

## **TABLA OPCIONAL DE ANTECEDENTES PERSONALES:** Por : Ricardo Ocaña Gasco.

Esta tabla trata de emular el echo de que los P.J.'s han tenido una vida antes de ser jugados y es posible que les allá sucedido cosas que les halla marcado. Esta tabla es opcional y por lo tanto no es obligatorio tirar, aunque si se tira se ha de aceptar el resultado, a menos que el master juzgue que el resultado no encaja con el P.J. como P.ej: un tritonido no puede ser ligón por que son asexuales cuando parten de aventuras, un nómada no puede ser antipático a los animales ya que subsisten gracias a ellos, Etc... Para usar la tabla primero se ha de tirar 1D10-1 para saber cuantos antecedentes tiene. Luego se lanza 1D100 por cada antecedente para saber que rasgo tienes.

### **1 Lanza 2 Veces Más**

**01 Tira 2 veces más**

### **7 Aumenta Característica**

**02 Robusto:** lanza 1D100 y aplica el resultado de la Tabla de Característica Aumentada a la FUE original.

Tabla de Característica Aumentada:

1D100	prob.	Sumando	Nivel
01	1	+6	FUE Sobrenatural, Pero todo el mundo te pedirá que le ayudes en trabajos pesados o le protejas.
02-03	2	+5	FUE Sobrehumana
04-09	6	+4	FUE Sobresaliente
10-22	13	+3	FUE Excelente
23-48	26	+2	FUE Notable
49-00	52	+1	FUE Buena

**03 Resistente:** lanza 1D100 y aplica el resultado de la siguiente tabla a la CON original.

Tabla de Característica Aumentada:

1D100	prob.	Sumando	Nivel
01	1	+6	CON Sobrenatural, Pero todo el mundo se negará a medir su resistencia contigo.
02-03	2	+5	CON Sobrehumana
04-09	6	+4	CON Sobresaliente
10-22	13	+3	CON Excelente
23-48	26	+2	CON Notable
49-00	52	+1	CON Buena

**04 Veloz:** lanza 1D100 y aplica el resultado de la siguiente tabla a la DES original.

Tabla de Característica Aumentada:

1D100	prob.	Sumando	Nivel
01	1	+6	DES Sobrenatural, Pero todo el mundo se sentirá irritado por tu aparente nerviosismo.
02-03	2	+5	DES Sobrehumana
04-09	6	+4	DES Sobresaliente
10-22	13	+3	DES Excelente
23-48	26	+2	DES Notable
49-00	52	+1	DES Buena

**05 Grande:** lanza 1D100 y aplica el resultado de la siguiente tabla a la TAM original.

Tabla de Característica Aumentada:

1D100	prob.	Sumando	Nivel
01	1	+6	TAM Sobrenatural, Pero todo el mundo te tratará como un monstruo.
02-03	2	+5	TAM Sobrehumana
04-09	6	+4	TAM Sobresaliente
10-22	13	+3	TAM Excelente
23-48	26	+2	TAM Notable
49-00	52	+1	TAM Buena

**06 Listo:** lanza 1D100 y aplica el resultado de la siguiente tabla a la INT original.

Tabla de Característica Aumentada:

1D100	prob.	Sumando	Nivel
01	1	+6	INT Sobrenatural, Pero todo el mundo pensará que eres un sabiondo repelente.
02-03	2	+5	INT Sobrehumana
04-09	6	+4	INT Sobresaliente
10-22	13	+3	INT Excelente
23-48	26	+2	INT Notable
49-00	52	+1	INT Buena

**07 Poderoso:** lanza 1D100 y aplica el resultado de la siguiente tabla a la POD original.

Tabla de Característica Aumentada:

1D100	prob.	Sumando	Nivel
01	1	+6	POD Sobrenatural, Pero todo el mundo se notará alterado en tu presencia.
02-03	2	+5	POD Sobrehumana
04-09	6	+4	POD Sobresaliente
10-22	13	+3	POD Excelente
23-48	26	+2	POD Notable
49-00	52	+1	POD Buena

**08 Carismático:** lanza 1D100 y aplica el resultado de la siguiente tabla a la CAR original.

Tabla de Característica Aumentada:

1D100	prob.	Sumando	Nivel
01	1	+6	CAR Sobrenatural, Pero todo el mundo te ve como un cacho de carne.
02-03	2	+5	CAR Sobrehumana
04-09	6	+4	CAR Sobresaliente
10-22	13	+3	CAR Excelente
23-48	26	+2	CAR Notable
49-00	52	+1	CAR Buena

### **7 Disminuye Característica**

**09 Enfermedad Degenerativa (FUE)** Padediciste una temible enfermedad que te debilito y de la que aun te quedan achaques. Tira 1D100 y aplica el resultado de la siguiente tabla a FUE.

Tabla de Característica Disminuida:

1D100	probabil.	Sumando	Nivel
01	1	-6	Enfermedad Degenerativa (FUE) Sobrenatural, Además todos Siemprese aprovechan de tu estado.
02-03	2	-5	Enfermedad Degenerativa (FUE) Sobrehumana
04-09	6	-4	Enfermedad Degenerativa (FUE) Mortal
10-22	13	-3	Enfermedad Degenerativa (FUE) Grave
23-48	26	-2	Enfermedad Degenerativa (FUE) Media
49-00	52	-1	Enfermedad Degenerativa (FUE) Leve

**10 Escalofríos Insidiosos (CON)** Padediciste una temible enfermedad que te debilito y de la que aun te quedan achaques. Tira 1D100 y aplica el resultado de la siguiente tabla a CON.

Tabla de Característica Disminuida:

1D100	probabil.	Sumando	Nivel
01	1	-6	Escalofríos Insidiosos (CON) Sobrenatural, Además todos sienten pena por ti.
02-03	2	-5	Escalofríos Insidiosos (CON) Sobrehumana
04-09	6	-4	Escalofríos Insidiosos (CON) Mortal
10-22	13	-3	Escalofríos Insidiosos (CON) Grave
23-48	26	-2	Escalofríos Insidiosos (CON) Media
49-00	52	-1	Escalofríos Insidiosos (CON) Leve

**11 Convulsiones (DES)** Padediciste una temible enfermedad que te debilito y de la que aun te quedan achaques. Tira 1D100 y aplica el resultado de la siguiente tabla a DES.

Tabla de Característica Disminuida:

1D100	probabil.	Sumando	Nivel
01	1	-6	Convulsiones (DES) Sobrenatural, Además todos se apartan de ti por miedo a tus incontrolables convulsiones.
02-03	2	-5	Convulsiones (DES) Sobrehumana
04-09	6	-4	Convulsiones (DES) Mortal
10-22	13	-3	Convulsiones (DES) Grave
23-48	26	-2	Convulsiones (DES) Media
49-00	52	-1	Convulsiones (DES) Leve

**12 Trastorno Alimenticio (TAM)** Padediciste una temible enfermedad que te debilito y de la que aun te quedan achaques. Tira 1D100 y aplica el resultado de la siguiente tabla a TAM.

Tabla de Característica Disminuida:

1D100	probabil.	Sumando	Nivel
01	1	-6	Trastorno Alimenticio (TAM) Sobrenatural, Además todos sienten asco por tu aspecto.
02-03	2	-5	Trastorno Alimenticio (TAM) Sobrehumana
04-09	6	-4	Trastorno Alimenticio (TAM) Mortal
10-22	13	-3	Trastorno Alimenticio (TAM) Grave
23-48	26	-2	Trastorno Alimenticio (TAM) Media
49-00	52	-1	Trastorno Alimenticio (TAM) Leve

**13 Fiebre Cerebral (INT)** Padediciste una temible enfermedad que te debilito y de la que aun te quedan achaques. Tira 1D100 y aplica el resultado de la siguiente tabla a INT.

Tabla de Característica Disminuida:

1D100	probabil.	Sumando	Nivel
01	1	-6	Fiebre Cerebral (INT) Sobrenatural, Además todos te tratan como a un animal sin cerebro.
02-03	2	-5	Fiebre Cerebral (INT) Sobrehumana
04-09	6	-4	Fiebre Cerebral (INT) Mortal
10-22	13	-3	Fiebre Cerebral (INT) Grave
23-48	26	-2	Fiebre Cerebral (INT) Media
49-00	52	-1	Fiebre Cerebral (INT) Leve

**14 Degeneración Espiritual (POD)** Padediciste una temible enfermedad que te debilito y de la que aun te quedan achaques. Tira 1D100 y aplica el resultado de la siguiente tabla a POD.

Tabla de Característica Disminuida:

1D100	probabil.	Sumando	Nivel
01	1	-6	Degeneración Espiritual (POD) Sobrenatural, Además eres tan soso que la gente nunca te hace caso ni le importa lo que piensas, ni se acuerdan de ti.
02-03	2	-5	Degeneración Espiritual (POD) Sobrehumana
04-09	6	-4	Degeneración Espiritual (POD) Mortal
10-22	13	-3	Degeneración Espiritual (POD) Grave
23-48	26	-2	Degeneración Espiritual (POD) Media
49-00	52	-1	Degeneración Espiritual (POD) Leve

**15 Desfigurado (CAR)** Tuviste un accidente que te dejo unas grandes cicatrices, quemaduras, etc... Tira 1D100 y aplica el resultado de la siguiente tabla a CAR.

Tabla de Característica Disminuida:

1D100	probabil.	Sumando	Nivel
01	1	-6	Desfiguración (CAR) Sobrenatural, Además todos se asustan al berte.
02-03	2	-5	Desfiguración (CAR) Sobrehumana
04-09	6	-4	Desfiguración (CAR) Mortal
10-22	13	-3	Desfiguración (CAR) Grave
23-48	26	-2	Desfiguración (CAR) Media
49-00	52	-1	Desfiguración (CAR) Leve

## 14 Aumenta Habilidad

- 16 **Maestría** Elige una Habilidad Básica que has practicado obsesivamente toda la vida y suma a tus percentiles +40.  
17-18 **Práctica Innata** Elige una Habilidad Básica que has practicado desde pequeño y suma a tus percentiles +20.  
19-23 **Práctica** Elige una Habilidad Básica que has practicado y suma a tus percentiles +10.

- 24 Sabiduría Elige una Habilidad Avanzada que has estudiado obsesivamente toda la vida y suma a tus percentiles +40.  
 25-26 Estudio Innato Elige una Habilidad Avanzada que has estudiado desde pequeño y suma a tus percentiles +20  
 27-31 Estudio Elige una Habilidad Avanzada que has estudiado y suma a tus percentiles +10.

## 14 Disminuye Habilidad

- 32 Inútil Elige una Habilidad Básica en la que eres un Inútil y resta a tus percentiles -40.  
 33-34 Torpe Elige una Habilidad Básica en la que eres un Torpe y resta a tus percentiles -20  
 35-38 Patoso Elige una Habilidad Básica en la que eres un Patoso y resta a tus percentiles -10  
 39 Negado Elige una Habilidad Avanzada en la que eres un Negado y resta a tus percentiles -40  
 40-41 Zote Elige una Habilidad Avanzada en la que eres un Zote y resta a tus percentiles -20  
 42-45 Despistado Elige una Habilidad Avanzada en la que eres un Despistado y resta a tus percentiles -10

## 1 Rasgos Especiales

- 46 Rasgo Especial Tira 1D100 en la tabla de Rasgos.

### Tabla de Rasgos:

#### Rasgos Raciales (8)

##### 01 Aliento de Fuego

La criatura puede exhalar llamas sobre un área determinada como acción de combate. Las llamas cubrirán un cono delante de la criatura, que se extiende por su POD en metros. En su extremo más lejano, la anchura del cono es igual a la mitad del POD de la criatura.

Cualquier personaje atrapado por las llamas sufre el daño de fuego indicado en todas las localizaciones de golpe, aunque el personaje puede eludir para reducir a la mitad este daño y los puntos de armadura protegen con normalidad.

Una criatura solo puede exhalar fuego una vez durante el intervalo de tiempo especificado (normalmente una vez por hora o una vez al día). Los intentos posteriores de exhalar fuego durante este intervalo requieren que la criatura supere una prueba de Resistencia, con un -20% de penalización acumulativa por cada intento.

##### 02 Visión en la Oscuridad

Le permite al personaje tratar la Oscuridad Absoluta como si solo se tratase de Oscuridad.

##### 03 Sentido de la Tierra

Sintiendo el calor y la presión del aire, una criatura con Sentido de la Tierra puede luchar o hacer pruebas de Percepción sin penalización, con tal de que su objetivo no esté a más de diez metros.

##### 04 Nadador Excelente

La criatura gana un +30% de bonificación a su habilidad de Atletismo cuando nada. Además, la criatura usa su puntuación normal de Movimiento al nadar.

##### 05 Armas Naturales Formidables

Las Armas Naturales de esta criatura son tan duras y duraderas como el metal. Por tanto pueden parar ataques de armas.

##### 06 Sentido de la Vida

Si la criatura toca a otra y supera una prueba de Percepción, conocerá los puntos de golpe actuales de la criatura objetivo, su nivel de Fatiga y si sufre los efectos de algún veneno o enfermedad.

##### 07 Visión Nocturna

Le permite al personaje tratar la Oscuridad Parcial como Iluminado y la Oscuridad como Oscuridad Parcial.

##### 08 Veneno

Uno de los ataques de la criatura, o posiblemente su forma misma, está envenenado. La descripción describirá el veneno específico que la criatura utiliza.

#### Rasgos Positivos (8)

##### 09 Inmune a Venenos

Tira 1D4:

1- La POT de los venenos se divide entre 2 al afectarte.

2- 1D6 venenos no tienen efecto contra ti (elígelos).

3- Aplicar los 2 resultados anteriores.

4- Inmune a todos los venenos.

Tira también 1D100 si pasas por debajo de tu CON tu organismo a absorbido tanto esa sustancia que tu saliva lo transmite, Su POT será igual a tu POD.

##### 10 Resistencia al Sueño

Solo necesitas dormir 4 horas al día.

##### 11 Resistencia a enfermedades

Las tiradas para no contraer una enfermedad serán de Resistencia +40.

##### 12 Soportar Dolor

Puedes soportar terribles sufrimientos sin mover un músculo. Nunca te desmayas.

##### 13 Soportar adversidades

Solo recibes la mitad de daño proveniente de frío o calor. Cuesta el doble de tiempo ser afectado por el hambre, la sed, el frío o el calor. Las penalizaciones a Pruebas de Fatiga (Atletismo) se reducen a la mitad. Por no comer, beber o por padecer hipotermia el daño producido se restará cada 2 días en vez de 1, pero tampoco se puede recuperar los Niveles de Fatiga.

##### 14 Empatía

Sabes lo que los demás piensan de ti, incluso los animales con un tiro de Percepción, Incluso se puede intuir lo que piensa un colectivo en común, Pero normalmente sueles caer bien.

##### 15 Sexto Sentido

Presientes que algo malo va a suceder si se consigue un tiro de Percepción. P.ej.: Sientes que alguien te va a atacar sin haberlo visto, Que no debes subir al barco (Por que después se hunde.), etc...

##### 16 Suerte

Tienes una potra impresionante. Siempre que allá que realizar un tiro de suerte (POD) el múltiplo al POD será 2 puntos mayor. además tendrás derecho a un tiro de suerte (PODx2) cuando bayas a morir seguro para evitarlo, y cada partida tienes derecho a repetir una tirada que elijas.

### ***Runas Innatas (35)***

17 Runa Aire Innata

El Tocado por la Runa reduce el daño de las caídas a la mitad y gana un +20% a Atletismo cuando salta.

18 Runa Bestia Innata

El Tocado por la Runa gana la habilidad de Supervivencia +10 (o un +20% a Supervivencia si ya la tenía) y un +10% a Saber (Animal) y Resistencia.

19 Runa Caos Innata

Todos los hechizos con el rasgo de Instantáneo lanzados por el Tocado por la Runa ocasionan una penalización de -30% a los intentos para resistirlos o contrahechizarlos.

20 Runa Frío Innata

El Tocado por la Runa ignora los efectos negativos provocados por la exposición a ambientes fríos.

21 Runa Comunicación Innata

El Tocado por la Runa gana un +10% a su habilidad de Influencia y gana una nueva habilidad de Idioma.

22 Runa Oscuridad Innata

El Tocado por la Runa gana Visión en la Oscuridad y un +10% a su habilidad de Sigilo.

23 Runa Muerte Innata

Un oponente que sufra una Herida Seria o Grave provocada por el ataque cuerpo a cuerpo del Tocado por la Runa tiene un -10% de penalización a sus pruebas de Resistencia para permanecer consciente o evitar la muerte.

24 Runa Desorden Innata

El Tocado por la Runa añade +2 a todas las tiradas de rango de ataque.

25 Runa Dragón Innata

El Tocado por la Runa gana un +20% a su Resistencia.

26 Runa Dragonewt Innata

El Tocado por la Runa se reencarnará como dragonewt cuando muera.

27 Runa Tierra Innata

El Tocado por la Runa gana un +1 a su FUE, CON y TAM.

28 Runa Destino Innata

El Tocado por la Runa puede repetir una tirada de dados una vez por día.

29 Runa Fertilidad Innata

El Tocado por la Runa se cura y se restablece en la mitad del tiempo normal.

30 Runa Fuego Innata

El Tocado por la Runa reduce el daño recibido por fuego, mágico o de cualquier tipo, a la mitad.

31 Runa Armonía Innata

El Tocado por la Runa puede conceder a un único aliado un +20% a una única prueba de habilidad, una vez por día.

32 Runa Calor Innata

El Tocado por la Runa ignora los efectos negativos provocados por la exposición a ambientes calientes.

33 Runa Ilusión Innata

El Tocado por la Runa gana la habilidad de Disfraz y un +5% a sus habilidades de Trucos de manos y Sigilo.

34 Runa Infinito Innata

El Tocado por la Runa dobla la duración de todos los hechizos que tengan el rasgo de Duración.

35 Runa Ley Innata

Todos los hechizos con el rasgo de Permanente lanzados por el Tocado por la Runa ocasionan una penalización de -30% a los intentos para resistirlos o contrahechizarlos.

36 Runa Luz Innata

El Tocado por la Runa gana Visión Nocturna y un +10% a su habilidad de Percepción.

37 Runa Suerte Innata

El Tocado por la Runa puede repetir una tirada de dados una vez por día.

38 Runa Magia Innata

El Tocado por la Runa gana un +5% a todas sus habilidades de Moldear Runas.

39 Runa Hombre Innata

El Tocado por la Runa gana un +1 a su DES, INT y CAR.

40 Runa Maestría Innata

El Tocado por la Runa gana un +10% a todas sus pruebas opuestas.

41 Runa Metal Innata

Las Armas Cuerpo a Cuerpo del Tocado por la Runa ganan un +1 al Daño, pero solo cuando son blandidas por el Tocado por la Runa.

42 Runa Luna Innata

El Tocado por la Runa gana un +5% en Influencia, Percepción, Persistencia y Sigilo.

43 Runa Movimiento Innata

El Movimiento del Tocado por la Runa aumenta en +1m.

44 Runa Planta Innata

El Tocado por la Runa gana la habilidad de Supervivencia (o un +10% a Supervivencia si ya la tenía) y un +5% a Saber (Plantas) y Resistencia.

45 Runa Sombra Innata

El Tocado por la Runa gana un +10% en sus habilidades de Trucos de manos y Sigilo.

46 Runa Espíritu Innata

Todos los hechizos cuyo objetivo sea un espíritu lanzados por el Tocado por la Runa ocasionan una penalización de -30% a los intentos para resistirlos o contrahechizarlos.

47 Runa Éxtasis Innata

El Tocado por la Runa nunca sufre Desplazamiento, aunque puede provocarlo en otros.

48 Runa Comercio Innata

El Tocado por la Runa gana +10% en sus habilidades de Evaluar y Saber (Mundo).

49 Runa Verdad Innata

El Tocado por la Runa gana +10% en sus habilidades de Percepción y Persistencia.

50 Runa Muertos Vivientes Innata

Todos los hechizos cuyo objetivo sea un muerto viviente lanzados por el Tocado por la Runa ocasionan una penalización de -30% a los intentos para resistirlos o contrahechizarlos.

51 Runa Agua Innata

El Tocado por la Runa gana un +50% a su Atletismo cuando esté nadando.

### Rasgos Caóticos(36)

- 52 +2D6-2 POD (Deberá tirarse cada día). Pero todo el mundo sabrá que has sido tocado por el caos.
- 53 +2D6-2 DES (Deberá tirarse cada día). Pero todo el mundo sabrá que has sido tocado por el caos.
- 54 +2D6-2 FUE (Deberá tirarse cada día). Pero todo el mundo sabrá que has sido tocado por el caos.
- 55 +2D6-2 CON (Deberá tirarse cada día). Pero todo el mundo sabrá que has sido tocado por el caos.
- 56 +2D6-2 TAM (Deberá tirarse cada día). Pero todo el mundo sabrá que has sido tocado por el caos.
- 67 Escupe Acido de 2D10 de POTencia, 1D6-1 veces al día (Deberá tirarse cada día) a una distancia de 6 m. Pero todo el mundo sabrá que has sido tocado por el caos.
- 58 Aliento de Fuego es capaz de lanzar un aliento de fuego de 3D10 de daño, 1D6-1 veces al día (Deberá tirarse cada día) contra un solo blanco a una distancia de 3m. Pero todo el mundo sabrá que has sido tocado por el caos.
- 59 Altamente Inflamable si se le quema hace que todo arda en un radio de 1D6-1m. (Deberá tirarse cada día) Pero todo el mundo sabrá que has sido tocado por el caos.
- 60 Apariencia Confusa hay que restar un (1D4-1)x10% (Deberá tirarse cada día) de las posibilidades de ataque de todos los adversarios. Pero todo el mundo sabrá que has sido tocado por el caos.
- 61 Apariencia Muy Confusa hay que restar un (1D6-1)x10% (Deberá tirarse cada día) de las posibilidades de ataque de todos los adversarios. Pero todo el mundo sabrá que has sido tocado por el caos.
- Apariencia Extremadamente Confusa hay que restar un (1D10-1)x10% (Deberá tirarse cada día) de las posibilidades de ataque de todos los adversarios. Pero todo el mundo sabrá que has sido tocado por el caos.
- 62 Tacto Envenenado POT 1D20-1 (Deberá tirarse cada día) debe penetrar armadura para ser efectivo. Pero todo el mundo sabrá que has sido tocado por el caos.
- 63 +1D6-1 Puntos de Armadura en la piel (Deberá tirarse cada día). Pero todo el mundo sabrá que has sido tocado por el caos.
- 64 +1D10-1 Puntos de Armadura en la piel (Deberá tirarse cada día). Pero todo el mundo sabrá que has sido tocado por el caos.
- 65 +1D20-1 Puntos de Armadura en la piel (Deberá tirarse cada día). Pero todo el mundo sabrá que has sido tocado por el caos.
- 66 Absorbe Conjuros de hasta 1D6-1 puntos mágicos (Deberá tirarse cada día), quedándose con dichos puntos mágicos. Pero todo el mundo sabrá que has sido tocado por el caos.
- 67 Absorbe Conjuros de hasta 1D10-1 puntos mágicos (Deberá tirarse cada día), quedándose con dichos puntos mágicos. Pero todo el mundo sabrá que has sido tocado por el caos.
- 68 Absorbe Conjuros de hasta 1D20-1 puntos mágicos (Deberá tirarse cada día), quedándose con dichos puntos mágicos. Pero todo el mundo sabrá que has sido tocado por el caos.
- 69 Refleja Conjuros de hasta 1D6-1 puntos mágicos de vuelta a su atacante (Deberá tirarse cada día), sin que éstos le afecten. Pero todo el mundo sabrá que has sido tocado por el caos.
- 70 Refleja Conjuros de hasta 1D10-1 puntos mágicos de vuelta a su atacante (Deberá tirarse cada día), sin que éstos le afecten. Pero todo el mundo sabrá que has sido tocado por el caos.
- 71 Refleja Conjuros de hasta 1D20-1 puntos mágicos de vuelta a su atacante (Deberá tirarse cada día), sin que éstos le afecten. Pero todo el mundo sabrá que has sido tocado por el caos.
- 72 Espíritu Posesivo Su espíritu ataca en combate espiritual tras morir al personaje mas cercano con el fin de poseerle y usar su cuerpo. Pero todo el mundo sabrá que has sido tocado por el caos.
- 73 +1D10-1 m. de movimiento (Deberá tirarse cada día). Pero todo el mundo sabrá que has sido tocado por el caos.
- 74 Explota al Morir haciendo 6D6-6 de daño a todo en un radio de 3m. a la redonda. La armadura protege contra éste daño. Pero todo el mundo sabrá que has sido tocado por el caos.
- 75 Regenera 2D6-5 puntos de golpe por asalto ( Deberá tirarse cada herida, mínimo 1) en cada localización herida, hasta la muerte. Pero todo el mundo sabrá que has sido tocado por el caos.
- 76 Lanza gritos agonizantes al moverse. Pero todo el mundo sabrá que has sido tocado por el caos.
- 77 Tesoro Acoplado Visible sobre su cuerpo lleva una valiosa gema (1D10x100 puntos de valor) también podría ser una piel valiosa, dientes de oro, etc... Pero todo el mundo sabrá que has sido tocado por el caos.
- 78 Tesoro Interno Tiene una valiosa gema oculta en el interior del cuerpo (1D6x1000 puntos de valor) también podría tratarse de un órgano interno hecho de algún metal precioso, o un objeto encantado de algún tipo. Pero todo el mundo sabrá que has sido tocado por el caos.
- 79 Olor Insoportable conseguir una tirada de Resistencia o quedar inconsciente. Pero todo el mundo sabrá que has sido tocado por el caos.
- 80 Aspecto Espantoso conseguir una tirada de Persistencia o quedar Desmoralizado (Ver conjuro Rúnico Desmoralizar). Pero todo el mundo sabrá que has sido tocado por el caos.
- 81 Confunde de modo automático a un adversario por asalto (Ver conjuro Rúnico Confundir) además de otros ataques que pudiera tener (Aunque para que la confusión funcione, sigue teniendo que superar los puntos mágicos del blanco con los suyos propios). Pero todo el mundo sabrá que has sido tocado por el caos.
- 82 Apéndice Posee un apéndice o parte del cuerpo "extra", totalmente funcional, este irá cambiando de lugar, cada día se deberá tirar 1D20 para saber en que lugar del cuerpo está y este número será también el que sirva para saber si es alcanzada en combate, sus PA serán iguales al de los Brazos +1D3-1 (Deberá tirarse cada día). Pero todo el mundo sabrá que has sido tocado por el caos.
- 83 La capacidad caótica del individuo se ve doblada (es decir, un gorp tendrá un acido que hiciera 16 puntos de daño un JackOso tendría la facultad de hipnotizar 2 veces por asalto). Pero todo el mundo sabrá que has sido tocado por el caos.
- 84 Salta Es capaz de saltar un número de metros igual a su DES. Pero todo el mundo sabrá que has sido tocado por el caos.
- 85 Apariencia Hipnótica titar Persistencia o quedarse inmóvil hasta morir o hasta que el desaparezca. Pero todo el mundo sabrá que has sido tocado por el caos.
- 86 Inofensivo Tiene el aspecto de un objeto o criatura inofensivo hasta que uno combate con el. Pero todo el mundo sabrá que has sido tocado por el caos.

### Rasgos Negativos (14)

- 87 **Excomulgado** Cometiste algún sacrilegio contra tu religión, por ello un sacerdote te excomulgo (ver conjuro de Magia Divina). Aunque practique otro sistema de magia se considerara que perteneciste a un culto y en breve te excomulgaron con lo que pierdes 1p. de POD.
- 88 **Médium** Eres muy propenso a ser poseído y los espíritus disfrutan haciéndotelo, además eres proclive a que los entes de otros planos te ataquen. -20% de tus posibilidades en los combates espirituales contra seres incorpóreos.
- 89 **Dependencia** Tienes que tomar a menudo de cierta sustancia . Si pasas mas de una semana sin ingerirla entraras en "el mono", tienes un -10 acumulativo por semanas a todas tus acciones hasta que no tomes más. Con tomar de esa sustancia se anula la penalización. (P.ej: alcohol, ciertas hierbas, algún brebaje, etc...)
- 90 **Alergia:** cuando entres en contacto con la causa de la alergia tienes un -20 a todas tus actividades. Ejemplos: Polen, Pelo de animal, Leche, Etc...
- 91 **Mareo** Te mareas en determinada circunstancia cuando te encuentres en estas circunstancias pierdes -40 de todos tus porcentajes. Ejemplos: Estas en altura (vértigo), Te montas en un barco, Etc...
- 92 **Manco del Brazo Izquierdo** Se disminuyen -20% los porcentajes de Barquear, Conducir, Primeros Auxilios, Montar, Trucos de Manos,

Oficios, Mecanismos, Tocar Instrumentos, Expresiones Artísticas y no podrás utilizar armas a 2M ni 2 armas a la vez.

**93 Manco del Brazo Derecho** Se disminuyen -20% los porcentajes de Barquear, Conducir, Primeros Auxilios, Montar, Trucos de Manos, Oficios, Mecanismos, Tocar Instrumentos, Expresiones Artísticas y no podrás utilizar armas a 2M ni 2 armas a la vez, además tendrá un -20 para atacar con la zurda.

**94 Cojo de la Pierna Izquierda** Tendrá -20% de porcentaje en: Acrobacias, Esquivar, Montar, Bailar y las pruebas de Atletismo para Nadar, Correr, Saltar, etc, su movimiento se reduce a la mitad.

**95 Cojo de la Pierna Derecha** Tendrá -20% de porcentaje en: Acrobacias, Esquivar, Montar, Bailar y las pruebas de Atletismo para Nadar, Correr, Saltar, etc, su movimiento se reduce a la mitad.

**96 Mudo** No tiene lengua, no puede utilizar la Comunicación ni hacer Magia ni gustar. Ganas "Lenguaje de Gestos" al 50% no podrás usar habilidades como Influencia, Cantar, Callejear u Oratoria a menos que vallan dirigidos a un personaje que conozca el "Lenguaje de Gestos".

**97 Ciego** Pierdes -20% de Percepción Buscar y Rastrear. No puedes usar Idioma para Leer, y antes de cualquier acción dinámica como atacar o defender has de hacer un tiro de Percepción.

**98 Sordo** Pierdes -20% de Percepción. Cualquier Habilidad de Idioma se tomará solo como Leer/Escribir, ya que no podrás comunicarte de otra forma, El idioma Natal será "Lenguaje de Gestos" en vez del de tu tierra natal, no podrás usar habilidades como Influencia, Cantar, Callejear u Oratoria a menos que vallan dirigidos a un personaje que conozca el "Lenguaje de Gestos".

**99 Tuerto** Pierdes -10% de Percepción.

**00 Gafe:** Atrae la mala suerte a todo aquel que te rodea. Los tiros de suerte de los que estén en tu presencia tienen un -2 al múltiplo del POD, además el Máster debe hacer repetir una vez por partida la tirada de algún compañero y hacer que las cosas se tuerzan sin motivo aparente.

## 10 Posesiones Positivas

**47 Objeto Mágico Extraordinario** Posees un objeto con 1 a 5 encantamientos en los que se han gastado de 1 a 12 p. de POD (no del usuario.) incluyendo condiciones si se desea. (Si el máster lo acepta puede ser de un Metal Rúnico en su lugar.) Tira 1D100 y consulta la Tabla de Objetos Encantados Extraordinarios.

**Tabla de Objetos Encantados Extraordinarios:**

### POD 12

01 1 (Complejo) Códice Encantado (12)

Potenciador de Poder (Magnitud de conjuros Progresivos +3)

Potenciador de Conjuros (Sobrecarga conjuros en 4 PM)

Guardia (Prohibición: hostilidad contra el portador, aversión contra las intenciones del portador. Protección: Escudo de Contramagia 2, Consagrar 2, Resistencia al Daño 2.)

Atadura (Espíritu del Saber |INT:16, POD:16, CAR:16| AcC:3, ModDaño:+1D4, PG:16, RangoAt:16, Mov:16| Idioma:66, Saber(Filosofía, Leyes, Teología):62, Evaluar:26, Influencia:26, Percepción:36, Persistencia:26, Esquivar:16, Desarmado:16, Bordón:32, Moldear Runas:94| Conjuros Rúnico: Contramagia 2, Escudo de Contramagia 2, Destino 2, Extinguir 2, Detectar Magia 1, Desmoralizar 2, Juramento de Ordalía 2, Vista Mágica 3)

02 1 (Complejo) Mandoble Encantado (12)

Bendición de Arma (Habilidad +20 Daño +4)

Bendición de Armadura (PA +3)

Guardia (Prohibición: hostilidad contra el portador, aversión contra las intenciones del portador. Protección: Escudo de Contramagia 2, Consagrar 2, Resistencia al Daño 2.)

Atadura (Espíritu Guerrero |INT:16, POD:16, CAR:16| AcC:3, ModDaño:+1D4, PG:16, RangoAt:16, Mov:16| Idioma:66, Cantar:36,

Saber(Heráldica, Tácticas Militares):46, Evaluar:26, Influencia:26, Percepción:42, Persistencia:26, Esquivar:46, Desarmado:46, Espada 2M:102,

Moldear Runas:32| Conjuros Rúnico: Hoja Afilada 2, Detectar Enemigo 1, Fanatismo 1, Hoja de Fuego 1, Luz 1, Traspasar 3, Protección 3, Fuerza 4)

03 1 (Complejo) Escudo Cometa Encantado (12)

Bendición de Armadura (PA +5)

Bendición de Arma (Habilidad +20 Daño +4)

Guardia (Prohibición: hostilidad contra el portador, aversión contra las intenciones del portador. Protección: Escudo de Contramagia 3, Consagrar 3, Resistencia al Daño 3.)

Carga con Hechizo Rúnico (Protección 1)

04 1 (Difícil) Daga Encantada (12)

Potenciador de Poder (Magnitud de conjuros Progresivos +3)

Carga con Hechizos Rúnicos (Ruptura 1, Hoja Afilada 4 y Multiproyectil 4)

05 1 (Difícil) Herramientas de Oficio Encantadas (12)

Carga con Hechizos Rúnicos (Reparación 6 y Protección 6)

06 1 (Normal) Placas Completa Encantada (12)

Bendición de Armadura (Pierna Izquierda 1, Pierna Derecha 1, Abdomen 1 y Pecho 1, Brazo Derecho 1 y Brazo Izquierdo 1)

Guardia (Prohibición: hostilidad contra el portador, aversión contra las intenciones del portador. Protección: Escudo de Contramagia 6, Consagrar 6, Resistencia al Daño 6.)

### POD 10

07 1 (Difícil) Lanza Larga Encantada (10)

Bendición de Arma (Habilidad + 10 Daño +2)

Carga con Hechizos Rúnicos (Rielar 4, Traspasar 4)

08 1 (Difícil) Bordón Encantado (10)

Potenciador de Conjuros (Sobrecarga conjuros en 2 PM)

Carga con Hechizos Rúnicos (Voz de Trueno 3, Perdición de los Muertos Vivientes 2, Rayo Celeste 3)

09 1 (Difícil) Ropas Encantadas (10)

Carga con Hechizo Rúnico (Protección 10)

10 1 (Difícil) Instrumento musical Encantado (10)

Carga con Hechizos Rúnicos (Buena Fortuna 5, Fanatismo 1, Glamour 1, Emoción 3)

11 1 (Difícil) Equipo de Curandero Encantado (10)

Carga con Hechizos Rúnicos (Vigor 2, Curar 3)

12 1 (Difícil) Gazuas Encantadas (10)

Carga con Hechizos Rúnicos (Cobertura de la Noche 5, Pared Oscura 2, Confundir 3)

13 1 (Difícil) Maquillaje Encantado (10)

Carga con Hechizos Rúnicos (Glamour 3, Confundir 2, Emoción 3, Rielar 2)

### POD 8

14-15 2 (Difícil) Arco Largo Encantado (8)

Bendición de Arma (Habilidad +20 Daño +4)

Carga con Hechizos Rúnicos (Multiproyectil 4)  
 16-17 2 (Difícil) Carcaj Encantado (8)  
 Carga con Hechizo Rúnico (Dardo Veloz 8)  
 18-19 2 (Difícil) Escudo Diana Encantado (8)  
 Bendición de Armadura (PA +4)  
 Carga con Hechizos Rúnicos (Protección 2, Escudo de Contramagia 2)  
 20-21 2 (Difícil) Manta Encantada (8)  
 Carga con Hechizos Rúnicos (Calidez 4 y Extinguir 4)  
 22-23 2 (Difícil) Equipo de Escritura Encantado (8)  
 Carga con Hechizos Rúnicos (Babel 1, Emoción 3, Destino 4)  
 24-25 2 (Normal) Gran Hacha Encantada (8)  
 Bendición de Arma (Habilidad +30 Daño +6)  
 Bendición de Armadura (PA +2)  
 26-27 2 (Normal) Espada de Guerra Encantada (8)  
 Bendición de Arma (Habilidad + 30 Daño +6)  
 Bendición de Armadura (PA +2)  
 28-29 2 (Normal) Camisa de Cota de Anillos Encantada (8)  
 Bendición de Armadura (Abdomen 2 y Pecho 2, Brazo Derecho 2 y Brazo Izquierdo 2)

### **POD 3**

30 1 (Complejo) Túnica de Cuero Encantada (6)  
 Bendición de Armadura (Abdomen 2 y Pecho 2)  
 Guardia (Prohibición: hostilidad contra el portador, aversión contra las intenciones del portador. Protección: Escudo de Contramagia 2, Consagrar 2, Resistencia al Daño 2.)  
 31-32 2 (Difícil) Espada Corta Encantada (6)  
 Bendición de Arma (Habilidad +20 Daño +4)  
 Carga con Hechizo Rúnico (Ruptura 1, Traspasar 1)  
 33-34 2 (Difícil) Bastón Encantado (6)  
 Carga con Hechizos Rúnicos (Despejar Camino 2, Coordinación 2, Movilidad 2)  
 35-36 2 (Difícil) Cuerda Encantada (6)  
 Carga con Hechizos Rúnicos (Coordinación 4 y Enlentecer 2)  
 37-38 2 (Difícil) Vela Encantada (6)  
 Carga con Hechizo Rúnico (Vista Mágica 6)  
 39-40 2 (Normal) Cimitarra Encantada (6)  
 Bendición de Arma (Habilidad +30 Daño +6)  
 41-42 2 (Normal) Garrote Encantado (6)  
 Bendición de Arma (Habilidad +30 Daño +6)  
 43-44 2 (Normal) Mochila Encantada (6)  
 Bendición de Armadura (PA +6)  
 45-47 3 (Normal) Papiro Encantado (6)  
 Potenciador de Poder (Magnitud de conjuros Progresivos +3)  
 Potenciador de Conjuros (Sobrecarga conjuros en 3 PM)

### **POD 2**

48-49 2 (POD 2 (Difícil)) Piedra de Afilar Encantada (4)  
 Carga con Hechizos Rúnicos (Cuchilla afilada 4)  
 50-51 2 (POD 2 (Difícil)) Honda Encantada (4)  
 Bendición de Arma (Habilidad + 10 Daño +2)  
 Carga con Hechizo Rúnico (Flecha de Fuego 2)  
 52-53 2 (POD 2 (Difícil)) Escudo Rodela Encantado (4)  
 Carga con Hechizos Rúnicos (Protección 2, Escudo de Contramagia 2)  
 54-55 2 (POD 2 (Difícil)) Saco Encantado (4)  
 Carga con Hechizo Rúnico (Pico de Oro 4)  
 56-58 3 (POD 2 (Normal)) Gran Martillo Encantado (4)  
 Bendición de Arma (Habilidad +20 Daño +4)  
 59-61 3 (POD 2 (Normal)) Espada Ropera Encantada (4)  
 Bendición de Arma (Habilidad +20 Daño +4)  
 62-64 3 (POD 2 (Normal)) Jabalina Encantada (4)  
 Bendición de Arma (Habilidad +20 Daño +4)  
 65-67 3 (POD 2 (Normal)) Mangas de Placas Encantadas (4)  
 Bendición de Armadura (Brazo Derecho 2 y Brazo Izquierdo 2)  
 68-70 3 (POD 2 (Normal)) Grebas de Placas Encantadas (4)  
 Bendición de Armadura (Pierna Izquierda 2 y Pierna Derecha 2)  
 71-73 3 (POD 2 (Normal)) Joya Encantada (4)  
 Potenciador de Conjuros (Sobrecarga conjuros en 4 PM)

### **POD 1**

74-75 2 (POD 1 (Difícil)) Cantimplora Encantada (2)  
 Carga con Hechizo Rúnico (Vigor 2)  
 76-77 2 (POD 1 (Difícil)) látigo Encantado (2)  
 Carga con Hechizo Rúnico (Rielar 2)  
 78-79 2 (POD 1 (Difícil)) Anzuelo Encantado (2)  
 Carga con Hechizo Rúnico (Respirar Agua 2)  
 80-82 3 (POD 1 (Normal)) Ballesta Ligera Encantada (2)  
 Bendición de Arma (Habilidad + 10 Daño +2)  
 83-85 3 (POD 1 (Normal)) Alabarda Encantada (2)  
 Bendición de Arma (Habilidad + 10 Daño +2)  
 86-88 3 (POD 1 (Normal)) Espada Bastarda Encantada (2)  
 Bendición de Arma (Habilidad + 10 Daño +2)  
 89-91 3 (POD 1 (Normal)) Maza Pesada Encantada (2)  
 Bendición de Arma (Habilidad + 10 Daño +2)  
 92-94 3 (POD 1 (Normal)) Hacha de Batalla Encantada (2)

Bendición de Arma (Habilidad + 10 Daño +2)

95-97 3 (POD 1 (Normal)) Casco Encantado (2)

Bendición de Armadura (PA +2)

98-00 3 (POD 1 (Fácil)) Botella de Vidrio Encantada (2)

Potenciador de Poder (Magnitud de conjuros Progresivos +2)

**48 Objeto Mágico** Posees un objeto mágico con un encantamiento, posiblemente con condiciones de encantamiento, en los que se han gastado de 1 a 6 p. de POD. (Si el master lo acepta puede ser de un Metal Rúnico en su lugar.) Tira 1D100 y consulta la Tabla de Objetos Encantados.

#### **Tabla de Objetos Encantados:**

##### **POD 6**

01 1 (POD 6 (Complejo)) Códice Encantado (6)

Potenciador de Poder (Magnitud de conjuros Progresivos +3)

Atadura (Espíritu del Saber |INT:16, POD:16, CAR:16| AcC:3, ModDaño:+1D4, PG:16, RangoAt:16, Mov:16| Idioma:66, Saber(Filosofía, Leyes, Teología):62, Evaluar:26, Influencia:26, Percepción:36, Persistencia:26, Esquivar:16, Desarmado:16, Bordón:32, Moldear Runas:94| Conjuros Rúnico: Contramagia 2, Escudo de Contramagia 2, Destino 2, Extinguir 2, Detectar Magia 1, Desmoralizar 2, Juramento de Ordalia 2, Vista Mágica 3)

02 1 (POD 6 (Complejo)) Mandoble Encantado (6)

Bendición de Arma (Habilidad +15 Daño +3)

Atadura (Espíritu Guerrero |INT:16, POD:16, CAR:16| AcC:3, ModDaño:+1D4, PG:16, RangoAt:16, Mov:16| Idioma:66, Cantar:36, Saber(Heráldica, Tácticas Militares):46, Evaluar:26, Influencia:26, Percepción:42, Persistencia:26, Esquivar:46, Desarmado:46, Espada 2M:102, Moldear Runas:32| Conjuros Rúnico: Hoja Afilada 2, Detectar Enemigo 1, Fanatismo 1, Hoja de Fuego 1, Luz 1, Traspasar 3, Protección 3, Fuerza 4)

03 1 (POD 6 (Complejo)) Escudo Cometa Encantado (6)

Bendición de Armadura (PA +3)

Guardia (Prohibición: hostilidad contra el portador, aversión contra las intenciones del portador. Protección: Escudo de Contramagia 2, Consagrar 2, Resistencia al Daño 2.)

Carga con Hechizo Rúnico (Protección 1)

04 1 (POD 6 (Difícil)) Daga Encantada (6)

Potenciador de Poder (Magnitud de conjuros Progresivos +1)

Carga con Hechizos Rúnicos (Ruptura 1, Hoja Afilada 1 y Multiproyectil 3)

05 1 (POD 6 (Difícil)) Herramientas de Oficio Encantadas (6)

Carga con Hechizos Rúnicos (Reparación 3 y Protección 3)

06 1 (POD 6 (Normal)) Placas Completa Encantada (6)

Bendición de Armadura (Pierna Izquierda 1, Pierna Derecha 1, Abdomen 1 y Pecho 1, Brazo Derecho 1 y Brazo Izquierdo 1)

##### **POD 5**

07 1 (POD 5 (Difícil)) Lanza Larga Encantada (5)

Bendición de Arma (Habilidad + 5 Daño +1)

Carga con Hechizos Rúnicos (Rielar 2, Traspasar 2)

08 1 (POD 5 (Difícil)) Bordón Encantado (5)

Potenciador de Conjuros (Sobrecarga conjuros en 2 PM)

Carga con Hechizos Rúnicos (Voz de Trueno 1, Perdición de los Muertos Vivientes 2)

09 1 (POD 5 (Difícil)) Ropas Encantadas (5)

Carga con Hechizo Rúnico (Protección 5)

10 1 (POD 5 (Difícil)) Instrumento musical Encantado (5)

Carga con Hechizos Rúnicos (Buena Fortuna 4, Fanatismo 1)

11 1 (POD 5 (Difícil)) Equipo de Curandero Encantado (5)

Carga con Hechizos Rúnicos (Vigor 2, Curar 3)

12 1 (POD 5 (Difícil)) Gazuas Encantadas (5)

Carga con Hechizos Rúnicos (Cobertura de la Noche 3, Pared Oscura 2)

13 1 (POD 5 (Difícil)) Maquillaje Encantado (5)

Carga con Hechizos Rúnicos (Glamour 3, Confundir 2)

##### **POD 4**

14-15 2 (POD 4 (Difícil)) Arco Largo Encantado (4)

Bendición de Arma (Habilidad +15 Daño +3)

Carga con Hechizos Rúnicos (Multiproyectil 1)

16-17 2 (POD 4 (Difícil)) Carcaj Encantado (4)

Carga con Hechizo Rúnico (Dardo Veloz 4)

18-19 2 (POD 4 (Difícil)) Escudo Diana Encantado (4)

Bendición de Armadura (PA +2)

Carga con Hechizos Rúnicos (Protección 1, Escudo de Contramagia 1)

20-21 2 (POD 4 (Difícil)) Manta Encantada (4)

Carga con Hechizos Rúnicos (Calidez 1 y Extinguir 3)

22-23 2 (POD 4 (Difícil)) Equipo de Escritura Encantado (4)

Carga con Hechizos Rúnicos (Babel 1, Emoción 3)

24-25 2 (POD 4 (Normal)) Gran Hacha Encantada (4)

Bendición de Arma (Habilidad +20 Daño +4)

26-27 2 (POD 4 (Normal)) Espada de Guerra Encantada (4)

Bendición de Arma (Habilidad + 20 Daño +4)

28-29 2 (POD 4 (Normal)) Camisa de Cota de Anillos Encantada (4)

Bendición de Armadura (Abdomen 1 y Pecho 1, Brazo Derecho 1 y Brazo Izquierdo 1)

##### **POD 3**

30 1 (POD 3 (Complejo)) Túnica de Cuero Encantada (3)

Bendición de Armadura (Abdomen 1 y Pecho 1)

Guardia (Prohibición: hostilidad contra el portador, aversión contra las intenciones del portador. Protección: Escudo de Contramagia 1, Consagrar 1, Resistencia al Daño 1.)

31-32 2 (POD 3 (Difícil)) Espada Corta Encantada (3)

Bendición de Arma (Habilidad +10 Daño +2)

Carga con Hechizo Rúnico (Ruptura 1)

33-34 2 (POD 3 (Difícil)) Bastón Encantado (3)

Carga con Hechizos Rúnicos (Despejar Camino 1, Coordinación 1, Movilidad 1)

35-36 2 (POD 3 (Difícil)) Cuerda Encantada (3)



Carga con Hechizos Rúnicos (Coordinación 2 y Enlentecer 1)  
 37-38 2 (POD 3 (Difícil)) Vela Encantada (3)  
 Carga con Hechizo Rúnico (Vista Mágica 3)  
 39-40 2 (POD 3 (Normal)) Cimitarra Encantada (3)  
 Bendición de Arma (Habilidad +15 Daño +3)  
 41-42 2 (POD 3 (Normal)) Garrote Encantado (3)  
 Bendición de Arma (Habilidad +15 Daño +3)  
 43-44 2 (POD 3 (Normal)) Mochila Encantada (3)  
 Bendición de Armadura (PA +3)  
 45-47 3 (POD 3 (Facil)) Papiro Encantado (3)  
 Potenciador de Poder (Magnitud de conjuros Progresivos +3)

#### **POD 2**

48-49 2 (POD 2 (Difícil)) Piedra de Afilar Encantada (2)  
 Carga con Hechizos Rúnicos (Cuchilla afilada 2)  
 50-51 2 (POD 2 (Difícil)) Honda Encantada (2)  
 Bendición de Arma (Habilidad + 5 Daño +1)  
 Carga con Hechizo Rúnico (Flecha de Fuego 1)  
 52-53 2 (POD 2 (Difícil)) Escudo Rodela Encantado (2)  
 Carga con Hechizos Rúnicos (Protección 1, Escudo de Contramagia 1)  
 54-55 2 (POD 2 (Difícil)) Saco Encantado (2)  
 Carga con Hechizo Rúnico (Pico de Oro 2)  
 56-58 3 (POD 2 (Normal)) Gran Martillo Encantado (2)  
 Bendición de Arma (Habilidad +10 Daño +2)  
 59-61 3 (POD 2 (Normal)) Espada Ropera Encantada (2)  
 Bendición de Arma (Habilidad +10 Daño +2)  
 62-64 3 (POD 2 (Normal)) Jabalina Encantada (2)  
 Bendición de Arma (Habilidad +10 Daño +2)  
 65-67 3 (POD 2 (Normal)) Mangas de Placas Encantadas (2)  
 Bendición de Armadura (Brazo Derecho 1 y Brazo Izquierdo 1)  
 68-70 3 (POD 2 (Normal)) Grebas de Placas Encantadas (2)  
 Bendición de Armadura (Pierna Izquierda 1 y Pierna Derecha 1)  
 71-73 3 (POD 2 (Normal)) Joya Encantada (2)  
 Potenciador de Conjuros (Sobrecarga conjuros en 2 PM)

#### **POD 1**

74-75 2 (POD 1 (Difícil)) Cantimplora Encantada (1)  
 Carga con Hechizo Rúnico (Vigor 1)  
 76-77 2 (POD 1 (Difícil)) Látigo Encantado (1)  
 Carga con Hechizo Rúnico (Rielar 1)  
 78-79 2 (POD 1 (Difícil)) Anzuelo Encantado (1)  
 Carga con Hechizo Rúnico (Respirar Agua 1)  
 80-82 3 (POD 1 (Normal)) Ballesta Ligera Encantada (1)  
 Bendición de Arma (Habilidad + 5 Daño +1)  
 83-85 3 (POD 1 (Normal)) Alabarda Encantada (1)  
 Bendición de Arma (Habilidad + 5 Daño +1)  
 86-88 3 (POD 1 (Normal)) Espada Bastarda Encantada (1)  
 Bendición de Arma (Habilidad + 5 Daño +1)  
 89-91 3 (POD 1 (Normal)) Maza Pesada Encantada (1)  
 Bendición de Arma (Habilidad + 5 Daño +1)  
 92-94 3 (POD 1 (Normal)) Hacha de Batalla Encantada (1)  
 Bendición de Arma (Habilidad + 5 Daño +1)  
 95-97 3 (POD 1 (Normal)) Casco Encantado (1)  
 Bendición de Armadura (PA +1)  
 98-00 3 (POD 1 (Fácil)) Botella de Vidrio Encantada (1)  
 Potenciador de Poder (Magnitud de conjuros Progresivos +1)

**49 Objeto Excepcional** Posees un objeto fabricado por un experto artesano que lo forjo con todo su saber. Puede ser un objeto fabricado con Ki (en Nihon o Vormain) que allá ido pasando de manos en manos asta llegar a las tullas P.ej: un Kimono que sube 1p. de ASP a quien se lo ponga, una Katana que Siempre que toca hace almenos un P.D. pero que si es desenfundada y no prueba la sangre pierde el filo, Etc...o un objeto echo por uno de los mejores artesanos que ideo una forma de que dicho objeto sea mas manejable o funcional (Estos objetos pueden dar un modificador de +10 a la habilidad con la que se emplean, pesar la mitad y tener 3/4 de sus P.A., tener el doble de P.A. y pesar 7/4 de su peso, Etc...) P.ej: unas Ganzúas +10, una coraza TAM pequeño con 35 Car y 16 P.A., Etc... (Si se desea puede ser de alguno de los Metales Rúnicos.). Si no te apetece pensar tira en la Tabla de Objetos Excepcionales.

#### **Tabla de Objetos Excepcionales:**

##### **Objeto de calidad Heroica:**

01 Espada bastarda Afilada Penetrante Bloqueadora y Maléfica Del Guerrero Heroico +30 Habilidad, +1 al Daño, Dobra el Daño del Arma, +1PA, -10 a Bloquear del oponente

##### **Objetos de calidad Incomparable:**

02 Mandoble Afilado Maléfico Incomparable +20 Habilidad,, +3 al Daño, Dobra el Daño del Arma  
 03 Espada bastarda Afilada Penetrante y Bloqueadora Del Guerrero Incomparable +25 Habilidad,, +1 al Daño, +1PA, -10 a Bloquear del oponente  
 04 Espada de guerra Afilada Del Guerrero Maléfico Veloz Incomparable +20 Habilidad,, +1 al Daño, Dobra el Daño del Arma, -10 a Esquivar del oponente  
 05 Escudo de cometa Baluarte Del Guerrero Incomparable +30 Habilidad,, +2 PA  
 06 Daga Afilada Del Guerrero Veloz Incomparable +20 Habilidad,, +2 al Daño, -10 a Esquivar del oponente  
 07 Arco largo Del Guerrero Maléfico Incomparable +35 Habilidad,, Dobra el Daño del Arma  
 08 Placas Completa Ágil Incomparable +20 Habilidad,, resta 28 a la Penalización.  
 09 Camisa de cota de anillos Baluarte Bastión Incomparable +20 Habilidad,, +3 PA, -80 al oponente si quiere hacer un ataque preciso par traspasarla.  
 10 Equipo de curandero Incomparable +20 Habilidad,

##### **Objetos de calidad Maravillosa:**

- 11 Mandoble Afilado Maléfico Maravilloso +15 Habilidad,, +2 al Daño, Dobra el Daño del Arma
- 12 Gran hacha Afilada Maléfico Maravillosa +15 Habilidad,, +2 al Daño, Dobra el Daño del Arma
- 13 Espada bastarda Afilada Del Guerrero Bloqueadora Maravillosa +20 Habilidad,, +1 al Daño, +1PA
- 14 Hacha de batalla Afilada Del Guerrero Bloqueadora Maravillosa +20 Habilidad,, +1 al Daño, +1PA
- 15 Maza pesada Aplastante Del Guerrero Maléfica Maravillosa +20 Habilidad,, +1 al Daño, Dobra el Daño del Arma
- 16 Espada de guerra Afilada Del Guerrero Veloz Maravillosa +20 Habilidad,, +1 al Daño, -10 a Esquivar del oponente
- 17 Escudo de cometa Baluarte Del Guerrero Maravilloso +20 Habilidad,, +2 PA
- 18 Escudo de diana Baluarte Del Guerrero Maravilloso +20 Habilidad,, +2 PA
- 19 Daga Afilada Del Guerrero Veloz Maravillosa +20 Habilidad,, +1 al Daño, -10 a Esquivar del oponente
- 20 Jabalina Afilada Del Guerrero Maravillosa +20 Habilidad,, +2 al Daño
- 21 Arco largo Del Guerrero Maléfico Maravilloso +25 Habilidad,, Dobra el Daño del Arma
- 22 Ballesta ligera Del Guerrero Maléfica Maravillosa +25 Habilidad,, Dobra el Daño del Arma
- 23 Placas Completa Ágil Maravillosa +15 Habilidad,, resta 21 a la Penalización.
- 24 Camisa de cota de anillos Baluarte Bastión Maravillosa +15 Habilidad,, +2 PA, -80 al oponente si quiere hacer un ataque preciso par traspasarla.

25 Equipo de curandero Maravilloso +15 Habilidad,

**Objetos de calidad Exquisita:**

- 26 Mandoble Afilado Exquisito +10 Habilidad,, +2 al Daño
- 27 Gran hacha Afilada Exquisita +10 Habilidad,, +2 al Daño
- 28 Gran martillo Aplastante Exquisito +10 Habilidad,, +2 al Daño
- 29 Espada bastarda Afilada Del Guerrero Exquisita +15 Habilidad,, +1 al Daño
- 30 Hacha de batalla Afilada Del Guerrero Exquisita +15 Habilidad,, +1 al Daño
- 31 Lanza larga Afilada Del Guerrero Exquisita +15 Habilidad,, +1 al Daño
- 32 Maza pesada Aplastante Del Guerrero Exquisita +15 Habilidad,, +1 al Daño
- 33 Martillo de armas Aplastante Del Guerrero Exquisito +15 Habilidad,, +1 al Daño
- 34 Espada de guerra Afilada Del Guerrero Exquisita +15 Habilidad,, +1 al Daño
- 35 Cimitarra Afilada Del Guerrero Exquisita +15 Habilidad,, +1 al Daño
- 36 Bola y cadena Aplastante Penetrante Exquisita +10 Habilidad,, +1 al Daño, -10 al oponente
- 37 Escudo de cometa Baluarte Exquisito +10 Habilidad,, +2 PA
- 38 Escudo de diana Baluarte Exquisito +10 Habilidad,, +2 PA
- 39 Daga Afilada Del Guerrero Exquisita +15 Habilidad,, +1 al Daño
- 40 Jabalina Afilada Del Guerrero Exquisita +15 Habilidad,, +1 al Daño
- 41 Honda Aplastante Del Guerrero Exquisita +15 Habilidad,, +1 al Daño
- 42 Arco largo Del Guerrero Exquisito +20 Habilidad,
- 43 Ballesta pesada Del Guerrero Exquisita +20 Habilidad,
- 44 Ballesta ligera Del Guerrero Exquisita +20 Habilidad,
- 45 Arco compuesto Del Guerrero Exquisito +20 Habilidad,
- 46 Placas Completa Ágil Exquisita +10 Habilidad,, resta 14 a la Penalización.
- 47 Camisa de cota de anillos Baluarte Bastión Exquisita +10 Habilidad,, +1 PA, -80 al oponente si quiere hacer un ataque preciso para traspasarla.
- 48 Equipo de primeros auxilios Exquisito +10 Habilidad,
- 49 Equipo de curandero Exquisito +10 Habilidad,
- 50 Herramientas del oficio Exquisitas +10 Habilidad,

**Objetos de calidad Superior:**

- 51 Mandoble Afilado Superior +5 Habilidad,, +1 al Daño
- 52 Gran hacha Afilada Superior +5 Habilidad,, +1 al Daño
- 53 Gran martillo Aplastante Superior +5 Habilidad,, +1 al Daño
- 54 Mazo de guerra Aplastante Superior +5 Habilidad,, +1 al Daño
- 55 Mangual militar Aplastante Superior +5 Habilidad,, +1 al Daño
- 56 Lanza de caballería Afilada Superior +5 Habilidad,, +1 al Daño
- 57 Alabarda Afilada Superior +5 Habilidad,, +1 al Daño
- 58 Espada bastarda Afilada Superior +5 Habilidad,, +1 al Daño
- 59 Hacha de batalla Afilada Superior +5 Habilidad,, +1 al Daño
- 60 Lanza larga Afilada Superior +5 Habilidad,, +1 al Daño
- 61 Guja Penetrante Superior +5 Habilidad,, -10 detener del oponente
- 62 Bordón Aplastante Superior +5 Habilidad,, +1 al Daño
- 63 Maza pesada Aplastante Superior +5 Habilidad,, +1 al Daño
- 64 Martillo de armas Aplastante Superior +5 Habilidad,, +1 al Daño
- 65 Espada de guerra Afilada Superior +5 Habilidad,, +1 al Daño
- 66 Cimitarra Afilada Superior +5 Habilidad,, +1 al Daño
- 67 Bola y cadena Penetrante Superior +5 Habilidad,, -10 detener del oponente
- 68 Hacha Afilada Superior +5 Habilidad,, +1 al Daño
- 69 Pico militar Penetrante Superior +5 Habilidad,, -10 detener del oponente
- 70 Espada ropera Penetrante Superior +5 Habilidad,, -10 detener del oponente
- 71 Lanza corta Penetrante Superior +5 Habilidad,, -10 detener del oponente
- 72 Bisarma Afilada Superior +5 Habilidad,, +1 al Daño
- 73 Maza ligera Aplastante Superior +5 Habilidad,, +1 al Daño
- 74 Espada corta Penetrante Superior +5 Habilidad,, -10 detener del oponente
- 75 Garrote Penetrante Superior +5 Habilidad,, -10 detener del oponente
- 76 Cuchillo Penetrante Superior +5 Habilidad,, -10 detener del oponente
- 77 Escudo de cometa Baluarte Superior +5 Habilidad,, +1 PA
- 78 Escudo de diana Baluarte Superior +5 Habilidad,, +1 PA
- 79 Rodela Baluarte Superior +5 Habilidad,, +1 PA
- 80 Daga Afilada Superior +5 Habilidad,, +1 al Daño
- 81 Jabalina Afilada Superior +5 Habilidad,, +1 al Daño
- 82 Honda Aplastante Superior +5 Habilidad,, +1 al Daño
- 83 Estrella arrojadiza Afilada Superior +5 Habilidad,, +1 al Daño
- 84 Fustibalo Aplastante Superior +5 Habilidad,, +1 al Daño
- 85 Estólica Afilada Superior +5 Habilidad,, +1 al Daño

86	Arco largo Afilado Superior +5 Habilidad,, +1 al Daño
87	Ballesta pesada Afilada Superior +5 Habilidad,, +1 al Daño
88	Ballesta ligera Afilada Superior +5 Habilidad,, +1 al Daño
89	Arco compuesto Afilada Superior +5 Habilidad,, +1 al Daño
90	Arco corto Afilada Superior +5 Habilidad,, +1 al Daño
91	Cerbatana Afilada Superior +5 Habilidad,, +1 al Daño
92	Placas Completa Ligera Superior +5 Habilidad,, Carga -7
93	Camisa de cota de anillos Baluarte Superior +5 Habilidad,, +1 PA
94	Equipo de primeros auxilios Superior +5 Habilidad,
95	Equipo de curandero Superior +5 Habilidad,
96	Herramientas del oficio Superior +5 Habilidad,
97	Equipo de escalada Superior +5 Habilidad,
98	Equipo de pesca Superior +5 Habilidad,
99	Instrumento musical Superior +5 Habilidad,
00	Equipo de escritura Superior +5 Habilidad,

**50 Libro/Pergamino/Grimorio Sobre una Habilidad** posee un libro que enseña, por medio de "entrenamiento", una habilidad o un Hechizo de Hechicería o Ritual, por medio de "entrenamiento" hasta un máximo de 3D6x5 percentiles.

**51 Mapa** Posees un mapa que señala la ubicación de un tesoro o de algo importante para ti.

**52 Poción** Posees la receta de una poción que tiene unas propiedades especiales, Tira 1D10 en la Tabla de Pociones.

#### Tabla de Pociones:

- 1 **Poción de Curación** Cada poción restablecerá 1D6 puntos de golpe a una Localización de Golpe, la que esté más grave.
  - 2 **Poción de Reabastecimiento Mágico** Cada poción restablecerá 1D10 puntos de magia.
  - 3 **Antídoto** Intentará negar la dolencia más poderosa primero (la que tenga más Potencia). El paciente realiza inmediatamente una prueba opuesta de Resistencia (con un +40% de Bonificación) contra la Potencia de la dolencia. En el caso de las enfermedades, fracasar en la prueba no provocará que la enfermedad aplique sus efectos otra vez. El antídoto continuará curando dolencias hasta que el personaje falle una de las pruebas opuestas (aunque las dolencias ya curadas permanecen curadas).
  - 4 **Poción Revitalizante** Al ser ingerido restablece los niveles de fatiga a Fresco, y además no será afectado por la fatiga ni sobrecarga durante 1D20 horas.
  - 5 **Laxante** A menos que supere una prueba de Resistencia, te puedes imaginar lo que pasará, "Se deshará por las cañillas", no podrá estar más de 10 minutos sin un "desahogo", si la víctima es un PJ el DJ deberá declarar de vez en cuando que le da un apretón (estos suelen venir en el peor momento) y el PJ tendrá que evacuar lo antes posible o tendrá un -10 a cualquier acción, este proceso es agotador para la víctima que tendrá que realizar una prueba de fatiga cada hora que pase en este estado que durará 1D20 horas.
  - 6 **Afrodisiaco** Hace que quien la beba sienta unas ganas irrefrenables de sexo, si no supera una prueba de Resistencia, hará cualquier cosa para conseguirlo, incluso aun que valla en contra de sus creencias o personalidad, pero en estos casos tendrá derecho a una prueba de Persistencia -20, (No es necesario que sea practicado con alguien del sexo contrario, las criaturas bisexuales lo tendrán más fácil para cumplir con su antojo, si carece de sexo no será afectado aun que sentirá un extraño nerviosismo y calores), el efecto desaparece una vez haya conseguido su objetivo (el honanismo no logra saciar este objetivo a menos que se practique un número de veces igual a su CON/2).
  - 7 **Suero de la Verdad** Si no se supera un tiro de Persistencia la víctima será incapaz de mentir, más aun no podrá mantener la boca cerrada y comentará todo lo que pase por su mente, este proceso es agotador para la víctima que tendrá que realizar una prueba de fatiga cada hora que pase en este estado que durará 1D20 horas.
  - 8 **Crece Pelo** Una sola gota de este ungüento es capaz de convertir en una larga melena la cabellera más despoblada.
  - 9 **Poción que Tranquiliza Animales** Cualquier animal que la huela de sentirá calmado y no será capaz de comportamientos violentos al menos que sea atacado, aunque esté hambriento o herido, las fieras Inteligentes, como Hombres Bestia, tienen derecho a un tiro de Persistencia.
  - 0 **Ahuyenta los insectos** Los insectos te evitarán, no tienen derecho a tiro de Persistencia a menos que sea una especie de insecto inteligente.
- 53 Veneno** Posee 1D20 dosis de un veneno, Tira 1D10 en la tabla de Venenos para saber cual:  
1: Toxina botulínica, 2: Arsénico, 3: Mercurio, 4: Veneno de Víbora, 5: Veneno de Cobra, 6: Veneno de Culebra, 7: Cicuta, 8: Ricina, 9: Belladonna, 10: Mandrágora.

## Venenos Minerales

1

**Nombre:** Toxina botulínica

**Tipo:** ingerido, sanguíneo.

**Retardo:** CON en minutos.

**Potencia:** 80% ingerido, 40% sanguíneo.

**Efecto:** Parálisis de la zona afectada -10 acumulativo cada minuto a cualquier acción por la parálisis. Si es ingerido y se supera la Prueba de Resistencia simplemente tendrá náuseas y vómitos, y restará 1D3-1 p de CON, de fallar deberá de hacer otra prueba de Resistencia para continuar respirando cada asalto que no respire sufrirá 1 PG en el pecho.

**Duración:** CON en minutos.

**Descripción:** La toxina botulínica es una neurotoxina elaborada por una bacteria denominada Clostridium botulinum. La ingestión de alimentos contaminados por toxina botulínica preformada produce botulismo, una enfermedad que se caracteriza por el desarrollo de alteraciones vegetativas (sequedad de boca, náuseas y vómitos) y parálisis muscular progresiva.

2

**Nombre:** Arsénico

**Tipo:** ingerida o inhalada.

**Retardo:** CON/2 en minutos.

**Potencia:** 50% ingerido, 25% inhalada.

**Efecto:** Si no se supera la prueba de Resistencia, perderá 1punto de CON y 1D3 en todas las localizaciones, habrá que repetir el proceso cada CON/2 minutos.

**Duración:** 30-CON minutos.

**Descripción:** El arsénico (del persa Zarnikh, oropimente amarillo o bien del griego arsenikón, masculino) es un elemento químico tabla periódica cuyo símbolo es As y el número atómico es 33. En la tabla periódica de los elementos se encuentra en el quinto grupo principal. El arsénico se presenta raramente sólido, principalmente en forma de sulfuros. Pertenece a los metaloides, ya que muestra propiedades intermedias entre los metales y los no metales.

Puede provocar un envenenamiento rápido y la muerte. El intestino, el corazón y el sistema nervioso se ven afectados. Los que sobreviven a un envenenamiento severo pueden desarrollar manchas de pigmentación en la piel y daños en los glóbulos rojos, la médula ósea, el hígado, los nervios y el cerebro.

3

**Nombre:** Mercurio

**Tipo:** ingerida o inhalada.

**Retardo:** CON en horas.

**Potencia:** 80% inhalada, 30% ingerido.

**Efecto:** Si se falla la prueba de Resistencia disminuye 1D3-1 punto de INT, CON y PG del Abdomen si es ingerido o del pecho si es Inhalado, debe repetirse la prueba cada CON/2 horas.

**Duración:** 20-CON horas.

**Descripción:** El mercurio o azogue o ☿ es un elemento químico de número atómico 80. Su nombre y abreviatura (Hg) procede de hidrargirio, término hoy ya en desuso, que a su vez procede del latín hidrargirium y de hydrargyrus, que a su vez proviene del griego hydrargyros (hydros = agua y argyros = plata).

Inhalado produce escozor de garganta, dolor de cabeza, náuseas, pérdida del apetito y debilidad muscular. Ingerido produce vómitos, diarrea, pérdida del apetito y debilidad muscular.

## Venenos Animales

4

**Nombre:** Veneno de Víbora

**Tipo:** sanguíneo.

**Retardo:** CON minutos.

**Potencia:** 60%

**Efecto:** Si falla la prueba de Resistencia pierde 1D8 PG en todas las Localizaciones.

**Duración:** CON minutos.

**Descripción:** Poderoso veneno procedente de las Víboras, El veneno tiene una acción principalmente hemolítica (Destruye los glóbulos rojos ).

5

**Nombre:** Veneno de Cobra

**Tipo:** sanguíneo.

**Retardo:** CON minutos.

**Potencia:** 50%

**Efecto:** Si falla la prueba de Resistencia deberá de hacer otra prueba de Resistencia para continuar respirando cada asalto que no respire sufrirá 1 PG en el pecho, además tendrá un -10 acumulativo cada minuto a cualquier acción por la parálisis.

**Duración:** 60-CON minutos.

**Descripción:** Poderoso veneno procedente de las Cobras, su veneno contiene una poderosa neurotoxina, es capaz de matar a los 15 minutos de ser inoculado produciéndose la muerte por trastornos derivados de la parálisis, como el paro cardiorrespiratorio.

6

**Nombre:** Veneno de Culebra

**Tipo:** sanguíneo.

**Retardo:** 1 Asalto.

**Potencia:** 20%

**Efecto:** Si falla la prueba de Resistencia pierde 1 PG en la localización dañada.

**Duración:** 1 Asalto.

**Descripción:** La culebra bastarda (Malpolon monspessulanus) también llamada culebra de Montpellier es una especie de serpiente de la familia Colubridae. Está presente en todos los países mediterráneos: Península Ibérica, Francia, Italia, Península Balcánica y Turquía hasta el sur de Rusia. Es una serpiente venenosa opistoglifa (con los dientes inoculadores de veneno situados en la parte posterior de la boca) que no es peligrosa para el hombre.

## Venenos Vegetales

7

**Nombre:** Cicuta

**Tipo:** ingerido, sanguíneo.

**Retardo:** CON en asaltos

**Potencia:** 60%

**Efecto:**

Si falla la prueba de Resistencia pierde 1D6 PG en el Pecho, debe repetirse la prueba cada CON/2 asaltos.

**Duración:** 20-CON asaltos.

**Descripción:** La conína es la toxina obtenida de las semillas de la cicuta, *Conium maculatum*, es una especie botánica de planta con flor herbácea de la familia de las apiáceas. Se encuentra en toda Europa y América, en ambientes nitrófilos más bien húmedos y frescos, como las orillas de los ríos y zonas sin cultivar.

Produce sequedad en la boca, dificultad al tragar, dilatación de las pupilas (midriasis), náuseas, parálisis muscular, paro respiratorio y asfixia, aunque la víctima permanece lúcida hasta el momento de su muerte.

8

**Nombre:** Ricina

**Tipo:** ingerida o inhalada.

**Retardo:** CON/2 en horas.

**Potencia:** 80% ingerido, 40% inhalada.

**Efecto:** Perderá 1PG en todas las localizaciones si no supera una prueba de Resistencia.

**Duración:** 20-(CON/2) días.

**Descripción:** Las semillas del ricino (*Ricinus communis*) son venenosas para el hombre, los animales y los insectos. Contienen una serie de proteínas, una de las cuales, la **ricina** fue aislada en 1888 por Stillmark cuando observó que el extracto de las semillas aglutinaba las células sanguíneas. Diarrea a veces sanguinolenta y vómitos. Posteriormente se produce una severa deshidratación e hipotensión.

9

**Nombre:** Belladona

**Tipo:** ingerido.

**Retardo:** CON en asaltos.

**Potencia:** 50%

**Efecto:** Si falla la prueba de Resistencia provoca alucinaciones, además de la pérdida 1D3-2 puntos de POD (mínimo 0), debe repetirse la prueba cada CON/2 asaltos.

**Duración:** 40-CON asaltos.

**Descripción:** Atropa Belladonna o Belladona, es un arbusto resistente perenne, miembro de la familia Solanaceae. Es nativa de Europa, norte de África, y oeste de Asia, y se puede encontrar naturalizada en partes de Norteamérica.

Sus alcaloides (hiosciamina, atropina, escopolamina), derivados de los tropanos, la convierten en una planta venenosa, capaz de provocar estados de coma o muerte si es mal administrada. En dosis tóxicas provoca cuadros de delirio y alucinatorios.

10

**Nombre:** Mandrágora

**Tipo:** ingerido.

**Retardo:** CON en asaltos.

**Potencia:** 70%

**Efecto:** Si falla la prueba de Resistencia provoca sueño, se debe de hacer otra prueba de Persistencia para no quedar sumido en un profundo sueño, de superarla el personaje se encontrará desmoralizado (ver conjuro desmoralizar).

**Duración:** 20-CON horas.

**Descripción:** Mandragora autumnalis, la Mandrágora es una especie de fanerógama perteneciente a la familia de las Solanáceas. Sus raíces han sido usadas durante la historia en rituales mágicos, ya que sus bifurcaciones tienen cierto parecido a una figura humana.

Contiene alcaloides, tales como atropina y escopolamina. Se usaba como anestésico, ya que estas sustancias merman los impulsos nerviosos. En grandes dosis se entraría en coma.

Se sabe que la mandrágora se administra en forma oral. Como contiene principalmente atropina, se comporta de manera similar a la belladona: en dosis bajas bloquea los receptores de la acetilcolina deprimiendo los impulsos de las terminales nerviosas, mientras que en dosis elevadas, provoca una estimulación antes de la depresión.

**54 Fortuna** Posees una cantidad de dinero superior a lo normal para tu profesión. Tira 1D4: 1- 1D100 L., 2- 1D100x10 L., 3- 100+(1D100x20) L., 4- 1000+(1D100x50) L.

**55 Objeto heredado** Posees un objeto heredado de generación en generación, harás cualquier cosa por proteger tal objeto. Puede ser una espada familiar, un anillo con un sello que demuestra la pertenencia a la nobleza de la familia, Una tienda en la que cada generación pone algo que lo identifica, Etc... Además tira 1D100: 00-50= es un Objeto Mundano, 49-20= es un Objeto Maestro, ver mas arriba, 19-02= es un Objeto Mágico, ver mas arriba, 01= es un Objeto Mágico Extraordinario.

## 10 Posesiones Negativas

**56 Objeto Maldito** Posees un objeto que te perjudica aunque posiblemente creas que te es beneficioso. P.ej: una espada que tiene ligado un demonio que te succiona FUE para ti pero que en cuando la desenfundas trata de poseerte, una diadema que en cuanto hay algún ser caótico cerca te lanza un afrontar el caos, un anillo que no puedes sacarte del dedo que te proporciona un rasgo caótico permanente, Etc...

Si no te apetece pensar tira en la Tabla de Objetos Malditos.

Tabla de Objetos Malditos 1D6:

**01 Mandoble Espectral** Contiene un espectro que no puede abandonar este mundo, y ha elegido la espada como nexo de unión, y a ti para que lleves su misión a cabo (el DJ debe decidir cual es), además el espectro no esta atado con un conjuro por lo que puede salir de la espada e incluso es capaz de usarla tanto en el plano mundano como el espiritual, aun que trates de deshacerte de ella o destruirla el espectro te la devolverá o reparará, cada vez que la desenfundes el espectro tratará de poseerte, de no conseguirlo lanzará hechizos para ayudar al portador(no le conviene que muera). (Espectro: |INT:16, POD:26, CAR:14| AcC:3, ModDaño:+1D6, PG:26, RangoAt:30, Mov:26| Idioma:66, Cantar:36, Saber(Mundo Espiritual):16, Oficio(Armero) 80, Evaluar:26, Influencia:26, Percepción:42, Persistencia:80, Esquivar:80, Sigilo 60, Desarmado:46, Espada 2M: 102, Moldear Runas:32| Conjuros Rúnicos: Reparación 12, Hoja Afilada 2, Detectar Enemigo 1, Fanatismo 1, Hoja de Fuego 1, Traspasar 3, Protección 3, Fuerza 2| Rasgos: Visión en la Oscuridad, Visión Nocturna)

**02 Diadema Amorosa** extraña diadema de piel rosa (semejante a orejas de conejo), que en cuanto algún ser de sexo masculino se encuentra a menos de 3m. Lanza automáticamente un conjuro rúnico Emoción para enamorarlo, pero una vez colocado en la cabeza no se puede sacar hasta que el portador muera.

**03 Anillo del Caos** este anillo proporciona un Rasgo Caótico cambiante, cada día debes hacer un tiro en la tabla de Rasgos Caóticos, el anillo pasará a formar parte del dedo del portador hasta que muera o se lo corte.

**04 Escudo Cometa Guardián** está encantado con un Guardia (Prohibición: hostilidades y magia. Protección: Escudo de Contramagia 6, Consagrar 6, Resistencia al Daño 6.), con lo cual protegerá a cualquier ser que se halle en 3m. del portador de cualquier ataque o conjuro.

**05 Mangas de placas Pacifistas** en cuanto el portador desenvaina un arma esta se verá afectada por un conjuro rúnico Hoja Embotada 3, pero si se trata de quitar las mangas el portador recibirá un Ruptura 1 cada asalto hasta que muera o vuelva a colocárselos, en cuyo caso revivirá un Curar 3.

**06 Medalla de la Verdad** esta medalla lanza un Juramento de Ordalía 2 cada vez que alguien miente ante el portador al mentiroso, aun que este sea el portador, al quitárselo la medalla lanza un Babel 1 al portado cuya duración será asta que el portador vuelva a colocárselo o muera.

**57 Deudas** Tienes que devolver un préstamo a alguien, puede que sea a alguien que aprecias muchísimo y al que nunca traicionarías pero que le pediste dinero para tu boda, que jamas se celebró por que te dejaron tirado en el ultimo momento y con el dinero ya fundido. Alguien a que pediste sufragar los gatos de un familiar enfermo a cambio de hacer cualquier cosa para devolverlo. Un prestamista al que acudiste para saldar una deuda de juego, que haría cualquier cosa por conseguir su dinero, enviar matones, robarte. Etc... Para saber cuanto debes tira 1D4: 1- 1D100 L., 2- 1D100x10 L., 3- 100+(1D100x20) L., 4- 1000+(1D100x50) L.

**58 Propiedades Desconocidas** Posees un objeto cuyas propiedades desconoces. Para conocer sus propiedades tira en secreto 1D6:

1 Anillo Encantado con Bendición de Arma (+40 Desarmado, +8 Daño), pero crees simplemente que eres un hacha de la lucha y te pondrás farruco aun que no lo tengas.

2 Códice en un idioma desconocido e intraducible.

3 Mapa no conoces de donde es ni que señala pero piensas que es importante.

4 Poción encontraste la receta, pero una parte es ilegible, y no sabes que efecto puede tener ni si te falta algún ingrediente.

5 Espada de guerra es totalmente normal, pero tu no lo crees así, piensas que tiene un gran poder oculto e incluso atribuirás echos extraños a este objeto.

6 Llave no sabes de que puede ser pero puede abrir una puerta "muy especial".

## 6 Dones

**59 Ambidiestro** Tiene la misma destreza con las 2 manos, por ello recibe un +10 en las habilidades de manipulación y no tiene penalización por atacar con la mano zurda.

**60 Seductor Nato** +20 a ligar (Se realiza con Cortesía, o de carecer de esta habilidad con Oratoria-10, si no Influencia-20). A demás suele dejar hijos por donde pasas y las madres están deseando echarte el guante.

**61 Flexibilidad Cultural** Eres lo contrario de un xenófobo, te llevas muy bien con gente de cualquier Raza, Cultura, Credo o Nivel Social, te mezclas con ellos y nunca suele criticar sus Ideas, Tradiciones o Costumbres.

**62 Maternal** Tienes el don de hacer que la gente se tranquilice y se sienta segura cuando estas cerca, todos te miran como si fueras su madre y ningún hombre excepto los más insensibles o degenerados te atacaría.

**63 Identificación Animal** Existe alguna identificación del personaje con algún animal, a traves del cual puedes actuar, y que siempre te acompaña. Caes bien a los animales y estos no te atacan a menos que sea en defensa propia, estén entrenados para ello, o sean enemigos naturales de tu animal. P.ej: Lobo, Halcón, Carpa, Salamandra, Murciélago, Elefante, Caballo, Ornitorrinco, Impala, etc...

**64 Maldición** Arrastras una maldición que debes decidir con el D.J., o que el D.J. a de Tramar sin que tú lo sepas. Esta maldición se puede levantar, pero suele hacer falta que alguien entregue su vida desinteresadamente por ti. No siempre es activa, puede verse disparada por determinado echo. P.ej: Cuando estés en determinado lugar, al alcanzar cierta edad, se produzca cierto acontecimiento(matrimonio, nacimiento de un hijo, etc...),

Determinada fase de la luna, etc...

#### ALGUNAS POSIBLES MALDICIONES:

- Todas tus buenas intenciones tienen malas consecuencias.
- Siempre hieres o matas a quien amas.
- Condenado a perder todas tus riquezas y convertirse en un indigente.
- Tus amigos y personas amadas mueren.
- Condenado a ir al infierno tras morir. (ara cualquier cosa por permanecer vivo.)
- A donde vallas abran: Guerras/ Epidemias/ Catástrofes Naturales.
- Incapaz de permanecer en un sitio mas de 1 o 2 meses.
- Predestinado a morir en cierto momento de la vida o de cierta manera.
- Otro yo malvado que se manifiesta en ciertas ocasiones.
- Sin Gloria: Todos los méritos y los honores por lo que ayas echo lo ganan otras personas.
- Te transformas en hombre lobo las noches de luna llena.
- Un ente espiritual te tiene poseído y hace de ti lo que quiere, pero tu no lo as advertido. Esta posesión suele ser encubierta (P.ej: Enfermedad, Obsesión, Sentimientos.), Pero también puede ser Semi-dominante. (P.ej: Demonios, Locura.) Estos últimos toman tu control cuando menos te lo esperas.

## Personalidad

**65 Código de Honor** Crees en un estricto código de honor al que sigues. Este puede provenir de una religión que té prohíba hacer daño a los demás, mentir y actuar con egoísmo. También puede ser un código caballeroso que diga que debes ser recto, audaz, no abandonar nunca a los demás, vengar siempre un insulto y ayudar a la familia y amigos, Etc... Escribe las reglas.

**66 Coleccionista** Tienes la afición de coleccionar cosas y arias cualquier cosa por conseguir más. Elige que coleccionas P.ej: Espadas Originales, Animales Exóticos, Prendas Intimas de mujeres bellas, Etc...

**67 Pesadillas** Tu descanso se ve perturbado por terribles sueños, probablemente originados en algún secreto inconfesable. Té despiertas gritando y empapado en sudor, y siempre estas cansado por la falta de sueño.

**68 Fanatismo** Eres un fanático devoto de alguna idea, religión o ideología. Todo es de acuerdo a ese credo, que siempre es acertado. Si la realidad sugiere algo distinto, la realidad esta mal. Quienes disienten son enemigos y deben ser exterminados o adoctrinados hasta que entiendan la Verdad Única. Tiendes a prorrumpir en largos sermones, llenos de lemas y perogrulladas. Té niegas en redondo a revisar tus opiniones, y deseas tener un mundo mas ordenado y comprensible en torno a ti.

**69 Bocazas** Meterá la pata con toda seguridad cuando se dirija a otros personajes. No obstante no sabe permanecer callado.

**70 Quisquilloso** La menor irritación sirve para enfurecerte y acerté usar la fuerza. Eres muy sensible a todo lo que se pueda interpretar como una critica hacia ti o tus acciones. En situaciones de tensión es probable que pierdas el control.

**71 Escrupuloso** Tienes necesidad de un máximo confort sobre todo cuando partes de aberturas. Evitarás las acciones que no sean buenas, morales o justas, o las cosas repugnantes.

**72 Curioso** Fascinado por todo lo, para él, novedoso, Te apuntaras rápidamente a los proyectos más descabellados.

**73 Soñador** Quieres conseguir algo que es imposible y aras lo que sea con tal de conseguirlo. P.ej: Aprender a volar, Ir más allá del mundo superior, Destruir un dios, Etc...

**Nada es Real** Crees que todo es una ilusión, ...! incluso la muerte!, ¿quien sabe si esta filosofía no te impulsara a cometer ciertas acciones "poco habituales"?

**74 El Juicio Final** Crees firmemente que el cataclismo final esta al caer.

**75 Odio** Por algún acontecimiento pasado as desarrollado un tremendo odio hacia alguna Raza, Especie o Cultura.

**76 Tramposo** Sumas la habilidad de Trucos de Manos a la que se precise para el juego, y si la habilidad precisada es Trucos de Manos tienes un +20 a la tirada de porcentaje para el juego. (INTx5 para el ajedrez, POD x5 para los dados, Trucos de Manos V.S. Otear para "donde esta la nuez", etc...) Pero el contrincante se puede dar cuenta si consigue un tiro de Otear.

## Suceso

**77 Prueba de Valor** El padre de tu amada no ve con buenos ojos lo vuestro, así que exige al aventurero algún imposible para casados. P.ej: Conseguir un diente de dragón, Aniquilar un culto importante, Etc...

**78 La mujer de tus sueños** Partiste de aventuras en busca de la mujer de tus sueños desde que la viste tu corazón esta inquieto y no puedes soportar la angustia de sentirte incompleto. Arias cualquier cosa por encontrar aquella mujer.

**79 Represión** Has entrado en tu mente algún suceso desagradable del pasado. Pudo ser un crimen o alguna acción horrenda que cometiste, presenciaste, o sufriste. Fue tan horrible que encerraste el recuerdo y té niegas a reconocerlo, pero aun esta hay y afecta a tu vida. Además te ha creado una fobia relacionada con el recuerdo. (Ver fobia en el n° 95.)

**80 Amnésico** No conoces tu verdadera identidad aunque conservas todas tus competencias y habilidades.

**81 Identidad Confundida** La gente te toma por otra persona y actúan en consecuencia. P.ej: Arkat el gran héroe mítico. Kellan el ladrón. Skaftor el apestado. Velyn el traficante. Temertain Rey de Sartar. Musashi el samurai legendario.

**82 Bastardo** Crees ser el hijo abandonado de una personalidad importante y pretendes reclamar tus derechos. P.ej: Defin Anostos, Conde de Einpor. un duque. Dranz Goloion el Kan Alado de Pent. Alory Loarín Gobernador de Shanton. El Emperador Rojo. Surantyr el Antiherético Arzobispo de la iglesia Henoteísta de Seguredo. Kallyr "estrella en la sien" un Héroe de Sartar. Etc...

**Acusado por Error** Has sido acusado en tu país de un crimen que no has cometido, y buscas probar tu inocencia.

**83 Buscado** Tienes poderosos enemigos detrás tullo. Pueden ser: una cofradía de asesinos que te persiguen por haberles robado algo, un clan nómada al que hiciste una incursión, la milicia de un noble al que le faltaste gravemente, una secta a la que te uniste y de la que intentas desembarazare, La ley de tu país por un crimen que no cometiste y tienes que demostrar tu inocencia, desconoces quienes son y por que te buscan, Etc...

**84 Marginado** Los de tu clase te marginan por algo que hiciste en el pasado. P.ej: Renunciaste a cumplir la ultima voluntad de tu padre. Creen que violaste una niña. Mataste al sumo sacerdote. Vendiste a los tuyos por unas monedas.

**85 Identidad Falsa** A consecuencia de algún acontecimiento pasado tuviste que asumir una identidad falsa. P.ej: Mató a un emisario del rey y se hace pasar por un mendigo llamado Mitcor del que nadie sospecharía nada. Esta infiltrado en una misión de contra espionaje del país vecino como un consejero real llamado Silfar. Busca un gran tesoro que escondió un ladrón al que mató y se haces pasar por su mejor amigo Fadolass, a quien también mató, para intentar sonsacarle su paradero a la mujer del ladrón.

**86 Búsqueda** Buscas a un ser querido que desapareció en circunstancias extrañas. P.ej: de tu hermano que desapareció cuando investigaba los robos en tu poblado. de tu mujer que desapareció poco después de tu boda junto con tu dinero. de tu padre con el que no te llevabas bien pero han llegado noticias de que se muere y quieres hacer las paces.

**87 Venganza** Perdiste a alguien importante para ti, desconoces la identidad del asesino y el odio y la desesperación nublan tu juicio, desde entonces no has hecho otra cosa que buscar al culpable sin éxito, tu odio se incrementa día a día y la paranoia crece en tu mente, deseas saciar tu sed de venganza aun que sepas que quién perdiste lo desaprobó, continúas buscando al asesino infatigablemente aun que sigues haciéndote la misma pregunta, ¿Que harás cuando lo encuentres?.P.ej: Tu mujer, una novia, tu madre, tu padre, tu maestro, tu mejor amigo, etc...

**88 Juramento** estas atado por un juramento o una promesa. Puedes haber hecho un boto de vengar un mal que te fue infligido. Si ves la

ocasión no podrás evitar intentar desquitarte de la persona o personas odiadas, o simple mente juraste a alguien que cuidarás de alguien, realizarías algún acto importante para esa persona o cambiarías algo de ti que no le gustaba, elige.

## Entorno

**89 Amigo Influente** Conoces a alguien que goza de poder y puede serte útil para ayudarte a salir de un apuro. Puede ser: Un Rey, Consejero, Héroe, Obispo, Gran Shaman, Etc...

**90 Buena Fama** Sueles gustar y se te tiene por buena persona. Para ti es fácil conseguir créditos, recomendaciones, hacer contactos y recibir elogios. P.ej: rescataste la hija del molinero entrando en el molino en llamas. evitaste una guerra sin sentido cuando ya estaba todo perdido juzgándote tu propia vida. descubriste los tejemanejes de una amante del kan que en realidad era una succuvo.

**91 Exótico:** Tienes alguna rareza que te diferencia entre los de tu clase. (P.ej: un Embil melenudo, un Enano sin ningún pelo, un Kralorelano albino, Etc...)

**92 Enemigo Mortal** Alguien va a por ti. Es implacable y ara cualquier cosa por echarte el guante: Contratar asesinos, involucrarse en un crimen, arruinar tu negocio, tenderte emboscadas, Etc... La enemistad es mutua. P.ej: un hechicero con el que estudiaste y a quien el gastabas bromas a menudo. un noble al que le robaste la novia. un buhonero que perdió todo lo que poseía jugando a las cartas contra ti. un antiguo amor a quien dejaste tirada en el altar. un Gran Sacerdote que perdió el puesto de Obispo por tu culpa.

**93 Mala Fama** No estas bien visto. por algún motivo nadie se fía de ti. Nadie que sepa quien eres te ayudara en nada. Si haces cualquier tontería en publico, la gente esta predispuesta a buscar sogas y arboles... P.ej: provocaste un incendio donde murió la hija del molinero, comenzaste una guerra sin sentido por miedo a perder tu puesto. Ayudaste a una succuvo a matar al kan por gozar de sus encantos y no te mató también por los pelos.

## Desequilibrado

**94 Personalidad Desmedida** Elige un Rasgo de Personalidad, el personaje se comportara como un fanático en ese sentido. (aumentalo a 18 si sigues las reglas de Genethela para los Rasgos de Personalidad, si no simplemente consulta la siguiente tabla.)

Tabla de Rasgo de Personalidad

01-02	Activo: No hay forma de que estés quieto
03-04	Casto: El sexo te indigna y asquea.
05-06	Compasivo: Sientes pena por todo y haces cualquier cosa por ayudar al prójimo.
07-08	Confiado: Te fiás de cualquiera, si el mismo demonio te pidiera el alma diciéndote que es por una buena causa no dudarías un momento en dársela.
09-10	Conformista: Por mucho que te pisoteen todo te parece bien.
11-12	Generoso: No posees nada, todo se lo das a los demás, y si te pidieran la vida la darías sin problemas.
13-14	Indulgente: Perdonas Todo aun que mataran lo más preciado para ti lo entenderías.
15-16	Justo: La ley e todo para ti no importa con lo que arrases por el camino la justicia ha de prevalecer.
17-18	Leal: Serías capaz de morir por cualquier persona que no te mire mal.
19-20	Manso: Ya pueden hacerte lo que quieras jamás te alterarás ni tomarás represárias.
21-22	Modesto: Siempre otorgas los méritos a los demás y piensas que tú no tienes nada que ver en tu logros.
23-24	Optimista: Ya puedes ir al mismo infierno que siempre estarás alegre.
25-26	Precavido: No te fiás ni de ti mismo.
27-28	Religioso: Eres un fanático capaz de inmolarse si un clérigo te lo pide.
29-30	Sincero: No serías capaz de mentir aun que en destino del mundo fuera en ello.
31-32	Sobrio: No te gusta la juerga y odias a todo aquél que se divierta en tu presencia.
33-34	Tacaño: Aun que te estuvieras muriendo serías incapaz de pagar al médico.
35-36	Testarudo: Nadie consigue hacerte entrar en razón si se te mete en la cabeza que el cielo es verde, ea, pues verde es.
37-38	Tolerante: Tolerarías hasta que pegarán a tu propia madre.
39-40	Valiente: kamikaze suicida
41-42	Perezoso: No mueves un músculo ni para ponerte más cómodo
43-44	Lascivo: Te tiras todo lo que se mueve, igual da que se tu prima una coneja que un asno o un muro de adobe.
45-46	Cruel: Un autentico sádico sangriento.
47-48	Suspica: Eres un paranoico
49-50	Inconformista: Por mucho que mejore tu situación jamás te conformarás, y haces cualquier cosa por mejorar.
51-52	Avaricioso: Siempre quieres más y más y tratas de ampliar tu capital sin pensar en las consecuencias.
53-54	Vengativo: Te enfrentarías al mismo Orlanth si te mirara mal.
55-56	Arbitrario: Eres el caos personalizado, nadie sabe lo que harás en el próximo segundo.
57-58	Egoísta: Tu tu y siempre tu nada más te importa.
59-60	Iracundo: El ceño fruncido viene de fabrica y eres incapaz de sentir nada que no sea Ira, siempre gritando enfurecido por bien que te vayan las cosas.
61-62	Orgullosa: Eres lo más y mejor que existe en el mundo, el resto es escoria.
63-64	Pesimista: Siempre bes el vaso totalmente vacío a un que esté a rebosar.
65-66	Temerario: No piensas jamas en las consecuencias de tus acto.
67-68	Materialista: El dinero y las posesiones son lo único que te importa y ni la gente que más te quiere son nada para ti.
69-70	Mentiroso: No serías capaz de decir la verdad aun que en destino del mundo fuera en ello.
71-72	Juerguista: Juerga, Juerga, Juerga, No eres capaz de hacer otra cosa.
73-74	Derrochador: No eres capaz de mantener el dinero más de 10 segundos en la bolsa, cuando lo tienes vas corriendo a gastarlo.
75-76	Pusilánime: Eres una plañidera que lo único que sabe hacer es gimotear y lamentarse.
77-78	Intolerante: Todo te sabe mal, no hay forma de agradarte y desprecias a todos por causas ínfimas.
79-80	Cobarde: Al mas mínimo sonido te metes bajo la mesa en posición fetal y temblando como un flan.
80-00	Vuelve a intentarlo.

**95 Fobia** Tienes un pánico irracional a alguna cosa, puede ser un objeto o una situación. Normalmente la fobia abra sido causada por algún suceso desagradable ocurrido al enfrentarte con lo que posteriormente fuera el objeto de tu terror. Cuando este en presencia del objeto de fobia abra que hacer un tiro de Persistencia (Se puede disminuir él numero por haber muchos de estos, por ser enorme, etc...) para controlarse y actuar mas o menos normal, si se falla serás incapaz de hacer nada mas que farfullera e intentar huir.

**ALGUNOS POSIBLES OBJETOS DE FOBIA:**

- Alturas (acrofobia)

- Animales (zoofobia), elegir tipo: perros (canofobia), gatos (ailurofobia), ratas o ratones (esmintofobia), Etc...

- Arañas (aracnofobia)
- Extranjeros y costumbres extrañas (xenofobia)
- Fuego (pirofobia)
- Gérmenes, virus o cualquier tipo de infección (misofobia)
- Habitaciones cerradas (claustrofobia)
- Insectos (entomofobia)
- Lugares abiertos (agorafobia)
- Lugares sagrados (hagiofobia)
- Lugares subterráneos (troglofobia)
- Luz diurna (Fotofobia)
- Muerte, cadáveres, cementerios, cráneos, símbolos de la muerte (necrofobia)
- Plantas (botanofobia), elegir tipo: P.ej: setas (micofobia), plantas rastreras, Etc...
- Rayos y truenos (astrofobia)
- Ruidos fuertes o repentinos (brontofobia)
- Sangre (hemofobia)
- Seres sobrenaturales (diamonofobia)
- Ser tocado (haptofobia)
- Sexo (gamofobia)
- Situaciones angustiosas (fobofobia)
- Soledad (monofobia)
- Sucesos ocultos (misteriofobia)
- Suciedad (rupofobia)
- Superficies acuáticas o aguas profundas (acuofobia)

**96 Obsesión** Tienes cierta fijación con alguna idea o acción concretas. No tiene por que estar relacionado con un echo del pasado. Tal vez sea una consecuencia aparentemente inexplicable de las tensiones de tu personalidad.

**ALGUNAS POSIBLES OBSESIONES:**

- Anorexia / bulimia: fijación con la comida. (-1 a TAM cada mes si no superas una prueba de Persistencia)
- Canibalismo: fijación con la carne humana.
- Cleptomanía: robo compulsivo.
- Fijación personal: te identificas con un héroe o ídolo.
- Limpieza: estas todo el rato lavándote y arreglándote.
- Mantras / letanías: recitas sin parar ciertas palabras o frases.
- Memorización: aprendizaje compulsivo de datos inútiles.
- Ninfomanía: fijación sexual.
- Numeromanía: contar las cosas y hacer juegos con los números.
- Piromania: fijación con prenderle fuego a las cosas.
- Recoger: deseo anormal de guardar todo para siempre.
- Ropa: llevar siempre cierta clase de ropa.
- Tiquismiquis: atención anormal a los detalles.
- Mentiroso: nunca puedes decir la verdad.
- Jugador Empedernido: no puedes dejar de jugar a juegos de azar, aunque lo pierdas todo nunca escarmientas.

**97 Enfermedad Mental** Tira 1D6 y consulta esta tabla:

**1:Manía:** Siempre estas a todo gas y anti-naturalmente alegre. Reacciones exageradamente a cualquier impresión, y te lanzas sin pensar. Careces del sentido de la proporción, no distingues entre lo importante y lo tribal, lo esencial y lo accesorio. Saltas siguiendo tus impulsos sin mirar atrás ni a los lados, eso no importa. A veces fijas tu atención en cosas en las que luego piensas innecesariamente.

**2:Depresión:** Te sueles sentir abatido y melancólico. Tiendes a ver solo el lado negativo de las cosas y te rindes con facilidad. las depresiones suelen venir causadas por numerosas adversidades y sucesos desagradable en el pasado.

**3:Maníaco-Depresivo:** Alternas momentos de profunda depresión con una actividad maniática, cada vuelta dura de 2 a 3 meses, aunque el cambio es súbito.

**4:Esquizofrenia:** Puedes ver a traves de los velos de la razón. con frecuencia te crees otra persona, ves alucinaciones y pierdes el contacto con la realidad.

**5:Paranoia:** Crees que la gente se a coligado en secreto contra ti. La gente te espía, lee tus documentos, interrogan a tus conocidos, lo mejor es no salir de casa pero, por otra parte, así sabrán donde encontrarte... Todo lo malo que ocurre a sido ideado por la conspiración. Cualquiera que te diga que no hay tal conspiración, demuestra formar parte de ella. Los paranoicos suelen haber estado abandonados o incomprendidos en su niñez. Quizás tus padres desaparecieron misteriosamente o tu mismo fueses perseguido.

**6:Personalidad Múltiple:** Tienes 2 (o en casos extremos mas) personalidades. Normalmente son aspectos distintos de tu personalidad que se han dividido y permanecen separados. ( Para representar el "otro yo" usar la misma ficha pero cambiando el "Rasgo de Personalidad" más destacable al contrario P.ej: si se tiene Manso 18/2 Iracundo, el otro yo tendrá Manso 2/18 Iracundo, Etc...). Se ha de decidir como conviven los 2 yo, una forma es que uno este activo en circunstancias normales y el otro salga en situaciones de crisis, cuando el personaje se allá visto conmocionado, o que uno este en el trabajo y el otro en el tiempo libre.

**98 Neurosis Sexual** Tienes un comportamiento sexual extravagante. Quizás te guste mortalmente cualquier contacto con el otro sexo, o seas un salido exagerado, frecuentemente las 2 se combinan para crear una personalidad dislocada. Puede que padezcas frigidez, ninfo-manía, vi-sexualidad, tenerle miedo al sexo, sadomasoquista, Etc... No se admiten asesinos sexuales o pedo-filos como P.J.

**99 Hipocondría** El personaje creará tener cualquier enfermedad de la que vea sus efectos, de la que oiga hablar o que se le ocurra.

# 1 Nada

00 Nada