

SISTEMA DE JUEGO PARA CRÓNICAS DE CORVIS

INTRODUCCIÓN:

Este Sistema de Juego que presentamos desde ASHAE para Las Crónicas de Corvis (y para el resto de los roles en vivo de fin de semana que podamos desarrollar en un futuro) es complementario al Sistema de Combate que ya presentamos anteriormente.

Para representar las diversas capacidades de los personajes usamos tres tipos de rasgos. Las Habilidades, Las Ventajas (y Desventajas) y los Trasfondos.

HABILIDADES. Se trata de capacidades generales y profesionales que los personajes tienen en un grado u otro. Estas capacidades deben superar una tirada para poder aplicarse con éxito (ver listado de Habilidades). Existen no obstante dos habilidades que funcionan sin tirada y que se explican más adelante.

VENTAJAS. Se trata de capacidades y dones que los personajes tienen o no, y que no deben de superar ninguna tirada para poder utilizarse (ver listado de Ventajas).

DESVENTAJAS. Se trata de limitaciones o impedimentos que limitan las capacidades del personaje. Estas desventajas solo pueden elegirse durante la creación de personaje, y le aportan al jugador puntos extra para destinar a otros rasgos (ver listado de Desventajas).

TRASFONDOS. Se trata de recursos tanto personales como materiales que tiene un personaje. Estos recursos (al contrario de lo que sucede con las ventajas) solo pueden comprarse con los puntos de creación de personaje, y pueden ganarse o perderse durante el juego. Algunos Trasfondos pueden requerir la adquisición de una Ventaja específica.

Para el resto de las capacidades que no están representadas por ninguno de estos rasgos los jugadores usarán sus propios recursos. De esta forma habilidades tales como correr, saltar, escalar, nadar, diplomacia, oratoria, subterfugio o empatía, dependen exclusivamente de esas propias capacidades innatas de un jugador.

CREACIÓN DE PERSONAJES:

INTRODUCCIÓN

El personaje inicial que se hace un jugador es de nivel 1, y según vaya jugando partidas va ganando puntos de experiencia que le permite subir de nivel, aumentar sus habilidades y comprar nuevas ventajas.

El nivel de cualquier personaje jugador (PJ) o no jugador (PNJ) está siempre comprendido entre 1 y 5, e intenta reflejar la evolución de los personajes en D&D (o en un juego de rol equivalente).

Para evitar que los jugadores de continuidad puedan abusar de los jugadores novatos hemos puesto un mecanismo de control. Se puede jugar libremente con personajes de hasta nivel 3. Una vez alcanzado el nivel 4, el jugador deberá de decidir si hacerse un

nuevo personaje de nivel 1, o seguir jugando con el mismo personaje, pero teniendo en cuenta que a partir de ese momento su personaje se considerará un PNJ, y que deberá de cumplir con los condicionantes que le indiquen los directores de juego.

Nivel	NIVEL EQ. D&D	Habilidad Máxima	Experiencia Mínima
1	Entre 1 y 3	3	0
2	Entre 4 y 7	3	10
3	Entre 8 y 12	3	20
4	Entre 13 y 16	4	40
5	Entre 17 y 20	5	60

PUNTOS INICIALES

Los personajes de nivel 1 reciben 20 puntos de creación de personaje (y hasta un máximo de cinco puntos más si eligen tener alguna desventaja) para repartir entre Habilidades, Ventajas y Atributos. También reciben cinco puntos de vida, la ventaja racial, y el idioma del país al que pertenezca el personaje. **A no ser que se especifique lo contrario se sobreentiende que todos los personajes saben leer y escribir.**

Las habilidades y los trasfondos tienen un coste de un punto de creación de personaje por el primer rango, dos por el segundo y tres por el tercero. El coste de las ventajas y los puntos adicionales que dan las desventajas son variables, y vienen reflejados junto con la descripción de su efecto.

RAZAS	VENTAJA RACIAL
HUMANOS	Una Habilidad de Conocimiento a Nivel 2
ENANOS	Ventaja Desarrollo Físico I
GOBOS	Habilidad de Oficio (mecánica) a Nivel 2
OGRUN	Ventaja Golpe Poderoso
ELFOS (IOSANOS)	Ventaja Disparo Certero
ELFOS (NYSS)	Ventajas Resistencia al Frío y Competencia con Arma Exótica (Espada Nyss)

MAGIA Y CONJUROS

Los conjuros (tanto los arcanos como los divinos) están divididos en escuelas de magia y en niveles de poder. Las escuelas de magia son listas de conjuros del mismo tipo y se adquieren a través de la compra de ventajas. El nivel de un conjuro define su poder, su coste de compra en puntos de creación o de experiencia, y su coste de lanzamiento.

Para poder adquirir un conjuro de un nivel indicado se debe de tener la posición necesaria (en la iglesia o en el grupo organizado de magos al que pertenezca el personaje) o en un trasfondo que sustituya esa posición (Mentor o Biblioteca), y para poder lanzarlo se debe poseer un nivel de personaje igual o superior al nivel del conjuro.

Para lanzar un conjuro el jugador dirá el nombre de conjuro, acto seguido romperá tantas tarjetas de puntos de magia como el coste de lanzamiento del conjuro utilizado, y finalmente señalará a su objetivo y dirá su efecto.

Dado que se juega en un paraje natural se recomienda que las tarjetas rotas se guarden en un bolsillo del jugador y no se tiren al suelo). Los puntos de magia (salvo efecto en contrario) se recuperan al principio del día.

Nivel	Nivel EQ. en D&D	Coste de Compra	Coste de Lanzamiento
1	Entre 0 y 2	1 punto	1 punto de magia
2	Entre 3 y 4	2 puntos	1 punto de magia
3	Entre 5 y 6	3 puntos	3 puntos de magia
4	Entre 7 y 8	4 puntos	3 puntos de magia
5	9	5 puntos	5 puntos de magia

BENEFICIOS DE LA SUBIDA DE NIVEL

Cuando un personaje alcance la experiencia necesaria para subir de nivel, este a demás de adquirir ese nuevo nivel, obtiene una serie de beneficios:

- **Un punto de vida** (los personajes con magia pueden cambiar este punto extra de vida por un punto de magia).
- **Una ventaja** (o ventajas) con un coste total igual al nivel adquirido (los personajes con magia pueden cambiar esta ventaja por otro punto de magia).

LAS HABILIDADES:

Las habilidades de un personaje jugador (es decir entre el nivel 1 y 3) pueden estar entre 0 (es decir ninguna capacidad en esa habilidad) y 3 (experto en esa habilidad). Los PNJ de nivel 4 y 5, pueden llegar hasta los niveles 4 y 5 en una habilidad respectivamente. Algunas habilidades requieren de equipamiento adecuado para ser usadas.

Pedro encuentra un cofre del que no tiene llave. Sin embargo su personaje tiene Cerrajería a nivel 2 y un juego de ganzúas, así que podrá hacer una tirada para conseguir abrir el cofre que ha encontrado.

Para poder usar una habilidad al menos se debe de tener un nivel en dicha habilidad. El jugador coge cartas numeradas del cero hasta el valor de su habilidad, y el director de juego hace lo mismo según la dificultad de la acción (fácil = 1, medio = 2 y difícil = 3). El personaje logra la acción si iguala o supera el valor de la carta del director de juego en el enfrentamiento.

Rubén, el director de juego, determina que la dificultad para abrir el cofre que ha encontrado Pedro es de 1, así que le entrega tres cartas numeradas al jugador (con el 0, el 1 y el 2) y se queda con dos para él (con el 0 y el 1). Pedro elige aleatoriamente la

carta de Rubén, y este hace lo mismo con la de Pedro. Ambos sacan un 1, así que como el empate beneficia al jugador este consigue abrir el cofre.

El coste de las Habilidades es de un punto para conseguir el nivel 1, dos puntos para alcanzar el nivel 2 (habiendo comprado antes el nivel 1), y tres puntos para alcanzar el nivel 3 (habiendo comprado antes los dos niveles anteriores). Los PNJ de niveles 4 ó 5 pueden comprar los niveles 4 y 5 en una habilidad pagando cuatro y cinco puntos de experiencia respectivamente.

LISTADO DE HABILIDADES

En nuestro sistema de juego existen definidas veinte habilidades. Seis individuales (Alquimia, Cerrajería, Falsificar, Herbolaria, Medicina y Tasación), doce englobadas en dos categorías generales (ocho conocimientos y cuatro oficios), y dos que funcionan de forma especial (Atar y Robar).

- **ALQUIMIA**

La **alquimia** es el arte de la transmutación, y de la creación de elixires y pociones. Para poder usar esta habilidad es necesario tener un pequeño laboratorio alquímico. A discreción de los directores de juego es posible que el personaje inicie la partida con alguna redoma preparada.

Capacidades de un personaje según su nivel en alquimia:

1 Rango → Creación de pociones básicas de efectos menores y poco duraderos, y cambios menores en los componentes (ejemplo: plata ligeramente dorada).

2 Rangos → Creación de pociones experimentales de efectos aleatorios, y cambios extraños en los componentes (ejemplo: azufre con olor agradable).

3 Rangos → Creación de pociones complejas y de efectos poderosos o permanentes, y cambios importantes en los componentes (ejemplo: hierro inoxidable).

Dicen las leyendas que hace muchos años un alquimista que alcanzó el mítico quinto nivel en esta habilidad consiguió convertir el plomo en oro. Sin embargo la mayoría de los alquimistas son muchos más modestos en sus objetivos al desarrollar este arte, y se consideran más científicos que hechiceros.

- **ATAR [Habilidad Especial]**

Esta habilidad no tiene rangos ni requiere tiradas. Todos los personajes tienen la capacidad de ATAR a otros durante el juego. Para ello se utilizarán unas cintas de color oscuro que proporcionarán los directores de juego. Para usar la capacidad el personaje atará al otro con un nudo simple (que cualquiera pueda deshacer con sus propias manos). Un personaje atado no puede soltarse a no ser que disponga de la ventaja ESCAPISMO, o le desate otro jugador.

- **CERRAJERÍA**

Bajo la denominación **cerrajería** consignamos la habilidad de abrir cerraduras de las que no se posee la llave. Esta habilidad también permite al personaje que la posea la capacidad para abrir cajas fuertes. Para usar esta habilidad es necesario un juego de ganzúas.

- CONOCIMIENTOS

Los conocimientos son un grupo de habilidades que tienen en común que no requieren ningún tipo de equipamiento para ser usadas, y cuyo avance se consigue únicamente mediante el estudio y no la práctica. Cuantos más rangos se tienen en un conocimiento más ampliamente se comprende, y más fácil es recordar datos o aplicaciones del mismo. **Cada uno de los conocimientos se considera una habilidad individual.**

A continuación hacemos la descripción de ocho de los conocimientos más importantes para nuestra ambientación. Un jugador puede comprar rangos en otros conocimientos que no estén descritos aquí, siempre que la historia del jugador lo justifique, y si los directores de juego están de acuerdo.

- CONOCIMIENTO (ARTES OSCURAS)

El **conocimiento de las artes oscuras** comprende campos tan variados como la nigromancia, la demonología, el druidismo, los cultos prohibidos etc.

- CONOCIMIENTO (BUROCRACIA Y LEYES)

El **conocimiento de la burocracia y las leyes** permite usar los recovecos del sistema administrativo de los Reinos de Hierro tanto para agilizar los trámites como para manipular el sistema.

Capacidades de un personaje según su nivel en conocimiento (burocracia y leyes):

1 Rango → Capacidad para agilizar los trámites con la administración, y saber cómo obtener documentación básica (como partidas de nacimiento o solicitudes de apertura de un local).

2 Rangos → Conocimiento amplio de las leyes y la capacidad para saber usarlas (incluyendo la representación legal y la abogacía).

3 Rangos → Conocimiento y capacidad para obtener documentación reservada de la administración, así como conocimiento y capacidad para manipular las leyes.

- CONOCIMIENTO (HISTORIA Y FOLCLORE)

El **conocimiento de la historia y el folclore** comprende tanto la cronología de los acontecimientos de los Reinos de Hierro, como los mitos y las leyendas populares que se han unido inexorablemente a la propia historia.

- CONOCIMIENTO (FINANZAS)

El **conocimiento de finanzas** da la capacidad para entender el funcionamiento básico del comercio y de la economía, y también la intuición para saber cuando y donde es conveniente invertir, y cuando hay posibilidades de hacer un gran negocio.

- **CONOCIMIENTO (LOCAL)**

El **conocimiento local** es la capacidad para conocer los secretos, los tugurios, los lugares de reunión, los centros de poder, donde encontrar determinada cosa o persona, quien manda y quien gobierna desde la sombra, y todas esas cosas en una determinada ciudad o región (si no se especifica nada se considera que representa el conocimiento de la ciudad de Corvis).

- **CONOCIMIENTO (MAGIA)**

El **conocimiento de la magia** es el estudio y comprensión del comportamiento de la magia, y la capacidad para percibirla.

Capacidades de un personaje según su nivel en conocimiento (magia):

1 Rango → Discernimiento básico de un determinado efecto mágico.

2 Rangos → Conocimiento general de los conjuros y sus efectos.

3 Rangos → Detección de la magia residual en un determinado lugar u objeto sin que dicho efecto haya sido presenciado por el personaje.

- **CONOCIMIENTO (RELIGIÓN)**

El **conocimiento de la religión** es el estudio y la comprensión de lo divino. Esto se refiere tanto al conocimiento de la deidad elegida por el personaje, como al resto de los dioses y divinidades que pueblan el panteón de los Reinos de Hierro.

- **CONOCIMIENTO (ZOOLOGÍA Y ANTROPOLOGÍA)**

El **conocimiento de la zoología y la antropología** trata tanto del estudio de las diversas razas, como de las diversas criaturas y animales que pueblan Inmoren Occidental.

- **FALSIFICAR**

La habilidad de **falsificar** es la capacidad de crear falsificaciones. A efectos de juego esta habilidad debe de ser complementada con al menos un rango en la habilidad asociada a lo que se quiere falsificar, y también del material necesario para hacerlo. Algunos ejemplos son:

- **Documentación** → Conocimiento (Burocracia y Leyes)
- **Pagarés Bancarios** → Conocimiento (Finanzas)
- **Monedas y Joyas** → Oficio (Orfebrería)

- **HERBOLARIA**

La **herbolaria** es la capacidad de conocer, buscar y preparar hierbas especiales para sanar, dañar o aderezar.

Capacidades de un personaje según su nivel en herbolaria:

1 Rango → Conocimiento de las hierbas más comunes y su utilidad.

2 Rangos → Conocimiento de hierbas poco frecuentes y su utilidad.

3 Rangos → Conocimiento de las hierbas más raras y su utilidad.

- **MEDICINA**

La **medicina** es la habilidad que permite al personaje que la posea la capacidad de diagnosis y tratamiento de cualquier enfermedad, estado alterado, o veneno que no tenga un origen mágico.

- **OFICIOS**

Los oficios son profesiones comunes que normalmente están reguladas por un gremio (aunque hay gremios que no representan a ningún oficio). Los personajes con tan solo un rango en cada una de estas habilidades se considera un aprendiz de dicho oficio, aquel que tenga dos es considerado como un oficial, y aquel que tenga tres como maestro de dicho oficio. Un objeto realizado por un PNJ con cuatro o cinco rangos suele ser considerado una obra maestra, y puede alcanzar un precio muchas veces superior al que un objeto normal del mismo tipo puede alcanzar en el mercado. **Cada uno de los oficios se considera una habilidad individual.**

Un personaje que tengan rangos en un oficio pero que no haya comprado la ventaja MIEMBRO DE GREMIO puede tener problemas si hace una demostración en publico de sus habilidades, ya que puede ser denunciado por intrusismo profesional por el gremio ante las autoridades competentes.

Capacidades de un personaje según su nivel en un oficio:

1 Rango → Reparaciones sencillas.

2 Rangos → Reparaciones mayores, y fabricación de objetos sencillos.

3 Rangos → Fabricación de objetos complejos, y aplicación de mejoras.

Un personaje con rangos en un oficio también puede hacer tiradas de tasación limitadas a valorar objetos que se fabriquen con esa habilidad (incluyendo la capacidad de descubrir falsificaciones).

A continuación hacemos la descripción de cuatro de los oficios más importantes para nuestra ambientación (y a que gremio están inscritos). Un jugador puede comprar rangos en otros oficios que no estén descritos aquí, siempre que la historia del jugador lo justifique, y si los directores de juego están de acuerdo.

- **OFICIO (ARMERÍA) → Gremio de Armeros**

La **armería** es (a efectos de juego) el arte de la fabricación de armas de fuego y de su munición. Aunque las técnicas necesarias para la fabricación de dichas armas serían una mezcla de las descritas en herrería y orfebrería, a efectos de juego se considera una habilidad completamente independiente a estas otras.

- OFICIO (HERRERÍA) → **Unión de Trabajadores del Hierro y el Vapor**

La **herrería** es el arte de dar forma al metal por medio del fuego y del martillo. Para la práctica de este oficio es necesaria una fragua para calentar los metales (normalmente compuestos de hierro), un yunque, y un recipiente en el cual se pueden enfriar rápidamente las piezas forjadas para templarlas. Las herramientas incluyen tenazas para coger el hierro caliente, y martillos para golpear el metal y darle forma.

- OFICIO (MECÁNICA) → **Unión de Trabajadores del Hierro y el Vapor**

La **mecánica** es el arte de la creación y modificación de artefactos mecánicos y cachivaches de vapor (como la construcción de siervos de vapor, y los constructos de servicio y combate).

- OFICIO (ORFEBRERÍA) → **Gremio de Orfebres**

La **orfebrería** es el trabajo artístico realizado sobre utensilios o adornos de metales y piedras preciosas. Los materiales más usados en este oficio son el oro, la plata, el cobre, los diamantes, los rubíes y las esmeraldas. Con dichos materiales se fabrican objetos muy variados como vasijas, piezas de adorno, joyas, monedas, relojes etc.

- **ROBAR [Habilidad Especial]**

Esta habilidad no tiene rangos ni requiere tiradas. Si un jugador desea que su personaje substraiga algún objeto durante partida, va a tener que depender exclusivamente de sus propias capacidades. El jugador deberá primero avisar con tiempo a un director de juego, comunicarle tanto la víctima como el objetivo a conseguir, y justificar su acción. Si un director de juego denegase un posible robo (por motivos de trama o porque no esté lo suficientemente justificado) este no podría cometerse. Una vez logrado el objetivo, el jugador deberá de comunicarlo de nuevo a un director de juego. Si por el contrario fuese descubierto durante el robo, deberá de decir “Robo dentro de Juego” para que la víctima pueda reaccionar dentro de juego.

- **TASACIÓN**

La **tasación** es (a efectos de juego) la habilidad innata de dar valor a un objeto o descubrir una falsificación.

LISTADO DE VENTAJAS

VENTAJAS MARCIALES

- **COMPETENCIA CON UN TIPO DE ARMA (1 punto)**

Esta ventaja permite el uso de un tipo de arma. Un personaje que no posea la competencia con un tipo de arma específico no podrá usarla. La competencia de cada tipo de arma es una ventaja que debe de comprarse por separado.

ARMAS CORTAS
ARMAS A UNA MANO
ARMAS A DOS MANOS
ARMAS DE FUEGO
ARMAS ARROJADIZAS
ARMAS A DISTANCIA
ARMA EXÓTICA

Cada arma exótica se considera un tipo de arma. Algunas armas exóticas pueden exigir algún requisito previo.

- **COMBATE CON DOS ARMAS (2 puntos)**

Esta ventaja permite al personaje combatir con dos armas al mismo tiempo. **Para poder usar esta ventaja se debe de poseer la competencia con el tipo de armas que se van a utilizar.**

- **GOLPE PODEROSO (3 puntos)**

Esta ventaja otorga un +1 al daño en el primer golpe realizado en cada combate con un arma cuerpo a cuerpo (este bonificador no puede acumularse a otros para obtener un daño mayor de dos puntos de un solo golpe).

- **DISPARO CERTERO (3 puntos)**

Esta ventaja otorga un +1 al daño en el primer impacto realizado en cada combate con un arma de fuego, arrojadiza o a distancia (este bonificador no puede acumularse a otros para obtener un daño mayor de dos puntos de un solo impacto).

- **DESTREZA CON UN TIPO DE ARMA (5 puntos)**

Esta ventaja otorga un +1 al daño a todos los golpes o impactos realizados con un tipo de arma específico (este bonificador no puede acumularse a otros para obtener un daño mayor de dos puntos de un solo golpe o impacto). La destreza con cada tipo de arma es una ventaja que debe de comprarse por separado. **Para poder adquirir esta ventaja se requiere la competencia con ese mismo tipo de arma, y la ventaja GOLPE PODEROSO o DISPARO CERTERO según si se trata de un arma cuerpo a cuerpo o no.**

- **COMPETENCIA CON ESCUDO (1 punto)**

Esta ventaja permite al personaje el uso de un escudo. Un personaje sin esta ventaja no puede usar ningún tipo de escudo.

- **COMPETENCIA CON COMPLEMENTOS DE ARMADURA (1 punto)**

Esta ventaja permite al personaje el uso de un casco (o yelmo), grebas y brazales. Un personaje sin esta ventaja no puede usar ninguno de estos complementos.

- **COMPETENCIA CON UN TIPO DE ARMADURA (coste variable)**

Esta ventaja permite el uso un tipo de armadura. Un personaje que no posea la competencia con un tipo de armadura específica no podrá usarla. Los lanzadores de hechizos arcanos (magos o hechiceros) que lleven un tipo de armadura más pesada que la Armadura Ligera fallan automáticamente al lanzar un hechizo. La competencia de cada tipo de armadura es una ventaja que debe de comprarse por separado, y de forma progresiva (es decir que para comprar la competencia con Armadura Pesada hay que comprar antes las competencias con Armadura Ligera y con Armadura Media). **El coste de una armadura es igual a los puntos de armadura que otorga.**

ARMADURA LIGERA (1 punto de armadura)

ARMADURA MEDIA (2 puntos de armadura)

ARMADURA PESADA (3 puntos de armadura)

ARMADURA DE VAPOR (4 puntos de armadura)

ARMADURA DE VAPOR MOTORIZADA (5 puntos de armadura)

- **ARMADURA REFORZADA (BONUS)**

Esta ventaja no se puede comprar. Tal y como se explica en el Sistema de Combate, las Armaduras especialmente bien hechas pueden recibir a instancia de los directores de juego un punto extra a la armadura del personaje.

- **APUÑALAR I (2 puntos)**

Esta ventaja permite asestar un golpe (de un punto de daño) por la espalda que ignora la armadura del adversario. Para realizarlo el personaje debe deslizarse sin que le vean, y tocar con el arma la espalda de la victima. No se puede usar en mitad de un combate. El daño que se hace con esta ventaja no se puede aumentar con ninguna otra ventaja, aunque si con venenos a discreción de un master.

- **APUÑALAR II (3 puntos)**

Esta ventaja permite asestar un golpe (de dos puntos de daño) por la espalda que ignora la armadura del adversario. Para realizarlo el personaje debe deslizarse sin que le vean, y tocar con el arma la espalda de la victima. No se puede usar en mitad de un combate. El daño que se hace con esta ventaja no se puede aumentar con ninguna otra ventaja, aunque si con venenos a discreción de un master. **Se requiere tener APUÑALAR I.**

- **APUÑALAR III (4 puntos)**

Esta ventaja permite asestar un golpe (de tres puntos de daño) por la espalda que ignora la armadura del adversario. Para realizarlo el personaje debe deslizarse sin que le vean, y tocar con el arma la espalda de la victima. No se puede usar en mitad de un combate. El daño que se hace con esta ventaja no se puede aumentar con ninguna otra ventaja, aunque si con venenos a discreción de un master. **Se requiere tener APUÑALAR II.**

- **ESQUIVA I (2 puntos)**

Esta ventaja permite al personaje ignorar el primer golpe de cada combate. Cuando se reciba este golpe el jugador gritará “ESQUIVA” e ignorará el daño. Con esta ventaja no se puede esquivar el daño recibido por un arma arrojadiza o un arma a distancia.

- **ESQUIVA II (3 puntos)**

Esta ventaja permite al personaje ignorar los dos primeros golpes de cada combate. Cuando se reciban estos golpes el jugador gritará “ESQUIVA” e ignorará el daño. Con esta ventaja no se puede esquivar el daño recibido por un arma arrojadiza o un arma a distancia. **Se requiere tener ESQUIVA I.**

- **ESQUIVA III (4 puntos)**

Esta ventaja permite al personaje ignorar los tres primeros golpes de cada combate. Cuando se reciban estos golpes el jugador gritará “ESQUIVA” e ignorará el daño. Con esta ventaja no se puede esquivar el daño recibido por un arma arrojadiza o un arma a distancia. **Se requiere tener ESQUIVA II.**

- **LIDERAZGO I (3 puntos)**

Esta ventaja permite a los aliados del personaje luchar mejor cuando se encuentran a su lado. Todos los aliados que permanezcan junto a él reciben inmunidad al miedo. Para que esta ventaja sea efectiva es necesario que el personaje realice una arenga a sus aliados antes de que empiece el combate.

- **LIDERAZGO II (5 puntos)**

Esta ventaja permite a los aliados del personaje ser inmunes al miedo, y hacer un punto de daño extra en el primer golpe que den en el combate (este bonificador no puede acumularse a otros para obtener un daño mayor de dos puntos de un solo golpe). Para que esta ventaja sea efectiva es necesario que el personaje realice una arenga a sus aliados antes de que empiece el combate. **Se requiere LIDERAZGO I y que el personaje tenga al menos el Nivel 2.**

- **LIDERAZGO III (7 puntos)**

Esta ventaja permite a los aliados del personaje ser inmunes al miedo, hacer un punto de daño extra en el primer golpe que den en el combate (este bonificador no puede acumularse a otros para obtener un daño mayor de dos puntos de un solo golpe), y además reciben un punto extra de vida mientras dure el combate. Para que esta ventaja sea efectiva es necesario que el personaje realice una arenga a sus aliados antes de que empiece el combate. **Se requiere LIDERAZGO II y que el personaje tenga al menos el Nivel 3.**

- **FORMACIONES (10 puntos)**

Esta ventaja otorga diversos beneficios a un grupo de combate liderado por el personaje cuando carga con una determinada formación. La formación pierde su efecto si se rompe o quedan menos de cinco efectivos bajo el mando del personaje. **Se requiere LIDERAZGO III y que el personaje tenga al menos el NIVEL 3.**

VENTAJAS DE INMUNIDAD

- INMUNIDAD AL VENENO (3 puntos)

Esta ventaja otorga al personaje inmunidad contra venenos o drogas.

- INMUNIDAD AL MIEDO (3 puntos)

Esta ventaja otorga al personaje inmunidad contra cualquier efecto que provoque miedo.

- INMUNIDAD A LAS ENFERMEDADES (3 puntos)

Esta ventaja otorga al personaje inmunidad contra cualquier enfermedad de origen no mágico que el personaje pueda contraer.

- RESISTENCIA AL FRÍO (2 puntos)

Esta ventaja otorga al personaje cierta inmunidad contra el frío. Cualquier daño recibido por un conjuro de frío o a causa del frío intenso se reduce en un punto.

- RESISTENCIA AL CALOR (2 puntos)

Esta ventaja otorga al personaje cierta inmunidad contra el calor. Cualquier daño recibido por un conjuro de fuego o a causa del calor intenso se reduce en un punto.

- FORTALEZA MENTAL (5 puntos)

Esta ventaja otorga al personaje inmunidad frente a conjuros y pociones que controlan la mente, así como la inmunidad a la ventaja INTERROGATORIO.

VENTAJAS PROFESIONALES

Las Ventajas Profesionales marcadas con un asterisco (*) deben ser adquiridas durante la fase de creación de personaje y no pueden comprarse con puntos de experiencia ni al subir de nivel.

- INICIADO EN LA FE* (2 puntos)

El personaje con esta ventaja ha decidido entregar su vida al servicio de un dios determinado (en principio Morrow, Thamar, Menoth o Cyriss). Esta inquebrantable fe en el dios elegido otorga al personaje la capacidad de lanzar conjuros divinos, tres puntos de magia, el acceso a tres escuelas de conjuros de la deidad elegida, y a un conjuro de nivel 1 de una de las escuelas seleccionadas. **Para adquirir esta ventaja es necesario tener al menos un rango en la habilidad CONOCIMIENTO (RELIGIÓN).**

Si un personaje con esta ventaja no adquiere durante la creación del personaje la ventaja metamágica de ORDENADO EN LA FE, se considera que no es un sacerdote del dios elegido sino un Guerrero Juramentado. **Un Juramentado solo puede lanzar conjuros divinos de nivel 1, no puede ganar puntos de magia al subir de nivel, y al comprar una ventaja metamágica debe de pagar un punto adicional.**

- **INICIADO ARCANO* (2 puntos)**

El personaje con esta ventaja ha decidido entregar su vida al servicio de la magia y el conocimiento. Esta inquebrantable dedicación otorga al personaje la capacidad de lanzar conjuros arcanos, tres puntos de magia, el acceso a tres escuelas de conjuros, y a un conjuro de nivel 1 de una de las escuelas seleccionadas. **Para adquirir esta ventaja es necesario al menos un rango en la habilidad CONOCIMIENTO (MAGIA).**

Si un personaje con esta ventaja no adquiere además la ventaja metamágica de ORDENADO ARCANO, se considera es un mago que no pertenece a un grupo organizado y por tanto que tiene limitada su progresión. **Un mago sin afiliación solo puede lanzar conjuros divinos de nivel 1 (a no ser que tenga el trasfondo de Mentor o Biblioteca, con el cual podría llegar a aprender conjuros de un nivel igual a los puntos que tenga en ese trasfondo), no puede ganar puntos de magia al subir de nivel, y al comprar una ventaja metamágica debe de pagar un punto adicional.**

- **HECHICERO (especial)**

Esta ventaja no se puede comprar. Algunos de los personajes iniciales (siempre a discreción de los master) pueden tener acceso a esta ventaja. Los hechiceros tienen la posibilidad de lanzar conjuros arcanos y progresar en los caminos de la magia de la misma forma que un INICIADO ARCANO.

- **GUARDIA DE CORVIS (2 puntos)**

Esta ventaja permite al personaje acceder a los beneficios de pertenencia a la guardia de Corvis. Esta ventaja da un punto en los trasfondos Posición (Guardia de Corvis) y Recursos. **Se requiere tener las habilidades de Conocimiento Local (Corvis) a 1, Conocimiento (Burocracia y Leyes) a 1, Tasación a 1 y al menos tres puntos en ventajas marciales (Como es necesario el uso de la espada, uno de esos puntos tiene que ir destinado a comprar la ventaja COMPETENCIA CON ARMAS A UNA MANO).**

- **MILITAR (2 puntos)**

Esta ventaja permite al personaje acceder a los beneficios de pertenencia al ejercito de uno de los Reinos de Hierro (Cygnar, Khador, Ord, Llael...). Esta ventaja da un punto en los trasfondos Posición (Militar) y Recursos. **Se requiere tener las habilidades de Conocimiento (Historia y Folclore) a 1, Oficio (Armería) a 1, Oficio (Herrería) a 1, y al menos tres puntos en ventajas marciales (Como es necesario el uso de la espada, uno de esos puntos tiene que ir destinado a comprar la ventaja COMPETENCIA CON ARMAS A UNA MANO).**

- **POLÍTICO (2 puntos)**

Esta ventaja permite al personaje acceder a los beneficios de pertenencia a un cargo político en un determinado país, región o ciudad. Esta ventaja da un punto en los trasfondos Posición (Política) y Recursos. **Se requiere tener las habilidades de Conocimiento (Burocracia y Leyes) a 1, Conocimiento Local a 1, Conocimiento (Historia y Folclore) a 1, y al menos tres puntos en trasfondos (a parte de los que otorga esta ventaja).**

- **NOBLE* (2 puntos)**

Esta ventaja permite al personaje acceder a los beneficios de pertenencia a la nobleza en un determinado país. Esta ventaja da un punto en los trasfondos Posición (Nobleza) y Recursos. **Se requiere tener la habilidad Conocimiento (Historia y Folclore) a 2, y al menos tres puntos en trasfondos**

- **CARGO UNIVERSITARIO (2 puntos)**

Esta ventaja permite al personaje acceder a los beneficios de pertenencia al personal docente de una universidad (entre los cuales está el acceso a la biblioteca de la universidad, aunque no de puntos del trasfondo de Biblioteca). Esta ventaja da un punto en los trasfondos de Posición (Universidad) y Recursos. **Se requiere tener al menos una habilidad a nivel tres (la asignatura que imparte en la Universidad).**

- **CRIMINAL ORGANIZADO (2 puntos)**

Esta ventaja permite al personaje acceder a los beneficios de pertenencia a una banda de crimen organizado. Esta ventaja da un punto en el trasfondo de Posición (Crimen Organizado). **Se requiere tener las habilidades Conocimiento Local a 1, Cerrajería a 1, Falsificar a 1, y al menos tres puntos en trasfondos (a parte de los que otorga esta ventaja).**

- **MIEMBRO DE GREMIO (2 puntos)**

Esta ventaja permite al personaje acceder a los beneficios de pertenencia a un gremio u organización gremial. Sin esta ventaja un profesional no puede trabajar legalmente (quedan excluidos los aprendices, ya que trabajan bajo la licencia de su maestro). Esta ventaja da un punto en los trasfondos de Posición (Gremio) y Recursos. **Se requiere tener la habilidad del gremio determinado a nivel 2.**

Algunos de los gremios u organizaciones gremiales en los Reinos de Hierro son:

Colegio de Abogados

Conocimiento (Burocracia y Leyes)

Colegio de Médicos

Conocimiento (Medicina)

Gremio de Armeros

Oficio (Armería)

Gremio de Comerciantes

Conocimiento (Finanzas)

Gremio de Orfebres

Oficio (Orfebrería)

Unión de Trabajadores del Hierro y el Vapor

Oficio (Herrería) u Oficio (Mecánica)

VENTAJAS GENERALES

- **ESCAPISMO (2 puntos)**

Esta ventaja permite al personaje que la posea la capacidad de anular ATAR (ventaja que todos los jugadores tienen por defecto), y desatar la cinta oscura que para tal efecto entregan los directores de juego.

- **INMOVILIZAR (3 puntos)**

Esta ventaja es similar a ATAR salvo que en lugar de una cinta oscura se utiliza una cinta de color claro (que también facilitarían los directores de juego), y que esta ventaja no se puede anular con ESCAPISMO.

- **CURACIÓN RÁPIDA (4 puntos)**

El personaje con esta ventaja tarda la mitad de tiempo en recuperar los puntos de vida que el resto de los jugadores. Cualquier poción o conjuro de curación dobla sus efectos si se usa sobre un jugador con esta ventaja.

- **SANAR (2 puntos)**

Esta ventaja permite a un personaje estabilizar a otro personaje que se encuentre herido, haciéndole recuperar hasta dos puntos de vida. Esta ventaja no se puede usar sobre uno mismo. **Se requiere la habilidad de HERBOLOGÍA a Nivel 2 y la posesión de hierbas curativas.**

- **QUIRURGÍA (3 puntos)**

Esta ventaja permite a un personaje cerrar cualquier herida no mortal que sufra otro personaje, haciéndole recuperar hasta cuatro puntos de vida. Esta ventaja no se puede usar sobre uno mismo. **Se requiere la habilidad de MEDICINA a Nivel 2 e instrumental apropiado.**

- **NAVEGACIÓN (2 puntos)**

Esta ventaja permite a un personaje tener la capacidad de manejar todo tipo de embarcaciones, desde un pequeño bote a un barco grande.

- **MANEJO DE SIERVO DE VAPOR (3 puntos)**

Esta ventaja otorga la capacidad de controlar y dar ordenes a un Siervo de Vapor. **Esta es una ventaja restringida, y debe de ser aceptada por un director de juego antes de poder comprarla.**

- **MIMETISMO I (2 puntos)**

Esta ventaja permite al personaje esconderse tanto en una zona boscosa como en la esquina oscura de una habitación, permaneciendo invisible para el resto de los jugadores. Para que la ventaja funcione el jugador debe cruzar los brazos sobre el pecho con las manos cerradas a excepción de un dedo, y permanecer inmóvil y sin hablar. Si otro jugador ve esconderse al personaje este será visible para él.

- **MIMETISMO II (3 puntos)**

Igual que MIMETISMO I, pero son dos dedos los que debe de marcar el jugador. El personaje permanece invisible frente a jugadores con ALERTA I. **Se requiere tener MIMETISMO I.**

- **MIMETISMO III (4 puntos)**

Igual que MIMETISMO II, pero son tres dedos los que debe de marcar el jugador. El personaje permanece invisible frente a jugadores con ALERTA II. **Se requiere tener MIMETISMO II.**

- **ALERTA I (2 puntos)**

Esta ventaja da inmunidad al personaje frente a MIMETISMO I.

- **ALERTA II (3 puntos)**

Esta ventaja da inmunidad al personaje frente a MIMETISMO I y II. **Se requiere tener ALERTA I.**

- **ALERTA III (4 puntos)**

Esta ventaja da inmunidad al personaje frente a MIMETISMO I, II y III. **Se requiere tener ALERTA II.**

- **DESARROLLO FÍSICO I (3 puntos)**

Esta ventaja otorga al jugador un punto extra de vida.

- **DESARROLLO FÍSICO II (4 puntos)**

Esta ventaja otorga un segundo punto extra de vida. **Se requiere DESARROLLO FÍSICO I.**

- **DESARROLLO FÍSICO III (5 puntos)**

Esta ventaja otorga un tercer punto extra de vida. **Se requiere DESARROLLO FÍSICO II.**

VENTAJAS SOCIALES

- **IDIOMA ADICIONAL (2 puntos)**

Esta ventaja permite hablar al personaje un idioma adicional a los que conoce por su raza y país de procedencia. Algunos idiomas, a discreción de los master, pueden estar prohibidos o restringidos.

Por cada idioma que posea el personaje se le entrega una tarjeta de idioma (cada idioma se refleja con un color determinado). Cuando un personaje hable en un idioma distinto al común (por defecto el cygnarita) deberá de sacar y levantar la tarjeta del idioma en el que esté hablando.

- **FALSA IDENTIDAD (1 punto)**

Esta ventaja dota al personaje de ciertos recursos que le permiten hacerse pasar por otra persona. Esta falsa identidad puede ser revelada por aquellos que conocen o conocieron a la persona por la que se está haciendo pasar el personaje.

- **IDENTIDAD ALTERNATIVA (3 puntos)**

Esta ventaja va mucho más allá de la de FALSA IDENTIDAD, ya que el personaje no se está haciendo pasar por otra persona, sino que realmente ha creado otra identidad con su propia fama y prestigio. El personaje con esta ventaja tiene verdadera documentación sobre la identidad que ha creado.

- **INOFENSIVO (3 puntos)**

Esta ventaja permite a un personaje evitar cualquier ataque, mientras él mismo no ataque ni infrinja un insulto grave a sus posibles atacantes. Para usar esta ventaja el jugador debe ir desarmado y suplicar ostensiblemente por su vida.

- **CRUEL (3 puntos)**

Esta ventaja permite al personaje que la posea ignorar los efectos de la ventaja INOFENSIVO.

- **INTERROGATORIO (3 puntos)**

Esta ventaja permite a un personaje conseguir que otro le responda con sinceridad hasta un máximo de tres preguntas por día (aunque esta ventaja puede usarse en tantos personajes como el jugador desee). El personaje interrogado debe de estar en posición de no poder escaparse, y las preguntas que se le hagan deben de estar enfocadas en alguna dirección, ya que preguntas tan generales como “dime todo lo que sabes sobre este asunto” serán consideradas nulas, y el personaje interrogado podría negarse a responderlas. **Esta ventaja requiere instrumental apropiado.**

VENTAJAS METAMÁGICAS

- **ORDENADO EN LA FE (3 puntos)**

Esta ventaja permite al personaje acceder a los beneficios de pertenencia a la iglesia de un dios determinado (elegido al comprar la ventaja INICIADO EN LA FE). Si

esta ventaja no es comprada durante la creación del personaje, solo podrá ser adquirida después si durante el juego el personaje logra ser ordenado. **Esta ventaja otorga al personaje un punto en el trasfondo Posición (Iglesia) y un conjuro adicional de nivel 1 de una de las escuelas seleccionadas. Se requiere la ventaja INICIADO EN LA FE.**

- **ORDENADO ARCANO (3 Puntos)**

Esta ventaja permite al personaje acceder a los beneficios de pertenecer a un grupo organizado de magos. Si esta ventaja no es comprada durante la creación del personaje, solo podrá ser adquirida después si durante el juego el personaje logra entrar dentro de ese grupo. **Esta ventaja otorga al personaje un punto en el trasfondo Posición (Orden Mágica) y un conjuro adicional de nivel 1 de una de las escuelas seleccionadas. Se requiere la ventaja INICIADO ARCANO.**

Esta ventaja esta en principio pensada para que los personajes pertenezcan a la Orden Fraternal de la Magia, pero es también valida para ser utilizada por otros grupos organizados de magos.

- **NACIDO PARA LA MAGIA (2 puntos)**

Esta ventaja solo puede ser adquirida durante la creación del personaje. El personaje con esta ventaja sacrifica uno de sus puntos iniciales de vida a cambio de dos puntos adicionales de magia.

- **ESCUELA MÁGICA (1 punto)**

Esta ventaja permite al personaje acceder a una escuela mágica adicional de conjuros. Los directores de juego pueden limitar el acceso de un personaje a ciertas escuelas mágicas si este no consigue que alguien le inicie en ellas. **Esta ventaja se puede comprar más de una vez.**

- **CONJURO DIVINO (variable)**

Esta ventaja otorga un conjuro divino del mismo nivel que su coste. **Se requiere tener la posición necesaria para poder adquirir conjuros de ese nivel.**

- **CONJURO ARCANO (variable)**

Esta ventaja otorga un conjuro arcano del mismo nivel que su coste. **Se requiere tener la posición necesaria para poder adquirir conjuros de ese nivel.**

- **EXPULSIÓN (2 puntos)**

Esta ventaja otorga al personaje la capacidad de expulsar muertos vivientes de un nivel igual o inferior al del personaje. **Se requiere tener la ventaja INICIADO EN LA FE.**

- **DESARROLLO MÁGICO I (3 puntos)**

Esta ventaja otorga al jugador dos puntos adicionales de magia.

- **DESARROLLO MÁGICO II (4 puntos)**

Esta ventaja otorga otros dos puntos adicionales de magia. **Se requiere la ventaja DESARROLLO MÁGICO I.**

- **DESARROLLO MÁGICO III (5 puntos)**

Esta ventaja otorga otros dos puntos adicionales de magia. **Se requiere la ventaja DESARROLLO MÁGICO II.**

DESVENTAJAS

Cuando los jugadores crean a su personaje no pueden elegir más de dos desventajas, ni que estas sumen más de cinco puntos extra. Solo se pueden elegir desventajas durante la creación de personaje. Si un personaje gana una desventaja durante el juego no recibirá ningún punto extra por ella.

- **AMNESIA 3 puntos**

Esta desventaja debe ser aceptada por un director de juego antes de que el jugador pueda comprarla. El personaje con esta desventaja no recuerda con exactitud quien es, ni cual fue el motivo por el que perdió la memoria. Por desgracia eso no significa que no haya personas que si que conozcan su identidad, y puedan aprovecharse de ello. Algunos TRASFONDOS y VENTAJAS pueden estar restringidos (a discreción de los directores de juego) mientras siga vigente esta desventaja.

- **ANALFABETO 2 puntos**

El personaje con esta desventaja no sabe leer ni escribir, y no puede comprar ninguna ventaja que de posición (salvo la de CRIMINAL ORGANIZADO), ni tampoco puede comprar ningún idioma adicional.

- **DEUDA DE VIDA 4 puntos**

El personaje con esta desventaja fue salvado de morir en el pasado gracias a la ayuda de otro (sea este un PJ o PNJ), y a jurado seguir a ese personaje por todos los Reinos de Hierro hasta que pueda saldar su deuda. **Esta desventaja es incompatible con las ventajas INOFENSIVO y CRUEL.**

- **ENDEUDADO Entre 1 y 5 puntos**

El personaje con esta desventaja no solo está arruinado, sino que a demás debe una importante suma de dinero a otra persona. Esta persona podría presentarse en cualquier momento y reclamar esa deuda. **No se puede escoger esta desventaja si el jugador tiene el trasfondo de RECURSOS.**

- **ERROR DEL PASADO Entre 1 y 5 puntos**

El personaje con esta desventaja cometió un grave error en el pasado aunque salió bien parado, y en estos momentos todo parece irle bien. Sin embargo ese error

olvidado puede regresar en cualquier momento para atormentar al personaje. Los detalles de esta desventaja deben ser consensuados con un director de juego.

- **PERSEGUIDO** Entre 1 y 5 puntos

El personaje con esta desventaja está perseguido por un grupo organizado (puede ser una banda criminal, la iglesia de Morrow, el ejercito de Cygnar...). Los detalles de esta desventaja deben ser consensuados con un director de juego.

- **MIEMBRO A PRUEBA** 2 puntos

El personaje con esta desventaja es miembro de un grupo desde hace relativamente poco tiempo. Al menos un miembro de alto nivel del grupo no se fía de él y va a hacer todo lo posible para que fracase. **Esta desventaja requiere que el personaje sea miembro de un grupo organizado. Los puntos de posición que posea este personaje estarán inhabilitados hasta que supere esta desventaja.**

- **JURAMENTO** Entre 1 y 5 puntos

El personaje con esta desventaja ha hecho una promesa a alguien (o así mismo) y no piensa descansar hasta que la haya cumplido. La dificultad de dicho juramento determina los puntos que otorga esta desventaja, y los detalles deben de ser consensuados con un director de juego. **Si un personaje hace algo que vaya directamente en contra de su propio juramento recibirá una sanción a discreción de los directores de juego.**

- **COJO** 2 puntos

El personaje con esta desventaja cojea y no puede correr. El jugador deberá de portar mientras esté en juego un bastón (aunque no hace falta que simule continuamente una cojera). **Si un jugador con esta desventaja es descubierto corriendo dentro de juego recibirá una sanción a discreción de los directores de juego.**

- **TUERTO** 3 puntos

El personaje con esta desventaja solo puede ver a través de un ojo. El jugador deberá de portar mientras esté en juego un parche cubriéndole un ojo (siempre el mismo). **Si un jugador con esta desventaja es descubierto sin su parche dentro de juego (a no ser que se lo haya quitado a la fuerza otro jugador) recibirá una sanción a discreción de los directores de juego.**

- **MANCO** 2 ó 4 puntos

El personaje con esta desventaja solo puede usar uno de sus brazos (o una de sus manos si la desventaja es solo de dos puntos). El jugador deberá de llevar inmovilizado uno de sus brazos (o una de sus manos) mientras esté en juego (siempre el mismo o la misma). **Si un jugador con esta desventaja es descubierto sin su brazo inmovilizado (o sin su mano inmovilizada) dentro de juego recibirá una sanción a discreción de los directores de juego.**

- **DEBILIDAD FÍSICA** 5 puntos

El personaje con esta desventaja tiene tan solo tres puntos de vida iniciales en lugar de los cinco normales, aunque el personaje si que va ganando de forma normal los puntos de vida extra por subida de nivel. **Esta desventaja es incompatible con las ventajas DESARROLLO FÍSICO y NACIDO PARA LA MAGIA.**

- **CURACIÓN LENTA** 4 puntos

El personaje con esta desventaja recupera tan solo la mitad de los puntos de vida que el resto de los jugadores. Cualquier poción o conjuro de curación divide por dos sus efectos si se usa sobre un jugador con esta desventaja. **Esta desventaja es incompatible con la ventaja CURACIÓN RÁPIDA.**

- **CONFUSIÓN DE IDENTIDAD** Entre 1 y 5 puntos

El personaje con esta desventaja se parece a otra persona. Esta otra persona puede ser alguien de carácter completamente diferente al personaje, e incluso tratarse de alguien muy peligroso. El personaje permanece ignorante sobre este parecido (esto hay que interpretarlo, incluso en el caso de que el director de juego y el jugador hayan pactado a quien podría parecerse).

- **ENEMIGO** Entre 1 y 5 puntos

El personaje tiene un enemigo (la importancia de este dependerá de los puntos que otorgue esta desventaja). Este enemigo (o grupo de enemigos) intentarán dañarte siempre que pueda. Los detalles de este enemigo deben de ser consensuado por el director de juego y el jugador.

- **FRACASO** Entre 1 y 3 puntos

El personaje con esta desventaja tuvo un cargo en el pasado pero cometió un grave fallo, y fue expulsado (o tuvo que dimitir) del mismo. Este fracaso es públicamente conocido, y tus antiguos compañeros podrían intentar hacerte la vida imposible.

- **COMPASIVO** 2 puntos

El personaje con esta desventaja no soporta la idea de matar a otros, lo que en términos de juego significa que no puede rematar, ni pedir a otros que rematen a otro personaje por él. **Para poder escoger esta desventaja, hay que adquirir al menos una ventaja de competencia con un tipo de arma durante la creación del personaje.**

- **FOBIA** Entre 1 y 3 puntos

El personaje con esta desventaja siente un miedo irracional a algo o a alguien, y retrocede de forma instintiva e ilógica ante el objetivo de su fobia. El valor de la fobia depende de lo incapacitante que esta sea, y queda a discreción de un director de juego.

- **ARMADURA DEFECTUOSA** MALUS

Esta desventaja no otorga puntos extra. Tal y como se explica en el Sistema de Combate, las Armaduras mal confeccionadas pueden recibir a instancia de los directores de juego una penalización de un punto a la armadura del personaje.

LISTADO DE TRASFONDOS

El coste de los Trasfondos es de un punto para conseguir el nivel 1, dos puntos para alcanzar el nivel 2 (habiendo comprado antes el nivel 1), y tres puntos para alcanzar el nivel 3 (habiendo comprado antes los dos niveles anteriores). Los personajes de niveles 4 ó 5 a discreción de los directores de juego pueden llegar a tener un trasfondo a dichos niveles.

Como ya se ha comentado anteriormente los trasfondos pueden subir o bajar en partida, pero no pueden subirse con el gasto de puntos de experiencia.

- ALIADOS

Los **aliados** son personas que te ayudan (familiares, amigos e incluso alguna organización a la que ayudases en el pasado). Los aliados suelen ocupar posiciones importantes en la ciudad de origen del personaje, pero aunque siempre le ayudarán de buen grado no siempre estarán disponibles.

1 Rango → Un aliado de poder (e influencia) moderado.

2 Rangos → Dos aliados de poder (e influencia) moderado.

3 Rangos → Tres aliados, uno de ellos muy influyente.

- BIBLIOTECA

La **biblioteca** de un personaje es su colección personal de libros sobre diversos conocimientos tanto mágicos como de cualquier otro tipo. Este trasfondo permite a un jugador tanto el acceso a datos que no conoce en ese momento su personaje (haciendo una tirada como si fuera una habilidad), como a largo plazo también aumentar sus puntos en dichos conocimientos.

Cuantos más rangos tenga un personaje en este trasfondo más amplia y completa será la biblioteca a la que tenga acceso. Los directores de juego pueden impedir realizar una tirada si piensan que el conocimiento al que quiere acceder el personaje está fuera del alcance del nivel que tiene en este trasfondo.

- CONTACTOS

Los **contactos** son personas a las que puedes sobornar, manipular o amenazar para que te hagan favores, así como amigos a los que puedes persuadir para que usen para ti sus habilidades. Cada contacto debe de ser descrito minuciosamente, y debe de ser aceptado por un director de juego. **Cada rango en este trasfondo equivale a un contacto importante.**

- CRIADOS

Los **criados** son personas que trabajan lealmente para el jugador, y que reciben un sueldo por ello. Es necesario tener el trasfondo Recursos como mínimo a nivel 2 para acceder a este trasfondo. Si durante el juego el personaje viese reducido su nivel de Recursos por debajo de ese nivel, a discreción de los directores de juego el personaje también podría perder puntos en este otro trasfondo (los criados son leales pero no viven del aire). **Cada rango en este trasfondo equivale a un criado.**

- **FAMA**

La **fama** permite al personaje disfrutar de un amplio reconocimiento en la sociedad, quizás sea un artista, un escritor, un héroe, o un diletante. Este trasfondo es un arma de doble filo, ya que aunque te permite acceder a numerosos privilegios gracias a que eres una persona conocida (invitaciones a cenas o fiestas, acceso a personajes importantes etc.), también es más fácil que te ganes enemigos, y que estos te puedan encontrar.

1 Rango → Eres conocido en una ciudad, ámbito o actividad determinada.

2 Rangos → Eres muy conocido en tu región, y la mayoría de la gente que se dedica a tu mismo ámbito o actividad ha oído hablar de ti.

3 Rangos → Eres una celebridad en tu país (la mayoría de la población sabe quien eres), y estás reconocido a nivel mundial en la actividad a la que te dediques.

- **INFLUENCIA**

La **influencia** permite a un personaje intervenir sutilmente mediante el dinero (Recursos), el prestigio (Fama) o el cargo (Posición) en los diversos ámbitos de poder de la sociedad. Se debe de tener al menos el doble de puntos en la suma de los trasfondos de Recursos, Fama y Posición que los que se quiere tener en este trasfondo.

1 Rango → Tienes influencia en un ámbito a nivel local.

2 Rangos → Tienes influencia en un ámbito a nivel local y en otro a nivel regional.

3 Rangos → Tienes influencia en dos ámbitos a nivel local, y otros dos a nivel regional (o en su lugar un solo ámbito de influencia a nivel nacional).

Ámbitos de Influencia: Medios de Comunicación, Política, Industria, Comercio, Delincuencia, Iglesia, Burocracia, Justicia, Transportes, Universidad, Alta Sociedad y Ejército.

- **MENTOR**

El **mentor** de un personaje es un PNJ de más poder e importancia que el propio personaje. Este mentor le ha tomado bajo su manto para enseñarle diversas habilidades y como fuente de conocimientos. Al igual que sucede con el trasfondo de Aliados este Mentor no siempre puede estar disponible en cualquier momento que el jugador lo precise. **Los rangos que el jugador gaste en este trasfondo indican el nivel máximo que el mentor puede enseñar en una habilidad**

determinada (el mentor de nivel 2 de un hechicero no podría enseñar conjuros de nivel 3 a su aprendiz).

- POSICIÓN

La **posición** de un personaje en un determinado grupo le permite tener acceso a los beneficios de ese grupo, y a mandar o influenciar directa o indirectamente sobre los miembros de menor posición de dicho grupo.

Crimen Organizado → Matón (1), Sicario (2), y Capo Local (3).
Padrino (4), y Capo di Capi (5).

Guardia de Corvis (o similar) → Guardia (1), Sargento (2), y Teniente (3).
Capitán (4), y Comandante (5).

Iglesia de Morrow → Sacerdote (1), Párroco (2), y Prelado (3).
Exarca (4), y Primarca (5).

Militar → Soldado (1), Sargento (2), y Teniente o Capitán (3).
Mayor o Coronel (4), y General (5).

Nobleza → Caballero (1), Barón (2), y Conde (3).
Duque o Príncipe (4), y Rey (5).

Orden Mágica → No existen nombres concretos más allá de aprendiz y maestro.

Política → Funcionario (1), Asistente del Concejal (2), y Concejal (3).
Alcalde (4) y Gobernador (5).

Universidad → Profesor Auxiliar (1), Profesor Titular (2), y Catedrático (3).
Decano (4) y Rector (5).

- RECURSOS

Los **recursos** de un personaje son los ingresos regulares que recibe un personaje ya sea la soldada de un guardia de Corvis, las rentas que consigue un noble, o la minuta que cobra un abogado. El dinero que un jugador pueda conseguir en partida no se considera recursos a no ser que se dedique a invertirlo en alguna actividad.

1 Rango → Ganas lo suficiente para vivir.

2 Rangos → Ganas lo suficiente para vivir bien, y consigues ahorrar.

3 Rangos → Ganas lo suficiente para vivir muy bien, y puedes ahorrar grandes cantidades de dinero.

- SIERVO DE VAPOR

El trasfondo de **siervo de vapor** permite al personaje que lo adquiera tener la posesión de un constructor de vapor. Esta posesión no sirve de mucho si no se adquiere la ventaja MANEJO DE SIERVO DE VAPOR. **Los rangos adquiridos en este trasfondo reflejan lo poderoso que es el siervo de vapor.**

EJEMPLO DE CREACIÓN DE UN PERSONAJE:

Carlos quiere hacerse un personaje humano que sea sargento de la guardia de Corvis, que se encarga de resolver homicidios pero que tenga un pasado oscuro. Cuando era más joven estuvo haciendo trabajos para la mafia, y aún mantiene un contacto en ella.

Ser humano otorga dos rangos en un conocimiento, así que Carlos decide comprar uno que le vaya a servir para la profesión que ha elegido como Conocimiento Local (Corvis).

Ahora tiene 20 puntos de creación de personaje que gastar. Así que compra la ventaja de GUARDIA DE CORVIS, las habilidades y ventajas que le requiere esta profesión: las habilidades Conocimiento (Burocracia y Leyes) y Tasación a 1, y las ventajas Competencia con Armas a Una Mano y Competencia con Armadura Media (lo que hace un total de 4 puntos en ventajas marciales cuando el mínimo requerido por la profesión es 3). Veamos como va el gasto de puntos:

Conocimiento Local (Corvis) 2 (gratis → quedan 20 puntos)

Guardia de Corvis (2 → quedan 18 puntos)

Conocimiento (Burocracia y Leyes) 1 (1 → quedan 17 puntos)

Tasación 1 (1 → quedan 16 puntos)

Competencia con Armas a Una Mano (1 → quedan 15 puntos)

Competencia con Armadura Ligera (1 → quedan 14 puntos)

Competencia con Armadura Media (2 → quedan 12 puntos)

La ventaja de Guardia de Corvis le otorga los trasfondos de Recursos y Posición (Guardia de Corvis) a 1. Como Carlos quiere ser sargento y tener algo más de recursos se gasta cuatro puntos en subir a nivel 2 esos dos trasfondos. También se gasta un punto en Contactos para justificar su contacto en la mafia.

Posición (Guardia de Corvis) 2 (2 → quedan 10 puntos)

Recursos 2 (2 → quedan 8 puntos)

Contactos 1 (1 → quedan 7 puntos)

Ahora Carlos decide dar los últimos retoques a su personaje. Se gasta un punto en la Competencia con Armas Cortas, y se compra las ventajas de Desarrollo Físico I e Interrogatorio, porque quiere tener algo más de resistencia (tendrá seis puntos de vida en lugar de cinco) y la capacidad para interrogar.

Competencia con Armas Cortas (1 → quedan 6 puntos)

Desarrollo Físico I (3 puntos → quedan 3 puntos)

Interrogatorio (3 puntos → personaje terminado)

Carlos podría cogerse alguna desventaja para conseguir algún punto adicional para comprar alguna ventaja más, pero decide que no hay ninguna que le interese demasiado. Así que decide dejar el personaje tal y como está.