw, o figuras como Camponegro, la reina Korinthia o el primer padre Jeseebegai).

Por tanto, si usas uno de esos personajes (o incluso lo matas) puede que tengas que alterar el contenido de nuestras aventuras para adaptarlas a tu trama. Por ejemplo, si la huldra Yeleta muere, tendrá que ser reemplazada por otra bruja con experiencia. En otras palabras, si eliges ese camino, prepárate para hacer ajustes. Nuestra recomendación es que cuando escribas tus propias aventuras y campañas, te limites a usar lugares y personajes de menor trascendencia.

Reputación, odas, estatuas: Un tipo de recompensa que ayuda a darle más vida al mundo de juego son las que tienen impacto sobre el renombre social de los personajes jugadores, como los rumores que aumentan su reputación, las odas sobre sus heroicas hazañas o las estatuas levantadas en su honor. Los jugadores deberían sentir que sus acciones tienen consecuencias sobre su entorno; les quedará aún más claro cuando las futuras generaciones de personajes lleguen a un pueblo donde el templo solar alberga una estatua del héroe local, o cuando el bardo de una taberna recite un poema sobre las adversidades y peripecias de un antiguo personaje jugador.

RECOMPENSAS MATERIALES

Las recompensas materiales consisten en recompensas específicas que los personajes obtienen como resultado de sus aventuras (el pago por una misión cumplida, el tesoro encontrado en unas ruinas de Davokar, etcétera) o como muestra de agradecimiento por sus heroicas hazañas.

Artefactos místicos: Los artefactos místicos representan un hito en la carrera de todo cazatesoros. Pocos son los jugadores que no sueñan con equipar a su personaje con un poderoso objeto mágico. Sin embargo, un exceso de artefactos podría quitarles su atractivo y complicar el equilibrio de la partida. En una campaña debería haber pocos artefactos, pero los que haya tendrían que brillar con aún más intensidad.

Dinero: El dinero es una recompensa sencilla que no debería ser despreciada, especialmente si el grupo tiene un proyecto en común que necesita grandes cantidades de efectivo. Sin embargo, no es buena idea darles demasiado dinero a los jugadores,

ya que entonces no hay tantas cosas que necesiten comprarse. Un personaje pertrechado con un equipo de calidad excepcional y una mochila llena de los más exquisitos brebajes alquímicos es un personaje que no necesita dinero, a menos que tenga necesidades a mayor escala, como construir un bastión, encargarse de mantener una milicia o tener deudas acumuladas.

RECOMPENSAS Y TIPOS DE JUGADORES

Merece la pena pararse a pensar qué busca tu grupo en los juegos de rol. Cada jugador necesita una dosis de su «droga» en cada partida, so pena de perder interés en la experiencia. Evidentemente, lo mismo ocurre con el director de juego, que muchas veces tiene las mismas motivaciones que el resto de la mesa. Esta es una lista de los arquetipos más comunes de jugadores:

El héroe de acción: El héroe de acción juega en busca de las emociones que suelen encontrarse en el combate. Le interesa el poder y las posibilidades de cambiar el mundo de juego, y disfruta viendo el impacto de sus acciones sobre el mundo que le rodea (o sobre su ficha). Recompensas apropiadas: escenas de acción, armas y equipo que le hagan más fuerte en combate.

El experto en problemas: Este tipo de jugador disfruta usando su inteligencia para resolver situaciones difíciles, como soluciones tácticas en batallas complicadas o acertijos e intrigas dentro del mundo de juego. El experto suele impacientarse cuando no hay problemas que resolver o si son demasiado fáciles. Recompensas apropiadas: rituales y artefactos que le hagan mejor a la hora de solucionar problemas.

El sociable: Para el jugador sociable la camaradería y la historia del grupo son la parte central del juego, y suelen considerar que una buena atmósfera en mesa es más importante que el éxito dentro de la partida. Recompensas apropiadas: desafíos y escenas sociales donde los personajes jugadores pueden salir de un apuro hablando y relacionándose; escenas exclusivamente de interpretación, con conversaciones entre personajes jugadores y no jugadores; interludios en los que los personajes socializan sin ninguna presión ni reglas de por medio; un rato para socializar con los amigos, antes, durante y después de la partida.

El explorador: El jugador quiere explorar y entender el mundo de juego; su personaje es simplemente un avatar que le permite moverse por Ambria y Davokar. Recompensas apropiadas: nuevos lugares, personajes y misterios.

El dramático: El jugador busca la oportunidad de experimentar o vivir emociones que no suelen encontrarse en la vida diaria o que tendrían consecuencias inaceptables en el mundo real. Los jugadores con una inclinación dramática pueden actuar a menudo como instigadores de la historia, especialmente si piensan



ASÍ HABLÓ AROALETA

«...y Gorameios llenó su guarida con oro y joyas robadas de las oscuras criptas de Saar-Atman; tan infestado por la mancha estaba el tesoro que la serpiente falleció asfixiada antes de su hora y el espíritu del conjurador recuperó sus riquezas. En el cubil de Gorameios, Saar-Atman duerme para siempre».



que la partida es aburrida o lenta. Si se les maneja con cuidado, pueden suponer un extra de energía muy positivo para el grupo. Recompensas apropiadas: escenas en las que el personaje actúa como un líder o como el rebelde del grupo; situaciones en las que el personaje puede desequilibrar el desarrollo de los acontecimientos.

Técnicas de dirección de juego

A CONTINUACIÓN PRESENTAMOS varias técnicas que el director de juego puede usar para iniciar la partida con buen pie, animar a los jugadores y encauzar la trama por derroteros interesantes.

PERSONAJES ALTERNATIVOS

Una manera muy concreta de permitir que los jugadores exploren otras partes del mundo o lo hagan con ojos diferentes es dejar que cambien temporalmente de personajes. Por ejemplo, podríais jugar una única partida (o incluso solo un par de escenas) con personajes que viven en un lugar o época distinta. Otra opción es viajar al pasado de los personajes (si tienen una historia en común) para que puedan revivir algo que les ocurrió y que explica su situación actual. Los personajes jugadores principales reciben la experiencia obtenida por sus contrapartidas alternativas, aunque las demás recompensas (táleros, artefactos, botín, etcétera) se pierden sin más.

Ejemplo 1: *La partida comienza con los jugadores interpretando a los guardias que una vez protegieron el castillo en ruinas que los propios personajes van de camino a visitar en el presente. Los guardias luchan en una batalla desesperada y sin posibilidades de victoria contra la lindorm que destruyó el castillo y que acabó viviendo en las ruinas; la misma criatura con la que los jugadores se volverán a enfrentar, aunque esta vez con sus personajes habituales.*

Ejemplo 2: *El director de juego decide situar parte de la aventura en el pasado, en el orfanato de Yndaros donde crecieron parte de los personajes jugadores del grupo.*

DEUS EX MACHINA

Esta técnica consiste en salvar al grupo de personajes jugadores con la ayuda de diferentes herramientas narrativas. Por ejemplo, el director de juego podría permitir que una patrulla de soldados aliados venga al rescate del grupo cuando un combate se tuerza demasiado. Evidentemente, los desafíos resueltos

de esta manera no deberían proporcionarle ningún punto de experiencia a los jugadores, aunque podrían recuperarlos después si cumplen alguna condición impuesta por la historia.

Ejemplo 1: *Los personajes están luchando a muerte contra una abominación, pero la derrota es cada vez más clara; por fortuna, una banda de elfos se une al combate y les salvan la vida. A continuación el líder de los elfos exige a los personajes que en pago por su ayuda cumplan con una tarea que los propios elfos no pueden resolver (porque supone entrar en Fuerte Espina, por ejemplo). Si los personajes llegan a realizar la tarea, obtienen una cantidad adicional de experiencia como recompensa por luchar a muerte contra la abominación.*

Ejemplo 2: *Los personajes pueden tener derecho a invocar el uso del Deum ex machina durante una escena con un reto. Digamos que se han atascado en la investigación de un asesinato y que deciden pedir ayuda al capítulo local de la Ordo Mágica para lanzar un ritual. A cambio, la Ordo les exige un favor que tendrán que devolver tras resolver el asesinato. Los jugadores aceptan, obtienen la ayuda del ritual y logran la pista que les permite seguir avanzando en la aventura. Sin embargo, el director de juego no les entregará la experiencia obtenida como resultado del ritual hasta que solucionen el problema de los magos. Si los personajes deciden incumplir su palabra, perderán tanto la confianza del capítulo local como los puntos de experiencia retenidos por el director de juego.*

IN MEDIAS RES

In medias res significa empezar en medio de una situación o suceso. Por ejemplo, la aventura podría empezar con un ataque, un intento de asesinato o una invasión. Los jugadores se verán obligados a reaccionar, lo que pone en marcha la aventura.

Ejemplo: *Los personajes se despiertan cuando una flecha impacta contra el postigo de la ventana de su posada. ¡Les atacan!*

INTERLUDIO

Un interludio es una escena que ocurre durante o entre aventuras y que permite que los personajes recuperen el aliento, pongan al día sus asuntos y gasten experiencia. Con este tipo de escenas el director de juego también tiene la oportunidad de meter en partida la vida diaria de los personajes, que aunque menos épica, también incluye relaciones y situaciones importantes.

En pocas palabras: un interludio es una ocasión excelente para que los jugadores desarrollen sus personajes durante los pequeños momentos del día a día, en contraste con las decisiones a vida o muerte que deben tomar durante sus aventuras.

Ejemplo: *Los personajes regresan a Fuerte Espina después de una expedición triunfante a Davokar. Tras negociar un buen precio por su botín, deciden darse un homenaje en los Salones de Symbaroum, donde presumen de sus hazañas con los demás parroquianos y beben para celebrarlo durante toda la noche.*

VIÑETAS NARRATIVAS

El director de juego puede usar pequeñas viñetas para que los jugadores descubran más cosas sobre el universo de Symbaroum y entiendan mejor cuál es su papel en el juego. Bien usadas, las viñetas narrativas pueden lograr un gran impacto; por contra, el abuso podría transformar la partida en una simple sesión de lectura.

Viñeta introductoria: Una manera efectiva de fijar la atmósfera de inicio de partida es bajar la luz, poner música ambiental y describir una escena relevante para la aventura. La viñeta introductoria puede ser una secuencia onírica, una narración desde el punto de vista del enemigo o un evento histórico relacionado con lo que va a suceder.

Secuencia onírica: Este tipo de viñeta permite que los personajes compartan un sueño cuyo contenido ilumina, aclara o complica la historia que los personajes están viviendo. También es posible que el sueño no esté relacionado con la realidad o que, por ejemplo, incluya algún famoso artefacto místico que conecta a los personajes con los sucesos de un lugar muy, muy lejano.

Evento histórico: Las aventuras basadas o dependientes de sucesos históricos pueden beneficiarse de viñetas sobre importantes acontecimientos del pasado que expliquen o aclaren los conflictos del presente. Como en el caso anterior, es posible usar sueños para sugerir que el destino de los jugadores está atado a ciertos sucesos dramáticos del pasado.

ARCHIENEMIGO

A la mayoría de los jugadores les encanta odiar a un enemigo en particular, por encima de todos los demás. El director de juego puede aprovecharse de esto para permitir que los viejos enemigos vuelvan durante el transcurso de una campaña, tanto aquellos que lograron escapar de los personajes como los que fueron derrotados pero no llegaron a morir. También es posible que los descendientes, discípulos o amantes de un enemigo caído busquen vengarse de los verdugos de su ancestro, maestro o ser querido.

Monstruos

LAS RUINAS DE SYMBAROUM, las profundidades de Davokar y los valles de las montañas de los Cuervos son el hogar de multitud de bestias y monstruos. Este capítulo empieza describiendo algunas características generales de varias criaturas, divididas en categorías: bestias, abominaciones o muertos vivientes. También hemos incluido una cuarta categoría: los seres civilizados, aunque técnicamente no son monstruos y a pesar de que sus miembros no se caracterizan por los rasgos que aparecen en la segunda sección de este capítulo.

Clases de monstruo

LA PERTENENCIA DE UN MONSTRUO a una categoría particular determina los rasgos que va a poder usar tras su creación, aunque también es posible que todos los miembros de una categoría posean ciertas peculiaridades asociadas a su naturaleza.

Los monstruos y demás oponentes tienen los mismos atributos y valores que los personajes jugadores, es decir, 80 puntos a distribuir entre sus atributos, con el requisito de que solo uno de estos puede ser igual a 15 y que el máximo y mínimo para los atributos son 15 y 5, respectivamente.

ABOMINACIONES

Las abominaciones son criaturas que han sucumbido por completo a la corrupción del mundo. Las abominaciones se reconocen entre sí y no se atacan en un primer momento. Una abominación puede usar *Persuasiva* sobre otra para manipular su conducta.

Los personajes con la habilidad *Ojo místico* pueden tirar [*Atento*←*Discreto*] para darse cuenta de que una criatura está corrompida por la oscuridad. Además, las mentes y sentidos aguzados (como los de los niños y animales) sienten un rechazo instintivo por las

abominaciones, incluso cuando su apariencia es normal; es posible hacer una tirada de [*Atento*←*Discreto*] para darse cuenta del comportamiento de dichos niños y animales.

Los poderes sagrados y sacrílegos tienen un efecto inverso sobre las abominaciones: los poderes benditos dañan a la criatura en vez de curarla, mientras que los impíos la curan en vez de dañarla. Por último, las abominaciones pueden ver en completa oscuridad, aunque no son inmunes a los efectos de una ceguera mística o mundana.

Las abominaciones tienen acceso a los rasgos *Arma natural*, *Ataque ácido*, *Ataque de corrupción*, *Duro*, *Regeneración*, *Robusto* y *Sangre ácida*.

BESTIAS

Las bestias están íntimamente conectadas con la naturaleza y la vida salvaje, ya sea el bosque de Davokar, los valles de los Cuervos o el cauce de un río. Esta categoría abarca animales salvajes (tanto herbívoros como carnívoros), domesticados y entrenados por seres civilizados. Las criaturas inteligentes como las lindormas o las arañas gigantes también



se consideran bestias ya que, aunque pueden ser tan inteligentes como los seres civilizados, siguen estando demasiado sometidas a sus instintos.

Las bestias tienen rasgos monstruosos como *Alado*, *Arma natural*, *Duro*, *Hipnótico*, *Regeneración*, *Robusto* y *Venoso*.

Todas las bestias tienen el rasgo *Montés* (ver página 107). La mayoría también pueden ver con poca luz, lo que significa que son capaces de ver en zonas sombrías sin la ayuda de luz. Sin embargo, si la oscuridad es absoluta estarán tan indefensas como cualquier otra criatura.

MUERTOS VIVIENTES

La categoría de muertos vivientes incluye a los espíritus (criaturas sin cuerpo físico) y los cadáveres animados (cuerpos ya fallecidos y poseídos por un espíritu vivo). Los personajes con la habilidad *Ojo místico* pueden tirar [*Atento*←*Discreto*] para darse cuenta de que una criatura es un muerto viviente.

Los espíritus tienen el rasgo *Forma espiritual* y, con frecuencia, *Daño alternativo*, *Forma corpórea*, *Hipnótico* y *Terrorífico*. Los muertos vivientes tienen el rasgo *Muerto viviente*, además de otros como *Frío de ultratumba*.

Todos los muertos vivientes comparten ciertas características: no duermen, no pasan hambre ni sed, no pueden ahogarse y son inmunes a todos los venenos y enfermedades convencionales. Tampoco pueden ser tocados por la *Corrupción*, ya que se considera que están completamente consumidos por esta. Además, los poderes místicos y de curación les resultan dañinos, mientras que las energías impías restañan sus heridas. Los muertos vivientes pueden ver en completa oscuridad, pero no son inmunes a los efectos de una ceguera mística o mundana. Finalmente, este tipo de criaturas no tiene *Umbral de dolor*.

SERES CIVILIZADOS

La categoría de seres civilizados incluye las criaturas sociales más o menos inteligentes, como los humanos, elfos, trocalengos, ogros, trasgos y trolls. Se trata de razas sin muchos puntos en común, más allá de su tendencia a organizarse socialmente y desarrollar diferentes culturas dependiendo del lugar donde habiten.

Los seres civilizados no tienen acceso a rasgos monstruosos aparte de los mencionados en las descripciones de los trocalengos, ogros y trasgos.

Rasgos de monstruos:

- Alado
- Arma natural
- Ataque ácido
- Ataque de Corrupción
- Daño alternativo
- Duro
- Enjambre
- Escupitajo venenoso
- Forma corpórea
- Forma espiritual
- Frío de ultratumba
- Hipnótico
- Muerto viviente
- Regeneración
- Robusto
- Sangre ácida
- Telaraña
- Terrorífico
- Venoso

Rasgos de monstruos

LOS RASGOS SON las diferencias físicas y sociales que caracterizan a cada raza. Al contrario que las habilidades, los rasgos se obtienen automáticamente al escoger una raza o como consecuencia de una transformación radical sufrida durante la vida del personaje.

Los rasgos se dividen en tres niveles (I, II y III). Observa que aunque esta sección repite algunos de los rasgos disponibles para los personajes jugadores, dichos rasgos están redactados desde el punto de vista opuesto, es decir, el de los personajes no jugadores.

ALADO

La criatura dispone de alas de algún tipo (pájaro o insecto) y ha desarrollado alguna capacidad de vuelo.

- I **Pasiva.** La criatura puede volar durante su acción de movimiento, lo que le permite evitar ataques gratuitos cuando se mueva frente al enemigo.
- II **Pasiva.** La criatura puede quedarse suspendida en el aire, fuera del alcance de los ataques cuerpo a cuerpo. Esto no cuenta como una acción.
- III **Pasiva.** La criatura puede hacer ataques de barrido, es decir, puede dividir su movimiento y usarlo antes y después de atacar. Esto le permite golpear cuerpo a cuerpo sin quedar trabada en combate.

ARMA NATURAL

La criatura está dotada de un arma natural especialmente desarrollada, como garras o colmillos afilados,

o una cola con aguijón. La habilidad de *Combate sin armas* (ver página 114) permite mejorar el *Arma natural* de una criatura.

- I **Pasiva.** La criatura está dotada de algún tipo de arma natural que inflige 3 puntos de daño, en vez del daño normal de 2 puntos por ataques sin armas.
- II **Pasiva.** El arma natural de la criatura causa 4 puntos de daño.
- III **Pasiva.** El arma natural de la criatura causa 5 puntos de daño y tiene la cualidad *Larga*, lo que permite a la criatura usar un ataque gratuito al inicio del combate contra enemigos sin armas *Largas*.

ATAQUE ÁCIDO

El ataque sin armas o con *Arma natural* de la criatura está cubierto de ácido, por lo que cada golpe tiene un efecto corrosivo sobre el objetivo. Si la potencia del ácido supera la armadura del enemigo, causa daño completo; en caso contrario, no tiene efecto. Para eliminar el ácido del cuerpo o la armadura es necesario que alguien gaste una acción y supere una tirada de *Inteligente*. *Ataque ácido* requiere tener el rasgo *Sangre ácida* a un nivel igual o superior.

- I **Reacción.** El ataque ácido es débil y provoca 3 puntos de daño durante 3 turnos.
- II **Reacción.** El ataque ácido es moderadamente fuerte y provoca 4 puntos de daño durante 4 turnos.

III **Reacción.** El ataque ácido es potente y provoca 5 puntos de daño durante 5 turnos.

ATAQUE DE CORRUPCIÓN

Solo las criaturas más corruptas de Davokar tienen la habilidad de transmitir la mancha oscura a través de sus garras y demás armas naturales.

- I **Pasiva.** El ataque de la criatura supura Corrupción: cualquier víctima que sufra al menos 1 punto de daño por uno de sus ataques recibe además 1D4 puntos de Corrupción temporal.
- II **Pasiva.** Cualquier víctima que sufra al menos 1 punto de daño por uno de sus ataques recibe además 1D6 puntos de Corrupción temporal.
- III **Pasiva.** Cualquier víctima que sufra al menos 1 punto de daño por uno de sus ataques recibe además 1D8 puntos de Corrupción temporal.

DAÑO ALTERNATIVO

El ataque de la criatura hace daño contra un atributo diferente a *Resistencia*, como *Fuerte* o *Tenaz*, por lo general. Si no viene especificado en la descripción del monstruo, el director de juego elige uno. El tipo de daño sufrido afecta a todas las tiradas hechas con ese atributo.

El *Daño alternativo* se cura y puede ser curado de modo normal. Si el atributo llega a cero, el alma o la energía vital de la víctima es devorada por el atacante y muere. *Daño alternativo* requiere el rasgo de monstruo *Forma espiritual*.

- I **Pasiva.** El arma natural de la criatura inflige 3 puntos de daño alternativo, ignorando armadura.
- II **Pasiva.** El arma natural de la criatura inflige 4 puntos de daño alternativo, ignorando armadura.
- III **Pasiva.** El arma natural de la criatura inflige 5 puntos de daño alternativo, ignorando armadura.

DURO

La criatura tiene una piel, escamas u otro tipo de protección gruesa que la hace más resistente a las heridas. La criatura no puede llevar protección adicional sobre su armadura natural, aunque a diferencia de las armaduras normales, no es Incómoda. Es posible combinar la habilidad de *Combate con armadura* y este rasgo para aumentar aún más la protección de la criatura.

- I **Pasiva.** La criatura tiene una protección natural de 2.
- II **Pasiva.** La criatura tiene una protección natural de 3.
- III **Pasiva.** La criatura tiene una protección natural de 4.

ENJAMBRE

La criatura es un organismo colectivo que comparte una mente repartida entre un grupo de seres. La

criatura no puede ser destruida hasta que se destruyan todos los integrantes del enjambre.

- I **Especial.** El enjambre sufre la mitad de daño de todos los ataques. Si recibe daño y cae a la mitad de su *Resistencia*, el instinto de supervivencia individual del enjambre toma el control y huye. Un ataque mental que obligue al enjambre a usar su atributo *Tenaz* para defenderse afecta a todas las criaturas que lo forman.
- II **Especial.** El enjambre sufre la mitad de daño de todos los ataques. Si recibe daño de un único ataque superior a su *Umbral de dolor*, el instinto de supervivencia individual del enjambre toma el control y huye. El enjambre puede repetir una tirada fallida de *Tenaz* para resistir un ataque mental.
- III **Especial.** La mente colmena del enjambre controla a sus componentes de tal modo que solo sufre una cuarta parte del daño de todos los ataques. La coordinación es completa y el enjambre no tiene que huir a menos que la mente colectiva así lo decida. El enjambre puede repetir una tirada fallida de *Tenaz* para resistir un ataque mental.

ESCUPITAJO VENENOSO

Además de ser *Venenosa*, la criatura es capaz de escupir veneno sobre sus enemigos. El ataque de veneno funciona como un ataque a distancia normal: si tiene éxito, el objetivo resulta envenenado a menos que supere una tirada de [*Fuerte*←*Inteligente*]. El veneno continúa haciendo efecto hasta que alguien aplica un antídoto a la víctima y supera una tirada de *Inteligente*. Escupitajo venenoso requiere el rasgo *Venenoso* a un nivel igual o superior.

- I **Activa.** El veneno es débil y provoca 2 puntos de daño durante 2 turnos.
- II **Activa.** El veneno es moderado y provoca 3 puntos de daño durante 3 turnos.
- III **Activa.** El veneno es potente y provoca 4 puntos de daño durante 4 turnos.

FORMA CORPÓREA

La criatura domina su *Forma espiritual* hasta tal punto que puede manifestarse físicamente durante un periodo de tiempo.

- I **Gratuita.** El espíritu puede manifestarse físicamente durante un turno y actuar como si tuviera un cuerpo. Si le basta con una acción de movimiento para cruzar una masa de agua, puede hacerlo. El espíritu puede usar sus ataques sin armas o sus armas naturales, pero también puede sufrir heridas por cualquier tipo de daño que afecte a criaturas físicas.
- II **Gratuita.** El espíritu puede manifestarse y usar cualquier arma o armadura que portara al morir. El espíritu puede

de mantener su forma corpórea tanto tiempo como quiera, pero no puede volver a transformarse en mitad de un turno: si empieza su turno en forma física, debe acabar igual. Si el espíritu se encuentra en forma física sobre una masa de agua y se ve obligado o elige recuperar su forma espectral, sale proyectado hacia suelo firme, ya que un ente incorpóreo no puede estar sobre ninguna masa de agua (ver *Forma espiritual*).

- III **Especial.** El espíritu domina su *Forma corpórea* por completo y puede interactuar con el mundo físico con sus acciones, al tiempo que continúa siendo inmaterial a todos los demás efectos. Es decir, puede atacar físicamente y defenderse como si fuera un espíritu y no puede ser dañado de otra forma que las indicadas en la descripción de su nivel de *Forma espiritual*. Además, cuando adopta su forma física puede moverse sin limitaciones, incluso hacer un largo viaje en barco, por ejemplo. Si se encuentra en forma física sobre una masa de agua y se ve obligado o elige recuperar su forma espectral, sale proyectado hacia suelo firme (ver el nivel II).

FORMA ESPIRITUAL

La criatura es un espíritu inmaterial que, en su estado más puro, no puede afectar ni ser afectado por la materia física. Un espíritu que caiga a cero puntos de *Resistencia* resulta expulsado de la zona durante un tiempo. *Forma espiritual* da acceso a los rasgos *Daño alternativo*, *Forma corpórea* y *Terrorífico*.

- I **Pasiva.** La criatura puede atravesar obstáculos sin problemas, pero no puede pasar sobre el agua, ni siquiera por un puente, barco o por el aire. El espíritu sufre la mitad de daño por ataques con armas. Los poderes místicos, las armas mágicas y los efectos de las armas tratadas con alquimia hacen daño completo.
- II **Pasiva.** Igual que I, pero los poderes místicos, las armas mágicas y los efectos de las armas tratadas con alquimia solo le infligen la mitad de daño.
- III **Gratuita.** Igual que II, pero el espíritu es invulnerable a los efectos de las armas tratadas con alquimia.

FRÍO DE ULTRATUMBA

Allá por donde vaya, la criatura proyecta un frío de ultratumba capaz de afectar a cualquiera que haya a su alrededor.

- I **Gratuita.** La criatura está rodeada por un aura de ultratumba. Los personajes jugadores a distancia cuerpo a cuerpo deben superar una tirada de *Tenaz* o quedar paralizados. Las víctimas tienen derecho a realizar una nueva tirada cada turno. En caso de éxito, el personaje puede actuar con normalidad y se vuelve invulnerable a este efecto durante el resto de la escena.

- II **Gratuita.** Igual que I, pero el frío causa además 2 puntos de daño (ignorando armadura) a las víctimas afectadas.

- III **Gratuita.** Igual que II, pero el frío afecta a los personajes que fallen una tirada de [*Tenaz*←*Tenaz*].

HIPNÓTICO

La criatura puede hipnotizar a sus víctimas, que serán incapaces de actuar hasta que sea demasiado tarde.

- I **Activa.** La mirada de la criatura obliga a su víctima a superar una tirada de [*Tenaz*←*Tenaz*]. Si falla, gasta todas sus acciones del turno en quedarse de pie sin hacer nada.
- II **Activa.** El sonido hipnótico o dulce canto de la criatura obliga a todas sus víctimas a superar una tirada de [*Tenaz*←*Tenaz*] o a gastar todas sus acciones en quedarse de pie sin hacer nada.
- III **Activa.** Igual que II, pero las víctimas quedan cautivadas hasta que superen una tirada de [*Tenaz*←*Tenaz*]. El efecto se rompe si la víctima recibe cualquier tipo de daño.

MUERTO VIVIENTE

La criatura es un espíritu atrapado en un cadáver. El espíritu controla el cuerpo, que se descompone poco a poco, y queda expulsado si el cuerpo es destruido.

- I **Pasiva.** El muerto viviente recibe el daño normal por ataques físicos, pero es inmune al veneno o la enfermedad; además, como no tiene *Umbral de dolor*, tampoco le afecta el *shock* o el dolor. El muerto viviente no se cura de manera natural y no puede beneficiarse de ningún elixir curativo. Sin embargo, la carne cruda y recién muerta o la sangre fresca le permiten recuperar 2 puntos de *Resistencia* por cada punto de *Resistencia* que consuma.
- II **Pasiva.** Igual que I, pero el muerto viviente solo sufre la mitad de daño de ataques físicos normales, como las armas o el daño elemental. Los poderes místicos que ignoran armadura hacen el daño habitual.
- III **Pasiva.** Igual que II, pero el muerto viviente solo sufre la mitad de daño de los efectos místicos y alquímicos. Las armas mágicas y efectos benditos hacen el daño habitual.

REGENERACIÓN

La criatura se cura de forma espontánea, sin tener que gastar tiempo o poderes en hacerlo. Sin embargo, también es vulnerable a un tipo específico de daño que no puede regenerar (pero del que sí puede curarse con normalidad).

La criatura puede elegir su punto débil entre la siguiente lista: armas mágicas, energías elementales (fuego o ácido), ataques sagrados o ataques impíos.

- I **Pasiva.** La criatura regenera 2 puntos de *Resistencia* por turno.
- II **Pasiva.** La criatura regenera 3 puntos de *Resistencia* por turno.
- III **Pasiva.** La criatura regenera 4 puntos de *Resistencia* por turno.

ROBUSTO

La criatura es más grande y fuerte de lo normal y solo puede llevar armadura ligera modificada.

- I **Pasiva.** La criatura ignora 2 puntos de daño por golpe, además de la armadura que lleve. Una vez por turno puede infligir +2 puntos de daño en uno de sus ataques cuerpo a cuerpo. La *Defensa* de la criatura se calcula con la base de [*Ágil*-2].
- II **Pasiva.** La criatura ignora 3 puntos de daño por golpe, además de la armadura que lleve. Una vez por turno puede infligir +3 puntos de daño en uno de sus ataques cuerpo a cuerpo. La *Defensa* de la criatura se calcula con la base de [*Ágil*-3].
- III **Pasiva.** La criatura ignora 4 puntos de daño por golpe, además de la armadura que lleve. Una vez por turno puede infligir +4 puntos de daño en uno de sus ataques cuerpo a cuerpo. La *Defensa* de la criatura se calcula con la base de [*Ágil*-4].

SANGRE ÁCIDA

La sangre de la criatura es corrosiva y brota con fuerza cuando sufre una herida, rociando la zona a su alrededor. Un objetivo que logre herir a la criatura en combate cuerpo a cuerpo debe superar una tirada de *Defensa* o sufrir un ataque de ácido. Para eliminar el ácido del cuerpo o la armadura es necesario que alguien gaste una acción y supere una tirada de *Inteligente* para lavarlo con agua, tierra o algo similar.

- I **Reacción.** La sangre ácida es débil y provoca 3 puntos de daño durante 3 turnos.
- II **Reacción.** La sangre ácida es moderadamente fuerte y provoca 4 puntos de daño durante 4 turnos.
- III **Reacción.** La sangre ácida es potente y provoca 5 puntos de daño durante 5 turnos.

TELARAÑA

La criatura puede crear una correosa telaraña y usarla de forma activa o pasiva para capturar a su presa.

- I **Pasiva.** Las hebras de la telaraña obligan a todo el que las atraviese a superar una tirada de [*Ágil*-*Inteligente*]. Si falla, la presa queda atrapada, pero tiene derecho a una tirada de [*Fuerte*-*Inteligente*] por turno para librarse. Una criatura atrapada no puede moverse y debe tirar dos

veces para realizar cualquier acción; si falla cualquiera de las dos tiradas, la acción no tiene éxito.

- II **Activa.** Además de las hebras del nivel I, la criatura puede arrojar una red sobre su enemigo como acción activa. La víctima puede esquivar el ataque con una tirada con éxito de [*Ágil*-*Diestro*]. Si queda atrapada, tiene derecho a una tirada de [*Fuerte*-*Inteligente*] por turno para librarse. Una criatura atrapada no puede moverse y debe tirar dos veces para realizar cualquier acción; si falla cualquiera de las dos tiradas, la acción no tiene éxito.
- III **Activa.** La red es semiconsciente y obedece a su creador: tiene la habilidad pasiva del nivel I, pero también es capaz de golpear con sus hebras tres veces por turno, con los mismos efectos que el nivel II.

TERRORÍFICO

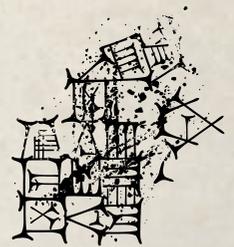
La criatura puede infundir terror en el corazón de uno o más objetivos. Terrorífico requiere que la criatura tenga el rasgo *Forma espiritual*.

- I **Activa.** La mirada de la criatura obliga a una única víctima a superar una tirada de [*Tenaz*-*Tenaz*] o tendrá que gastar sus dos acciones en retroceder. Si la víctima no puede retroceder se defiende a la desesperada, pero no logra reunir el valor para atacar. La víctima puede intentar librarse del miedo una vez por turno, repitiendo la tirada.
- II **Activa.** El escalofriante aullido de la criatura obliga a todas las víctimas en las cercanías a superar una tirada de [*Tenaz*-*Tenaz*] o tendrán que gastar sus dos acciones en retroceder. Si las víctimas no pueden retroceder se defienden a la desesperada, pero no logran reunir el valor para atacar. Las víctimas pueden intentar librarse del miedo una vez por turno, repitiendo la tirada.
- III **Gratuita.** Igual que II, pero si las víctimas son incapaces de huir se quedan encogidas de miedo en el sitio, sin poder huir. Las víctimas pueden intentar librarse del miedo paralizante una vez por turno, repitiendo la tirada.

VENENOSO

Todos los ataques de la criatura realizados con *Arma natural* o sin armas se consideran venenosos, siempre que consigan herir al objetivo y este no supere una tirada de [*Fuerte*-*Inteligente*]. El veneno continúa haciendo efecto hasta que alguien aplique un antídoto a la víctima y supere una tirada de *Inteligente*.

- I **Pasiva.** El veneno es débil y provoca 2 puntos de daño durante 2 turnos.
- II **Pasiva.** El veneno es moderado y provoca 3 puntos de daño durante 3 turnos.
- III **Pasiva.** El veneno es potente y provoca 4 puntos de daño durante 4 turnos.



Un escrito de origen desconocido, tema de debate en la Ordo Mágica de Fuerte Espina: ¿se trata de un mapa o son instrucciones para el cultivo de lirios argénteos?

Monstruos y Adversarios

ESTE CAPÍTULO PRESENTA unos treinta monstruos y adversarios que aparecen de forma más o menos frecuente por Ambria y Davokar. Las criaturas están ordenadas por familias (como «elfos», «bestias» y «abominaciones») para ayudar al DJ a ver la relación entre ellas. Por otro lado, cada familia está encuadrada dentro de una de las clases de monstruos descritas en el capítulo anterior.

Elfos

Categoría: Seres civilizados

SEGÚN LAS CREENCIAS BÁRBARAS, los elfos llegaron a la región situada al norte de los Titanes durante la época de la caída de Symbaroum; algunos dicen que fue Eneáno, el príncipe elfo, quien plantó el bosque de Davokar con la esperanza de sepultar el territorio del imperio caído, consumido por la plaga oscura. Sea cual sea la verdad, los elfos que viven en Davokar se consideran los guardianes del bosque y exigen que los bárbaros y ambrios cumplan con los antiguos tratados y se mantengan alejados de las ruinas de Symbaroum y las profundidades del bosque. Para ellos, cada violación de dichos tratados es un acto de guerra.

Los ambrios sabían muy poco sobre los elfos la primera vez que llegaron a la región; a día de hoy, el hombre común sigue pensando que los elfos en distintas etapas vitales son criaturas diferentes. Sin embargo, las conversaciones con las brujas y los pocos emisarios elfos que han llegado a Yndaros sugieren que la vida de los elfos se divide en varias fases, separadas por periodos

de letargo en los que sufren cambios físicos y mentales. También se sabe que solo unos pocos sobreviven a ese letargo y que la mayoría simplemente se marchita y muere. En otras palabras: aunque todavía quedan algunos elfos que ya vivían en tiempos de la caída de Symbaroum, su número es muy reducido y resulta casi imposible comunicarse con ellos.

Este apartado presenta las tres primeras fases de la vida de un elfo. Aunque existen elfos más viejos, los ambrios saben muy poco sobre ellos, e incluso su mera existencia es muy discutida. La mayoría de los expertos opina que el ciclo vital de los elfos incluye una cuarta o incluso una quinta fase más. De ser así, la cuarta fase daría lugar al supuestamente solitario elfo invernal y la quinta incluiría a los escasísimos supervivientes del último letargo, que despertarían transformados en criaturas extremadamente poderosas, como la sobrecogedora Aloéna de Karvosti. Pero se trata de una teoría que está lejos de aceptarse





Un solitario elfo estival, armado con un arco, puede bastarse para detener una expedición humana por tierras salvajes y obligar a los supervivientes a huir hasta las afueras del bosque.

ELFO VERNAL

| | | |
|--|--|--------------------------|
| Raza | Elfo | |
| Desafío | Sencillo | |
| Rasgos | <i>Longevo</i> | |
| Ágil 13 (-3), Atento 11 (-1), Diestro 10 (0), Discreto 15 (-5), Fuerte 5 (+5), Inteligente 10 (0), Persuasivo 9 (+1), Tenaz 7 (+3) | | |
| Habilidades | Ninguna | |
| Armas | Daga 3 (Corta), Arco 4 | |
| Armadura | Ninguna | |
| Defensa | -3 | |
| Resistencia | 10 | Umbral de dolor 3 |
| Equipo | Nada de valor. | |
| Sombra | Verde brillante, como las hojas de un abedul en su infancia (Corrupción: 0). | |

Tácticas: Los elfos vernaes se suelen mantener a distancia del enemigo y disparar con el arco. Otra estrategia es provocar a sus víctimas para que los sigan hacia trampas o emboscadas de varios tipos.

como hecho. Es más, hay muchos que creen que Aloéna y los otros como ella no están relacionados con los elfos, sino que son una raza antigua, como semidioses de la tierra o avatares de las fuerzas de la naturaleza.

HADA (ELFO VERNAL)

La primera fase en la vida de un elfo dura unos cincuenta años. Los elfos vernaes llegan hasta los 1,2 metros de altura y se caracterizan por su curiosidad juguetona y comportamiento cauteloso, lo que ha llevado a los expertos en elfos de la Ordo Mágica a compararlos con gatitos, aunque es de justicia añadir que serían las crías de una raza de gatos depredadores tremendamente cruel: a los elfos vernaes les gusta gastar bromas crueles tanto a sus hermanos mayores como a los humanos desprevenidos; y cuanto más crueles, más graciosas y divertidas les parecen.

Las hadas casi nunca abandonan la seguridad del bosque. Hay unos pocos informes que describen encuentros con patrullas de elfos acompañadas de una o dos hadas exploradoras, pero por lo general suelen moverse en grandes grupos y evitar el contacto con sus mayores. Sin embargo, hay quien se pregunta si esa última tendencia no está a punto de cambiar, después de que algunos cazatesoros sin corazón se hayan pasado al negocio de cazar hadas para comerciar con su pelo, orejas y uñas, de propiedades supuestamente milagrosas. Es un trabajo difícil y peligroso, ya que las hadas no dejan mucho rastro sobre sus movimientos y suelen ser lo suficientemente

ELFO ESTIVAL VERDE

| | | |
|--|--|--------------------------|
| Raza | Elfo | |
| Desafío | Normal | |
| Rasgos | <i>Longevo</i> | |
| Ágil 13 (-3), Atento 15 (-5), Diestro 10 (0), Discreto 11 (-1), Fuerte 7 (+3), Inteligente 10 (0), Persuasivo 5 (+5), Tenaz 9 (+1) | | |
| Habilidades | <i>Acróbata</i> (principiante), <i>Sexto sentido</i> (principiante), <i>Tirador</i> (adepto) | |
| Armas | Arco 5, Lanza 4 (Larga) | |
| Armadura | Hilo de seda 2 (Flexible) | |
| Defensa | -3 | |
| Resistencia | 10 | Umbral de dolor 4 |
| Equipo | Hierbas curativas, una docena de flechas. | |
| Sombra | Verde exuberante (Corrupción: 0). | |

Tácticas: Los elfos estivales verdes confían en sus arcos y solo recurren al uso de la lanza cuando resulta absolutamente necesario. En combate cuerpo a cuerpo usan *Acróbata* para destrabarse y poder explotar el alcance de su lanza una y otra vez.

inteligentes como para transformar a una partida de caza en su presa. Por otro lado, cualquiera que logre capturar a un grupo de elfos vernaes puede ganar una pequeña fortuna vendiendo su botín a los alquimistas de Fuerte Espina.

DUENDE (ELFO ESTIVAL)

Los que despiertan tras la primera fase de letargo se convierten en elfos estivales, también conocidos como duendes. Aunque siguen siendo de natural curioso, al crecer dejan de ser tan precavidos y se sabe que son irascibles, agresivos e impulsivos, rozando lo temerario. Los duendes pueden medir hasta 1,7 metros de altura y son ágiles como un lobo; además, tras 150 años practicando sus habilidades, están capacitados para enfrentarse a cualquier combatiente humano.

Los elfos estivales forman la base de la defensa de Davokar y van ataviados con poca armadura pero bien pertrechados de lanzas y arcos. La mayoría sigue las órdenes de un elfo otoñal, pero a veces su impaciencia les hace renunciar a los consejos de sus hermanos mayores. Los grupos de este tipo, formados por entre diez y treinta duendes impulsivos, son muy capaces de asaltar poblados de las tierras bajas, en vez de los objetivos normales: caravanas, puestos fronterizos y comunidades libres.

ELFO (ELFO OTOÑAL)

Se dice que el periodo de letargo élfico tras su fase estival puede llegar hasta los 50 años. Los elfos que despiertan son mucho más altos y apacibles que sus hermanos pequeños. El maestro Goncai, el experto en elfos residente en Fuerte Espina, ofrece esta descripción: «El elfo otoñal es lo suficientemente viejo como para apreciar la seriedad del mundo, pero lo bastante joven como para preocuparse por el paso del tiempo». Los elfos de otoño asumen la responsabilidad de liderar a su pueblo y comunicarse con el mundo exterior; ejemplos de esto son el embajador en Yndaros, Elori, o Gealóna, a la que se le permite vivir y trabajar en el capítulo de la Ordo Mágica de Agrella.

Según los cálculos, los elfos otoñales pueden vivir unos 400 años, superar los dos metros de altura y convertirse en seres tan poderosos como sabios. Resulta evidente que entre su clase hay muchas opiniones sobre Ambria, ya que se ha visto a algunos dirigiendo hordas de duendes en ataques contra asentamientos ambrios, mientras que otros participan en relaciones diplomáticas o incluso proyectos de colaboración. Pero al margen de sus sentimientos hacia los humanos, los elfos de otoño son oponentes temibles para cualquiera que los haga enfadar, gracias en parte a su dominio e íntimo conocimiento de las energías místicas del mundo.

| ELFO ESTIVAL MADURO | |
|--|---|
| Raza | Elfo |
| Desafío | Complicado |
| Rasgos | Longevo |
| Ágil 10 (0), Atento 5 (+5), Diestro 15 (-5), Discreto 11 (-1), Fuerte 7 (+3), Inteligente 10 (0), Persuasivo 9 (+1), Tenaz 13 (-3) | |
| Habilidades | Armas de asta (maestro), Combate con armadura (adepto), Tirador (maestro) |
| Armas | Arco 5, Lanza 5 (Larga) |
| Armadura | Coraza de seda lacada 4 (Flexible) |
| Defensa | 0 |
| Resistencia | 10 Umbral de dolor 4 |
| Equipo | Hierbas curativas |
| Sombra | Verde intenso (Corrupción: 0). |

Tácticas: Los elfos estivales maduros prefieren usar sus arcos, pero si el rival se acerca cuerpo a cuerpo no les importa mantener una línea de lanzas para aguantar al enemigo mientras otros elfos le acribilla con sus flechas.

| ELFO OTOÑAL | |
|--|--|
| Raza | Elfo |
| Desafío | Difícil |
| Rasgos | Longevo |
| Ágil 5 (+5), Atento 10 (0), Diestro 9 (+1), Discreto 10 (0), Fuerte 7 (+3), Inteligente 13 (-3), Persuasivo 11 (-1), Tenaz 15 (-5) | |
| Habilidades | Estudioso (maestro), Medicus (maestro), Poder místico (Erupción de larvas, maestro), Poder místico (Someter voluntad, maestro), Rituales (maestro) |
| Armas | Espada 4 |
| Armadura | Hilo de seda 2 (Flexible) |
| Defensa | +5 |
| Resistencia | 10 Umbral de dolor 4 |
| Equipo | 10 hierbas curativas |
| Sombra | Amarilla y roja, como hojas de otoño, con manchas borrosas de marrón óxido (Corrupción: 2*). |

Tácticas: Los elfos otoñales dirigen a sus hermanos desde la distancia, mientras les apoyan con sus poderes místicos.

*Gracias a la protección mística mientras aprenden los rituales.



Trolls

Categoría: Seres civilizados

Las leyendas bárbaras sobre la madre de trolls, Ognyx, son muy populares, ya que están llenas de momentos emocionantes y terroríficos y siempre terminan con la muerte cruel y violenta de un humano que rompió un tabú.

ENTRE LOS AMBRIOS, los trolls son el epítome de los muchos horrores de Davokar. Si prestáramos oídos a las historias que se cuentan en las tabernas y posadas, los trolls son una raza numerosa de tamaño muy variado, desde bestias de talla humana hasta auténticos mastodontes. Resulta evidente que el hambre está detrás de muchas de sus acciones, pero también que no parecen tener miedo ni recelo de los humanos, circunstancias que les llevan a atacar a viajeros y caravanas que transitan por tierras salvajes, incluso cuando les sobrepasan en número.

En contraste con las experiencias de los ambrios, las leyendas bárbaras hablan de trolls civilizados, trolls que viven en comunidades y pueblos subterráneos, trolls que excavan las profundidades en busca de joyas y metales con los que tejer prendas mágicas y preparar esencias curativas, etcétera. Sin embargo, el principal experto en trolls de la Ordo Mágica, el maestro de capítulo Argoi, de Kurun, mantiene que si bien eso pudo haber sido cierto hace uno o dos siglos, la mayoría de los trolls de hoy en día son demasiado agresivos para obedecer, negociar o razonar, habilidades fundamentales en cualquier comunidad civilizada.

TROLL SAQUEADOR

Troll saqueador es el nombre ambrio para el tipo más frecuente de esta raza salvaje. Se trata de bestias

parecidas en altura a un humano, pero de constitución más similar a la de un oso o, más exactamente, a la de los extraños toros que tiraban de los carros del enemigo durante la Gran Guerra.

Los trolls saqueadores pueden aparecer en grupo o en solitario. Estos últimos suelen describirse como criaturas extremadamente voraces y agresivas, hasta el punto de que son muy capaces de atacar una aldea fortificada en solitario. Los que viven en grupo son posiblemente tan insaciables y combativos como sus solitarios primos, pero también son cautos; quizás son más sabios o hayan aceptado someterse a las órdenes de un líder. Sea como sea, no hay duda de que hay muchos fuertes fronterizos, colonias y caravanas que han sido masacradas por una patrulla de trolls saqueadores liderados por un cacique de su raza.

CACIQUE TROLL

Los caciques troll (término acuñado por los ambrios) son criaturas terroríficas mucho menos frecuentes que los trolls saqueadores, ¡y mejor así! Todas las historias coinciden en que son gigantes de unos tres metros de alto, astutos hasta el extremo y capaces de usar su fuerza con gran inteligencia sobre humanos, bestias y sus propios seguidores por igual. Aparte de algunos informes dudosos, no se tienen noticias de caciques trolls solitarios; es más, su nombre viene

TROLL SAQUEADOR, HAMBRIENTO

| | |
|--|--|
| Raza | Troll |
| Desafío | Normal |
| Rasgos | Longevo, Arma natural (I), Robusto (I) |
| Ágil 11 (-1), Atento 9 (+1), Diestro 13 (-3), Discreto 5 (+5), Fuerte 15 (-5), Inteligente 10 (0), Persuasivo 7 (+3), Tenaz 10 (0) | |
| Habilidades | Berserker (adepto) |
| Armas | Zarpas 8 (Corta) |
| Armadura | Piel de troll 4 |
| Defensa | +7 |
| Resistencia | 15 Umbral de dolor 8 |
| Equipo | Ninguno |
| Sombra | Rojo chillón, como la sangre de un arteria, llena de vida (Corrupción: 0). |

Tácticas: Los trolls saqueadores hambrientos atacan a sus objetivos uno por uno, hasta matar a todos.

TROLL SAQUEADOR, SOCIABLE

| | |
|--|---|
| Raza | Troll |
| Desafío | Complicado |
| Rasgos | Arma natural (I), Longevo, Regeneración (III), Robusto (I) |
| Ágil 10 (0), Atento 9 (+1), Diestro 13 (-3), Discreto 5 (+5), Fuerte 15 (-5), Inteligente 10 (0), Persuasivo 7 (+3), Tenaz 11 (-1) | |
| Habilidades | Berserker (adepto), Combate sin armas (principiante) |
| Armas | Zarpas 9 (Corta) |
| Armadura | Piel de troll 4 (regenera 4 puntos de Resistencia por turno, excepto si es por daño de fuego o ácido) |
| Defensa | +7 |
| Resistencia | 15 Umbral de dolor 8 |
| Equipo | Amuleto de la suerte en forma de cráneo humano. |
| Sombra | Rojo sangre (Corrupción: 0). |

Tácticas: El grupo de trolls saqueadores ataca en manada. Primero rodean a su presa y luego acaban con ella usando su furia berserker.

dado porque siempre se rodean de un séquito de entre cinco y veinte trolls saqueadores leales dispuestos a hacer cualquier cosa por su amo.

En las leyendas bárbaras los caciques trolls suelen comportarse como líderes tribales: dominantes y primitivos, sí, pero también con capacidad para planear, organizar y dirigir a sus saqueadores. Pero incluso si hay algo de verdad en esas historias, no hay nada que indique que tengan un propósito más elevado que llenarse la barriga. Los caciques troll no construyen comunidades, sino que se aprovechan de sus hermanos pequeños para su beneficio personal y para defenderse de los demás peligros que pueblan el bosque (o al menos, eso apuntan las observaciones realizadas por el maestre Argoi de Kurun).

ARCHITROLLS

Los architrolls son mastodontes vagabundos que, salvo algunos rasgos faciales, apenas tienen nada en

común con los trolls más pequeños. Por otro lado, los pocos registros escritos sobre estas criaturas solo coinciden en que tienen una altura equivalente a la de dos o tres hombres adultos, contradiciéndose en todo lo demás y retratándolos como delgados, gordos, majestuosos, encorvados, estúpidos, sabios, de melena larga y grasienta o con cuernos.

Los ambrios y bárbaros que afirman haberse cruzado con un architroll y que viven para contarlo dicen haberlo logrado de dos formas: o dando media vuelta y corriendo por sus vidas, o ganándose su libertad tras realizar algún tipo de servicio. Sobre este último punto, el gran maestre Seldonio ha transcrito una entrevista con un cazatesoros anónimo que afirma haber sobrevivido a dos encuentros con architrolls: la primera vez respondiendo a una serie de acertijos; la segunda, durmiendo con una canción a un architroll exhausto pero muy pesado (a petición del coloso).

| TROLL, CACIQUE | |
|--|---|
| Raza | Troll |
| Desafío | Difícil |
| Rasgos | <i>Arma natural</i> (I), <i>Duro</i> (I), <i>Longevo</i> , <i>Regeneración</i> (III), <i>Robusto</i> (II) |
| Ágil 9 (+1), Atento 7 (+3), Diestro 13 (-3), Discreto 5 (+5), Fuerte 18 (-8), Inteligente 10 (0), Persuasivo 11 (-1), Tenaz 10 (0) | |
| Habilidades | <i>Alquimista</i> (principiante), <i>Atributo excepcional</i> (Fuerte, maestro), <i>Berserker</i> (maestro), <i>Combate sin armas</i> (maestro) |
| Armas | Zarpas 13 (Corta, puede hacer un segundo ataque contra el mismo objetivo con un valor de daño 10). |
| Armadura | Piel de troll 7 (regenera 4 puntos de <i>Resistencia</i> por turno, excepto si es por daño de fuego o ácido). |
| Defensa | +4 |
| Resistencia | 18 Umbral de dolor 9 |
| Equipo | Equipo alquímico básico, veneno débil, antídoto débil, joyas y baratijas (1D10 táleros). |
| Sombra | Rojo oscuro con manchas borrosas de óxido (Corrupción: 2). |

Tácticas: Los cacique trolls envían a los saqueadores para poner a prueba las fuerzas del enemigo y, a continuación, atacar al enemigo más débil (preferiblemente un místico, ya que son frágiles y peligrosos al mismo tiempo).

| ARCHITROLL | |
|--|--|
| Raza | Troll |
| Desafío | Mortal |
| Rasgos | <i>Arma natural</i> (III), <i>Duro</i> (III), <i>Hipnótico</i> (III), <i>Longevo</i> , <i>Regeneración</i> (III), <i>Robusto</i> (III) |
| Ágil 7 (+3), Atento 10 (0), Diestro 11 (-1), Discreto 5 (+5), Fuerte 18 (-8), Inteligente 10 (0), Persuasivo 9 (+1), Tenaz 16 (-6) | |
| Habilidades | <i>Alquimista</i> (maestro), <i>Atributo excepcional</i> (Fuerte, maestro), <i>Atributo excepcional</i> (Tenaz, maestro), <i>Berserker</i> (maestro), <i>Golpe de hierro</i> (maestro) |
| Armas | Zarpas 16 (Largas) |
| Armadura | Piel de troll 10 (regenera 4 puntos de <i>Resistencia</i> por turno, excepto si es por daño de fuego o ácido). |
| Defensa | +7 |
| Resistencia | 18 Umbral de dolor 9 |
| Equipo | Equipo alquímico, 10 panes de viaje, veneno potente, antídoto potente, polvo espectral, lágrimas curativas, elixir de vida. |
| Sombra | Rojo azulado, como la sangre venosa de las venas más internas (Corrupción: 0). |

Tácticas: El architroll prefiere hipnotizar a su objetivo para aprender más de él. Si no es posible, desata su poder destructivo y acaba a zarpazos con sus oponentes, uno a uno.

Tabla 29: Monstruos y adversarios

| FAMILIA | CRIATURA | VARIEDAD | DESAFÍO | CATEGORÍA |
|---------------------|------------------------|------------------------|------------|-------------------|
| Elfos | Elfo vernal | | Sencillo | Seres civilizados |
| | Elfo estival | Verde | Normal | |
| | | Maduro | Complicado | |
| | Elfo otoñal | | Difícil | |
| Trolls | Troll saqueador | Hambriento | Normal | Seres civilizados |
| | | Sociable | Complicado | |
| | Cacique troll | | Difícil | |
| | Architroll | | Mortal | |
| Adversarios humanos | Cultista | Seguidor | Sencillo | Seres civilizados |
| | | Líder | Normal | |
| | Bandido | Salteador | Sencillo | |
| | | Jefe | Normal | |
| | Explorador | Explorador de la reina | Normal | |
| | | Capitán | Complicado | |
| | Cazamonstruos | Autodidacta | Sencillo | |
| | | Manto negro | Normal | |
| | Cazatesoros | Aventurero | Sencillo | |
| Saqueador | | Normal | | |
| Guerrero bárbaro | Guerrero de poblado | Normal | | |
| | Guardia del clan | Complicado | | |
| Arañas | Marañosa | | Normal | Bestias |
| | Araña trampera | | Normal | |
| Depredadores | Gato víbora | | Normal | Bestias |
| | Baiagorno | | Normal | |
| | Abojalí | | Complicado | |
| Reptiles | Kanaran | | Complicado | Bestias |
| | Lindorma | | Difícil | |
| Criaturas aladas | Kranka | | Normal | Bestias |
| | Libélula dragón | | Complicado | |
| Abominaciones | Abominación renacida | Humano renacido | Normal | Abominaciones |
| | | Alce renacido | Normal | |
| | | Abojalí renacido | Difícil | |
| | Abominación primigenia | | Mortal | |
| Muertos vivientes | Hielo fatuo | | Sencillo | Muertos vivientes |
| | Dragul | | Normal | |
| | Necromago | | Complicado | |
| | Moratumbas | | Difícil | |



Adversarios humanos

Categoría: Seres civilizados

LA VIOLENCIA RODEA a bárbaros y ambrios por igual. El pasado guerrero de los súbditos de Korinthia y su tendencia a valorar al grupo sobre el individuo es equivalente a la cultura bárbara de clan y las duras condiciones de vida de Davokar. Así, el proverbio «Cuando se agota la palabra, habla el acero» resulta apropiado para describir el concepto de diplomacia en ambos grupos, excepto en las situaciones donde nunca hubo espacio para la negociación.

El comportamiento amistoso o agresivo de un humano depende siempre de las circunstancias. Para una persona que no duda en inmiscuirse con los poderes corruptos de Davokar, los sectarios pueden ser tanto amigos como enemigos; en cambio, siempre tendrán en contra a los cazamonstruos. Por lo general, se puede decir que dan igual los valores o la cantidad de aliados que tengas: siempre vas a hacer más enemigos que amigos. La gente de Davokar no suele ser neutral y nadie sobrevive mucho tiempo sin alinearse con una u otra facción.

CULTISTA

En este epígrafe se incluyen todos los humanos que deciden explorar y explotar las energías oscuras de Davokar. Entre los bárbaros siempre han existido individuos así, personas o grupos que violan los tabúes de su clan con el objetivo de ganar poder e influencia. Y en Ambria resulta cada vez más común que la gente se entregue a la oscuridad para lograr alguna ventaja en la carrera por la riqueza, el poder y la gloria.

Según los rumores, hay cultistas en todos los niveles y regiones del reino de Korinthia, aunque lo más frecuente es que se traten de cazatesoros o colonos libres que viven dentro del bosque o en sus cercanías.

El culto típico se caracteriza por una estricta jerarquía con un líder absoluto al mando, rodeado y apoyado por un grupo de fieles seguidores. El culto suele reunirse en lugares con cierto tipo de connotación mística, en fechas donde suceden fenómenos naturales señalados. Por ejemplo, el

CULTISTA, SEGUIDOR

| | | |
|--------------------|--|--------------------------|
| Raza | Humano | |
| Desafío | Sencillo | |
| Rasgos | <i>Montés</i> o <i>Privilegiado</i> | |
| Ágil | 11 (-1), Atento 13 (-3), Diestro 10 (0), Discreto 15 (-5), Fuerte 9 (+1), Inteligente 7 (+3), Persuasivo 10 (0), Tenaz 5 (+5) | |
| Habilidades | Ninguna | |
| Armas | Arma a una mano 4 | |
| Armadura | Cuero 2 (Incómoda) | |
| Defensa | +1 | |
| Resistencia | 10 | Umbral de dolor 5 |
| Equipo | Túnica y máscara, 1D10 chelines. | |
| Sombra | Plata o verde trenzada con algunas hebras negras (Corrupción: 2). | |

Tácticas: Un cultista típico huirá si el combate no va bien o si su líder no está presente para obligarle a luchar. Si el líder muere, la mayoría reacciona intentando huir, mientras que el resto continúa luchando con fervor fanático.

BANDIDO, SALTEADOR

| | | |
|--------------------|--|--------------------------|
| Raza | Humano o Trasgo | |
| Desafío | Sencillo | |
| Rasgos | <i>Montés</i> (humano) o <i>Poco longevo</i> (trasgo) | |
| Ágil | 10 (0), Atento 15 (-5), Diestro 10 (0), Discreto 13 (-3), Fuerte 11 (-1), Inteligente 5 (+5), Persuasivo 9 (+1), Tenaz 7 (+3) | |
| Habilidades | Ninguna | |
| Armas | Arma a una mano 4, Arma arrojadiza 3 | |
| Armadura | Armadura de cuervo 3 (Aparatosa) | |
| Defensa | +4 | |
| Resistencia | 11 | Umbral de dolor 6 |
| Equipo | 1D6 armas arrojadizas, una bolsa con resina de mascar, 1D10 ortegs. | |
| Sombra | Diferentes tonos de verde (Corrupción: 0). | |

Tácticas: Los bandidos saben calcular sus posibilidades de éxito y ni el más despiadado de los jefes les puede obligar a atacar a un enemigo superior que les sobrepase en número.

CULTISTA, LÍDER

| | | |
|--------------------|--|--------------------------|
| Raza | Humano | |
| Desafío | Normal | |
| Rasgos | <i>Contactos</i> | |
| Ágil | 5 (+5), Atento 10 (0), Diestro 9 (+1), Discreto 11 (-1), Fuerte 7 (+3), Inteligente 13 (-3), Persuasivo 15 (-5), Tenaz 10 (0) | |
| Habilidades | <i>Líder</i> (principiante), <i>Poder místico</i> (Maldición, adepto), <i>Rituales</i> (Posesión, principiante) | |
| Armas | Espada 4 | |
| Armadura | Hilo de seda 2 (Flexible) | |
| Defensa | +5 | |
| Resistencia | 10 | Umbral de dolor 4 |
| Equipo | Túnica bordada y una máscara terrorífica, 1D10 táleros. | |
| Sombra | Marrón con reflejos púrpuras, como un charco aceitoso (Corrupción: 4). | |

Tácticas: El líder cultista se esconde tras sus seguidores, dando órdenes desde una distancia segura, pero podría enfrentarse al enemigo si el Gran Plan dependiera de ello.

BANDIDO, JEFE

| | | |
|--------------------|--|--------------------------|
| Raza | Humano | |
| Desafío | Normal | |
| Rasgos | <i>Contactos</i> | |
| Ágil | 13 (-3), Atento 11 (-1), Diestro 5 (+5), Discreto 9 (+1), Fuerte 10 (0), Inteligente 7 (+3), Persuasivo 15 (-5), Tenaz 10 (0) | |
| Habilidades | <i>Acróbata</i> (principiante), <i>Ataque con dos armas</i> (adepto), <i>Dominiación</i> (principiante) | |
| Armas | Hacha y espada 4, dos ataques contra un mismo objetivo. | |
| Armadura | Armadura de cuervo 3 (Aparatosa) | |
| Defensa | 0 | |
| Resistencia | 10 | Umbral de dolor 5 |
| Equipo | Sombrero de ala ancha con una pluma de muchos colores, 1D10 chelines. | |
| Sombra | Verde con lunares cobrizos (Corrupción: 0). | |

Tácticas: El líder debe luchar junto a sus compañeros bandidos, cualquier otra cosa no sería aceptable.

culto de la sangre descubierto por los Mantos Negros en Templorreco, durante el año 19, siempre se reunía en un viejo túmulo funerario durante las noches de luna nueva.

BANDIDO

No es fácil conseguir un trabajo en Ambria, especialmente uno bien pagado, lo que explica que haya tanta gente que se dedique al robo. Los bandidos pueden aparecer en cualquier lugar por donde transiten mercancías de valor: en los ríos, en las carreteras de las tierras bajas e incluso en los bosques y pasos de montaña.

Las dos bandas más temidas de salteadores viven en los valles de los Titanes. Una está al mando de la famosa Bruja de Hielo, la hija del último jefe de Vieja Kadizar; la otra está compuesta por una horda salvaje de trasgos y trolls saqueadores dirigidos por un ogro llamado Montaña. Otro ejemplo de saqueadores son los bandidos de la comunidad libre de Entekka, que atacan principalmente las caravanas que viajan entre Karvosti y Fuerte Espina, o el cruel e infame Capitán Barthel, cuya tripulación de piratas ataca embarcaciones en el lago Volgoma y los ríos Eanor y Eblis.

EXPLORADOR

Aquel que se aventura en Davokar sin la correspondiente licencia de exploración necesita andarse con ojo. Los Exploradores de la Reina están encargados de patrullar las afueras del bosque e internarse ocasionalmente en sus profundidades. Estas incursiones suelen realizarse por una patrulla o pelotón de exploradores a los que se les asigna investigar la veracidad de algún rumor o rastrear a una bestia que haya atacado Fuerte Espina o algún otro asentamiento fronterizo. Al margen de la misión, los exploradores siempre tienen el deber de comprobar los papeles de todo aquel con quien se encuentren en Davokar y arrestar a cualquiera que no tenga su licencia en regla (o ejecutarlo en el acto, si se resiste).

Los exploradores son reclutados entre los soldados del Ejército de la Reina y suelen ser fuertes, experimentados en combate y hábiles a la hora de moverse en silencio por tierras salvajes. Algunos exploradores son especialistas en ciertas áreas (leyendas, criaturas o la lucha contra ciertos tipos de enemigos) y en ocasiones viajan en compañías de expertos, como maestros arquitectos, cartógrafos o magos de batalla de la Ordo Mágica. Una patrulla de exploradores al mando de un curtido capitán es una fuerza realmente temible (como puede atestiguar más de un cazatesoros sin licencia...).

EXPLORADOR DE LA REINA

| | | |
|--|---|--------------------------|
| Raza | Humano | |
| Desafío | Normal | |
| Rasgos | Montés | |
| Ágil 7 (+3), Atento 15 (-5), Diestro 11 (-1), Discreto 10 (0), Fuerte 10 (0), Inteligente 13 (-3), Persuasivo 5 (+5), Tenaz 9 (+1) | | |
| Habilidades | <i>Ataque con dos armas</i> (principiante), <i>Estudioso</i> o <i>Medicus</i> o <i>Versado en criaturas</i> (principiante), <i>Táctico</i> (adepto) | |
| Armas | Arco 4, espada 4 y daga 3 | |
| Armadura | Hilo de seda 2 (Flexible) | |
| Defensa | -4 | |
| Resistencia | 10 | Umbral de dolor 5 |
| Equipo | Pergaminos (sobre su especialidad), una docena de flechas, una dosis de hierbas curativas (cinco si tiene <i>Medicus</i>), 1D10 chelines. | |
| Sombra | Plata reluciente (Corrupción: 0). | |

Tácticas: Los exploradores siempre estudian a sus enemigos y atacan su punto débil. Sin embargo, su misión es explorar, no luchar, por lo que no atacarán si están en desventaja. En ese caso, siguen al objetivo hasta que la situación se ponga a su favor o lleguen refuerzos.

EXPLORADOR DE LA REINA, CAPITÁN

| | | |
|--|--|--------------------------|
| Raza | Humano | |
| Desafío | Complicado | |
| Rasgos | Montés | |
| Ágil 7 (+3), Atento 15 (-5), Diestro 11 (-1), Discreto 10 (0), Fuerte 10 (0), Inteligente 13 (-3), Persuasivo 5 (+5), Tenaz 9 (+1) | | |
| Habilidades | <i>Ataque con dos armas</i> (maestro), <i>Líder</i> (adepto), <i>Táctico</i> (maestro) | |
| Armas | Arco largo 4 (Preciso), hoja de esgrima 5 (Equilibrada) y espada 4 | |
| Armadura | Coraza de seda lacada 3 (Flexible) | |
| Defensa | -4 | |
| Resistencia | 10 | Umbral de dolor 5 |
| Equipo | Mapa de la zona, pan de viaje, dos dosis de hierbas curativas, 1D10 táleros. | |
| Sombra | Plateada con vetas de oro (Corrupción: 0). | |

Tácticas: Estos avezados exploradores luchan en primera línea, marcando el ejemplo a seguir por los demás.



CAZAMONSTRUOS, AUTODIDACTA

| | |
|--|---|
| Raza | Humano |
| Desafío | Sencillo |
| Rasgos | Contactos |
| Ágil 9 (+1), Atento 13 (-3), Diestro 10 (0), Discreto 5 (+5), Fuerte 11 (-1), Inteligente 10 (0), Persuasivo 7 (+3), Tenaz 15 (-5) | |
| Habilidades | Ninguna |
| Armas | Ballesta 5, hacha 4 |
| Armadura | Cota de mallas 3 (Incómoda) |
| Defensa | +3 (escudo) |
| Resistencia | 11 Umbral de dolor 6 |
| Equipo | Libro de salmos, herramientas de interrogatorio, 1D10 chelines. |
| Sombra | Cobre brillante con manchas de cardenillo (Corrupción: 1). |

Tácticas: El cazamonstruo dispara un virote y luego ataca con hacha y escudo. El objetivo siempre es una abominación (al menos, según el cazamonstruo...).

CAZAMONSTRUOS, MANTO NEGRO

| | |
|--|--|
| Raza | Humano (ambrio) |
| Desafío | Normal |
| Rasgos | Contactos |
| Ágil 9 (+1), Atento 13 (-3), Diestro 10 (0), Discreto 5 (+5), Fuerte 11 (-1), Inteligente 10 (0), Persuasivo 7 (+3), Tenaz 15 (-5) | |
| Habilidades | <i>Inquebrantable</i> (adepto), <i>Rituales</i> (Humo sagrado, principiante), <i>Versado en criaturas</i> (principiante) |
| Armas | Ballesta 5, espada 4 |
| Armadura | Armadura de escamas 3 (Incómoda) |
| Defensa | +3 (escudo) |
| Resistencia | 11 Umbral de dolor 6 |
| Equipo | Libro de salmos, herramientas de interrogatorio, inciensos, 1D10 táleros. |
| Sombra | Plateada con manchas oscuras (Corrupción: 3). |

Tácticas: Un manto negro utiliza rituales para desenmascarar a las abominaciones, pero cuando el tiempo apremia, primero dispara su ballesta y luego remata con la espada. Mejor acabar con un inocente que permitir que una abominación escape, ese es el lema de los Mantos Negros.



CAZAMONSTRUOS

Los cazamonstruos están especializados en luchar contra abominaciones, cultistas y cualquier criatura que extraiga su poder de la oscuridad de Davokar. Algunos no son más que charlatanes: matones brutales y sin escrúpulos que viajan de aldea en aldea cobrando por revelar «el mal» detrás de cada mala cosecha, pozo seco o epidemia de gripe, achacándose por lo general a un pobre forastero o cualquier individuo extravagante. Pero hay otros que sí saben lo que hacen...

Los cazamonstruos pertenecientes o entrenados por los Hermanos del Crepúsculo, para quienes la lucha contra la oscuridad es una vocación, más que un oficio, son temidos y respetados por todos, ya que una de las peores cosas que le puede suceder a un ambrio honrado es que le acusen de «caminar por la senda oscura». Los cazamonstruos suelen aprovecharse de su situación sin pensárselo dos veces: allá por donde viajan comen y viven gratis, y siempre pueden esperar todo tipo de servicios, desde el sastre que zurce su ropa hasta el herrero que afila su espada. Tal y como dijo una vez Edo Adeio, el famoso manto negro: «Yo soy el muro que protege vuestro descanso, la espada que refleja la pureza de Prios. ¿Quién soy pues para rechazar los ofrecimientos de quienes desean servirme?».

| AVENTURERO | |
|--|---|
| Raza | Humano, trasgo o trocalengo |
| Desafío | Sencillo |
| Rasgos | Montés (humano), Longevo (trocalengo), Poco longevo y Paria (trasgo) |
| Ágil 10 (0), Atento 13 (-3), Diestro 11 (-1), Discreto 9 (+1), Fuerte 15 (-5), Inteligente 10 (0), Persuasivo 5 (+5), Tenaz 7 (+3) | |
| Habilidades | Ninguna |
| Armas | Garrote con pinchos 4, cuchillo arrojadizo 3 |
| Armadura | Cuero tachonado 2 (Incómoda) |
| Defensa | +1 (escudo) |
| Resistencia | 15 Umbral de dolor 8 |
| Equipo | Amuleto de buena fortuna, juego de dados, tres cuchillos arrojadizos. |
| Sombra | Verde o cobre (Corrupción: 0). |

Tácticas: Un aventurero lanza sus cuchillos mientras se protege con su escudo. Solo entrará en combate cuerpo a cuerpo si se queda sin cuchillos o su enemigo le obliga a ello.

CAZATESOROS

Igual que nos inventamos multitud de apodos para nuestros seres amados, también lo hacemos con quienes odiamos. Cazatesoros, aventureros, expoliadores, descubridores, ladrones de tumbas... Son muchos los ambrios que arriesgan la vida con la esperanza de hallar su fortuna en las ruinas de la vieja Symbaroum. Hoy en día la mayoría de la gente se ha dado cuenta de lo insensato que resulta enfrentarse en solitario a Davokar, razón por la que casi todo el mundo viaja con un mínimo de cuatro compañeros. Pero la naturaleza de un grupo puede variar considerablemente, e ir desde un puñado de antiguos campesinos arañando algo de metal precioso a las afueras del bosque, a una expedición profesional bajo las órdenes de la Ordo Mágica o un noble ambicioso.

Los cazatesoros que describimos a continuación son del peor tipo: gente que ha conseguido reunir el dinero suficiente para comprarse una licencia de exploración y que recorre el bosque en busca de un premio gordo. Comoquiera que han arriesgado todo lo que tienen (e incluso más, si recibieron un préstamo de algún usurero de dudosa reputación), no son del tipo que está dispuesto a abandonar un yacimiento sin pelear. Quizás sea cierto que, en las zonas limítrofes de Davokar, la causa de muerte más común entre los cazatesoros (por delante de elfos, bestias y bárbaros) sean los ataques de sus colegas de profesión.

| CAZATESOROS, SAQUEADOR | |
|--|--|
| Raza | Ogro |
| Desafío | Normal |
| Rasgos | Longevo, Robusto (1) |
| Ágil 13 (-3), Atento 7 (+3), Diestro 5 (+5), Discreto 9 (+1), Fuerte 15 (-5), Inteligente 10 (0), Persuasivo 10 (0), Tenaz 11 (-1) | |
| Habilidades | Armas a dos manos (adepto), Golpe de hierro (principiante) |
| Armas | Martillo a dos manos 8 |
| Armadura | Piel gruesa y cuero 4 (Incómoda) |
| Defensa | +1 |
| Resistencia | 15 Umbral de dolor 8 |
| Equipo | Saco con comida putrefacta |
| Sombra | Rojo carmesí (Corrupción: 0). |

Tácticas: Los saqueadores marchan directo hacia el combate, consumidos por el ansia de botín.

GUERRERO BÁRBARO

Para los clanes bárbaros de Davokar, luchar es algo tan natural como respirar. Tanto niños como niñas son entrenados desde la infancia en el uso de las armas del clan, por lo general un hacha o lanza en combinación con un escudo.

Con la posible excepción del clan de Odaiova (dedicados ahora al comercio), la habilidad más respetada entre los bárbaros es la de combatir, hasta tal punto que los jefes casi siempre obtienen su puesto mostrando su valía en batalla. Cada pueblo cuenta con varios guerreros capaces, pero los mejores de ellos son elegidos para formar parte de la guardia del jefe. Además, casi todos albergan el sueño de ser escogidos para representar a su clan en la Guardia de la Furia Dormida, en Karvosti.

Gracias a los tabúes, resulta infrecuente cruzarse con guerreros bárbaros más allá de la periferia del bosque. Sin embargo, las excepciones son cada vez más frecuentes. En Fuerte Espina y Brezoscuro hay numerosas espadas de alquiler de origen bárbaro, así como desertores que ignoran las antiguas advertencias y se internan en los bosques en busca de ruinas que saquear.

Guerreros de clan

Quien estudie con detenimiento a los miembros de la Guardia de la Furia podrá ver las diferencias provenientes de cada tradición individual.

Para los ambríos, las peculiaridades más llamativas son las de los guerreros de los clanes Baiaga y Karohar: los primeros luchan junto a sus baiagornos domesticados y los segundos van armados con lanzadardos y garras de gran tamaño. Pero hay más. Por ejemplo, los guerreros de Gaoia usan veneno con bastante frecuencia y algunos poseen la habilidad de lanzar arañas venenosas contra sus enemigos, mientras que el clan Enoai cuenta con los afamados domadores de trolls, capaces de someter y controlar a trolls saqueadores para usarlos de vigías o como vanguardia en batalla.

A lo anterior habría que añadir los rumores sobre el llamado Clan Depredador (o Salvaje). A juzgar por los relatos fantásticos que se escuchan, sus guerreros emplean elixires de gran potencia para alimentar su furia y están dotados de armas naturales creadas por las artes oscuras del hueso esculpido y la carne forjada: cuernos, colmillos, garras o extremidades retorcidas hasta convertirlas en sierras de hueso.

GUERRERO BÁRBARO, GUERRERO DE POBLADO

| | | |
|--|--|--------------------------|
| Raza | Humano (bárbaro) | |
| Desafío | Normal | |
| Rasgos | <i>Montés</i> | |
| Ágil 13 (-3), Atento 10 (0), Diestro 15 (-5), Discreto 10 (0), Fuerte 11 (-1), Inteligente 5 (+5), Persuasivo 7 (+3), Tenaz 9 (+1) | | |
| Habilidades | <i>Acróbata</i> (principiante), <i>Combate con escudo</i> (adepto), <i>Viento de acero</i> (principiante). | |
| Armas | Hacha 5, golpe de escudo 2 (posibilidad de derribo), lanza arrojadiza 4 | |
| Armadura | Piel de oso 2 (Incómoda) | |
| Defensa | -3 | |
| Resistencia | 11 | Umbral de dolor 6 |
| Equipo | Trampas para caza, equipo de pesca, figurita de madera (el espíritu protector del clan), tres lanzas arrojadizas, 1D10 ortegs. | |
| Sombra | Verde floreciente (Corrupción: 0). | |

Tácticas: Los guerreros de poblado están acostumbrados a las escaramuzas; primero arrojan sus lanzas y luego agarran el hacha. Si la situación se vuelve en su contra, abandonan el combate y cubren su retirada con las lanzas que les queden.

GUERRERO BÁRBARO, GUARDIA DEL CLAN

| | | |
|--|--|--------------------------|
| Raza | Humano (bárbaro) | |
| Desafío | Complicado | |
| Rasgos | <i>Montés</i> | |
| Ágil 13 (-3), Atento 11 (-1), Diestro 5 (+5), Discreto 10 (0), Fuerte 15 (-5), Inteligente 10 (0), Persuasivo 7 (+3), Tenaz 9 (+1) | | |
| Habilidades | <i>Armas a dos manos</i> (maestro), <i>Combate con armadura</i> (adepto), <i>Golpe de hierro</i> (maestro) | |
| Armas | Hacha a dos manos 11 (Impacto agravado), ignora armadura | |
| Armadura | Armadura de escamas 4 (Incómoda) | |
| Defensa | -3 | |
| Resistencia | 15 | Umbral de dolor 8 |
| Equipo | Un tazón de metal o madera, figurita de madera (el espíritu protector del clan), piedra para afilar hachas, 1D10 chelines. | |
| Sombra | Verde intenso (Corrupción: 0). | |

Tácticas: Los guerreros de la guardia del jefe dirigen a los demás con su ejemplo: enfrentarse al enemigo cuerpo a cuerpo, derribarlo y aniquilarlo con un par de golpes de hacha.





Arañas

Categoría: Bestias

EN LOS CUENTOS de los bárbaros, las arañas son unas de las criaturas más nobles y poderosas de Davokar, al menos desde una perspectiva histórica. Las leyendas del Rey Araña también son conocidas entre los ambrios: un miembro de un monstruoso clan de arañas humanoides y líder de un ejército compuesto por arañas y varios tipos de anfibios monstruosos que dirigía con mano de hierro y con el que gobernó los bosques hace cinco siglos.

Las historias sugieren que fue la amenaza del Rey Araña lo que provocó que los clanes bárbaros se unieran bajo un gran jefe, y que fue la combinación de sus fuerzas lo que logró aplastar su imperio. La leyenda da a entender que el monstruoso clan sigue viviendo en la profundidad de Davokar y que aún existen arañas gigantes y sapos gigantes descendientes de las hordas del monarca; y aunque también se la ha relacionado con el esqueleto estatua de Fuerte

Espina y el mítico Clan Depredador, la Ordo Mágica insiste en que no hay informes fiables donde basar esas creencias. Sin embargo, la mayoría piensa que si hubiera algo de cierto en las leyendas, tanto el clan del Rey Araña como la raza de arañas gigantes debieron ser eliminadas en la guerra contra el primer gran jefe. De hecho, las arañas que aún abundan por Davokar siguen representando un peligro, pero no son especialmente inteligentes ni organizadas.

MARAÑOSA

Las marañosas son arañas del tamaño de un puño que cazan en grupo. Son lo bastante agresivas y su veneno es lo suficientemente venenoso como para matar a un hombre adulto. Cuando el grupo mata a una presa, las arañas depositan sus huevos en el interior del cadáver, que más tarde servirá de alimento a las propias crías. La nueva generación de arañas brotará al exterior cuando estén listas para ver la luz del día, abriéndose paso mientras devoran el cadáver.

Los bárbaros de los clanes norteños de Gaoia y Enoai llevan años luchando contra esta plaga, pero el problema se ha propagado por todo Davokar. Los ataques a las embarcaciones que viajan por el Doudram, Eanor y Malgomor se han multiplicado en años recientes: las marañosas acechan desde las copas de los árboles junto a los ríos y atacan a las embarcaciones que pasan bajo ellas.

ARAÑA TRAMPERA

La araña trampera es una criatura venenosa de hábitat subterráneo. Por lo general construyen sus colonias en la frontera entre los territorios de caza de los bárbaros y el bosque más profundo. Se sabe muy poco sobre estas depredadoras tejeredes: parece que pueden llegar al metro de diámetro y son buenas trepadoras, más rápidas que un lobo (en distancias cortas) y capaces de moverse en silencio. Según las brujas, también poseen algún tipo de consciencia primitiva y son capaces de comunicarse entre ellas mediante un lenguaje compuesto de susurros, siseos y chasquidos.

Las arañas tramperas suelen cazar en grupos de tres o cinco ejemplares, ya sea saltando sobre viajeros solitarios o atrapando a un grupo en sus recias telarañas. En ocasiones, la red de una trampera está colocada verticalmente, entre árboles, por lo que son más difíciles de detectar en la penumbra del bosque. Otras veces, este tipo de telarañas sirven para conducir a la presa hacia un desvío minado de redes colocadas a ras de suelo y camufladas con hojas y ramas. Por último, las arañas tramperas suelen ir acompañadas de marañosas que aprovechan para atacar a las presas descartadas por sus primas de mayor tamaño.

En las profundidades de Davokar hay redes hiladas por monstruosas arañas que descienden de la época del Rey Araña (o al menos eso es lo que dicen la tradición).

MARAÑOSA

| | | |
|--|--|--------------------------|
| Raza | Araña | |
| Desafío | Normal | |
| Rasgos | <i>Arma natural</i> (I), <i>Enjambre</i> (II), <i>Venenosa</i> (I) | |
| Ágil 13 (-3), Atenta 10 (0), Diestra 15 (-5), Discreta 11 (-1), Fuerte 5 (+5), Inteligente 10 (0), Persuasiva 7 (+3), Tenaz 9 (+1) | | |
| Habilidades | Ninguna | |
| Armas | Picadura 3, veneno 2 durante 2 turnos. | |
| Armadura | Ninguna | |
| Defensa | -3 | |
| Resistencia | 10 | Umbral de dolor 3 |
| Equipo | Ninguno | |
| Sombra | Morado verdoso (Corrupción: 1). | |

Tácticas: El enjambre de arañas se cierra sobre su presa y le ataca hasta que muera. A continuación pasan al siguiente objetivo y repiten el procedimiento.

ARAÑA TRAMPERA

| | | |
|--|---|--------------------------|
| Raza | Araña | |
| Desafío | Normal | |
| Rasgos | <i>Arma natural</i> (I), <i>Telaraña</i> (I), <i>Venenosa</i> (I) | |
| Ágil 15 (-5), Atenta 10 (0), Diestra 13 (-3), Discreta 11 (-1), Fuerte 9 (+1), Inteligente 10 (0), Persuasiva 5 (+5), Tenaz 7 (+3) | | |
| Habilidades | <i>Acróbata</i> (principiante) | |
| Armas | Picadura 3, veneno 2 durante 2 turnos | |
| Armadura | Ninguna | |
| Defensa | -5 | |
| Resistencia | 10 | Umbral de dolor 5 |
| Equipo | Ninguno, pero sus redes pueden contener objetos interesantes de víctimas anteriores (valor: 1 tálero por araña) | |
| Sombra | Gris verdoso, como las barbas de líquenes del bosque (Corrupción: 2). | |

Tácticas: Tras capturar a sus presas en sus redes, la araña trampera baila a su alrededor, golpeándola por los lados y matándola con su veneno. Cuando acaba con la primera, continúa con la siguiente y la siguiente...

GATO VÍBORA

| | |
|--|--|
| Raza | Bestia |
| Desafío | Normal |
| Rasgos | <i>Arma natural (II), Venenoso (I)</i> |
| Ágil 13 (-3), Atento 10 (0), Diestro 11 (-1), Discreto 15 (-5), Fuerte 7 (+3), Inteligente 9 (+1), Persuasivo 5 (+5), Tenaz 10 (0) | |
| Habilidades | <i>Acróbata</i> (principiante) |
| Armas | Mordisco 4 (Corta), veneno 2 durante 2 turnos. |
| Armadura | Ninguna |
| Defensa | -3 |
| Resistencia | 10 Umbral de dolor 4 |
| Equipo | Ninguno |
| Sombra | Verde oscuro (Corrupción: 4). |

Tácticas: Los gatos víbora se acercan sigilosamente hacia su presa para sorprenderlas. En combate se mueven sin cesar para no perder la ventaja de flanqueo.

BAIAGORNO

| | |
|--|--|
| Raza | Bestia |
| Desafío | Normal |
| Rasgos | <i>Arma natural (I), Robusto (I)</i> |
| Ágil 7 (+3), Atento 11 (-1), Diestro 10 (0), Discreto 9 (+1), Fuerte 15 (-5), Inteligente 10 (0), Persuasivo 5 (+5), Tenaz 13 (-3) | |
| Habilidades | <i>Berserker</i> (adepto) |
| Armas | Garras 8 (Cortas) |
| Armadura | Piel de oso 4 |
| Defensa | +7 |
| Resistencia | 15 Umbral de dolor 8 |
| Equipo | Ninguno |
| Sombra | Verde como las agujas de pino del último verano (Corrupción: 0). |

Tácticas: Un baiagorno tranquilo es una criatura cuidadosa, pero uno nervioso o herido se transforma en un torbellino rugiente de zarpas y espumarajos que ataca sin dudar a su víctima o presa más cercana.

Depredadores Categoría: Bestias

DAVOKAR BULLE DE VIDA y abundante caza, razón principal por la que los bárbaros eligen vivir en un lugar tan peligroso. Sin embargo, es un entorno en el que también viven multitud de depredadores: bestias que a su vez se ven convertidas en presa de las garras de los trolls, abominaciones y otras criaturas más grandes que ellas.

Los bárbaros han desarrollado una cultura culinaria que les hace rechazar alegremente un cervatillo tierno en favor de la carne de depredadores; cuanto más peligroso es el animal, más exquisito el plato. Así, se dice que el gran jefe Maiestikar solo aceptaba comidas hechas con carne de abojalís o lobos gigantes.

GATO VÍBORA

El gato víbora es odiado y temido en los pueblos de la frontera sur de Davokar, y con razón. Son bestias que cazan en grupos de unos diez ejemplares y atacan de noche, escurriéndose entre los huecos de las paredes o cavando bajo ellas. A diferencia de otros felinos, como el inmenso kotka o el lince feérico, se trata de una criatura sin pelo y armada con unas glándulas sobre sus colmillos que segregan un mortífero veneno: una toxina altamente concentrada que alcanza un alto precio en el mercado.

Se han llegado a divisar ejemplares solitarios en zonas tan al sur como Redina, pero el gato víbora caza principalmente en el bosque. Su mayor población fuera de Davokar se encuentra en los bosques de Seragon y Mervidun.

BAIAGORNO

El baiagorno es una criatura parecida a un oso. Aunque no es muy grande ni muy fuerte, sí resulta una de las bestias más feroces del bosque; jamás huye del peligro y suele emerger victorioso de las peleas más duras gracias a su fiero temperamento. Por lo general se mueve en solitario, pero no tienen miedo de atacar a presas bastantes más grandes que él.

El clan Baiaga, que recibe su nombre de esas impetuosas bestias, ha aprendido a domesticar baiagornos e inculcarles cierto grado de control. Un baiagorno luchando junto a un guerrero humano puede resultar un contrincante letal: la bestia ataca y absorbe los primeros golpes mientras que el bárbaro se mantiene a la espera de que el enemigo deje expuesto un punto débil. Sin embargo, en solitario no representan una amenaza contra un guerrero diestro; para eso haría falta una hembra al cuidado de varias crías.



ABOJALÍ

Para quien viaja por Davokar no resulta raro cruzarse con jabalís salvajes, especialmente al este, en el territorio del clan Vajvod, donde se les caza por su carne y colmillos. Los vajvodeos también tienen la tradición de mandar cada invierno a un grupo de sus mejores guerreros al interior de Davokar, en busca de un abojalí, aprovechando que la nieve facilita el rastreo.

Dice la leyenda que este legendario cerdo gigante está emparentado con los caciques trolls y que incluso los supera en astucia y brutalidad. Solo hay un par de informes creíbles de ataques a poblados, viajeros o puestos fronterizos, quizás porque todos los posibles testigos murieron en los demás casos. En cambio, son frecuentes los relatos de granjeros y demás personas que trabajan cerca de Davokar sobre extrañas situaciones en las que de repente se vieron vigilados fijamente por un abojalí, erguido junto al borde del bosque o en algún lugar de su granja. Y a ninguno les cupo la menor duda de que tras la arrugada frente de ese monstruoso jabalí se escondía una mente racional y calculadora.

ABOJALÍ

| | | |
|--|--|--------------------------|
| Raza | Bestia | |
| Desafío | Complicado | |
| Rasgos | <i>Arma natural</i> (II), <i>Duro</i> (II)
<i>Robusto</i> (III) | |
| Ágil 13 (-3), Atento 9 (+1), Diestro 10 (0),
Discreto 7 (+3), Fuerte 15 (-5), Inteligente 10 (0),
Persuasivo 5 (+5), Tenaz 11 (-1) | | |
| Habilidades | <i>Golpe de hierro</i> (adepto) | |
| Armas | Colmillos 10 (Cortos) | |
| Armadura | Piel de cerdo 7 | |
| Defensa | +1 | |
| Resistencia | 15 | Umbral de dolor 8 |
| Equipo | Ninguno | |
| Sombra | Rojo oscuro, con manchas pálidas de óxido (Corrupción: 3). | |

Tácticas: El abojalí simula atacar para espantar al enemigo de su territorio. Si no lo consigue, el jabalí gigante confía en que sus colmillos, reflejos y grueso pellejo basten para acabar con el agresor.



Reptiles

Categoría: Bestias

SI HAY O NO DRAGONES en Davokar es un tema muy discutido. Algunos expertos afirman que las leyendas bárbaras, los informes de expediciones a zonas profundas del bosque y (especialmente) algunos adornos de la arquitectura de Symbaroum, prueban que los dragones son una realidad. Del bando opuesto, se argumenta que los cuentos bárbaros en realidad se refieren a las lindormas, que los supuestos testigos están locos de atar y que cualquier adorno de las ruinas de Symbaroum que recuerden a un dragón apenas puede considerarse una prueba; ya en la propia Alberetor había motivos similares sin que los artistas se inspiraran en dragones para su creación.

Es probable que el debate continúe en el futuro y que mientras tanto los artistas ambrios tengan que crear sus dragones a partir de los abundantes reptiles de la región (bastante más pequeños y primitivos), como las serpientes, los lagartos y las tortugas de río. Muchos de esos reptiles son venenosos y casi todos ellos han sido señalados por la Iglesia de Prios como una encarnación de la oscuridad de Davokar; en palabras del primer padre Jeseebegai, es un hecho que son criaturas especialmente sensibles a la corrupción natural que impregna la tierra y aguas del bosque.

KANARAN

La serpiente kanaran o restrictora es una criatura de seis metros especializada en atacar humanoides, humanos en particular. Prefiere atacar cuando su presa está dormida y tiene la capacidad de estrangulador y escabullirse con su víctima de forma tan sigilosa que sus compañeros nunca llegan a enterarse. Son

muchas las historias que aconsejan ser precavido y no dormir una noche en Davokar sin dejar alguien de guardia.

Pero las kanaranas también pueden ser un peligro durante el día. Si la serpiente logra enroscarse a su víctima, esta no podrá usar sus brazos ni armas y tardará poco en morir estrangulada e indefensa. Además, la astuta kanaran es capaz de utilizar a su víctima para protegerse de cualquiera que ose interrumpir su almuerzo.

LINDORMA

Son muy pocos los ambrios que han visto o luchado con una lindorma y viven para contarlo. Aunque se trata de una criatura sin alas ni piernas, se dice que comparte algunos rasgos con los dragones de las leyendas, como su astucia y su capacidad para utilizar poderes místicos. Sin embargo, las historias difieren entre sí, lo que podría interpretarse como una señal de que cada ejemplar podría ser diferente en cuestiones de inteligencia y capacidades mágicas.

Un ejemplo muy conocido de su inteligencia es el rumor (sin confirmar) de que hay una serpiente que sirve en ocasiones como guía espiritual de los Gaoia, el clan norteño. Tanto el jefe Rábaiamon como la guardiana del clan mantienen que sus decisiones están guiadas por una lindorma anciana e infinitamente sabia llamada Abuelo Lint. Por desgracia, y pese a sus promesas cada vez mayores de un generoso pago, la Ordo Mágica aún no ha logrado tener acceso al oráculo, lo que ha llevado a los magos más escépticos a poner en duda la existencia de la serpiente.



ASÍ HABLÓ AROALETA

«...y bajo el musgo y las raíces, bajo el rastro de gusanos y larvas, hay cavernas bañadas por la penumbra del inframundo; allí medran demonios y criaturas pálidas como el hueso; allí crece la depravación, sobre paredes rocosas y cascarones monstruosos; allí caminan los plañideros, en los Salones de las Mil Lágrimas, rodeando sin parar un pozo a punto de desbordarse...».





| KANARAN | |
|--|---|
| Raza | Reptiles |
| Desafío | Complicado |
| Rasgos | <i>Dura</i> (III) |
| Ágil 14 (-4), Atenta 10 (0), Diestra 5 (+5), Discreta 11 (-1), Fuerte 10 (0), Inteligente 16 (-6), Persuasiva 7 (+3), Tenaz 9 (+1) | |
| Habilidades | <i>Acróbata</i> (maestro), <i>Atributo excepcional</i> (Ágil, principiante), <i>Atributo excepcional</i> (Inteligente, principiante), <i>Estrangulador</i> (principiante) |
| Armas | Ninguna |
| Armadura | Piel de serpiente 4 |
| Defensa | -4 |
| Resistencia | 10 Umbral de dolor 5 |
| Equipo | Ninguno |
| Sombra | Verde luminoso, como la copa de un árbol iluminada por el sol de verano (Corrupción: 0). |

Tácticas: La kanaran se desliza sigilosamente hacia una víctima solitaria y la estrangula. Una serpiente desesperada puede atacar a un individuo acompañado de un grupo y usar al objetivo como escudo de protección; en esos casos, la kanaran acaba con todo el grupo antes de empezar a alimentarse.

| LINDORMA | |
|--|---|
| Raza | Reptiles |
| Desafío | Difícil |
| Rasgos | <i>Dura</i> (III), <i>Hipnótica</i> (III), <i>Longeva</i> , <i>Robusta</i> (III) |
| Ágil 10 (0), Atenta 10 (0), Diestra 7 (+3), Discreta 5 (+5), Fuerte 13 (-3), Inteligente 9 (+1), Persuasiva 11 (-1), Tenaz 15 (-5) | |
| Habilidades | <i>Combate sin armas</i> (maestro), <i>Golpe de hierro</i> (maestro) |
| Armas | Mordisco 14 (Corta), o dos ataques al mismo objetivo con daño 12 y 8 |
| Armadura | Escamas 8 |
| Defensa | +4 |
| Resistencia | 13 Umbral de dolor 7 |
| Equipo | Ninguno |
| Sombra | Verde esmeralda, como las hojas de un roble centenario mecándose hipnóticamente en una brisa de verano (Corrupción: 0). |

Tácticas: Las lindormas son viejas y taimadas, por lo que no lucharán si saben que no pueden vencer o si no hay nada que ganar. Prefieren hipnotizar a sus víctimas para aprender más sobre ellas y averiguar quién es la más fuerte. Tras terminar, no tienen miedo de terminar la conversación a dentelladas.



Criaturas aladas

Categoría: Bestias

EL BATIR DE UNAS ALAS puede significar cosas muy diferentes dependiendo del lugar de Davokar donde estés: en las afueras, las copas de los árboles están llenas de hermosos y coloridos pájaros, apreciados por su canto, sus huevos y su tierna carne; pero en el interior del bosque hay que tener cuidado para no acabar siendo un trozo de carne regurgitada en la boca de alguna pequeña bestia recién salida del cascarón.

Y no es solo que haya que tener cuidado de los diferentes pájaros monstruosos: así como Davokar es el hogar de numerosos anfibios y arañas gigantes, también da cobijo a varios insectos alados capaces de arrancarle la cabeza a un humano o un ogro. Según las leyendas, las plagas como la libélula dragón o la

mariposa enjambreira fueron creadas por los magos de Symbaroum. Pero la versión oficial de la Ordo Mágica y la Iglesia de Prios es que son criaturas que evolucionaron a partir de insectos normales tras una larga exposición a la naturaleza corrupta de Davokar. Al margen de quién lleve razón, su existencia basta para explicar por qué muchos viajeros que han visitado el interior de Davokar se sienten enfermar con el sonido de unas alas, incluso años después de la experiencia.

KRANKA

Los pájaros conocidos como krankas o mancilleros son cuervos de gran tamaño que forman bandadas

Aunque pueden ser pequeños e inofensivos en solitario, sobrevivir a una bandada de krankas no es cosa fácil.

que sobrevuelan tanto Davokar como las tierras bajas o las montañas. Normalmente se les puede escuchar desde muy lejos, mientras descansan sobre las copas de los árboles, graznándose entre ellos. Hay muchos cazadores que juran haber sufrido un ataque de trolls saqueadores precedido de los graznidos de unos krankas, y que el rugido de los trolls comenzó tan pronto como callaron los pájaros. También se dice que las brujas pueden leer los graznidos de una bandada para vaticinar una batalla o un combate, ya que los pájaros tienen la habilidad de predecir los estallidos de violencia. Quizás es como dicen algunos: un mancillero no es más que un cuervo común lo suficientemente necio y hambriento como para comer carne de una abominación...

Y no es que los chillidos de los krankas deban tomarse como señal de mal augurio, porque lo mismo podría decirse de su silencio. Cuando se deciden a cazar algo vivo, la única advertencia que recibe su víctima es un silencio sepulcral, mientras las copas de los árboles se van llenando de figuras oscuras e inmóviles que vigilan con ojos inyectados en sangre los movimientos de su presa. También hay historias de bandadas de pájaros que se unieron para atacar asentamientos más grandes en las tierras bajas; el propio Brezoscuro sufrió un ataque así hace un par de años. Incluso dicen los testigos que el cielo sobre Fuerte Espina se oscureció una vez con miles de krankas, que bailaron en el aire durante unos segundos, antes de lanzarse al ataque.

LIBÉLULA DRAGÓN

La traicionera y hermosa libélula dragón es, posiblemente, la asesina más retorcida del bosque. Los ejemplares adultos son tan grandes como un humano fornido, mientras que sus mandíbulas (llenas de dientes afilados como agujas) pueden abrirse lo suficiente como para devorar un trago de un solo bocado. Sus dos pares de alas emiten un zumbido suave fácilmente confundible con el ruido de hojas, por lo que una víctima poco atenta no detectará al depredador hasta tenerlo casi encima, si bien ya será demasiado tarde: los veloces ataques y repliegues de la libélula dragón pueden agotar hasta al guerrero más duro.

Aquel que ose internarse en el bosque por primera vez y sea lo suficientemente sabio como para pedir consejo recibirá siempre la misma advertencia: «Cuando oigas un grito de ayuda, recuerda que podría tratarse de una llamada de reclamo». En Davokar hay multitud de criaturas que emplean esa técnica, la libélula dragón entre ella, ya que es capaz de modificar su voz para imitar a un niño humano llorando o suplicando ayuda. Sin embargo, aún no han aprendido a pronunciar palabras humanas, por lo que solo hay que tener cuidado con lamentos donde no se articule palabra alguna.

KRANKA

| | |
|--|--|
| Raza | Criatura alada |
| Desafío | Normal |
| Rasgos | <i>Alado</i> (I), <i>Enjambre</i> (I) |
| Ágil 15 (-5), Atento 11 (-1), Diestro 13 (-3), Discreto 5 (+5), Fuerte 9 (+1), Inteligente 10 (0), Persuasivo 7 (+3), Tenaz 10 (0) | |
| Habilidades | <i>Combate sin armas</i> (adepto) |
| Armas | Pico 3, dos ataques contra el mismo objetivo. |
| Armadura | Ninguna |
| Defensa | -5 |
| Resistencia | 10 Umbral de dolor 5 |
| Equipo | Ninguno |
| Sombra | Verde turbio, como burbujas de alquitrán en la superficie de una charca (Corrupción: 6). |

Tácticas: La bandada de krankas rodea a su objetivo y lo picotean hasta derribarlo, aunque pueden retirarse si sufren demasiadas bajas. Cuando dos o más bandadas se reúnen, se coordinan para atacar a la misma víctima.

LIBÉLULA DRAGÓN

| | |
|--|--|
| Raza | Criatura alada |
| Desafío | Complicado |
| Rasgos | <i>Alada</i> (III), <i>Arma natural</i> (II) |
| Ágil 13 (-3), Atenta 9 (+1), Diestra 15 (-5), Discreta 7 (+3), Fuerte 11 (-1), Inteligente 5 (+5), Persuasiva 10 (0), Tenaz 10 (0) | |
| Habilidades | <i>Combate sin armas</i> (adepto) |
| Armas | Colmillos 8, dos ataques contra el mismo objetivo. |
| Armadura | Ninguna |
| Defensa | -3 |
| Resistencia | 11 Umbral de dolor 6 |
| Equipo | Ninguno |
| Sombra | Verde reluciente (Corrupción: 0). |

Tácticas: La libélula dragón explota al máximo su gran capacidad de vuelo para pasar junto a su objetivo, morderlo y seguir volando hasta ponerse fuera del alcance de cualquier contraataque. Aunque no es muy inteligente, es lo bastante astuta como para empezar atacando a personas con armas a distancia.

HUMANO RENACIDO

| | |
|--|--|
| Raza | Abominación (humano) |
| Desafío | Normal |
| Rasgos | <i>Arma natural</i> (I), <i>Robusto</i> (I), <i>Sangre ácida</i> (I) |
| Ágil 7 (+3), Atento 10 (0), Diestro 15 (-5), Discreto 10 (0), Fuerte 11 (-1), Inteligente 9 (+1), Persuasivo 5 (+5), Tenaz 13 (-3) | |
| Habilidades | <i>Berserker</i> (principiante), <i>Combate sin armas</i> (principiante) |
| Armas | Garras 9 (Cortas) |
| Armadura | Peto de cuero 4 (Incómodo) |
| Defensa | +9, sangre corrosiva 3 durante tres turnos. |
| Resistencia 11 | Umbral de dolor 6 |
| Equipo | Objetos y herramientas relacionados con su antigua ocupación, 1D10 ortegs. |
| Sombra | Cobre totalmente corroído (consumido por la Corrupción) |

Tácticas: La abominación se aproxima a su víctima y ataca con un hambre despiadada.

ALCE RENACIDO

| | |
|--|---|
| Raza | Abominación (bestia) |
| Desafío | Complicado |
| Rasgos | <i>Arma natural</i> (II), <i>Ataque de corrupción</i> (I), <i>Robusto</i> (II) |
| Ágil 13 (-3), Atento 10 (0), Discreto 10 (0), Diestro 11 (-1), Fuerte 15 (-5), Inteligente 7 (+3), Persuasivo 5 (+5), Tenaz 9 (+1) | |
| Habilidades | <i>Combate sin armas</i> (principiante), <i>Golpe de hierro</i> (adepto) |
| Armas | Cuernos 10, +1d4 de Corrupción temporal. |
| Armadura | Piel de alce 3 |
| Defensa | 0 |
| Resistencia 15 | Umbral de dolor 8 |
| Equipo | Ninguno |
| Sombra | Marrón ennegrecido, como la piel de un cadáver putrefacto (consumido por la corrupción) |

Tácticas: Ninguna. El olor a criaturas vivientes empuja a la bestia a atacar, con el hocico cubierto de espuma por la corrupción.





Abominación Categoría: Abominación

LOS AMBRIOS USAN el término abominación para lo que los bárbaros llaman bestias de la plaga: criaturas vinculadas de algún modo con la oscuridad corruptora de Davokar. No está claro si todas las abominaciones están relacionadas o si resultaría más exacto clasificarlas en tipos diferentes, pero la Ordo Mágica y los Hermanos del Crepúsculo hacen todo lo que está en su poder para aprender más sobre el fenómeno.

En cualquier caso, el término abarca una gran cantidad de criaturas con un rasgo en común: su sed de dolor humano, su ansia de hacerles padecer, sufrir y (preferiblemente) acabar con su vida. Y lo desean con tanta pasión que todo lo demás es irrelevante. No se puede razonar, negociar ni asustar a una abominación; al parecer su único objetivo es aniquilar a la humanidad, persona a persona, y no dudarán en destruir cualquier cosa o ser vivo que se interponga en su camino.

ABOMINACIONES RENACIDAS

Se sabe que una persona o criatura consumida por la corrupción acaba desapareciendo, sepultada por la enfermedad, aunque el momento exacto continúa bajo debate. Al cruzar ese límite, la apariencia física del individuo comienza a transformarse. Aquel que haya ojeado *Las hordas de la Noche Eterna*, escrito e ilustrado por el manto negro Almagast, habrá visto ejemplos muy diferentes de estigmas físicos: deshidratación extrema, ampollas susurrantes, apéndices en forma de cuernos o colas, membranas mucosas sanguinolentas, miembros ajados o deformados, piel albina o ennegrecida y ausencia de pelo o pelaje, según se trate de humanos o bestias. La transformación es absoluta cuando se trata de la personalidad y el temperamento de la abominación, que se ve reducida a sentimientos destructivos: envidia, ira, hambre, arrogancia y odio.

Las bestias y animales consumidas por la corrupción merodean en solitario por tierras salvajes, matando todo lo que se cruza a su lado, creciendo en tamaño y fuerza y esparciendo la corrupción con sus mordiscos y arañazos. Las abominaciones humanas parecen retener parte de su capacidad intelectual y pueden vivir en zonas pobladas si son cuidadosas y se mantienen ocultas, usando a personas infectadas como guardias y mensajeros; con el tiempo pueden rodearse con toda una corte de cultistas que siguen sus órdenes ciegamente. A veces, como en el famoso caso de la baronesa viuda de la Casa de Elsbet, pueden pasar años antes de que se descubra el origen de la corrupción.



ABOJALÍ RENACIDO

| | |
|--|---|
| Raza | Abominación (bestia) |
| Desafío | Difícil |
| Rasgos | <i>Arma natural</i> (III), <i>Ataque de Corrupción</i> (II), <i>Duro</i> (III), <i>Robusto</i> (III), <i>Sangre ácida</i> (III) |
| Ágil 13 (-3), Atento 9 (+1), Diestro 7 (+3), Discreto 7 (+3), Fuerte 15 (-5), Inteligente 10 (0), Persuasivo 5 (+5), Tenaz 11 (-1) | |
| Habilidades | <i>Golpe de hierro</i> (adepto) |
| Armas | Colmillos 11 (Largos), +1D6 Corrupción temporal. |
| Armadura | Piel de cerdo 8 |
| Defensa | +1 |
| Resistencia | 15 Umbral de dolor 8 |
| Equipo | Ninguno |
| Sombra | Una masa negra y púrpura que sangra lágrimas negras de Corrupción pura (consumido por la Corrupción). |

Tácticas: Un abojalí consumido por la corrupción gruñe de ansias por enterrar sus colmillos en carne viva, y nunca duda en atacar.

ABOMINACIÓN PRIMIGENIA

| | |
|--|---|
| Raza | Abominación |
| Desafío | Mortal |
| Rasgos | <i>Arma natural</i> (III), <i>Ataque de Corrupción</i> (III), <i>Dura</i> (III), <i>Regeneración</i> (III), <i>Robusta</i> (III), <i>Sangre ácida</i> (III) |
| Ágil 11 (-1), Atenta 10 (0), Diestra 13 (-3), Discreta 5 (+5), Fuerte 18 (-8), Inteligente 9 (+1), Persuasiva 7 (+3), Tenaz 10 (0) | |
| Habilidades | <i>Atributo excepcional</i> (Fuerte, maestro), <i>Berserker</i> (maestro), <i>Combate sin armas</i> (maestro), <i>Golpe de hierro</i> (maestro) |
| Armas | Garras 20 (Largas), o dos ataques contra el mismo objetivo con daño 18 y 14. +1D8 de Corrupción temporal. |
| Armadura | Piel endurecida por la Corrupción 10, regenera 4 puntos de Resistencia por turno. |
| Defensa | +3 |
| Resistencia | 18 Umbral de dolor 9 |
| Sombra | El negro más oscuro, una mancha que absorbe la luz en el cielo de la medianoche (consumida por la Corrupción). |

Tácticas: Ninguna. Su odio concentrado contra todos los seres vivientes le empuja a actuar sin consideraciones tácticas; solo le interesa la destrucción.

ABOMINACIÓN PRIMIGENIA

Por muy corrupta que esté una abominación renacida, siempre será posible reconocer su anterior naturaleza: humano, ogro, troll, gato víbora... Pero también hay un puñado de historias sobre algo diferente, algo peor y mucho más antinatural: criaturas tan grotescas y llenas de odio que parecen personificar lo opuesto al orden natural. No se sabe a ciencia cierta si existen tales engendros y si, de hacerlo, se tratan de encarnaciones de la propia corrupción, avatares de su hambre, odio e ira.

Entre los bárbaros corre una larga lista de leyendas sobre las abominaciones primigenias y sus orígenes. La mayoría dicen que nacieron del espinazo de una criatura mítica, la Serpiente Madre, que según algunas historias fue la creadora de Symbaroum. Otras leyendas dicen que fue asesinada por el primer emperador de Symbaroum o que yace bajo el trono de Symbar, a la espera de su momento. Una versión completamente diferente sobre estos horrores primigenios apunta a que aparecen de forma espontánea en los lugares donde la corrupción está más presente: en las inquietantes ruinas olvidadas donde aún quedan charcas de magia corrosiva, producto de las prácticas prohibidas de Symbaroum. Sea cual sea la verdad, tanto ambrios como bárbaros pueden considerarse afortunados de que las abominaciones primigenias prefieran la espesa oscuridad del bosque a las tierras bajas anegadas de luz.

Sobre las abominaciones y el inframundo

Hay innumerables historias que se contradicen a la hora de señalar el verdadero origen de las abominaciones. Unas mantienen que son parte de una antigua raza que ya existía cuando los Pueblos Antiguos vieron la luz del día; otras aseguran que fueron creadas o criadas por los elfos o los hombres, por accidente o a sabiendas, con algún propósito malévolo.

Al parecer, entre los Pueblos Antiguos se comparte la creencia de que el origen de las abominaciones está directamente relacionado con la caída de Symbaroum. Por supuesto, uno debe tener en cuenta que esas historias suelen llegar a oídos ambrios a través de bárbaros y trasgos, principalmente. Aclarado ese punto, muchas de esas antiguas historias describen los horribles experimentos realizados por los brujos y alquimistas de Symbaroum, utilizando (supuestamente) Magia Pura para alterar el orden natural, lo que produjo el nacimiento de las abominaciones.

Sea como sea, la mayoría de las leyendas de antaño también se refieren a algo conocido como el Inframundo, la Inframontaña o (en ocasiones) el Abismo. En teoría se trata de todo un mundo que yace bajo las raíces de Davokar, lleno de túneles, ruinas hundidas, lagos de magia corrosiva o fenómenos aún peores. De hecho, hay algunos exploradores ambrios que aseguran haber visitado este reino oculto tras descender por un túnel u otro. Pero aunque las propias autoridades de la Ordo Mágica admiten la existencia de algunos complejos subterráneos de pequeño tamaño, no hay nadie que apoye la existencia de un inmenso «inframundo» que abarque todo el bosque. Como en una ocasión dijo el propio Seldonio: «¡Absurdo, mi querido barón! ¡Esas afirmaciones no son más que tonterías!».

Muertos vivos

Categoría: Muertos vivos

LOS AMBRIOS SON conscientes de que lo que está muerto puede regresar: la Gran Guerra supuso dos décadas de lucha contra los muertos vivos y espíritus esclavizados por los Señores Oscuros. Sin embargo, la región al norte de los Titanes ha demostrado superar todas las experiencias previas en términos de oscuridad y maldad, así como de fertilidad y vitalidad.

Los muertos vivos no siempre se muestran hostiles hacia los vivos, aunque tienden a ser irritables y propensos a una envidia rabiosa. Se dice que algunos muertos vivos son capaces de comunicarse con los vivos; tanto es así, que la Iglesia del Sol ha llegado a acusar directamente a la Ordo Mágica de tener una rama herética especializada en atrapar y conversar con los muertos. Aunque los miembros de la Ordo lo han negado categóricamente, Seldonio ha agradecido pública e irónicamente al primer padre el haberle dado esa información: si realmente existe la posibilidad de comunicarse con espíritus de aquellos que vivieron en tiempos de Symbaroum, eso podría llevar sin duda a recuperar conocimientos vitales y antiguos secretos sobre la verdadera naturaleza de la magia.

HIELO FATUO

Los fuegos fatuos aparecen suspendidos en el aire cuando la noche cae sobre las regiones limítrofes de Davokar: pequeñas luces amorfas de color azul pálido a la caza del calor de los vivos. En ocasiones vagabundean en grandes grupos, sin muralla o empalizada que pueda detenerlos.

Los bárbaros afirman que los hielos fatuos son almas de niños muertos durante el parto que buscan desesperadamente algo de calor, sin darse cuenta de que su toque es mortífero. Lo sucedido en Yndaros hace un año viene a apoyar esta creencia, cuando las víctimas de hielos fatuos (escasas hasta el momento) se multiplicaron tras una epidemia de fiebre pálida que provocó el aborto en muchas mujeres.

DRAGUL

Los ambrios se enfrentaron a miles de criaturas no muertas durante la Gran Guerra y saben a la perfección que los muertos resucitan. Los Señores Oscuros empleaban sus tenebrosos poderes místicos para levantar a los guerreros caídos y obligarles a combatir contra sus antiguos aliados.

A pesar de que las criaturas de la Tierra Prometida no son iguales a aquellos horrores, los ambrios siguen usando el nombre que los Señores Oscuros le daban a esos muertos vivos, dragules. Durante la Gran Guerra, los pansars y teúrgos se enfrentaban en el campo de batalla a muertos vivos que siempre habían sido animados por algún místico de corazón malvado. Pero hoy en día parece como si pudiera suceder en cualquier parte, tan pronto como alguien

HIELO FATUO

| | | | |
|--|--|------------------------|---|
| Raza | Espíritu | | |
| Desafío | Sencillo | | |
| Rasgos | <i>Daño alternativo (I), Forma espiritual (I)</i> | | |
| Ágil 13 (-3), Atento 10 (0), Diestro 10 (0), Discreto 11 (-1), Fuerte 7 (+3), Inteligente 9 (+1), Persuasivo 5 (+5), Tenaz 15 (-5) | | | |
| Habilidades | Ninguna | | |
| Armas | Toque de muerte 3, ignora armadura, daño igual a <i>Fuerte</i> . | | |
| Armadura | Ninguna, pero las armas normales solo le hacen la mitad de daño. | | |
| Defensa | -3 | | |
| Resistencia | 10 | Umbral de dolor | — |
| Equipo | Ninguno | | |
| Sombra | Gris ceniza, con copos negros (consumido por la Corrupción). | | |

Tácticas: Los hielos fatuos se ven atraídos por el calor y absorben la fuerza de cualquier criatura que toquen. Cuando van en busca de calidez y alivio no siguen ninguna táctica ni estrategia.

DRAGUL

| | | | |
|--|---|------------------------|---|
| Raza | Muerto vivo | | |
| Desafío | Normal | | |
| Rasgos | <i>Muerto vivo (I)</i> | | |
| Ágil 10 (0), Atento 11 (-1), Diestro 9 (+1), Discreto 10 (0), Fuerte 15 (-5), Inteligente 7 (+3), Persuasivo 5 (+5), Tenaz 13 (-3) | | | |
| Habilidades | <i>Combate con escudo</i> (principiante), <i>Golpe de hierro</i> (adepto) | | |
| Armas | Espada oxidada 7 | | |
| Armadura | Cuero tachonado 2 (Incómoda) | | |
| Defensa | 0 (escudo) | | |
| Resistencia | 15 | Umbral de dolor | — |
| Equipo | 1D10 ortegs | | |
| Sombra | Gris amarillento como la piel muerta, con manchas oscuras que van creciendo a medida que el cadáver no muerto se pudre (consumido por la Corrupción). | | |

Tácticas: Los muertos vivos viven siguiendo la voluntad de su creador o la suya propia, siempre a la caza de sangre fresca y carne caliente.



expira: un hombre en su lecho de muerte, una víctima de un robo en un callejón o un grupo de guerreros de clan recién aniquilados bajo los árboles de Davokar.

Estos horribles episodios son, afortunadamente, infrecuentes, pero el hecho de que ocurran ha llevado a algunos teúrgos a anunciar insistentemente que el fin de los días está próximo. Para los bárbaros, los dragules son un nuevo tipo de horror y, por tanto, algo en cierta forma más terrorífico que las abominaciones que conocen y han aprendido a combatir. Por otro lado, como los dragules aparecieron poco después de las primeras exploraciones ambrias en Davokar, los clanes culpan a los sureños de este nuevo peligro, algo que hay que sumar a una vida en los bosques ya de por sí peligrosa.

NECROMAGO

Según los mitos de la antigua Symbaroum, los necromagos son hechiceros asesinados que no fueron enterrados debidamente. Sea cierto o no, hay muchos exploradores ambrios y bárbaros que pueden dar fe de la existencia de estos seres espectrales, a menudo con la voz temblando de miedo.

Los necromagos son seres espectrales, medio translúcidos y capaces de cambiar de forma: al parecer les gusta duplicar el aspecto de su víctima, como si esta se reflejara en un espejo incoloro. Se dice que cazan principalmente para tener compañía y que intentan

NECROMAGO

| | |
|--|---|
| Raza | Espíritu |
| Desafío | Complicado |
| Rasgos | <i>Daño alternativo (III), Forma espiritual (III), Terrorífico (II),</i> |
| Ágil 13 (-3), Atento 10 (0), Diestro 10 (0), Discreto 11 (-1), Fuerte 7 (+3), Inteligente 9 (+1), Persuasivo 5 (+5), Tenaz 15 (-5) | |
| Habilidades | <i>Poder místico (Someter voluntad, adepto)</i> |
| Armas | Garras espectrales 5, ignoran armadura, daño igual a <i>Tenaz</i> . |
| Armadura | Ninguna, pero solo sufre daño por armas mágicas (la mitad) y poderes místicos (completo). |
| Defensa | -3 |
| Resistencia 10 | Umbral de dolor — |
| Equipo | Ninguno |
| Sombra | Gris oscuro, como nubes de tormenta en un cielo helado (consumido por la <i>Corrupción</i>). |

Tácticas: Los necromagos someten la voluntad de sus víctimas para que se acerquen voluntariamente. A continuación, les hielan el corazón de terror y los aniquilan con sus garras.





atraer a los viajeros hacia su guarida con la esperanza de compartir su soledad durante un tiempo... hasta que se aburren y devoran el alma de su invitado. Otras historias dicen que, cuando no logran embrujar a su víctima, atacan sin piedad e intentan volverla loca con sus aullidos de ultratumba antes de emplear sus garras para arrancarle la piel y triturar su espíritu.

MORATUMBAS

Las ruinas de Symbaroum se encuentran por doquier. Igualmente, también es posible encontrar tumbas, mausoleos y cementerios en cualquier punto de Davokar. Lo que muchos cazatesoros no descubren a tiempo es que hay muchas sepulturas protegidas por moratumbas, sombras que siguen atadas a un cuerpo putrefacto o embalsamado y que reaccionan con ira a cualquier intento de profanación.

También hay ejemplos de moratumbas que han abandonado su cuerpo y vagado por aldeas y ciudades, ya sea porque se han perdido o porque van tras el rastro de un cazatesoros que saqueó su lugar de descanso. Un caso así provocó la tragedia del año 15 en Kastor, en la que más de cien personas murieron cuando algo conocido como el «Rey Espectral» atrapó a un profanador de tumbas en mitad del mercado de la fiesta de la cosecha.

MORATUMBAS

| | |
|--|---|
| Raza | Espíritu |
| Desafío | Difícil |
| Rasgos | <i>Forma corpórea (III), Forma espiritual (III), Frío de ultratumba (III)</i> |
| Ágil 11 (-1), Atento 9 (+1), Diestro 5 (+5), Discreto 7 (+3), Fuerte 15 (-5), Inteligente 10 (0), Persuasivo 10 (0), Tenaz 13 (-3) | |
| Habilidades | <i>Ataque con dos armas (maestro), Golpe de hierro (maestro)</i> |
| Armas | Dos espadas 7/6 (Equilibradas), dos ataque contra el mismo objetivo. |
| Armadura | Ninguna, pero solo sufre daño por armas mágicas y poderes místicos, y solo la mitad. |
| Defensa | -3 (dos armas) |
| Resistencia | 15 Umbral de dolor — |
| Equipo | Dos espadas espectrales (Calidad: Equilibradas) |
| Sombra | Como una noche despejada, con una pequeña luz que solo sirve para realzar aún más su oscuridad (consumido por la Corrupción). |

Tácticas: El moratumba confía en que el enemigo tendrá dificultades para infligirle daño, pero sea como sea, empieza atacando con su ataque paralizante y, si tiene éxito, usa sus espadas para acabar con su víctima.



~~~~~ ◆ ~~~~~

a tierra que vais a abandonar es un cadáver estéril esquilado por la magia oscura. Ante vosotros se extiende Ambria, con sus ríos salvajes, bosques generosos, fértiles tierras y la promesa de un descanso bien merecido para vuestras agotadas almas. ¿Pero podrá cumplir su palabra? La región a la que os dirigís es un lugar antiguo. Bajo la sublime superficie bullen conflictos centenarios, mientras que los refugiados del sur se esparcen sobre el paisaje como aceite de lámpara sobre una chimenea ardiente.

Una brisa invernal os sigue a través de los Titanes, la cadena montañosa que separa a la difunta Alberetor, al sur, de Ambria, al norte. Nada os garantiza que vayáis a alcanzar vuestro destino. Muchos de vuestros hermanos y hermanas de exilio han muerto en el camino, víctimas del hambre, el cansancio o los depredadores que rondan estas tierras salvajes. Pero tenéis un motivo adicional de preocupación: algunos de vuestros compañeros afirman haber oído una voz susurrante en las ráfagas de viento cargadas de nieve...

~~~~~ ◆ ~~~~~



AVENTURA:

LA TIERRA PROMETIDA

La Tierra Prometida

BIENVENIDO A LA TIERRA PROMETIDA, una aventura tutorial para **Symbaroum**. Nuestro objetivo es proporcionar una introducción equilibrada a las reglas y el mundo de **Symbaroum** y que sea apropiada tanto para jugadores de rol principiantes como veteranos. La aventura trata sobre un peligroso viaje a través de los Titanes. Los personajes jugadores pueden ser ambrios a punto de conocer el nuevo reino de la reina **Korinthia** o viajeros del norte que hasta el momento habían guardado las distancias con la nueva civilización. Es decir, los personajes no saben mucho más acerca de **Ambria** que lo descrito en la primera sección de este libro.

ESTE PRIMER CAPÍTULO incluye un tutorial narrativo protagonizado por **Arisca** y diseñado para ilustrar cómo puede desarrollarse la comunicación entre jugadores y director de juego durante las escenas de la partida. El texto podría ser leído por todo el grupo, pero se ha escrito principalmente para el director de juego, ya que está basado en escenas de esta aventura. Por tanto, sería mejor que los jugadores no lo lean hasta que sus personajes hayan atravesado el paso montañoso.

Tras el tutorial narrativo hemos incluido nueve personajes pregenerados que los jugadores pueden copiar o usar como fuente de inspiración a la hora de rellenar sus fichas de personaje, y que van desde individuos originarios de la región de **Davokar** hasta otros que nunca han puesto un pie al norte de los Titanes.

La aventura se compone de tres capítulos, divididos a su vez en varias escenas. La **Tierra Prometida** se ha construido teniendo en mente a los directores de juego principiantes: se trata de una aventura lineal donde las escenas están ordenadas como perlas en un collar, lo que limita las opciones de los personajes y facilita la tarea del DJ. Sin embargo, los jugadores de rol son una raza rebelde y difícil de controlar, y lo

más normal es que sus personajes tomen decisiones que no estén contempladas en estas páginas. En ese caso, el director de juego debe estar preparado para improvisar y guiarles cuidadosamente de regreso a la trama principal de la aventura.

La **Tierra Prometida** se divide en los siguientes capítulos:

CAPÍTULO 1: RUMBO A YNDAROS

Al principio de la partida los personajes jugadores están retenidos al sur de los Titanes, en un campamento de caravanas lleno de exiliados en busca de compañeros de viaje con los que adentrarse en las montañas. El capítulo introduce el tono de la ambientación y las reglas básicas del combate. Los personajes jugadores también encuentran un motivo que les empuja a abandonar el sur y que les da una pista de su destino final: las vastas llanuras y palpitantes bosques de **Ambria**.

CAPÍTULO 2: EN COMPAÑÍA DE LADRONES

El segundo capítulo se centra en enseñar las reglas de resolución de retos y mostrarle a los jugadores algunos de los secretos de la ambientación, como las



ASÍ HABLÓ AROALETA

*«...y rey tras rey
marchó el pueblo
hacia la muerte; ola
tras ola sobre las
onduladas llanuras,
hombres y mujeres
sobre cuyos hombros
vencidos se construyó
un grandioso reino. Así
se forjaron los pilares
de **Symbaroum**: con
carne y sangre».*



adversidades que pueden encontrarse en sus viajes. Los personajes jugadores recién creados son individuos competentes, pero están lejos de ser héroes capaces de enfrentarse a cualquier peligro. Esta parte de la aventura les ayudará a ver que el mundo es más grande y oscuro de lo que se imaginan, incluso para aquellos que en el pasado se enfrentaron a las hordas de la oscuridad.

CAPÍTULO 3:

EL PEAJE DE LAS MONTAÑAS

La aventura llega a su clímax en el tercer capítulo, con escenas donde las reglas de retos y combate se mezclan con otras de pura interpretación. Los

personajes jugadores reciben una dura bienvenida al norte y se ven entremezclados con una maldición centenaria. Ambria es hermosa y fértil, especialmente comparada con la tierra marchita que dejaron tras de sí. Sin embargo, harán bien en no apartar sus manos de la empuñadura de sus espadas.

Los personajes descubrirán que dos de sus compañeros de viaje saquearon las ruinas de Davokar, lo que despertó la furia del Pacto de Hierro. De hecho, los elfos están dispuestos a aniquilar a toda una caravana de inocentes para castigar a los saqueadores e impedir que la mancha se propague. ¡Aquello que mora en la oscura profundidad de Davokar no debe salir de su letargo!

Tutorial narrativo

LAS REGLAS DE SYMBAROUM son fáciles de usar una vez aprendes su mecanismo. Básicamente, cada personaje tiene ocho atributos con un valor de 5 a 15. Cada vez que un personaje se enfrenta a un problema dentro de la partida, su jugador debe tirar un dado de veinte caras (D20) y obtener un resultado igual o inferior al valor del atributo apropiado. Por ejemplo, un personaje que intente moverse de forma sigilosa o cauta debe tirar por el atributo *Discreto*; en cambio, si está buscando algo o vigilando su campamento, el atributo activo debería ser *Atento*.

Sin embargo, hay dos factores más a tener en cuenta. En primer lugar están las habilidades: las capacidades particulares de cada personaje jugador. En ocasiones, las habilidades abren la posibilidad de que el jugador use un atributo diferente al que resultaría natural en una situación en concreto. Por ejemplo, un personaje que quiera golpear durante un combate debe hacer una tirada contra su atributo de *Diestro*, pero si posee la habilidad de *Golpe de hierro* también tiene la opción de usar su valor en *Fuerte*; de igual forma, las habilidades *Finta* y *Dominación* aumentan los usos de los atributos *Discreto* y *Persuasivo* respectivamente. Tanto los jugadores como el director de juego deben estudiarse y aprender las diferentes situaciones que permiten usar cada habilidad.

La segunda complicación consiste en ajustar la dificultad de cada acción, dependiendo de con qué o quién se enfrenten los personajes. Por ejemplo, deslizarse sigilosamente tras un guardia será más o menos fácil dependiendo de lo *Atento* que sea este. Del mismo modo, golpear con la espada será más complicado cuanto más *Ágil* sea el enemigo. A nivel de reglas, esto se refleja modificando el valor contra el que tira el jugador, por lo general de forma proporcional a los valores de atributo de su oponente. Si, por ejemplo, el guardia que acabamos de mencionar fuera un soldado normal, con un valor

de 10 en *Atento*, la tirada no sería modificada (± 0); en cambio, si fuera un tipo despistado (*Atento* 5), el jugador sumaría 5 (+5) al atributo contra el que va a tirar; y si el guardia estuviera constantemente alerta (*Atento* 15), el jugador tendría que restar 5 (-5) del valor contra el que tirará el D20.

A continuación vamos a acompañar a Arisca, la ogresa que utilizamos de ejemplo en capítulos anteriores, mientras trata de convencer a Argasto, el dueño de una caravana, para que le permita acompañarle durante su viaje por los Titanes (ver página 243). El comerciante decide probar a la ogresa y dispone un duelo con uno de sus soldados contratados, así que Arisca se encuentra frente a un guardia ataviado con una armadura de escamas, una espada y un escudo; por su parte, ella lleva su delantal de cuero y va armada con una simple vara larga.

Cambio de escenario

La premisa básica de esta aventura (el viaje de Alberetor a Yndaros) solo tiene sentido si los personajes no han estado antes en Ambria. De lo contrario, será necesario realizar varios cambios, aunque el núcleo de la aventura puede permanecer relativamente intacto.

Un opción sería que los personajes partan desde Yndaros rumbo a Karvosti o Fuerte Espina. El paso de montaña podría transformarse en un extenso valle, mientras que la tormenta de nieve del capítulo 3 puede cambiarse por una lluvia torrencial o una granizada. Los capítulos 1 y 2 son más difíciles de reciclar; por ejemplo, el robo de la Piedra Solar será menos preocupante si la caravana no corre peligro. Pero si hubiera uno o dos personajes encargados de llevar el artefacto hasta un capítulo de la Ordo Mágica, los personajes seguirían estando bajo presión y las escenas podrían desarrollarse según lo previsto. El capítulo 3, basado en la caza de las abominaciones a manos del Pacto de Hierro, será relevante sin importar el lugar de Ambria o Davokar donde se encuentren los personajes.



Primero hay que determinar el orden del turno, es decir, quién actúa primero. Por lo general esto se hace comprobando el valor de *Ágil* de cada combatiente. En el caso de Arisca y el guardia ambos tienen un valor de 10 en dicho atributo, por lo que deben desempatar comparando su nivel de *Atento*: Arisca tiene 9 y el vigilante 11, por lo que será este quien empiece el combate.

Sin embargo, el primer turno funciona de manera especial. Arisca lleva un arma con la cualidad *Larga*, lo que significa que tiene la posibilidad de hacer un ataque gratuito contra el guardia antes de que este pueda actuar. El director de juego le indica a la jugadora de Arisca que tire un dado contra su atributo de *Diestra*, modificado por la *Defensa* del oponente, que es de +1. La jugadora coge un D20 e intenta obtener un resultado igual o inferior a 11 (*Diestra* 10, modificado por la *Defensa* +1 del enemigo). Saca un 14: el guardia interpone su escudo y desvía el golpe de la vara contra el suelo. ¡Ahora le toca devolver el ataque!

El director de juego le dice a la jugadora de Arisca que tire un dado contra su valor de *Defensa*, modificado por el nivel de *Diestro* de su enemigo (13, es decir, -3). Nuestra corpulenta ogresa está en problemas,

porque solo tiene *Defensa* 6, así que debe sacar 3 o menos para evitar el golpe (a su *Defensa* 6 se le resta el -3 de *Diestro* de su enemigo). El resultado del dado es un 7: Arisca no logra evitar el golpe. Pero eso no significa que vaya a salir herida...

El director de juego dice que la espada del guardia hace 4 puntos de daño. Por suerte, Arisca cuenta con el rasgo de *Robusta*, que le permite ignorar 1D4 puntos de daño de cada golpe, y su delantal de cuero, que la protege de otros 1D4 puntos. La jugadora de Arisca tira 2D4 y saca un 1 y un 4: un total de 5. Por tanto, el total de daño recibido cae por debajo de cero (daño 4 menos la tirada de 5 de Arisca debido a su armadura y el rasgo de *Robusta*) y sale ilesa del ataque. ¡Ahora le toca actuar a ella!

En vez de intentar golpear de nuevo con su vara, la jugadora de Arisca decide usar su poder místico de *Confusión*. El director de juego dice que debe hacer una tirada de *Tenaz* sin modificar, ya que el guardia tiene un valor de 10 en *Tenaz* (modificador de ±0). Por tanto, la jugadora debe sacar un resultado igual o inferior a 15 (el valor de *Tenaz* de Arisca). Tira el dado y sale un 4, por lo que el poder tiene efecto. Sin embargo, aún hay que hacer dos tiradas más: primero la jugadora tira 1D4 para determinar cuánta



¿Qué significa la ←?

A lo largo de este libro usamos una flecha apuntando a la izquierda para representar el «modificador» a una tirada. Por ejemplo, la fórmula [*Ágil*←*Diestro*] significa «*Ágil* modificado por el atributo de *Diestro* del oponente». La modificación puede ser positiva (+) o negativa (-).





Corrupción temporal sufre Arisca; saca un 3 y lo anota en su ficha de personaje. Después tira 1D6 para determinar el efecto de la *Confusión* (ver página 131). El resultado es un 2, lo que según la descripción del poder significa que su oponente se queda paralizado.

Empieza el siguiente turno. Esta vez el alcance del arma de Arisca no tiene efecto, pero como el guardia está inmovilizado, le toca actuar a ella. Antes que nada el director de juego le pide que haga una tirada de *Tenaz* (modificador de ±0) para ver si la *Confusión* dura otro turno. La jugadora saca un 14, así que tiene éxito y decide que Arisca levanta su vara y aplasta al guardia.

Pero aunque este siga aturdido, sigue teniendo derecho a defenderse: la *Confusión* solo le hace perder sus acciones activas, no las reactivas (como *Defensa*). El director de juego dice que la tirada sigue siendo igual y que la jugadora debe sacar 11 o menos con 1D20. La tirada es un 6: ¡un impacto!

El director de juego le dice a la jugadora de Arisca que la armadura de escamas del guardia absorbe 3 puntos de daño. La vara de la ogresa causa 1D6 de daño, a lo que hay que sumar 1D4 por el rasgo de *Robusta*, que puede activar una vez por turno. Como se trata de un combate a primera sangre, la jugadora de Arisca debe sacar más de 3 en la suma de los dados para cantar victoria. Empieza tirando el D4: un 2... ¡La tensión aumenta! El D6 es un 5, así que el daño total es de 2 + 5 = 7, a lo que hay que restar la armadura 3 del oponente. El intrépido guardia pierde 4 puntos de Resistencia, un golpe brutal que le hace retroceder tambaleándose. Arisca sonrío con superioridad, mira a Argasto y murmura: «Lo siento, no quería darle tan fuerte...».

ALGO MÁS TARDE...

Al cabo de un rato, Arisca recibe el encargo de encontrar al ladrón que ha sustraído un artefacto vital para la supervivencia de la caravana: la Piedra Solar (ver página 255). Un compañero de viaje la ayuda a rastrear a Keler (el ladrón) hasta un molino en ruinas, pero tiene miedo de acompañarla hasta allí, así que la ogresa deberá enfrentarse al ladrón en solitario. La jugadora de Arisca decide que se acerca sigilosamente hacia las ruinas y el director de juego le dice que haga una tirada de [*Atenta* - 3]. Arisca tiene un valor de 9 en *Atenta*, por lo que deberá sacar 6 o menos en el dado. La jugadora saca un 5 y el director de juego le dice que Arisca detecta un cepo delante de ella, escondido bajo una fina capa de hojarasca.

Tras rodearlo, Arisca sigue acercándose al molino en ruinas. Este se encuentra a unos veinte metros de la linde del bosque, exactamente la distancia que la ogresa puede desplazarse en un turno usando sus dos acciones para moverse (ver página 156). Arisca sabe que

no se le da bien moverse en silencio (*Discreta* 5), así que decide correr. El director de juego determina que debe tirar [*Discreta* ← *Atento*] para ver si la persona dentro del molino se da cuenta de la carrera de la ogresa. Es una tirada imposible, ya que Arisca tiene un valor de 5 en *Discreta* y Keler tiene un 15 en *Atento*, lo que equivale a un modificador de -5 (*Discreta* 5 modificado por un -5 es igual a 0). Sin embargo, Arisca logra llegar hasta la pared de las ruinas; aunque Keler la ha detectado, le ha pillado por sorpresa y no podrá reaccionar hasta el comienzo del próximo turno.

Los personajes vuelven a empatar a *Ágil*, como ya pasó con el ejemplo anterior, pero el ladrón tiene 15 en *Atento*, así que actúa primero. Se asoma por una de las paredes en ruinas del molino y dispara su ballesta contra Arisca.

El director de juego le pide a la jugadora una tirada de *Defensa* con un modificador de -2, ya que Keler tiene 10 en *Diestro* y ventaja sobre Arisca (ver página 160). La jugadora debe sacar un 4 o menos para evitar el virote de Keler, pero saca un 8 en el dado y el director de juego le anuncia que sufre 7 puntos de daño (5, +2 del resultado por el D4 adicional debido a la ventaja). A continuación, la jugadora determina la reducción por armadura de Arisca tirando 2D4 (un D4 por el delantal de cuero y otro por su rasgo de *Robusta*). El resultado de la tirada es un 6 (4 + 2 = 6), por lo que recibe un solo punto de daño (7 - 6 = 1), que anota en su ficha de personaje antes de que le toque actuar a su personaje.

La ogresa escucha (a través de la voz del director de juego) cómo Keler empieza a recargar su ballesta mientras le grita con desesperación: «¡Te arrepentirás! Mal-Rogan el no muerto te encontrará y te cortará en mil pedazos. Ni siquiera la muerte pudo detenerle. ¿Crees que eres rival para Mal-Rogan, el Señor de la Muerte?». El texto de la aventura no especifica nada sobre la altura a la que se encuentra su enemigo, así que el director de juego decide que Arisca solo necesita usar una acción de movimiento para subir por las escaleras y llegar hasta Keler, lo que hace sin dudar.

Arisca carga sobre su enemigo y el director de juego decide que Keler es un cobarde que tira la ballesta al suelo y levanta las manos en señal de rendición. La ogresa le registra y encuentra la Piedra Solar en uno de sus bolsillos. Aunque no hace falta tirar para encontrar el artefacto, el director de juego pide una tirada de *Atenta* modificada por un -5. La jugadora saca un 12, así que Arisca falla y continúa registrando las pertenencias del ladrón sin darse cuenta del ruido proveniente del exterior, provocado por unos bandidos que Mal-Rogan ha enviado para explorar las ruinas y asegurarse de que todo marcha bien...

Atributos y modificadores

| Valor | Modificador |
|-------|-------------|
| 5 | +5 |
| 6 | +4 |
| 7 | +3 |
| 8 | +2 |
| 9 | +1 |
| 10 | ±0 |
| 11 | -1 |
| 12 | -2 |
| 13 | -3 |
| 14 | -4 |
| 15 | -5 |

Personajes Pregenerados

LA TIERRA PROMETIDA puede ser jugada con cualquier tipo de personaje, aunque los que aparecen a continuación están diseñados para crear un grupo equilibrado. Hay tres ambrios (Orlan, Bartelom y Ansel) especialmente indicados para jugadores principiantes, ya que ninguno ha estado al norte de los Titanes y saben tan poco sobre Ambria como los propios jugadores. El ogro Rabioso, la trocalenga Niha, la trasgo Fenya y los bárbaros Kvarek y Karla provienen del norte, pero al igual que los recién llegados no saben casi nada sobre Ambria y el gobierno de Korinthia.

Kvarek, mercenario bárbaro

«¿Y yo qué salgo ganando?»

Naciste en el seno del orgulloso clan Jezora y has caminado por la senda del acero desde que eras un niño. Pero tu clan fue aniquilado por los ejércitos ambrios, hace ya doce años; probablemente seas el último de los jeziteos. Ahora viajas solo, alquilando tu brazo al mejor postor, sea ambrio o bárbaro. Pero tu alma está empezando a pagar el precio de tanta violencia y tu conciencia no para de martirizarte por no haber seguido a tus hermanos y al jefe Haloban hasta su muerte. Es hora de colgar las armas.

Es probable que te hayan contratado como un guardia de caravana. Esperas que sea un trabajo tranquilo que te permita ganar lo suficiente para dejar de trabajar y poder instalarte en algún sitio cerca del bosque de Davokar. Puede que de camino al sur te hayas hecho amigo de Rageor, Niha, Karla o Fenya (o de todos ellos).

KVAREK

| | |
|---|--|
| Raza | Humano (bárbaro) |
| Rasgos | Contactos (espadas de alquiler) |
| Ágil 13, Atento 10, Diestro 15, Discreto 7, Fuerte 11, Inteligente 9, Persuasivo 5, Tenaz 10 | |
| Habilidades | Combate con armadura (principiante), Combate con escudo (adepto), Guardaespaldas (principiante) |
| Armas | Daga 1D8 (Corta), arco 1D8, espada 1D10, golpe de escudo 1D4 (más posibilidad de derribo) |
| Armadura | Armadura de cuervo 1D8 (Aparatosa) |
| Defensa | 11 (escudo) |
| Resistencia | 11 Umbral de dolor 6 |
| Equipo | Tabaco y pipa, juego de dados, equipo de aventurero, equipo de mantenimiento de armas, 9 chelines. |
| Sombra | Verde floreciente (Corrupción: 0) |

Orlan de la Casa de Daar, pansar

«¡Tienes mi palabra!»

Eres el benjamín y último miembro con vida de la noble Casa de Daar. Tu familia y sus tierras desaparecieron durante la Gran Guerra, pero tú lograste entrar en los Pansars de la Reina gracias a tus habilidades y al nombre de tu familia. Con el tiempo renunciaste a tu puesto, harto de tanto entrenamiento y patrullas. Ahora buscas un propósito en la vida, o quizás estés reuniendo fuerzas para reconstruir tu casa desde sus ruinas.

Es muy probable que te quedaras en Alberetor como miembro de la retaguardia, mientras la reina y su pueblo cruzaban las montañas. Posiblemente te costara dejar atrás las tierras y las tumbas de tu familia. Bartelom y Ansel pueden ser viejos conocidos, quizás luchaste junto a ellos en los estertores de la Gran Guerra.

ORLAN DE LA CASA DE DAAR

| | |
|---|--|
| Raza | Humano (ambrio) |
| Rasgos | Privilegiado |
| Ágil 10, Atento 9, Diestro 11, Discreto 5, Fuerte 15, Inteligente 7, Persuasivo 13, Tenaz 10 | |
| Habilidades | Armas a dos manos (principiante), Dominación (principiante), Líder (adepto) |
| Armas | Daga 1D6 (Corta), espada 1D8, mandoble 1D12 |
| Armadura | Cota de malla reforzada 1D8 (Incómoda) |
| Defensa | 6 (esquiva) o 7 (escudo) |
| Resistencia | 15 Umbral de dolor 8 |
| Equipo | Bolsa con tierra de la residencia familiar en el sur, equipo de aventurero, equipo de mantenimiento de armas, 1 tálero y 5 chelines. |
| Sombra | Plata reluciente (Corrupción: 0) |

Rabioso, ogro berserker

«¡Oses enfadarme no!»

Hace ya muchos años que apareciste vagabundeando por Davokar, sin nombre ni memoria, hasta que una bruja te acogió y te enseñó a hablar y convivir junto a otras personas. Lo que no te dio fue un nombre, consciente de que no lo necesitabas: tú sabes quién eres y con eso basta. Sin embargo, la sirvienta de la bruja te bautizó con un apodo que encaja con tu temperamento. Desde entonces la gente te conoce como Rabioso. Decidiste abandonar el bosque después de que la bruja muriera consumida por la edad.

Parece que hay mucho que aprender sobre el mundo. Puede que hayas acabado al sur de los Titanes por casualidad («¿Qué habrá allá al sur?») o porque trazaras amistad con Fenya, Karla o Kvarek y simplemente les hayas seguido. Otra alternativa más emocionante es que la bruja que te crió hubiera sido asesinada por los Templarios. En ese caso, es posible que tanto las brujas como los Mantos Negros te estén persiguiendo para averiguar más sobre las actividades de la bruja o los motivos de su muerte.

| RABIOSO | |
|---|---|
| Raza | Ogro |
| Rasgos | <i>Longevo, Paria, Robusto</i> (principiante) |
| Ágil 11, Atento 10, Diestro 10, Discreto 5, Fuerte 15, Inteligente 9, Persuasivo 7, Tenaz 13 | |
| Habilidades | <i>Ataque con dos armas</i> (adepto), <i>Berserker</i> (principiante) |
| Armas | Daga 1D6 + 1D4 (Corta), dos espadas 1D8 + 1D4 |
| Armadura | Peto de cuero (Incómodo) |
| Defensa | 8 (parada) |
| Resistencia | 15 Umbral de dolor 8 |
| Equipo | Una flauta hecha por ti mismo y que solo suena en modo menor, 4 ortegs. |
| Sombra | Verde mate, como el musgo (Corrupción: 0) |

Ansel, teúrgo

«Largo, iinfiel!»

Eres un siervo de la fe educado en la Iglesia de Prios, pero también eres un mago sacerdote, uno de los pocos elegidos por Prios para iluminar el mundo. Puede que tu fe sea inquebrantable, pero tu relación con la Iglesia es otra cosa: sabes que tras cada puerta se esconden intrigas ulcerosas, que las traiciones y la difamación son armas normales en la lucha por ascender dentro de la jerarquía de la Iglesia. Por tu parte, siempre intentas distinguir entre la verdadera voluntad de Prios y las conspiraciones de tus superiores.

Estás decidido a seguir siendo un campeón de tu fe y no participar en ninguna lucha de poder. Es probable que, por decisión propia o por una orden, fueras uno de los que se quedó en Alberetor para cuidar de algún viejo templo del Dios Sol, hasta que te pidieron que cerraras sus puertas definitivamente y te unieras con tus hermanos y hermanas del norte. Puede que conozcas a Orlan y Bartelom de tiempos pasados, quizás de haber servido juntos en la misma unidad del orgulloso ejército de la reina Korinthia.

| ANSEL | |
|---|--|
| Raza | Humano (ambrio) |
| Rasgos | <i>Contactos</i> (Iglesia del Sol) |
| Ágil 7, Atento 10, Diestro 13, Discreto 5, Fuerte 9, Inteligente 10, Persuasivo 15, Tenaz 11 | |
| Habilidades | <i>Líder</i> (adepto), <i>Poder místico</i> (Martillo de monstruos, principiante), <i>Teúrgia</i> (principiante) |
| Armas | Daga 1D6 (Corta), martillo sagrado 1D8 |
| Armadura | Túnica bendita 1D4 (Flexible) |
| Defensa | 8 (escudo) |
| Resistencia | 10 Umbral de dolor 5 |
| Equipo | Una copia desgastada del Iluminario (el libro sagrado de Prios), equipo de aventurero, 1 tálero y 3 chelines. |
| Sombra | Oro reluciente, como el sol reflejándose en un espejo de plata (Corrupción: 0) |

Bartelom, mago de la Ordo Mágica

«Interesante. Debería analizarlo»

Eres un novicio de la Ordo Mágica, la orden de místicos más grande e influyente de Ambria. Cuando los demás viajaron al norte, tus maestros y tú os quedasteis en el sur para estudiar la tierra moribunda. Pero lo que tú ansiabas era explorar el nuevo reino y descubrir la verdad tras los rumores sobre las hierbas de Davokar y la magia de las brujas bárbaras. Tuviste que esperar hasta la muerte de tu maestro, pero ahora vas camino de cumplir la primera parte de tu plan: localizar a un antiguo colega, el maestre Vernam, que supuestamente vive en Fuerte Espina.

La última cosa que te pidió tu difunto maestro fue que le llevaras su único tesoro, el artefacto conocido como la Piedra Solar, al gran maestre Seldonio, en Yndaros. Cuando cumplas con esa misión serás libre de hacer lo que quieras, pero es probable que tengas pensado unirme al capítulo de la Ordo en Fuerte Espina. Puede que conozcas o seas amigo de Orlan o Ansel.

| BARTELOM | |
|---|--|
| Raza | Humano (ambrio) |
| Rasgos | <i>Privilegiado</i> |
| Ágil 11, Atento 7, Diestro 10, Discreto 5, Fuerte 9, Inteligente 13, Persuasivo 10, Tenaz 15 | |
| Habilidades | <i>Alquimista</i> (principiante), <i>Poder místico</i> (Cascada de azufre, principiante), <i>Magia</i> (principiante), <i>Medicus</i> (principiante), <i>Versado en criaturas</i> (principiante) |

| | | |
|--------------------|---|--------------------------|
| Armas | Daga 1D6 (Corta), vara 1D6 (Larga, Roma) | |
| Armadura | Túnica bendita 1D4 (Flexible) | |
| Defensa | 11 | |
| Resistencia | 10 | Umbral de dolor 5 |
| Equipo | La Piedra Solar (artefacto, ver página 255), equipo de aventurero, vino oloroso añejo, tres dosis de hierbas curativas, 3 táleros y 9 chelines. | |
| Sombra | Cobre ardiente (Corrupción: 0) | |

Magdala, bruja bárbara

«Los espíritus así lo quieren»

Creciste bajo la sombra de Karvosti, la meseta de Davokar donde vive el gran jefe. Tu iniciación acabó en tragedia cuando el ritual fue interrumpido por una abominación que surgió del bosque negro como la noche. Durante el combate encontraste tu bestia interior y fue por eso que la líder de tu cabildo de brujas te mandó al sur: demostraste ser capaz de defenderte de los depravados ambrios, llegado el caso. Tu misión es observar e informar de vuelta al cabildo. Davokar podría despertar en cualquier momento, en parte por culpa de los recién llegados, pero también hay fuerzas conspirando en la oscuridad a las que hay que encontrar y erradicar.

La líder de las brujas, la huldra de Karvosti, está interesada en todo lo relacionado con el pueblo de la reina Korinthia y puede que te haya encargado estudiar el yermo sur como un medio para entender mejor el pasado de Ambria. A la gente le dices que te expulsaron por violar un tabú, pero es solo una mentira para evitar ciertas miradas. O puede que realmente hayas quebrantado algún juramento y decidieras alejarte del territorio de las brujas. Es probable que hayas conocido y entablado amistad con otros viajeros que van rumbo al sur, especialmente con los bárbaros Kvarek y Karla o con Rageor, Niha y Fenya, de los Pueblos Antiguos.

| MAGDALA | |
|---|---|
| Raza | Humana (bárbara) |
| Rasgos | Montesa |
| Ágil 13, Atenta 10, Diestra 10, Discreta 7, Fuerte 11, Inteligente 9, Persuasiva 5, Tenaz 15 | |
| Habilidades | Brujería (principiante), Combate sin armas (principiante), Poder místico (Cambiaformas, adepta) |
| Armas | Daga 1D6 (Corta), garras 1D8 (Cortas, en forma animal) |

| | | |
|--------------------|---|--------------------------|
| Armadura | Ropajes de bruja 1D4 (Flexible), piel 1D4 (en forma animal) | |
| Defensa | 13 | |
| Resistencia | 11 | Umbral de dolor 6 |
| Equipo | Equipo de aventurero, 2 táleros y 7 chelines. | |
| Sombra | Roja con algunas motas de óxido (Corrupción: 1) | |

Niha, estafadora trocalenga

«¡No te arrepentirás!»

Fuiste intercambiada por el primogénito de tus padres bárbaros, la primera de muchas desgracias. «Madre» y «Padre» te pusieron a trabajar como aprendiz del curtidor del poblado y te echaron de casa tan pronto como tu verdadero origen se hizo evidente. Con el tiempo has aprendido a valerte por ti misma, pero siempre te has preguntado por qué te abandonaron tus padres élficos.

Has viajado por las tierras de Ambria con la esperanza de encontrar respuestas o, al menos, otros parias con los que crear algún tipo de vínculo. Siempre tienes un último recurso: has oído hablar de un humano llamado Vernam que vive en Fuerte Espina y que supuestamente sabe mucho sobre elfos.

Puede que hayas acabado en las montañas del sur por varias razones, pero lo más probable es que viajes acompañando a Rageor, Magdala o Fenya. Si tienes amigos es solo porque son extranjeros o porque tienen información sobre los elfos que te abandonaron en una cuna humana.

| NIHA | | |
|---|--|--------------------------|
| Raza | Trocalenga | |
| Rasgos | Longeva, Cambiaformas (principiante) | |
| Ágil 11, Atenta 10, Diestra 10, Discreta 15, Fuerte 5, Inteligente 7, Persuasiva 13, Tenaz 9 | | |
| Habilidades | Ataque traicionero (principiante), Finta (adapta) | |
| Armas | Daga 1D6 (Corta), vara 1D6 (Larga, Roma) | |
| Armadura | Cuero tachonado 1D4 (Incómoda) | |
| Defensa | 13 | |
| Resistencia | 10 | Umbral de dolor 3 |
| Equipo | Una muñeca de paja encontrada junto a tu cuna (posiblemente élfica), equipo de aventurero, 11 chelines y 3 ortegs. | |
| Sombra | Latón bruñido (Corrupción: 0) | |

Karla, exploradora bárbara

«Silencio, dejad que las huellas cuenten su historia»

Eres originaria del este de Davokar, pero vives en el exilio desde que tuviste un sangriento malentendido con un hijo del jefe del clan. Al jefe todavía le quedan muchos hijos vivos, pero aun así te guarda rencor, de modo que decidiste irte a explorar el mundo más allá de Davokar. En realidad no tuviste otra elección.

Cuando te ofrecieron un trabajo en una de las caravanas que cruzaba los Titanes, solucionaste dos problemas de un golpe: por un lado, ponías tierra de por medio entre tú y los vengativos familiares del chico al que mataste; por otro, te proporciona unas monedas para tu muy necesitada bolsa. Puede que hayas trabado amistad con algunos de los personajes que viajan de camino al sur, como Kvarek, Rageor, Niha o Fenya.

| KARLA | |
|---|--|
| Raza | Humana (bárbara) |
| Rasgos | Montesa |
| Ágil 13, Atenta 15, Diestra 5, Discreta 11, Fuerte 10, Inteligente 7, Persuasiva 9, Tenaz 10 | |
| Habilidades | Acróbata (adepa), Sexto sentido (principiante), Tiradora (principiante) |
| Armas | Ballesta 1D12, daga 1D6 (Corta), hacha de mano 1D8 |
| Armadura | Cuero endurecido 1D4 (Incómoda) |
| Defensa | 11 |
| Resistencia | 10 Umbral de dolor 5 |
| Equipo | Equipo de aventurero, cepos de caza, caña de pescar, carcaj con 12 virotos, 6 chelines y 6 ortegs. |
| Sombra | Verde como una hoja recién brotada (Corrupción: 0) |

Fenya, cazatesoros trasgo

«¡Ahí estás! Mi tesoro precioso...»

Naciste y te criaste en el poblado trasgo de Karabbadokk, el lugar al que tu familia se mudó después de que el resto de la tribu se uniera a un grupo de bandoleros de los bosques de Mervidun. Cuando no pudiste encontrar trabajo en Fuerte Espina, la reluciente ciudad en la que nunca lograste poner un pie, abandonaste Karabbadokk en busca de una vida mejor. Tienes que darte prisa, ya has cumplido cinco años ¡y la vida pasa volando!

De camino al sur te encontraste con un cerdo viejo y gruñón al que atrapaste con tu magia trasgo y bautizaste con el nombre de Kverula. En el corto periodo de tiempo

que lleváis juntos habéis desarrollado una profunda relación de amor-odio. También os habéis alistado como cuidadores de mulas de una caravana que se dirige al sur. Durante el trayecto esperas reunir compañeros y fondos con los que organizar un viaje de exploración en busca de los tesoros de Davokar; en realidad, es muy posible que ya hayas hablado del tema con Kvarek, Rageor, Magdala, Niha y Karla, compañeros en el camino hacia las tierras muertas de más allá de las montañas.

| FENYA | |
|---|--|
| Raza | Trasgo |
| Rasgos | Paria, Poco longevo, Superviviente (principiante) |
| Ágil 15, Atento 10, Diestro 10, Discreto 13, Fuerte 11, Inteligente 5, Persuasivo 7, Tenaz 9 | |
| Habilidades | Armas de asta (adepa), Rituales (Familiar, principiante) |
| Armas | Daga 1D6 (Corta), lanza 1D10 (Larga) |
| Armadura | Traje de cuero 1D4 (Incómoda) |
| Defensa | 13 |
| Resistencia | 11 Umbral de dolor 6 |
| Equipo | Equipo de aventurero, 3 ortegs. |
| Sombra | Roja como la sangre de arteria (Corrupción: 1) |

| KVERULA, EL CERDO SALVAJE | |
|---|--|
| Raza | Bestia (cerdo) |
| Rasgos | Arma natural (I), Duro (I) |
| Ágil 13, Atento 10, Diestro 11, Discreto 9, Fuerte 15, Inteligente 7, Persuasivo 5, Tenaz 10 | |
| Armas | Colmillos 1D6 (Cortos) |
| Armadura | Piel 1D4 (Flexible) |
| Defensa | 13 |
| Resistencia | 15 Umbral de dolor 8 |
| Sombra | Roja amarillenta, como hojas de álamo en otoño (Corrupción: 0) |

Nombres y género

Si quieres, puedes cambiar el género de los personajes pregenerados. En caso de hacerlo, te sugerimos los siguientes nombres del género opuesto: Kvarek se convierte en Kvara, Orlan pasa a ser Oria, Ansel se transforma en Anselma, Bartelom es Bartala, Magdala puede ser Madbrod, Niha puede sustituirse por Niho y Karla es reemplazable por Karlas. Tanto Rageor como Fenya permanecen igual, con independencia del género del personaje.

Rumbo a Yndaros

LOS PERSONAJES JUGADORES tienen diferentes razones para encontrarse en un campamento de caravanas justo al sur de los Titanes. El campamento se extiende por una gran superficie poblada por árboles esbeltos cuya hojas han comenzado a teñirse de otoño. Hay cerca de cuarenta carromatos repartidos sin orden alguno, más algunas tiendas de campaña. La mayoría son minúsculas y están desgastadas por el uso, pero hay unas pocas que parecen palacios hechos de tela y que, evidentemente, pertenecen a algunos de los nobles que resistieron en sus tierras tanto como les fue posible. También hay una docena de hogueras ardiendo día y noche, algunas rodeadas por troncos, otras por bancos hechos de forma improvisada con más o menos maña.

La Tierra Perdida

Los personajes criados en Alberetor o que hayan vivido allí algún tiempo portan consigo oscuros y tormentosos recuerdos de su viaje hasta el campamento.

Al sur del lugar quedan tierras con fuerza suficiente como para nutrir la vegetación, pero las cosechas que se recogen ya no son como las de antaño: los campos de trigo están semidesiertos, los pálidos tallos solo producen granos medio huecos, los huertos que solían estar llenos de manzanas, limones y ciruelas dulces están vacíos, y por todos lados hay rebaños esqueléticos rumiando la tierra desnuda, vagando a la deriva, sin pastores ni dueños que les cuiden.

Aquellos que provengan de tierras más al sur o al este han presenciado escenas aún más siniestras. Allí la tierra murió hace tiempo, dando lugar a desiertos de polvo negro, incapaces de absorber el agua de la lluvia o los ríos. Hay ciudades abandonadas, edificios y castillos desiertos, granjas fantasma con establos llenos de cadáveres. Alberetor ha dejado de existir para siempre. Todo lo que queda de él es lo que el pueblo de Korinthia se lleve consigo en su viaje a través de las montañas.

LA MAYORÍA de la gente del campamento siente una mezcla de tristeza, alivio y esperanza. Les aflige tener que abandonar el lugar donde sus familias vivieron durante generaciones y donde sus ancestros yacen enterrados; es un paisaje y una civilización a la que se sienten atados. Pero también les consuela haber escapado por fin de los desiertos de ceniza al sur y estar en la región de la montaña, donde aún queda algo de vida. Su esperanza puede verse en la ligera curvatura de sus labios: confían en que el mundo al norte de los Titanes sea tan próspero y acogedor como todos dicen.

Escena 0: Comienzos

SE CONOZCAN O NO, te sugerimos que los personajes jugadores coincidan en una de las hogueras repartidas por el borde del campamento. Junto al fuego también estarán sentados uno o dos compañeros de viaje más: posiblemente Telk, el locuaz conductor de carromatos, y los exploradores Belun y Ludo.

Las personas alrededor del fuego están preparándose la cena y discutiendo la última de una larga lista de malas noticias: los dueños de las caravanas han decidido prepararse para pasar el invierno al sur de los Titanes, ya que parece que las nieves se están

acercando rápidamente. La cuestión es si aciertan al pensar que los pasos de montaña van a resultar infranqueables en pocos días o si aún hay una posibilidad de atravesarlos antes de que el invierno entre con toda su fuerza.

También hay tiempo para hablar de otras cosas. Telk (o quienquiera que esté sentado junto a los personajes) es un tipo curioso y no tiene miedo de preguntarle a los nuevos conocidos de dónde son o a dónde se dirigen, momento que los jugadores pueden aprovechar para empezar a presentar a sus personajes y conocer al resto.

Al cabo de un rato aparece Keler, un amigo de Telk que se sienta junto a ellos. Está visiblemente nervioso y se inclina sobre el conductor de carromatos para susurrarle algo al oído. El personaje que tenga éxito con una tirada de *Atento* puede captar los detalles básicos: el propietario de una de las caravanas ha decidido enfrentarse al peligro e intentará llegar a Ambria antes de que las nieves cierren el paso.

Si ninguno de los personajes logra escuchar la conversación, es probable que aun así entiendan lo que está sucediendo: la cara de Telk se ilumina como un sol de verano, se disculpa y corre a su tienda para empaquetar sus pertenencias. Keler no aguanta muy bien la presión, por lo que los personajes jugadores pueden sacarle la verdad con una tirada exitosa de [*Persuasivo* + 5]; también pueden seguir sin más a la pareja, que se dirige a la parte norte del campamento: allí se encuentra Argasto, el patrón que está dispuesto a partir tan pronto como amanezca.

Escena 1: La prueba

ARGASTO ESTÁ SENTADO en su tienda, inspeccionando el inventario antes del viaje al mismo tiempo que aprovecha para entrevistar a sus posibles acompañantes. En el exterior de la tienda hay una pequeña cola formada por Telk y Keler, Belun y Ludo (quizás), y los personajes. Ambas parejas pueden presumir de haber sobrevivido a varios viajes sobre los Titanes, de modo que abandonarán la tienda con una radiante sonrisa en sus labios. Es el turno de los personajes jugadores.

El patrón Argasto es un hombre de cincuenta años, rollizo, de mejillas rosadas y vestido con ropa holgada hecha de pieles y fieltro. Les echa una breve ojeada antes de volver a su lista de mercancías. «¿Y bien?», dice. Ahora les toca a los personajes jugadores convencer al dueño de la caravana de que se merecen un sitio en el grupo de viaje y que serán útiles y no supondrán ningún lastre. Cuando hayan expuesto su caso, se girará para mirarles: «¿Y sois capaces de defenderos por vosotros mismos? No estoy seguro...».

Conducta

En la descripción de cada criatura y personaje no jugador hay una característica llamada «Conducta», que está diseñada para ayudar al director de juego a interpretar al PNJ, de forma que los jugadores puedan distinguirlo del resto de las figuras que conozcan y sepan algo más sobre él.

Argasto insiste en que hay un límite al número de personas que puede llevarse y que solo tiene espacio para «gente de valía», es decir, individuos que aumenten sus posibilidades de cruzar las montañas. Si los personajes desean acompañarle deben mostrar su destreza en una prueba contra sus leales guardias. No les está proponiendo un combate a muerte, solo uno a primera sangre. Por tanto, cada participante que reciba uno o más puntos de daño contra su *Resistencia* debe retirarse y admitir su derrota.

La prueba se realiza junto a la gran hoguera que hay al lado de la tienda de Argasto, pero antes de empezar el dueño de la caravana anuncia en voz alta que no quiere ver una matanza. Los cortes y moretones son aceptables, pero deben evitar cualquier herida grave, ¡todos los participantes deben estar perfectamente sanos y listos para partir en cuanto amanezca! Sea cual sea el resultado del combate, Argasto aceptará a todos los personajes jugadores; ha disfrutado con su actuación, incluso si fueron derrotados por los guardias.

Los guardias de la caravana

«No os haremos daño, lo prometo...»

Se trata de un grupo de hombre y mujeres (tantos como los personajes jugadores + 1) de origen ambrio y que han sobrevivido a más de un viaje a través de las montañas. Son combatientes duros de roer que si bien no andan sobrados de habilidad, jamás retroceden ante el enemigo.

| | | |
|--|---|--------------------------|
| Conducta | Sonríe con aplomo, blande su espada de forma provocadora. | |
| Raza | Humano (ambrio) | |
| Desafío | Sencillo | |
| Rasgos | <i>Contactos</i> (guardias de la caravana) | |
| Ágil 10 (0), Atento 11 (-1), Diestro 13 (-3), Discreto 5 (+5), Fuerte 15 (-5), Inteligente 7 (+3), Persuasivo 9 (+1), Tenaz 10 (0) | | |
| Habilidades | Ninguna | |
| Armas | Espada 4 | |
| Armadura | Armadura de escamas 3 (Incómoda) | |
| Defensa | +2 (escudo) | |
| Resistencia | 15 | Umbral de dolor 8 |
| Equipo | 1D10 chelines, tabaco de mascar | |
| Sombra | Cobre mate (Corrupción: 0) | |

Tácticas: Dos de los guardias empiezan atacando al personaje que parezca más grande y peligroso. El resto se enfrenta a un PJ cada uno.

En compañía de ladrones

ESTE SEGUNDO CAPÍTULO trata sobre la caza y enfrentamiento con un ladrón lo suficientemente temerario como para robar la Piedra Solar, un artefacto sin el que la caravana difícilmente podrá sobrevivir al invierno que se aproxima. Además de algunas secuencias de combate más o menos complicadas, el capítulo también incluye varios retos sencillos. Los personajes deben encontrar dónde se esconde el ladrón, interrogar a sus cómplices y rastrear al canalla a través del bosque sin caer en la trampa que ha dejado tras de sí. Cuando finalmente lo alcancen, tendrán que pensar en un modo de acercarse sin exponerse a sus ataques.

LA CARAVANA DE ARGASTO abandona el campamento, rumbo al norte. Los personajes viajan por un bosque tan denso que a veces no logran ver más que árboles, carretas y el camino frente a ellos. La lenta marcha pendiente arriba serpentea entre frondosas colinas y barrancos poco profundos. De vez en cuando los carromatos llegan a un saliente desde donde pueden verse las gigantescas montañas del norte. El sol brilla a través de un cristalino cielo azul, como si el propio Prios hubiera escuchado las oraciones de los viajeros suplicándole que les bendijera con buen tiempo. Incluso Argasto parece relajado: «La cálida sonrisa del Dador de Leyes brilla sobre el paso; es un buen augurio».

Empieza a anochecer y es hora de acampar. Las caravanas forman un círculo y Bartelom se aleja para lavarse junto a un arroyo cercano cuando, poco después, se escucha un grito. Es la voz de Bartelom: «¡Ladrones, ladrones!».

Mientras el novicio se estaba lavando, alguien se acercó sigilosamente y le robó la Piedra Solar que guardaba en uno de los bolsillos de su abrigo. Sin el

artefacto, es posible que la caravana no sea capaz de sobrevivir al paso montañoso, especialmente si el frío se recrudece. Argasto lo tiene claro: «Me da igual la bendición de Prios: o recuperamos la Piedra Solar o nos damos la vuelta».

Escena 2: A la caza del ladrón

LOS PERSONAJES no tendrán dificultad en identificar al ladrón, pero atraparlo es otra cosa. El villano es un cuidador de mulas que ha desaparecido, un tal Keler. Sus compañeros de carromato no intentan ocultar su desaparición, sino todo lo contrario. Sin embargo, su mejor (y único) amigo, Telk, les ocultará algo de información a menos que logren sacársela de algún modo.

Hay dos maneras de encontrar al ladrón: rastreándolo desde el lugar del robo o convenciendo a Telk de que hable. Después de todo, la Piedra Solar puede ser fundamental para la supervivencia de toda la caravana.

PERSUADIR AL AMIGO DEL LADRÓN
(Solución rápida)

Keler viajaba con un grupo grande, pero se relacionaba principalmente con otro cuidador de mulas, Telk. Este sabía que Keler es un ladrón y un mentiroso, pero aun así lo considera su amigo. Los personajes deben hablar con Telk (hay mucha gente que puede confirmarles que era uno de los más cercanos a Keler) y convencerle de que les dé alguna pista sobre el paradero de su amigo. Si logran pasar una tirada de *Persuasivo*, el cuidador de mulas les cuenta lo siguiente: «Keler mencionó algún tipo de escondite. Os puedo decir por dónde es». Esta información hace que sea más fácil rastrearlo (ver a continuación).

RASTREAR AL LADRÓN
(Solución lenta)

Keler ha tomado ciertas precauciones: borró su rastro lo mejor que pudo y colocó una trampa al

final del camino (ver escena 3). Sin embargo, aún quedan huellas del ladrón en el lugar del robo, junto a la orilla del río donde Bartelom dejó su abrigo.

Rastrear a Keler hasta el molino requiere dos tiradas con éxito de [*Atento*←*Discreto*]. Cada jugador puede hacer un intento, empezando por el que sea más *Atento*. Si Telk les ayuda, solo hace falta tener éxito en una tirada.

Otra opción es emplear un medio místico (como la habilidad de *Ojo místico* o algún poder) para sentir el camino hacia la Piedra Solar. En ese caso necesitan superar dos tiradas para localizar el molino en ruinas: una de [*Tenaz* - 5] y otra de [*Tenaz* - 3]. Los personajes pueden intentar este método incluso si fracasaron a la hora de seguir el rastro de Keler.

Los personajes llegarán al molino cuando superen dos tiradas (o solo una, si cuentan con la información de Telk). Allí se encuentra Keler, a la espera de sus compañeros.



Bartelom como personaje jugador

Si uno de los jugadores controla a Bartelom, será necesario hacer algunos ajustes. Una opción es hacer que haya otro novicio de la Ordo Mágica en la caravana (Edira) y que sea ella a quien le roben la Piedra Solar. Otra alternativa es que el ladrón vacíe los bolsillos del personaje jugador mientras está durmiendo o cambiándose de ropa (después de que Keler derramara «accidentalmente» su cuenco de sopa sobre él).



Escena 3: El combate por la Piedra Solar

KELER HA COLOCADO un cepo que se activará si alguien pasa por encima sin mirar con cuidado. El grupo de aventureros puede detectar la trampa si el personaje que va en cabeza supera una tirada de [*Atento* - 3], en cuyo caso pueden sortearla sin más.

Si la trampa se activa, ocurren dos cosas: el personaje que la pisó debe superar una tirada de [*Ágil* - 3] o sufrir 4 puntos de daño; si llega a recibir daño, queda atrapado en el cepo hasta que pase una tirada de [*Fuerte* - 3].

En cualquier caso, la trampa hace un ruido tan fuerte que Keler descubre que alguien se acerca. Comienza el combate: determina la iniciativa. Keler se encuentra en lo alto del molino, con su ballesta cargada y lista para disparar.

Si la trampa no se activa, los personajes pueden intentar moverse sigilosamente hacia las ruinas, para lo que deben superar una tirada de [*Discreto* - 5]; recuerda que algunas armaduras pueden incrementar el penalizador. Si cualquiera de los personajes falla la tirada, Keler les oye aproximarse y empieza a dispararles con su ballesta.

Si los personajes jugadores siguen acercándose, Keler les grita: «¡Os arrepentiréis! Mal-Rogan el no muerto os encontrará y os cortará en mil pedazos. Ni siquiera la muerte pudo detenerle. ¿Creéis que sois rival para Mal-Rogan, el Señor de la Muerte?». Si los personajes llegan hasta él, tira la ballesta al suelo y se rinde. La Piedra Solar se encuentra en uno de sus bolsillos.

Si llevan a Keler de vuelta a la caravana será recibido con insultos, piedras y barro. Argasto le quitará cualquier comida o herramienta que lleve encima y le

mandará hacia el interior del bosque como castigo. Si los personajes jugadores sugieren otro tipo de condena, Argasto se muestra de acuerdo con ellos: al fin y al cabo, fueron ellos quienes recuperaron la piedra y atraparon al villano.

Keler, ladrón de segunda

«Por favor, dejad que me vaya.
¡Os juro que no volveré a robar!»

| | |
|--|---|
| Conducta | Mirada nerviosa, tartamudea. |
| Raza | Humano (ambrio) |
| Desafío | Sencillo |
| Rasgos | Contactos (bandidos) |
| Ágil 10 (0), Atento 15 (-5), Diestro 10 (0), Discreto 11 (-1), Fuerte 9 (+1), Inteligente 13 (-3), Persuasivo 7 (+3), Tenaz 5 (+5) | |
| Habilidades | Ninguna |
| Armas | Ballesta 5, daga 3 (Corta) |
| Armadura | Peto de cuero 2 (Incómodo) |
| Defensa | +2 |
| Resistencia | 10 Umbral de dolor 5 |
| Equipo | La Piedra Solar, 3 táleros, amuleto de la suerte (estropeado), carcaj con 12 virotes. |
| Sombra | Plata mate (Corrupción: 0) |

Tácticas: Keler dispara con la ballesta y saca su daga solo si le arrinconan. Tan pronto como tenga claro que puede salir herido, se rinde y ruega por su vida.

Keler se ve a sí mismo como un genio incomprendido; en particular, considera que es un ladrón excepcional. Su curiosidad y atención constante le permitieron darse cuenta del tesoro de Bartelom cuando este lo sacó de su bolsillo para calentarse las manos heladas.

Keler decidió probarle a su antigua banda la inmensidad de su talento, así que robó el artefacto y puso rumbo hacia su guarida. Allí se encuentra, a la espera de que vuelvan sus excompañeros y convencido de que se arrepentirán de haberle expulsado cuando le vean con la Piedra Solar. Keler está seguro de que es el mejor plan que ha tenido en años.

ESCENA 3.1: LA LLEGADA DE MAL-ROGAN

Si el director de juego tiene el día cruel o si los jugadores deciden esperar a los compañeros de Keler, al poco tiempo llega una banda de andrajosos bandidos desde el sur, a través de un camino lleno de matojos. Dos de los bandidos van por delante, vigilando, seguidos por su líder y el resto de la banda. Puede que Mal-Rogan sea un muerto viviente, pero no es estúpido.

Mal-Rogan, bandido muerto viviente

«¡La Piedra Ardiente es MÍA!»

Rogan Gorinder era un miembro de la Guardia de la Reina que murió en la guerra contra los Señores Oscuros: tras perder un brazo en combate, la herida se infectó y los curanderos no fueron capaces de neutralizar la sangre negra que empezó a correr por sus venas.

Pero Rogan volvió a alzarse, convertido en un muerto viviente, con el cuello y las sienes cubiertos de venas negras y pus supurándole del muñón donde antes se encontraba su brazo. Nadie sabe por qué regresó, pero Rogan se lo tomó como una oscura señal de la grandeza que le aguardaba. Ahora se hace llamar Mal-Rogan y se ha puesto a la cabeza de un grupo de bandidos de las montañas donde se crió, donde espera fundar un reino de forajidos.

Si los personajes jugadores no logran detener al antiguo noble, este acabará por labrarse un nombre en las regiones sureñas de Ambria, por donde vagará sembrando el pánico y dejando tras de sí una cosecha de cadáveres mancillados por la oscuridad.

| | |
|-----------------|---|
| Conducta | Habla con voz rota, inclinando su cabeza hacia delante y atrás. |
| Raza | Muerto viviente |
| Desafío | Complicado |
| Rasgos | Longevo, Muerto viviente (I) |

Ágil 11 (-1), **Atento** 10 (0), **Diestro** 7 (+3), **Discreto** 9 (+1), **Fuerte** 17 (-7), **Inteligente** 5 (+5), **Persuasivo** 10 (0), **Tenaz** 13 (-3)

Rogan el pensar y los personajes ambrios

Es perfectamente posible que los personajes jugadores como Orlan, Bartelom o Ansel hubieran conocido o hubieran sido amigos de Rogan en el pasado, planteando así un interesante reencuentro...

| | | |
|--------------------|--|--------------------------|
| Habilidades | <i>Atributo excepcional</i> (Fuerte, adepto), <i>Golpe de hierro</i> (adepto), <i>Poder místico</i> (Maldición, maestro) | |
| Armas | Lucero del alba 6 | |
| Armadura | Cota de mallas reforzada 4 (Incómoda) | |
| Defensa | +3 | |
| Resistencia | 15 | Umbral de dolor — |
| Equipo | Su propia mano momificada en una cadena oxidada alrededor del cuello (artefacto, ver página 255), 4 táleros. | |
| Sombra | Negra como el alquitrán (consumido por la Corrupción) | |

Tácticas: Rogan deja que sus hombres ataquen primero mientras lanza un maldición sobre el rival que considere más peligroso. En cuanto el poder tiene efecto, se lanza al combate con su maza.

Bandidos (tantos como PJ)

«La bolsa o la... ¡O te mato!»

| | | |
|--|--|--------------------------|
| Conducta | Se quedan mirando fijamente con unos ojos nublados e inexpressivos. | |
| Raza | Humano (ambrio) | |
| Desafío | Sencillo | |
| Rasgos | <i>Contactos</i> (matones y bandidos) | |
| Ágil 10 (0), Atento 11 (-1), Diestro 13 (-3), Discreto 15 (-5), Fuerte 9 (+1), Inteligente 10 (0), Persuasivo 7 (+3), Tenaz 5 (+5) | | |
| Habilidades | Ninguna | |
| Armas | Ballesta 5, lanza 4 (Larga) | |
| Armadura | Peto de cuero 2 (Incómodo) | |
| Defensa | +2 | |
| Resistencia | 10 | Umbral de dolor 5 |
| Equipo | 5 chelines, juego de dados o baraja de cartas, tabaco de mascar, carcaj con 6 virotes. | |
| Sombra | Hierro oxidado (Corrupción: 2) | |

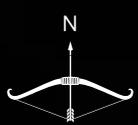
Tácticas: Los bandidos disparan una salva de virotes para, a continuación, atacar con sus lanzas. Intentarán no arriesgar su vida y esperar a que Mal-Rogan acabe con los personajes uno a uno.

Idea para futuras partidas

Rogan el no muerto puede servir para complicarles la vida a los jugadores durante muchas partidas. Tras el encuentro en el molino, Rogan quedará convencido de que la Piedra Solar es fundamental para el éxito de sus ambiciosos planes. Lo más probable es que siga a los personajes hasta Yndaros y más allá, convirtiéndose en una némesis especialmente tenaz. Antes de eso, puede aparecer cuando los personajes se vean amenazados por los elfos (ver capítulo 3) y ofrecerles su ayuda, siempre a cambio de la piedra.



Cepo



2x2m

2x2m

EL MOLINO EN RUINAS

El molino fue construido hace muchos años por un barón excesivamente optimista que pretendía colonizar las montañas. En la actualidad se encuentra cubierto de musgo y plantas trepadoras. Los suelos de madera del interior se han venido abajo, pero el tercer piso, hecho completamente de piedra, sigue en buen estado. Los bandidos trepan hasta allí usando una escalera que es demasiado larga como para caerse (o recogerse) desde el interior del lugar. La planta superior ofrece una buena visión de los alrededores del molino.

El peaje de las montañas

SIN QUE LOS PERSONAJES LO SEPAN, entre sus compañeros de viaje se ocultan un par exploradores de Davokar que en el pasado trabajaron para los cazatesoros de Fuerte Espina. Sus andanzas les llevaron a atraer el interés de Lestra (una manto negro), enemistarse con el Pacto de Hierro y desatar una horrible maldición que ya ha acabado con la mayoría de sus antiguos compañeros. Este tercer capítulo describe lo que ocurre cuando los elfos del Pacto de Hierro finalmente encuentran a su presa.

ADVERTIMOS AL DIRECTOR DE JUEGO que este capítulo es más abierto que los anteriores y que está más en línea con el diseño estándar de aventuras para **Symbaroum**. Por tanto, corresponde al DJ poner la historia en marcha (ver escena 4), pero serán los jugadores quienes tomen el timón.

La regla de oro del director de juego es respetar la iniciativa de los jugadores. La interacción entre las decisiones de estos y la presentación del mundo en boca del DJ puede dar a momentos de partida muy

intensos. A la escena inicial le seguirán otras más, pero el orden en que aparezcan (si es que aparecen) no está fijado. Recuerda la regla de plata del director de juego: los planes no significan nada, ¡pero planear es algo imprescindible! El DJ debe comprender los objetivos de cada grupo e individuo y saber qué están dispuestos a hacer para alcanzar sus metas; eso le permitirá emplear las acciones de los jugadores y las reacciones de los PNJ para ordenar las escenas.

Introducción para el director de juego

HACE ALGÚN TIEMPO, Belun y Ludo (dos bárbaros hermanos) vivían en Fuerte Espina, cerca de la frontera sur de Davokar, donde trabajaban como cazatesoros y exploradores. Decidieron huir cuando descubrieron que los demás miembros de su última expedición habían muerto de forma horrible: unos en silencio, otros asesinado y los demás... Los demás se vieron transformados en abominaciones y fueron consecuentemente exterminados por los vecinos y la guardia de la ciudad.

Hasta donde los hermanos saben, la expedición en la que tomaron parte fue un fracaso total: nunca llegaron a alcanzar las ruinas interiores y tuvieron que conformarse con una pequeña tumba cerca del borde del bosque. Pero parece que hay otros que lo ven de

forma diferente. Los miembros del Pacto de Hierro (una alianza de los elfos y los Pueblos Antiguos) creen que los miembros de la expedición están infectados por la mancha de Davokar y que deben ser eliminados. Los elfos han rastreado a los saqueadores y están decididos a acabar con su vida antes de que la corrupción que portan contagie a otros.

Tampoco ayuda que la manto negro que viaja con la caravana, Lestra, empiece a sospechar que Belun tiene algo raro. La cazamonstruos no se equivoca, ya que el explorador ha comenzado a mostrar graves signos de corrupción. Los personajes jugadores con las habilidades apropiadas tendrán pronto la oportunidad de confirmar las sospechas de la hermana del crepúsculo...

IIa introducción para los jugadores

EL TIEMPO CONTINÚA siendo favorable mientras cruzáis el paso montañoso, aunque el viento ha empezado a morder con crueldad vuestros dedos y mejillas. La Piedra Solar sigue inactiva y así debe permanecer mientras sea posible, porque de acuerdo con las leyes

de la magia, cada vela que se encienda crea una sombra. Además, los que hayáis trabado amistad con el novicio (Bartelom o Edira) le habréis escuchado decir que despertar el calor de la piedra tendrá repercusiones sobre aquel que lo haga. Otra razón más para no precipitarse...

Escena 4: El precio de la leña

CON O SIN PIEDRA SOLAR, los personajes siguen necesitando algo de leña para pasar la noche. Los viajeros realizan breves incursiones por las arboledas cada vez más pequeñas de las colinas. De repente, se escucha el rugido de una bestia, seguida al poco de gritos humanos de socorro. Los personajes están cerca y son los primeros en llegar a la escena. Para entonces, ya ha sucedido lo siguiente:

Una monstruosa criatura (una tirada exitosa de *Versado en criaturas* les revela que es una loba gigante) se encuentra gruñendo y babeando frente a dos exploradores y una manto negro. Tras la criatura hay varios lobos más pequeños, formando un semicírculo (una tirada exitosa de *Versado en criaturas* revela que son jakaars).

La lucha que se avecina será entre los personajes y un grupo de enemigos, de los que uno (la loba gigante) es más peligroso que los otros (los jakaars). Los personajes también disponen de un par de PNJ de su lado que pueden usar de forma táctica y sensata.

Si los jugadores se abstienen de dar órdenes (hace falta una tirada de *Persuasivo* para que los PNJ se enfrenten a la loba gigante), los exploradores lucharán contra los jakaars mientras que la manto negro les cura (al tiempo que busca cualquier signo de *Corrupción*). Si sucede así, esa parte del combate puede narrarse de forma resumida y sin tiradas de dados: el plato fuerte es la pelea entre los personajes y la loba gigante.

Aunque los exploradores y la manto negro podrían salir heridos del encuentro, te recomendamos que no los dejes morir, ya que el objetivo de esta escena es que los PJ tengan la oportunidad de conocerlos. Si el director de juego prefiere cambiarlos por otros viajeros que sí puedan morir, adelante.

Loba gigante, la exploradora elfa Keri-Las en su forma lupina

| | |
|--|--|
| Conducta | Gruñe y enseña los dientes, luego intenta atacar a Ludo y Belun. |
| Raza | Elfa (elfa estival) |
| Desafío | Normal |
| Rasgos | <i>Arma natural</i> (1), <i>Dura</i> (1) |
| Ágil 15 (-5), Atenta 10 (0), Diestra 10 (0), Discreta 5 (+5), Fuerte 11 (-1), Inteligente 7 (+3), Persuasiva 9 (+1), Tenaz 13 (-3) | |
| Habilidades | <i>Acróbata</i> (principiante), <i>Combate sin armas</i> (principiante), <i>Poder místico</i> (Cambiaformas, adepta) |
| Armas | Mordisco 4 (Corto) |
| Armadura | Piel de lobo 2 (Flexible) |
| Defensa | -5 |
| Resistencia | 11 Umbral de dolor 6 |
| Equipo | Un brazalete de hierro oxidado, 6 chelines. |
| Sombra | Rojo sangriento con el borde ligeramente coagulado (Corrupción: 3) |

Tácticas: Keri-Las intenta llegar hasta los exploradores bárbaros y capturarlos (o asesinarlos, en caso de que fracase). No matará a nadie más (como los PJ), pero atacará a cualquiera que se interponga en su camino

Si muere, la loba gigante recupera su forma original.

Frente a los personajes yace una elfa cubierta de heridas, tan muerta como la bestia a la que acaban de aniquilar. Va vestida con una sencilla chaqueta de lana y no porta arma alguna. Se llamaba Keri-Las y era una de los exploradores del grupo que va tras los hermanos bárbaros Ludo y Belun.

La elfa lleva un brazalete hermosamente decorado en su antebrazo izquierdo. Un personaje jugador con la habilidad *Estudioso* que supere una tirada de *Inteligente* se dará cuenta de que es un antigua joya élfica de juramento y un símbolo del Pacto de Hierro, la supuesta alianza o acuerdo sellado por humanos y elfos siglos atrás.

El rastro de la loba

Si los jugadores deciden rastrear de dónde vino la loba gigante, respeta su iniciativa. Para tener éxito, los personajes deben superar tres tiradas de [Atento + 5]. Empieza con el mejor rastreador del grupo (el más Atento), pero deja que los demás lo intenten si este fracasa. Si lo logran, las huellas de Keri-Las les llevan de vuelta al campamento de los elfos.

Jakaar, (tantos como los PJ)

Los jakaar son una manada de animales caninos que normalmente capturan sus propias presas o se comen los restos dejados por otras bestias. La manada que sigue a Keri-Las aprovecha la oportunidad para atacar junto a la hambrienta loba.

| | |
|--|---|
| Raza | Bestia |
| Desafío | Sencillo |
| Rasgos | Arma natural (I), Duro (I) |
| Ágil 15 (-5), Atento 10 (0), Diestro 13 (-3), Discreto 11 (-1), Fuerte 10 (0), Inteligente 7 (+3), Persuasivo 5 (+5), Tenaz 9 (+1) | |
| Habilidades | Ninguna |
| Armas | Mordisco 3 (Corto) |
| Armadura | Piel de lobo 2 (Flexible) |
| Defensa | -5 |
| Resistencia | 10 Umbral de dolor 5 |
| Equipo | Ninguno |
| Sombra | Verde como la hierba en primavera (Corrupción: 0) |

Tácticas: Los jakaars siguen a la loba gigante y atacan a un oponente cada uno (o a los exploradores, si los PJ se enfrentan a la loba gigante).

ESCENA 4.1: EL CADÁVER DE LA ELFA

Si la loba gigante muere durante el combate, los personajes deben decidir qué hacer con su cadáver. Cada viajero puede reaccionar de forma diferente. ¿Quién estaba presente durante el combate? ¿Con quiénes hablan los personajes tras volver al campamento? Más abajo tienes un resumen de cómo pueden reaccionar los miembros más importantes del convoy.

Los personajes jugadores que superen una tirada de [Atento + 3] se darán cuenta de que Belun y Ludo, los exploradores, se ponen muy nerviosos cuando ven a la elfa. Intentarán ocultarlo como si no hubiera sucedido nada y no le contarán a nadie lo del cadáver, incluso si los jugadores no les piden que cierren la boca.

Lestra, la manto negro, parece tener curiosidad sobre el cadáver y pregunta en voz alta: «¿A qué o quién perseguía la loba?». Una tirada con éxito de *Atento* revela la mirada que dirige hacia los hermanos.

Argasto tendrá aún más prisa por reanudar la marcha en cuanto se entere de lo sucedido y de lo que se ocultaba bajo la loba: «Son malas noticias, debemos apresurarnos hasta Yndaros. Estaremos a salvo de los elfos en la ciudad de la reina».

Bartelom/Edira puede explicar la procedencia del brazalete de la elfa, pero no tiene ninguna opinión al respecto. Sin embargo, el místico sí muestra interés



Susurros de elfo

Un personaje con la habilidad *Estudioso* (adepto) y que supere una tirada de *Inteligente* podrá entender la conversación entre los elfos:

Saran-Ri: *Deja que acabemos con todos, no sabemos quién más está infectado.*

Godrai: *No, solo mataremos a los dos.*

Si los PJ han matado a la loba gigante:

Saran-Ri: *Han asesinado a mi Keri-Las.*

Godrai: *Lo sé, su sacrificio no será olvidado.*

Pero los únicos que deben morir son los bárbaros infectados por la plaga.

No vamos a comenzar una guerra.

Saran-Ri: *Sabes tan bien como yo que la guerra es inevitable. Si no hoy...*

Godrai: *¡Ya es suficiente!*

Saran-Ri gruñe y retrocede. Un personaje que supere una tirada de *Atento* se da cuenta de que los movimientos del elfo recuerdan a los de un animal (Saran-Ri también es un cambiaformas).



en la magia cambiaformas usada por la elfa: «Parece algún tipo de brujería élfica. ¿Os he hablado alguna vez de mi propia tradición? La magia de nuestra orden es una versión refinada de las primitivas prácticas de las brujas».

Escena 5 (intermedio): Roche de tormenta

LA CARAVANA AVANZA lentamente hacia el paso de montaña por carreteras cada vez más empinadas. Cuando por fin alcanza la primera cima, los carromatos llegan a una meseta donde el tiempo cambia repentinamente a peor: el viento sopla con fuerza, el cielo se torna oscuro y empieza a nevar.

Argasto ordena que los carromatos formen un círculo para protegerse de la intemperie. Un personaje con la habilidad de *Ojo místico* puede tirar *Tenaz* para detectar unos cantos furiosos en el viento y darse cuenta de que la tormenta ha sido conjurada por alguien (Godrai, un elfo con el ritual de *Manipulación atmosférica*). Si ninguno de los PJ oye los cánticos, el director de juego puede dejar que Lestra lo haga, aunque solo sea por el efecto dramático.

Los viajeros de la caravana se preparan para una fría y larga noche: cierran sus carromatos tan bien como pueden, juntan a sus animales en un gran rebaño y los cubren con mantas.

Escena 6: El ultimátum

LA TORMENTA AMAINA al amanecer. Pero la situación sigue sin ser favorable: ha nevado tanto que la meseta parece intransitable. Los partidarios de seguir se enfrascan en una fuerte discusión con los que piensan que es mejor no arriesgarse.

En ese momento, surgen dos figuras entre la ligera nevada, que se acercan a pie. Telk, que estaba vigilando, da la alarma: «¡Elfos! ¡Creo que son elfos!». Las discusiones cesan, el silencio reina en el campamento.

El primero de los elfos toma la palabra: su amigo se llama Saran-Ri, él se presenta como Godrai. «Venimos en busca de esos que se hacen llamar Belun y Ludo». Si se le pregunta por qué, responde: «Han violado los tratados, han cavado demasiado hondo en la tierra de la vieja Davokar. Llevan la marca de la plaga y deben ser purificados».

Si los personajes no intervienen para evitarlo, Argasto les entrega a los exploradores. En caso contrario, el compañero de Godrai le susurra algo a su líder, que responde con calma. Tras musitar unas palabras

Lo que realmente sucedió

Si los PJ tienen la oportunidad de interrogar a Ludo y consiguen que hable (tirada con éxito de *Persuasivo*, más alguna amenaza creíble), les cuenta la siguiente historia: Belun y él fueron contratados como exploradores por un grupo de cazatesoros encabezados por un tipo desagradable llamado Gorak y su lugarteniente, una trocalenga de nombre Alahara.

El grupo se internó en las profundidades de Davokar, pero no llegó hasta su destino: las zonas oscuras del bosque y las bien conservadas ruinas de tiempos de Symbaroum.

Sin embargo, tropezaron por casualidad con una pequeña tumba, el lugar de reposo de un jefe bárbaro muerto hace siglos. Los cazatesoros saquearon el oro, las joyas y los objetos místicos del lugar; Gorak solo se quedó con la corona de cobre cubierta de verdín que portaba el líder bárbaro, encajada en el cráneo.

Tras su regreso a Fuerte Espina, los miembros de la expedición vivieron como reyes durante un tiempo. Luego, uno a uno empezaron a morir o a transformarse (si Belun ya ha cambiado, Ludo explica que es lo mismo que le sucedió a los demás).

Gorak y Alahara desaparecieron tras hablar con Lasifor Camponegro, el alcalde de Fuerte Espina. Luego Belun empezó a sentir que alguien lo vigilaba, así que decidieron huir al sur.

De repente, Ludo recuerda otro detalle: una tarde, junto al fuego, todos los miembros de la expedición sostuvieron el cráneo con la corona. Recuerda que, a pesar de todo, la calavera resultaba cálida al tacto y que, por un momento, sintió como si sus cuencas vacías le miraban bajo el brillo de la hoguera...

más, Godrai dice: «Esas vidas nos pertenecen. Si os negáis, correrá la sangre. Volveremos al anochecer».

Los elfos se dan la vuelta y los viajeros de la caravana empiezan a discutir sobre el ultimátum.

Escena 7: Entre la espada y la tormenta

LOS MIEMBROS de la caravana deben ponerse de acuerdo: ¿entregan a Belun y Ludo o los defienden cuando vuelvan los elfos? Argasto, el dueño de la caravana, está lleno de dudas, pero se verá obligado a decidir. Sin embargo, antes quiere saber lo que piensan los demás.

La manto negro Lestra quiere poner a los hermanos bajo grilletos y llevárselos al monasterio que los Hermanos del Crepúsculo tienen en la ladera norte de los Titanes para que los miembros de su orden «cuiden de ellos si están enfermos». Los Mantos Negros están interesados en cualquier cosa relacionada con la mancha y la corrupción de Davokar.

Lestra dirá y hará lo que haga falta para salirse con la suya. Por ejemplo, puede mentir sobre la conversación mantenida entre Godrai y Saran-Ri, diciendo que planean matarlos a todos, incluso si les entregan los bárbaros, ya que simplemente prefieren empezar por esos dos. Luego matarán al resto de la caravana, por seguridad.

Los bárbaros se oponen, evidentemente, a ser entregados. Ludo eleva su voz tanto como puede, pero Belun apenas murmura algo. Telk, el cuidador

de mulas, lo tiene claro: «¡Prefiero que los elfos se los lleven a ellos antes que a mí!». Se pueden oír murmullos y discusiones por toda la caravana.

Los PJ pueden desequilibrar la balanza. Si apoyan la entrega, Argasto decide en su favor; pasa a la escena 8-1: Rendición. Pero si los personajes jugadores se oponen y animan a los viajeros a luchar contra los elfos, Argasto toma una determinación parecida; en ese caso, ve a la escena 8-2: La batalla final.

Si la decisión final es entregar a los bárbaros, Lestra hará un último intento por persuadir a los personajes para que cambien de opinión: «Estáis muy equivocados si pensáis que eso os protegerá. Prios, el Único y el Dador de Leyes, quiere que los corruptos sean llevados hasta Ambria, para que mis hermanos y hermanas cuiden de él». Si los PJ no se dejan convencer por sus argumentos religiosos, Lestra adopta un tono más práctico: «No se los podemos entregar sin más, ¡deben ser estudiados! Para luchar contra los horrores de Davokar primero debemos entenderlos». Si los PJ siguen sin cambiar de opinión, la manto negro acepta a regañadientes.

Escena 8: Rendición o lucha

LA DECISIÓN DE ARGASTO provocará una lucha, ya sea porque ordene entregar a los bárbaros (8-1) o porque elija resistirse y haya una batalla entre los

viajeros y los elfos (8-2). Sea como sea, el dueño de la caravana va a necesitar toda la ayuda que pueda reunir.

ESCENA 8-1: RENDICIÓN

Belun entrará en la última fase de su enfermedad en cuanto se dé cuenta de que lo van a entregar, momentos antes de que los elfos vuelvan para reclamar su presa. Aunque Ludo también se resistirá, parece que la transformación de Belun le sorprende tanto como a los demás.

Si Ludo sobrevive y se lo entregan a los elfos, Saran-Ri se transforma en osogro (un oso de tamaño descomunal), apresa al bárbaro entre sus fauces y se lo lleva al interior de la tormenta, que empieza a despejarse.

Lo último que los PJ ven del explorador es su cara de desesperación y sus brazos retorciéndose. Momentos después, Ludo desaparece de la vista y sus gritos dejan de escucharse, ya sea por los fríos vientos del paso de montaña o porque ni siquiera un ser tocado por la mancha puede gritar una vez se adentra en el reino de los muertos.

Belun, abominación renacida

«Me siento bien... no... no... ¡Nooooooo...!»

Belun sufre una muerte sangrienta cuando algo horrible se abre paso a través de su piel, literalmente: una enorme criatura de músculos desnudos cuyos dedos se han transformado en cuchillos de hueso y de cuyo cráneo asoman unas protuberancias que imitan a una especie de corona puntiaguda.

| | |
|--|--|
| Conducta | Al principio tiembla de miedo, luego tiembla debido al poder que brota de su interior. |
| Raza | Abominación (humano) |
| Desafío | Complicado |
| Rasgos | <i>Arma natural</i> (I), <i>Duro</i> (I), <i>Robusto</i> (I) |
| Ágil 10 (0), Atento 10 (0), Diestro 13 (-3), Discreto 7 (+3), Fuerte 15 (-5), Inteligente 9 (+1), Persuasivo 5 (+5), Tenaz 11 (-1) | |
| Habilidades | <i>Combate con armadura</i> (principiante), <i>Combate sin armas</i> (maestro), <i>Berserker</i> (maestro) |
| Armas | Garras 12/10 (Cortas), dos ataques contra el mismo objetivo |
| Armadura | Carne correosa 5 |
| Defensa | +2 |
| Resistencia | 15 Umbral de dolor 8 |
| Equipo | Ninguno |
| Sombra | Negro supurante (consumido por la Corrupción) |

Tácticas: La abominación ataca al objetivo más grande, el más próximo o el que más daño le hiciera el turno anterior. Jamás intenta defenderse; además, cuando se dirige hacia un enemigo, ignora cualquier riesgo de recibir un ataque gratuito.

La abominación está furiosa y hambrienta y matará indiscriminadamente hasta que acaben con ella. Si muere, su cadáver se derrumba en una montaña informe y sanguinolenta que empieza a pudrirse rápidamente. Todo lo que queda de Belun es un cráneo deforme.

Ludo, explorador

«No me pasa nada, apenas toqué la calavera, ¡lo juro!»

La corrupción que crece dentro de Ludo le ha provocado un estigma en forma de heridas que no se cierran en los pliegues de sus articulaciones. Aunque Ludo se salve de los elfos, no tardará en sufrir el mismo destino que su hermano. En ese caso, el director de juego puede usar la misma descripción y estadísticas que Belun.

| | |
|--|--|
| Conducta | Pestañea sin parar, voz temblorosa. |
| Raza | Humano (bárbaro) |
| Desafío | Sencillo |
| Rasgos | <i>Montés</i> |
| Ágil 13 (-3), Atento 15 (-5), Diestro 10 (0), Discreto 7 (+3), Fuerte 11 (-1), Inteligente 9 (+1), Persuasivo 5 (+5), Tenaz 10 (0) | |
| Habilidades | Ninguna |
| Armas | Arco 4, hacha 4 |
| Armadura | Armadura de cuero 2 (Incómoda) |
| Defensa | -2 (escudo) |
| Resistencia | 11 Umbral de dolor 6 |
| Equipo | Ninguno |
| Sombra | Verde mohoso cubierto de manchas oscuras (Corrupción: 9) |

Tácticas: Ludo quiere vivir y luchará contra los PJ con todas sus fuerzas.

ESCENA 8-2: LA BATALLA FINAL

Si los personajes jugadores no hablan a favor de entregar a los bárbaros, Argasto decide protegerlos, por lo que el combate con los elfos resulta inevitable.

Los elfos son peligrosos: Godrai es un elfo estival en su plenitud y Saran-Ri es un joven muy habilidoso en combate, lo que resultará evidente en cuanto empiece la batalla. Sin embargo, solo les interesan los hermanos; los PJ pueden rendirse o huir en cualquier momento.

Los elfos atacan con la caída del sol. Su objetivo es Belun y Ludo, y se retirarán en cuanto estos mueran; no perseguirán a nadie que huya ni atacarán a aquellos que se rindan. Argasto, Lestra y los hermanos lucharán junto a los personajes jugadores. Hay dos maneras de llevar el combate:

- Permitir que los jugadores controlen a cada uno de dichos individuos durante la batalla, librando al DJ de esa tarea.
- Los personajes jugadores se enfrentan a Godrai o Saran-Ri, mientras que el otro elfo lucha



Ludo se defenderá de los personajes tan bien como pueda, pero a pesar de su apariencia y armas, no es un auténtico guerrero bárbaro.



con Argasto y sus compañeros. En ese caso, el resultado de ambos combates se decide según lo que ocurra en la pelea de los personajes: si ganan, los otros viajeros también lo hacen; de lo contrario, todos fracasan.

Godrai, elfo estival maduro

«Entregadnos a los bárbaros y marchad en paz»

Godrai se acerca a lomos de un enorme alce, pero desmonta antes de la batalla. Los jugadores que escucharan la canción en la tormenta reconocen la voz de Godrai en cuanto hable o eleve la voz.

| | |
|-----------------|-----------------------------------|
| Conducta | Porte señorial, expresión adusta. |
| Raza | Elfo (estival, maduro) |
| Desafío | Complicado |
| Rasgos | Longevo |

Ágil 13 (-3), **Atento** 7 (+3), **Diestro** 15 (-5), **Discreto** 9 (+1), **Fuerte** 5 (+5), **Inteligente** 11 (-1), **Persuasivo** 10 (0), **Tenaz** 10 (0)

Habilidades *Acróbata* (maestro), *Alquimista* (principiante), *Mano veloz* (principiante), *Rituales* (Manipulación atmosférica, principiante), *Tirador* (adepto), *Venenos* (adepto)

Armas Arco 5, espada 4, ambas envenenadas (daño 3 durante 3 turnos)

Armadura Coraza de seda lacada 3 (Flexible)

Defensa -2

Resistencia 10 **Umbral de dolor** 3

Equipo Dos carcajs con 12 flechas cada uno (una de las docenas está cubierta con un veneno de potencia moderada), una diadema de hierro oxidado.

Sombra Rojo azulado (Corrupción: 1)

Tácticas: Godrai dispara sus flechas envenenadas contra los enemigos con armas a distancia y usa su movimiento y acrobacias para evitar el combate cuerpo a cuerpo.

Saran-Ri, elfo estival verde

«Solo puedes acabar de una manera: cubierto por tu propia sangre»

El elfo cambiaformas aparece corriendo sobre la nieve, transformado en osogro y listo para sacrificar su vida a cambio de matar a los bárbaros marcados por la Corrupción.

Conducta Cauteloso y alerta.

Raza Elfo (estival, verde)

Desafío Normal

Traits *Longevo*. **En forma de osogro:** *Arma natural* (I), *Duro* (I)

Ágil 11 (-1), **Atento** 10 (0), **Diestro** 13 (-3), **Discreto** 5 (+5), **Fuerte** 15 (-5), **Inteligente** 7 (+3), **Persuasivo** 9 (+1), **Tenaz** 10 (0)

Habilidades *Combate sin armas* (principiante), *Golpe de hierro* (principiante), *Poder místico* (Cambiaformas, adepto)

Armas Garras 3 (Cortas)

Armadura Piel de oso 2 (Flexible)

Defensa -1

Resistencia 15 **Umbral de dolor** 8

Equipo Un anillo de hierro oxidado.

Sombra Rojo ardiente con motas danzantes de hollín (Corrupción: 3)

Tácticas: Saran-Ri empieza atacando al oponente más fuerte en cuerpo a cuerpo. A continuación acaba con el resto de los guerreros. Los místicos y los tiradores se quedan para el final.

Argasto, dueño de la caravana

«La caravana es MÍA, ¡y yo estoy al mando!»

| | | |
|--|---|--------------------------|
| Conducta | Suspira hondo, niega con la cabeza. | |
| Raza | Humano (ambrio) | |
| Desafío | Normal | |
| Rasgos | Privilegiado | |
| Ágil 10 (0), Atento 7 (+3), Diestro 10 (0),
Discreto 5 (+5), Fuerte 13 (-3), Inteligente 11 (-1),
Persuasivo 15 (-5), Tenaz 9 (+1) | | |
| Habilidades | Combate con escudo (adepto),
Inquebrantable (principiante),
Recuperación (principiante) | |
| Armas | Espada 5, Escudo 2 (más posibilidad de derribo) | |
| Armadura | Armadura de escamas 3 (Incómoda) | |
| Defensa | +1 (escudo) | |
| Resistencia | 13 | Umbral de dolor 7 |
| Equipo | 4 táleros y 4 chelines, caravana con seis carromatos. | |
| Sombra | Bronce opaco, sin pulir (Corrupción: 0) | |
| Tácticas: | Si al final decide defender a los explotadores, Argasto peleará lo mejor que pueda. | |

Lestra, manto negro

«Tengo órdenes, no te interpongas»

| | | |
|--|---|--------------------------|
| Conducta | Se muerde los labios | |
| Raza | Humana (ambria) | |
| Desafío | Normal | |
| Rasgos | Privilegiada | |
| Ágil 9 (+1), Atenta 11 (-1), Diestra 5 (+5),
Discreta 10 (0), Fuerte 7 (+3), Inteligente 15 (-5),
Persuasiva 10 (0), Tenaz 13 (-3) | | |
| Habilidades | Medicus (principiante), Ojo místico (principiante), Versada en criaturas (Abominaciones, adepta) | |
| Armas | Lanza 4 (Larga) | |
| Armadura | Túnica bendita 2 (Flexible) | |
| Defensa | +1 | |
| Resistencia | 10 | Umbral de dolor 4 |
| Equipo | Colgante con un símbolo solar, un pergamino titulado «La Naturaleza Interna de las Abominaciones», 5 táleros. | |
| Sombra | Acero bruñido con un par de motas oscuras (Corrupción: 1) | |

Tácticas: Lestra está acostumbrada a dirigir a los Templarios una vez desenmascara a una abominación. Pero aunque no suela mancharse las manos, su determinación por combatir a las fuerzas salvajes de la naturaleza le hará enfrentarse tanto a elfos como abominaciones, lanza en mano.

Escena final: El futuro aguarda

ACABE COMO ACABE la escena anterior, la tormenta termina por disiparse. Los fuertes vientos amainan, la nevada cesa y el mundo vuelve a descansar tranquilo bajo un manto de blanca nieve.

La caravana logra atravesar la meseta tras dos días más de esfuerzo. El último paso de la montaña les ofrece un paisaje sobrecogedor que se extiende ante ellos.

Allá en la distancia aguarda Yndaros, la gran capital de Ambria, erguida sobre una tierra de fértiles campos, luminosos ríos y pequeñas arboledas que resfulgen de rojo y amarillo. Los árboles se multiplican a medida que dirigís la vista más al norte, hasta que la arboleda acaba por cubrir las tierras bajas, formando el oscuro y mítico bosque de Davokar.

Probablemente sea vuestra imaginación, pero también adivináis a ver la llama del faro de Fuerte Espina, junto al borde del bosque. Karvosti, la meseta gobernada por las brujas y guerreros bárbaros, permanece oculta en el interior del bosque, al igual que las ruinas embrujadas de la vieja Symbaroum. Y probablemente sea para mejor, puesto que se dice que son lugares monstruosamente hermosos y cubiertos por una vegetación de resplandor casi hipnótico.

Argasto interrumpe vuestros sueños gritando una orden para retomar la marcha. El descanso acaba tan pronto como terminan de recoger los cacharros de cocina. La caravana de carromatos continúa su viaje hacia Yndaros, serpenteando por caminos llenos de baches, arrastrando con ella a los viajeros exhaustos.

Se ven caras de agotamiento cubiertas por el helado sudor de la montaña. Nubes de vapor brotan de bocas y hocicos por igual. Pero a pesar del frío y la fatiga, los ojos de los viajeros brillan con tanta fuerza como los pináculos del palacio de la reina: la Tierra Prometida aguarda su llegada.

Apéndice

EN ESTA SECCIÓN podrás encontrar una descripción de los artefactos místicos que los personajes pueden conseguir (o sufrir) durante la aventura. También incluye dos mapas y unas pequeñas descripciones de algunos de los lugares que se visitan al final del escenario.

Artefactos

LA MANO MOMIFICADA DE MAL-ROGAN

En realidad, el «amuleto» que cuelga de la oxidada cadena de Mal-Rogan es su propia mano izquierda. El alma del muerto viviente se encuentra atada al artefacto, y cualquiera que lo posea podrá usar sus poderes. Sin embargo, la mano tiene un terrible efecto secundario: mientras el amuleto exista, Mal-Rogan podrá regenerarse de cualquier daño o ataque sufrido, por devastador que sea... ¡y hará lo que sea por recuperar su tenebrosa alma!

Palabra de perdición: Si el dueño del amuleto posee la habilidad de *Líder*, puede lanzar unas palabras de perdición sobre sus enemigos. Con una tirada exitosa de *Tenaz*, su enemigo deberá (hasta el final de la escena) repetir cada tirada de *Defensa* que haga para evitar ataques físicos y quedarse con el peor resultado.

Acción: Activa

Corrupción: 1D6

Éxtasis oscuro: El dueño del amuleto puede, mediante una tirada con éxito de *Tenaz*, repetir una tirada de acción.

Acción: Gratuita

Corrupción: 1D4

La venganza de Mal-Rogan: Solo aquel vinculado al amuleto puede destruirlo. Dicha acción requiere una tirada con éxito de *Tenaz*, lo que provoca que el alma

de Mal-Rogan escape e intente poseer al dueño del artefacto, según las reglas de *Posesión*, en la página 142. Mal-Rogan es muy vengativo y hará todo lo que pueda para castigar a los involucrados en su muerte y el robo de su preciado medallón (es decir, todos los PJ, no solo aquel que porte el artefacto). Si la posesión fracasa, Mal-Rogan muere del todo. Lo mismo ocurre al final de una posesión con éxito.

LA PIEDRA SOLAR

En épocas pasadas, unos magos ataron un espíritu salvaje del fuego a esta piedra. Normalmente el artefacto brilla con una luz pálida y emite un agradable calor, suficiente para mantener a alguien abrigado en un día de frío invierno. Aquel que se vincule a la piedra podrá despertar su espíritu de fuego y ordenarle que ejecute las siguientes acciones:

Golpe de fuego: Una tirada con éxito de *Tenaz* permite al dueño de la Piedra Solar incendiar un objeto que tenga a la vista, incluyendo las vestiduras de un enemigo. El fuego causa 1D4 puntos de daño durante 1D4 turnos, para luego extinguirse. La armadura protege de forma normal. Una persona envuelta en llamas puede apagar el fuego rodando por el suelo (acción de movimiento) y superando una tirada de *Ágil*.

Acción: Activa

Corrupción: 1D4

Avivar llama: La piedra permite aumentar la potencia de cualquier poder capaz de producir fuego que tenga su propietario. Una tirada con éxito de *Tenaz* aumenta los efectos de dichos poderes en un nivel (por ejemplo, de 1D6 a 1D8, o con un +1 si ya está en 1D12).

Acción: Gratuita

Corrupción: 1D4

Espíritu de fuego: El amo de la piedra puede, mediante una tirada con éxito de *Tenaz*, destruir el artefacto y liberar al espíritu atrapado en su interior: un humanoide de gran tamaño compuesto de llamas y hollín. En agradecimiento por su libertad, obedecerá a su antiguo dueño durante el resto de la escena. Este puede darle órdenes sencillas (acción gratuita) como «Defiende este lugar», «Ataca a esa persona» o «Protégeme».

Acción: Activa

Corrupción: 1D6

ESPÍRITU DEL FUEGO

Desafío Complicado

Rasgos *Arma natural* (III), *Forma espiritual* (II)

Ágil 13 (-3), **Atento** 10 (0), **Diestro** 15 (-5),
Discreto 5 (+5), **Fuerte** 11 (-1), **Inteligente** 10 (0),
Persuasivo 7 (+3), **Tenaz** 9 (+1)

Habilidades *Combate sin armas* (maestro)

Armas Abrazo flamígero 9 (Largo), dos ataques contra el mismo objetivo

Armadura Ninguna, pero solo recibe la mitad de daño de cualquier ataque.

Defensa -3

Resistencia 11 **Umbral de dolor** 6

La Ordo Mágica y la Piedra Solar

Los maestros de la Ordo Mágica exigirán una explicación muy convincente de cualquier persona que se vincule a la piedra: un combate desesperado contra una abominación o una medida para evitar que los elfos la robaran cuentan como razones válidas. A menos que el director de juego decida lo contrario, un maestro que atrape a un PJ con la Piedra Solar reclama su devolución en nombre de la Ordo, aunque puede permitir que se la quede a cambio de un favor. Evidentemente, esta segunda opción puede ser una gran oportunidad para otra aventura...





Localizaciones

LAS SIGUIENTES LOCALIZACIONES aparecen a lo largo de la aventura. Si el DJ desea ampliarlas, o si los PJ toman decisiones que les llevan por otros caminos, siempre es posible dibujar mapas adicionales antes de que empiece la partida o durante la misma.

EL PASO DE MONTAÑA

En realidad, el paso de montaña es doble y se extiende por una vasta meseta flanqueada por enormes laderas al este y oeste.

EL CÍRCULO DE CARAVANAS

Los seis carromatos de la caravana forman un círculo cada atardecer o cuando hay alguna amenaza. El espacio que queda entre los carromatos se bloquea con maderos apoyados sobre barriles. Todos los viajeros tienen un lugar

asignado en caso de ataque: junto a los maderos, si saben combatir, o a salvo detrás de los carromatos. Colocarse en posición es una rutina que todos conocen a la perfección y que pueden realizar de forma automática: basta una voz de alarma o una orden de Argasto para que todos corran hasta su sitio, arma en mano.

EL CAMPAMENTO ELFO

El campamento elfo se encuentra por el centro de la meseta, en la ladera oriental (corresponde al DJ decidir el lugar exacto). Se trata de un campamento sencillo con una tienda de color tierra, algo de equipo y tres camastros donde descansar o meditar. El lugar está bien camuflado, aunque es posible localizarlo siguiendo las huellas de sus ocupantes. Siempre hay un elfo de guardia.

ÍNDICE ANALÍTICO

- A**
Abojalí 219
Abominación 225
Abominaciones, categoría 194
Abominación primigenia 227
Abominación renacida 225
Acción de combate 156
Acciones de futuro 183
Acción de movimiento 156
Acróbata 112
Adivinación 138
Ágil 98
Alquimista 112
Alado 196
Analizar artefactos 184
Anatema 130
Aplicar elixir 159
Arañas 216
Araña trampera 217
Architroll 206
Armadura 149
Armadura ligera 149
Armadura media 149
Armadura pesada 149
Armas 146
Armas a dos manos 112
Armas arrojadizas 146
Armas de asta 112
Armas de una mano 147
Armas cortas 146
Armas iniciales 77
Armas largas 148
Arma natural 196
Armas pesadas 148
Armas de proyectil 146
Arquetipos 73, **80**
Artefactos 184
Articulada 150
Ataque ácido 197
Ataque de corrupción 197
Ataque con dos armas 113
Ataque gratuito 157
Ataque sin armas 148
Ataque traicionero 113
Atento 98
Atributos 73, **98**
Atributo excepcional 113
Atributos secundarios 99
- Aura impía 130
Aura sagrada 130
Aventuras 9, **186**, 191
Aventura abierta 188
Aventura clásica 186
Aventurero, adversario 213
- B**
Baiaga 26
Baiagorno 218
Bandido 210
Berserker, arquetipo 81
Berserker, habilidad 113
Bestias, categoría 194
Bruja 86
Brujería, habilidad 114
Brujería, tradición 126
- C**
Caballero 82
Cadenas de juicio 138
Cambiaformas, poder 130
Cambiaformas, rasgo 106
Capitán 83
Cascada de azufre 131
Cazamonstruos 94
Cazamonstruos, adversario 213
Cazatesoros 95
Charlatán 92
Chelín 183
Círculo de bruja 139
Círculo mágico 139
Clarividencia 139
Clases de monstruo 194
Confusión 131
Contactos 106
Combate con armadura 114
Combate con escudo 114
Combate sin armas 114
Corrupción 99, 125, **172**
Corrupción permanente 174
Corrupción temporal 128, **174**
Corta 150
Crecimiento acelerado 139
Cronología 16
Cualidades 150
Cultista 208
Curación 159
- D**
Daño alternativo 197
Daño 158
Daño por ácido 175
Daño por caída 175
Daño por veneno 175
Decretar confesión 140
Defensa 99, **158**
Depredadores 218
Desafíos 190
Destrarse del combate 159
Diestro 98
Dinero 182
Discreto 98
Dominación 115
Dominio de Prios 24
Duelista 84
Duende 203
Dragul 228
Duro 197
- E**
Elfo 200
Elfo estival 203
Elfo otoñal 203
Elfo vernal 202
Elixires 150-151
Elori, embajador elfo 29
Empuje mental 131
Encuentros 181
Enjambre 197
Enoais 25
Enredadera veloz 132
Equilibrada 150
Equipo 76, **146**
Erupción de larvas 132
Esclavizar 140
Escudo bendito 132
Estudioso 116
Escenas 172
Escenas sociales 170
Escudos 148
Escupitajo venenoso 197
Espada de alquiler 85
Espíritu protector 140
Estigmas 175
Estrangulador 116
Experiencia **160**, 170
- Exorcismo 140
Explorador 96
Explorador, adversario 210
- F**
Familiar 140
Finta 116
Flanquear 159
Flexible 150
Forma corpórea 197
Forma espiritual 198
Forma verdadera 133
Frío de ultratumba 198
Fuego purificador 140
Fuerte 98
- G**
Gaoia 25
Gato víbora 218
Godinja 25
Golpe espectral 133
Golpe de hierro 117
Guardaspaldas 117
Guerrero 80
Guerrero bárbaro 214
Grados de éxito 170
- H**
Habilidades 75, **110**, 115
Hada 202
Hechicero 88
Hechicería, habilidad 117
Hechicería, tradición 125
Herida compartida 134
Hielo fatuo 228
Hipnótico 198
Humano 100
Humano, adversario 208
Humo sagrado 142
- I**
Ilusión 142
Impacto agravado 150
Imperceptible 134
Imposición de manos 134
Incómoda 150
Inframundo 227
Inquebrantable 117

Instinto de supervivencia 109
Intercambiar Sombra 142
Inteligente 98
Interludio 193
Interrogatorio mental 142
Invocación 142

J

Jeseebegai, primer padre 26
Jinete 118

K

Kanaran 220
Karojar 26
Kasandrien 24
Kranka 222

L

Larga 150
Letra de cambio 183
Levantarse 159
Levitación 134
Libélula dragón 223
Licencia de explorador 32
Líder 118
Lindaros 52-53
Lindorma 220
Línea de visión 159
Longevo 107
Lucha a ciegas 159

M

Magia, habilidad 118
Magia, tradición 126
Magia pura 125
Mago 90
Maldición 135
Maleante 92
Mano veloz 119
Manipulación atmosférica 142
Marañosa 217
Martillo de monstruos 135
Matón 97
Medicus 119
Mervidun 24
Místico 86
Místico autárquico 89

Místico, poder 121
Místico, tradiciones 124
Modificación ilusoria 135
Monstruos 194
Montés 107
Moratumbas 231
Moribundo 158
Muerte instantánea 176
Muro de llamas 135
Muerto viviente, rasgo 198
Muertos vivientes, adversarios 228
Muertos vivientes, categorías 196

N

Nana del bosque 142
Narugor 24
Necromago 230
Nigromancia 143
Nueva Berendoria 24
Nueva Beretor 24

O

Objetivos vitales 178
Odaiova 26
Ogro 105
Ojo místico 120
Oráculo 143
Orden de turno 155
Orteg 183

P

Paria 107
Persuasivo 99
Piedra de espíritu 143
Pifia en defensa 177
Poco longevo 107
Posesión 143
Precisa 150
Préstamo animal 143
Primeros auxilios 159
Prisma ardiente de Prios 137
Privilegiado 109
Profecía de Sarkomal 20

R

Rasgos 106
Rastro herético 144

Raza 75, 100
Reacciones 111, 157
Recompensas 192
Recuperación 121
Refugio terrestre 137
Regeneración 198
Reglas opcionales 176
Reina Korinthia 23
Relato de cenizas 144
Reptiles 220
Resistencia 99, 158
Retos 160
Retos complejos 170
Retos sencillos 169
Rito de bendición 144
Rito de profanación 144
Rituales 121
Robusto, rasgo 109
Robusto, rasgo de monstruo 199
Roma 150
Romper conexión 144

S

Saar-Kahn 26
Sangre ácida 199
Santuario 144
Seldonio, gran maestro 27
Seragon 24
Sexto sentido 121
Ser civilizado, categoría 196
Siervo flamígero 144
Sobornos 183
Sombra 76, 172
Sombra, transformación 174
Someter voluntad 137
Sorpresa/sorprendido 156, 160
Symbar 35

T

Táctico 122
Tálero 183
Telaraña 199
Tenaz 99
Terreno ilusorio 145
Terrorífico 199
Teurgo 91
Teurgia, habilidad 122

Teurgia, tradición 124
Tharaban, gran jefe 25
Tiempo 172
Tiradas a cambio
de corrupción 177
Tiradas a cambio
de experiencia 177
Tirada de muerte 158
Tirada de acción 99
Tirador 122
Tormenta de flechas 137
Transformación regresiva 137
Trasgo 105
Trocangelo 103
Troll 205
Troll, cacique 205
Troll saqueador 205
Turnos 172

U

Umbral de corrupción 99
Umbral de dolor 99, 158
Usar artefactos 184
Usar elixir 159

V

Venenos 123
Venenoso 199
Ventaja 160
Versado en criaturas 123
Viajes 181
Viento de acero 123
Vincular artefactos 184
Vínculo de sangre 145
Vajvod 26
Varakko 26

Y

Yeleta, la huldra 24
Yedesa 26
Yndarien 24

Z

Zancada de siete leguas 145
Zarek 26

| | | |
|-----------|----------------------|-----------------------|
| JUGADOR | UMBRAL DE DOLOR | SOMBRA |
| NOMBRE | RESISTENCIA MÁXIMO | CORRUPCIÓN PERMANENTE |
| RAZA | | EXPERIENCIA |
| OCUPACIÓN | UMBRAL DE CORRUPCIÓN | POR GASTAR |
| | | CITA |

| | | | | | | | |
|------|--------|---------|----------|--------|-------------|------------|-------|
| ÁGIL | ATENTO | DIESTRO | DISCRETO | FUERTE | INTELIGENTE | PERSUASIVO | TENAZ |
|------|--------|---------|----------|--------|-------------|------------|-------|

HABILIDADES, RASGOS, PODERES Y RITUALES

| | | |
|--|--|--|
| NOMBRE
EFFECTO

TIPO ◇◇◇
P A M | NOMBRE
EFFECTO

TIPO ◇◇◇
P A M | NOMBRE
EFFECTO

TIPO ◇◇◇
P A M |
| NOMBRE
EFFECTO

TIPO ◇◇◇
P A M | NOMBRE
EFFECTO

TIPO ◇◇◇
P A M | NOMBRE
EFFECTO

TIPO ◇◇◇
P A M |
| NOMBRE
EFFECTO

TIPO ◇◇◇
P A M | NOMBRE
EFFECTO

TIPO ◇◇◇
P A M | NOMBRE
EFFECTO

TIPO ◇◇◇
P A M |
| NOMBRE
EFFECTO

TIPO ◇◇◇
A A M | NOMBRE
EFFECTO

TIPO ◇◇◇
P A M | NOMBRE
EFFECTO

TIPO ◇◇◇
P A M |

ARMAS Y ARMADURA

| | | | | | |
|------|------|----------|----------|--|--|
| ARMA | DAÑO | CUALIDAD | ATRIBUTO | ARMADURA | ARMADURA |
| ARMA | DAÑO | CUALIDAD | ATRIBUTO | PROTECCIÓN | PROTECCIÓN |
| ARMA | DAÑO | CUALIDAD | ATRIBUTO | CUALIDAD | CUALIDAD |
| ARMA | DAÑO | CUALIDAD | ATRIBUTO | | |
| | | | | <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 80px; margin: 0 auto;">DEFENSA</div> | <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 80px; margin: 0 auto;">DEFENSA</div> |

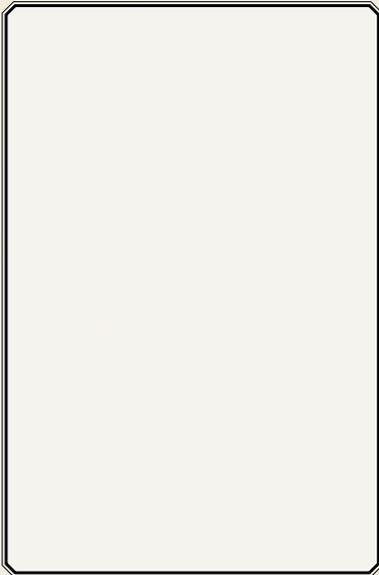
Symbaroum

EDAD ALTURA PESO

APARIENCIA

TRASFONDO

OBJETIVO PERSONAL



EQUIPO

Five horizontal lines for listing equipment.

AMIGOS Y COMPAÑEROS

NOMBRE RAZA OCUPACIÓN JUGADOR

NOMBRE DEL GRUPO

OBJETIVO DEL GRUPO

Five horizontal lines for listing friends and companions.

ARTEFACTOS Y TESOROS MÍSTICOS

NOMBRE PODERES CORRUPCIÓN

NOMBRE PODERES CORRUPCIÓN

NOMBRE PODERES CORRUPCIÓN

NOMBRE PODERES CORRUPCIÓN

DINERO

OTROS RECURSOS

Five horizontal lines for listing artifacts and mystical treasures.

| | | |
|-----------|----------------------|-----------------------|
| JUGADOR | UMBRAL DE DOLOR | SOMBRA |
| NOMBRE | RESISTENCIA MÁXIMO | CORRUPCIÓN PERMANENTE |
| RAZA | | EXPERIENCIA |
| OCUPACIÓN | UMBRAL DE CORRUPCIÓN | POR GASTAR |
| | | CITA |

| | | | | | | | |
|------|--------|---------|----------|--------|-------------|------------|-------|
| ÁGIL | ATENTO | DIESTRO | DISCRETO | FUERTE | INTELIGENTE | PERSUASIVO | TENAZ |
|------|--------|---------|----------|--------|-------------|------------|-------|

HABILIDADES, RASGOS, PODERES Y RITUALES

| | | |
|--|--|--|
| NOMBRE
EFFECTO

TIPO ◇◇◇
P A M | NOMBRE
EFFECTO

TIPO ◇◇◇
P A M | NOMBRE
EFFECTO

TIPO ◇◇◇
P A M |
| NOMBRE
EFFECTO

TIPO ◇◇◇
P A M | NOMBRE
EFFECTO

TIPO ◇◇◇
P A M | NOMBRE
EFFECTO

TIPO ◇◇◇
P A M |
| NOMBRE
EFFECTO

TIPO ◇◇◇
P G M | NOMBRE
EFFECTO

TIPO ◇◇◇
P A M | NOMBRE
EFFECTO

TIPO ◇◇◇
P A M |
| NOMBRE
EFFECTO

TIPO ◇◇◇
P A M | NOMBRE
EFFECTO

TIPO ◇◇◇
P A M | NOMBRE
EFFECTO

TIPO ◇◇◇
P A M |

ARMAS Y ARMADURA

| | | | | | |
|------|------|----------|----------|--|--|
| ARMA | DAÑO | CUALIDAD | ATRIBUTO | ARMADURA | ARMADURA |
| ARMA | DAÑO | CUALIDAD | ATRIBUTO | PROTECCIÓN | PROTECCIÓN |
| ARMA | DAÑO | CUALIDAD | ATRIBUTO | CUALIDAD | CUALIDAD |
| ARMA | DAÑO | CUALIDAD | ATRIBUTO | | |
| | | | | <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 80px; margin: 0 auto;">DEFENSA</div> | <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 80px; margin: 0 auto;">DEFENSA</div> |

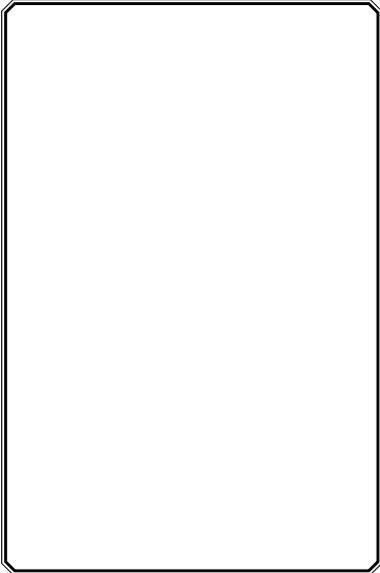
Symbaroum

EDAD ALTURA PESO

APARIENCIA

TRASFONDO

OBJETIVO PERSONAL



EQUIPO

AMIGOS Y COMPAÑEROS

NOMBRE RAZA OCUPACIÓN JUGADOR

NOMBRE DEL GRUPO

OBJETIVO DEL GRUPO

ARTEFACTOS Y TESOROS MÍSTICOS

NOMBRE PODERES CORRUPCIÓN

NOMBRE PODERES CORRUPCIÓN

NAMN PODERES CORRUPCIÓN

NOMBRE PODERES CORRUPCIÓN

DINERO

OTROS RECURSOS







«Cae el ocaso sobre Davokar la Oscura»

La bandada de krankas revoloteó con furia alrededor del grupo. Fenya, la trasgo cazatesoros, sabía que esas odiosas criaturas son capaces de oler la sangre antes de que se derrame, pero aun así mantuvo la calma. Kvarek se secó el sudor de las manos, empuñó su lanza y giró la cabeza para soltar un grito: «Magdala, ¡date prisa!». La bruja no respondió, absorta en la siniestra letanía del ritual que entonaba al tiempo que deslizaba sus dedos sobre el sombrío rostro tallado en la columna de piedra.

Un gran estruendo se propagó por las ruinas, como si una criatura gigante se hubiera despertado y estuviera surgiendo de entre una montaña de tierra y escombros. «La bruja dijo que las abominaciones salen de noche», murmuró la trasgo. Kvarek empuñó su lanza con tanta fuerza que la sangre desapareció de sus nudillos: «No, solo dijo que tienen más hambre tras la puesta del sol. No tienen miedo a la luz ni a...». La voz ronca de Magdala le interrumpió: «La columna ha contestado. Ya sé dónde está el mausoleo».

En ese momento la bestia de la plaga surgió de entre las ruinas. La gigantesca abominación avanzó hacia el grupo con un rugido mientras sus garras arañaban el suelo de roca. Su cuerpo estaba cubierto de profundas llagas que rezumaban pura corrupción, cubriendo todo el suelo y el musgo a su alrededor con un rocío negro y brillante como el mercurio.

«Creo que no tenemos escapatoria», dijo Fenya. Magdala asintió con la cabeza. «Eso parece», suspiró Kvarek. «Que sea aquí donde luchemos por el derecho a reclamar los tesoros de Symbaroum».

¡SYMBAROU M TE LLAMA A LA AVENTURA! Explora el inmenso bosque de Davokar en busca de fama, fortuna y conocimientos perdidos. Visita los clanes bárbaros para comerciar o saquear sus tesoros. Viaja a Yndaros, la capital del reino, y encuentra tu lugar junto a los príncipes, mercaderes y refugiados rebeldes que allí habitan. O sobrevive a los encuentros con los architrolls, tenebrosas abominaciones y caudillos no muertos que acechan en las tierras del norte. Pero sea cual sea tu camino, nunca olvides la advertencia de los guardianes del bosque: camina con cuidado y no perturbes la paz de las ruinas de antaño, pues aquello que mora en la oscura profundidad de Davokar está a punto de despertar.

Este libro ofrece:

- Un sistema de reglas ágil y flexible para crear personajes jugadores y vivir aventuras.
- 5 razas jugables, más 3 arquetipos prediseñados divididos en 15 ocupaciones.
- 35 habilidades, 25 poderes místicos, 34 rituales y un gran número de armas y armaduras para que cada personaje sea único.
- Una detallada guía para la creación de aventuras, así como 37 monstruos y adversarios y 19 rasgos con los que armar a los enemigos de los personajes.
- Más de 50 páginas que describen la historia del mundo, su geografía y sus culturas, centrándose en cuatro localizaciones: el bosque de Davokar; el pueblo de Fuerte Espina, refugio de cazatesoros; Yndaros, la capital del reino de Ambria; y el precipicio de Karvosti, lugar de reunión de los clanes bárbaros.
- Symbaroum es un juego de rol completo. Para jugarlo solo necesitas este libro, lápices, papel y un set de dados.
- Este juego de rol es apropiado para cualquier trasgo, troll o humano aventurero mayor de 12 años.