

# 1) ARQUETIPOS

## ELIGE TU ARQUETIPO

Representa quién es el personaje en el momento de comenzar sus aventuras: el lugar que ocupa en los Reinos Mortales. Determina sus Atributos iniciales, la facción o herencia cultural y la Especie, así como las Habilidades y el equipo elegible en el momento de crear el personaje.

## ESPECIES (SPECIES)

Cada Arquetipo indica a qué Especie pertenece tu personaje, o te deja elegir entre más de una Especie. Todas son distintas entre si y tienen su propia cultura, estilo de vida y creencias.

Cada Especie otorga un bono de Especie, y este se aplica después de determinar tus Atributos, Habilidades y Talentos.

## HUMANOS (HUMANS)

Son una de las especies más numerosas, superados solo por los Pielverdes y los Skaven. Destacables por su coraje y su inventiva; su corta esperanza de vida les empuja a veces a convertirse en grandes héroes o a sucumbir a las tentaciones del Caos o al uso de las artes nigrománticas.

### Bonificación por Especie: Adaptable (Adaptable)

Obtienes un Talento adicional cualquiera, siempre que cumplas los requisitos.

### Facciones

Universidad Arcana (Collegiate Arcane)

Devotos de Sigmar (Devoted of Sigmar)

## FORJADO EN LA TORMENTA (STORMCAST ETERNAL)

No nacen, se forjan a partir de un alma mortal, imbuidos con la energía celestial de la Tormenta Cósmica. Todos fueron en su día grandes héroes de la humanidad.

Un Forjado puede medir hasta más de 2 metros y medio de altura, poseyendo cuerpos atléticos y esculpidos.

Cuanto más veces se reforjan, más se resalta su apariencia antinatural (relámpagos en los ojos, en el cabello; voz metálica o de trueno...). Su memoria también se va fragmentando y perdiendo, y son cada vez más fríos y distantes.

### Bonificación por Especie: Reforjado (Reforged)

La muerte no es el final para un Forjado en la Tormenta. Cada vez que caes, Azyr te vuelve a reclamar para ser reforjado en los fuegos de la Forja del Apoteosis.

- Durante la creación del personaje tira 1d6. Por cada resultado de 6 vuelve a tirar y suma el total. Esto determina las veces que has sido Reforjado.
- Cuando mueras puedes ser Reforjado. El proceso de reforja puede durar desde horas hasta años (háblalo con el Maestro de Juego).

## AELFO (AELF)

Todos los aelfos tienen algo en común: orejas largas y picudas, y una gracilidad y belleza físicas sublimes. Además, tienen una vida extraordinariamente larga que puede extenderse durante varios linajes.

### Bonificación por Especie: Larga Vida (Long-Lived)

Los aelfos tienen vidas largas y muy variadas.

Ganas Entrenamiento (1) y Concentración (1) en una Habilidad cualquiera de tu elección. Puedes aplicar ambos a la misma Habilidad, y puedes hacerlo tras gastar los PX otorgados por tu Arquetipo.

### Facciones

Aquelarres Tenebrosos (Darkling Covens)

Hijas de Khaine (Daughters of Khaine)

Profundos Idoneth (Idoneth Deepkins)

Corsarios Flagelo (Scourge Privateers)

## DUARDIN

Son por naturaleza duros guerreros y habilidosos constructores. Independientemente de su origen, todos los Duardin valoran la riqueza, veneran a sus antepasados y tienen una vasta memoria, sobre todo en lo relativo a deudas pendientes y viejos rencores.

### Bonificación por Especie: Demasiado Terco para Morir (Too Stubborn to Die)

Tus Heridas máximas aumentan en 2, dándote dos espacios adicionales en tu Registro de Heridas (ver página 39).

### Facciones

Matafuegos (Fyreslayers)

Altos Señores Kharadron (Kharadron Overlords)

## SYLVANETH

Son espíritus feéricos formados mediante la magia de la Vida. Por

lo general, desarrollan un aspecto humanoide, pero existe una gran variedad de formas y tamaños.

La corteza de un Sylvaneth es como piel acorazada en el interior de la cual hay un núcleo de duramen. Fomentan el crecimiento de plantas en sus cuerpos, adornándolos con coronas de flores o mantos de vides. Todos ellos están vinculados a la Canción-Espíritu de Alarielle, una melodía cautivadora que les permite comunicarse a grandes distancias.

### Bonificación por Especie: Armadura Natural (Natural Armour)

La corteza de tu cuerpo está bañada por la magia de Alarielle, que le da una gran resistencia.

Tu Armadura base es 2. Si dañan tu Armadura natural, esta se restaura tras un Descanso. No puedes llevar armadura, pero tu Armadura natural puede ser reforzada (ver *Aceite de Cortezaférrea / Ironbark Oil*, en la página 109).

## LOS ARQUETIPOS

A continuación, aparecen ordenados los Arquetipos siguiendo el mismo orden que en el libro original en inglés. Esta es una versión resumida que se puede ampliar consultando el material original o la Sigmaroteca. Es un resumen que solo incluye una frase descriptiva y la traducción del apartado Equipo.

## Pueblos Libres

### Mago de Batalla (Battle Mage)

*Eres un mago de la Universidad Arcana, entrenado para aprovechar la magia de los reinos con efectos devastadores.*

Equipo: Báculo de mago (Bastón), túnica de Mago de Batalla de tu Saber (Armadura Ligera), un foco arcano, un grimorio, un carbón Aqshiano, tinta y pluma, tiza, un número de pequeñas bolsas con varias rarezas, y 185 gotas de Aqua Ghyranis.

### Corsario del Arca Negra (Black Ark Corsair)

*Con agua salada en tus venas, cruzas los hostiles mares de los Reinos Mortales en busca de fortuna.*

Equipo: Armadura corsaria (Armadura Media), ballesta de repetición y un filo funesto (espada) o dos filos funestos, una capa de Dragón de mar, un odre de piel que contiene un licor fuerte, el trofeo de una bestia que mataste, y 45 gotas de Aqua Ghyranis.

### Sacerdotisa Tenebrosa (Darkling Sorceress)

*Maestra del encantamiento y la ilusión, todos los demás son una herramienta para satisfacer su capricho.*

Equipo: Cuero oscuro (Armadura Ligera), báculo de brujo (Bastón), una daga de ébano, un pequeño frasco de un perfume favorito, un kit de disfraz, dos viales de veneno básico, un pergamino con una lista de nombres y gotas de sangre junto a cada uno, y 220 gotas de Aqua Ghyranis.

### Sacerdote de Guerra de Excelsior (Excelsior Warpriest)

*Eres un sacerdote-guerrero del Dios-Rey, dispuesto a hacer cualquier cosa en nombre de tu divino señor.*

Equipo: Vestimentas de Sacerdote de Guerrero (Armadura Ligera), un martillo de guerra, un martillo de mano, un Tomo Sigmarita (Símbolo Divino), una capa, un saco de dormir, una bolsa de boticario, una linterna tormenta, una pipeta, y 160 gotas de Aqua Ghyranis.

### Pionero Comerciante (Trader Pioneer)

*Aventurero por naturaleza, te adentras en los Reinos Mortales en busca de riquezas, gloria y conocimiento.*

Equipo: Indumentaria de comerciante (Armadura Ligera), cualquier arma cuerpo a cuerpo Común, cualquier arma a distancia Común, una pieza de equipo Rara, una tienda, una manta, 5 raciones diarias, una mochila, y 55 gotas de Aqua Ghyranis.

## Hijas de Khaine

### Sacerdotisa Saga (Hag Priestess)

*Puedes invocar al Dios del Asesinato.*

Equipo: Armadura ceremonial (Armadura Ligera), daga sacrificial (Daga), un cáliz ritual manchado de sangre (Símbolo Sagrado), una piedra de afilar, mano y mortero, y 55 gotas de Aqua Ghyranis.

### Bruja Aelfa (Witch Aelf)

*Fanática sanguinaria de Khaine, existes para alimentar al dios de las manos ensangrentadas, sacrificio a sacrificio.*

Equipo: Armadura de cuero (Armadura Ligera), dos dagas sacrificiales (2 x Dagas), tres viales de veneno básico, una botella de ácido, y 220 gotas de Aqua Ghyranis.

## MATAFUEGOS

### Censor Rúnico Áurico (Auric Runesmiter)

*Eres un sacerdote de batalla de los Matafuegos, el poder del fuego y la tierra son tuyos.*

Equipo: tres runas cualesquiera de Ur-Oro (ver página 117), un hierro rúnico y un hacha de mano o un hacha-llave (Gran Hacha), una Llave Forja (Símbolo Sagrado), suficiente ur-oro para forjar una runa de run-oro, y 15 gotas de Aqua Ghyranis.

### Herrero de Batalla (Herrero de Batalla)

*Eres un maestro artesano y un contador de historias, inspirando a los que te rodean con tu oratoria y tu destreza marcial.*

Equipo: Runa de Piel de Hierro, Runa de Zelote Implacable, una runa cualquiera de ur-oro (ver página 117), hacha de batalla ancestral, hacha de mano, icono de Grimnir, una pepita de ur-oro de un palmo, y 95 gotas de Aqua Ghyranis.

### Buscamuertes (Doomseeker)

*Con el juramento de abandonar tu hogar para no volver jamás, viajas por los Reinos Mortales en busca de una muerte épica.*

Equipo: Runa de Piel de Hierro, una runa cualquiera de ur-oro (ver página 117), cualquier arma cuerpo a cuerpo Común a dos manos o dos armas cualesquiera cuerpo a cuerpo Comunes a una mano, un recuerdo de tu hogar, unas pocas virutas de ur-oro, y 110 gotas de Aqua Ghyranis.

## PROFUNDOS IDONETH

### Emisario Akheliano (Akhelian Emissary)

*Eres un ejemplo en las artes del liderazgo y la guerra de los Aelfos.*

Equipo: Coraza akhelianna (Armadura Media), un alfanje (Espada) y un escudo o lanza voltaica (Pica), una capa de mar aetéreo, un collar con una esquirra de concha marina de tu enclave, y 40 gotas de Aqua Ghyranis.

### Escudriñaalmas Isharanno (Isharann Soulscryer)

*Adivino y rastreador arcano, atraído por la luz de sus almas, cazas a tus presas a cualquier distancia.*

Equipo: Manto y ropas (Armadura Ligera), garradedos, brújula cyfar, y 40 gotas de Aqua Ghyranis.

### Invocamareas Isharanno (Isharann Tidecaster)

*Maestro de la corriente y el movimiento, eres un hechicero de los Profundos Idoneth.*

Equipo: Escamas cerúleas (Armadura Ligera), báculo oceánico (Bastón), capa de mar aetérico, una runa aelfa grabada que pone "agua", dos tubos herméticos para pergaminos, y 200 gotas de Aqua Ghyranis.

## ALTOS SEÑORES KHARADRON

### Aéter-químico (Aether-Khemist)

*En parte alquimista y en parte inventor, buscas filones de aéter-oro para traer prosperidad a tu puerto celeste y ampliar los conocimientos de tu Gremio.*

Equipo: Equipo de Aéter-químico (ver página 116), un Kit de Químico, un libro lleno de anotaciones y fórmulas, materiales de aéter-fabricación por valor de 100D, y 85 gotas de Aqua Ghyranis.

### Endrinmaestro (Endrinmaster)

*Genio de la endrinfabricación de los Kharadron, eres constructor e inventor, además de guerrero.*

Equipo: Equipo de Endrinmaestro (ver página 116), Herramientas de Endrinmaestro, una selección de bocetos para aparatos experimentales, y 45 gotas de Aqua Ghyranis.

### Guardián Celeste o Endrinmecánico (Skyrigger)

*Aprovechando el poder de un aéter-endrino, vuelas sobre la tierra, empleando dispositivos aeternmáticos para asegurar la rentabilidad de tus proyectos.*

Equipo: Equipo de Endrinmaestro o Equipo de Guardián Celeste (ver página 116), cualquier arma cuerpo a cuerpo Común, dos granadas aéticas o minascelestes, un amuleto de la suerte, y 25 gotas de Aqua Ghyranis.

## 2) ATRIBUTOS

Representan las capacidades innatas, aunque desarrollables, del personaje. Existen tres Atributos básicos y las Habilidades giran alrededor de estos: Cuerpo, Mente y Alma.

Los Atributos se representan con un rango numérico de entre 1 y 8, aunque algunas criaturas muy poderosas pueden tener más puntuación. Esta puntuación indica la reserva de dados inicial disponible para hacer una Prueba (Ej.: un personaje con Cuerpo (4) dispone de 4d6 para hacer una Prueba de Cuerpo). El valor inicial de Atributos de un personaje viene determinado por su Arquetipo.

### CUERPO (BODY)

Representa la fuerza física, reflejos y coordinación, así como el conocimiento sobre el propio cuerpo.

Afecta a la capacidad de combatir Cuerpo a Cuerpo (Melee) y a la Defensa (Defence) para evitar el daño.

### MENTE (MIND)

Representa la inteligencia, percepción y capacidad de concentración, así como la capacidad para aprender y acumular conocimientos.

Afecta a la Puntería (para armas a distancia), la Iniciativa (reaccionar al combate), y la Alerta Natural (capacidad innata para percibir el entorno).

### ALMA (SOUL)

Representa el yo interior. Es la determinación espiritual, la fuerza de voluntad y la capacidad para resistir la influencia del Caos.

Afecta al Coraje (la capacidad para lanzar Milagros y para realizar acciones extra en combate).

## MODIFICA TUS ATRIBUTOS

Una vez elegido tu Arquetipo puedes pasar al paso 3) Habilidades y Talentos. Si quieres modificar tus Atributos iniciales, puedes elegir intercambiar los valores de dos Atributos antes de pasar al siguiente paso.

## 3) HABILIDADES Y TALENTOS

### HABILIDADES

Representan las capacidades, el conocimiento y la experiencia en áreas concretas. La lista de Habilidades iniciales disponible para cada personaje dependerá del Arquetipo del personaje.

La competencia con una Habilidad puede representarse de tres formas, que afectan a las tiradas de Prueba de Habilidad: puede estar Desentrenada (usará Atributo para la reserva de dados), puede tener Entrenamiento (añadirá 1d6 a la reserva de dados por cada punto de Entrenamiento), o puede tener una Concentración (obtendrá un +1 por cada punto de Concentración en un único dado).

Empiezas a jugar con Entrenamiento y Foco en la Habilidad principal de tu Arquetipo. Cada Arquetipo también indica una cantidad de Puntos de Experiencia (PX) que puedes gastar para ganar Entrenamiento y/o Foco en nuevas Habilidades o mejorar tu Habilidad Principal. Mientras creas tu personaje, asegúrate de anotar en tu hoja de personaje las Habilidades en las que tienes Entrenamiento y Foco. El coste de aprender Habilidades se indica en Avance, en la página 41.

### ALERTA (MENTE)

#### AWARENESS

La percepción del mundo que te rodea, a través de tus sentidos naturales. El DJ puede pedir que el personaje haga una tirada para descubrir cosas ocultas. También se usa para reaccionar al combate (ver Iniciativa en página 135).

### ARCANOS (MENTE)

#### ARCANA

El conocimiento del ocultismo, la hechicería, los artefactos arcanos, los Portales del Reino, los hechizos permanentes y las interacciones entre las energías de los Reinos Mortales. También algunas cosas sobre demonios del Caos.

### ARTIMAÑAS (MENTE)

#### GUILE

Capacidad para actuar y hablar con el fin de convencer, engañar o ambas cosas a la vez.

Algunas Pruebas de esta Habilidad pueden ser enfrentadas contra la Inuición de los objetivos de dichas artimañas.

## ATLETISMO (CUERPO)

### ATHLETICS

Correr, escalar, saltar, nadar y todo tipo de actividades físicas similares.

## CANALIZACIÓN (MENTE)

### CHANNELING

Manipular las energías mágicas que recorren los Reinos Mortales, con el fin de lanzar hechizos (ver página 265).

## DESTREZA (CUERPO)

### DEXTERITY

Indica el grado de habilidad con las manos, tanto para realizar juegos de manos, como para robar o manipular mecanismos pequeños (como cerraduras). Se puede usar para ocultar objetos a otros (requerirá una tirada enfrentada de Destreza y Alerta).

## DEVOCIÓN (ALMA)

### DEVOTION

La capacidad para recurrir al poder del dios al que se sigue. Mide también los conocimientos sobre la propia fe y lo unido que se está a ella.

## ENTRETENER (ALMA)

### ENTERTAIN

La capacidad para entretener y divertir a otros. Música, canto, recitales... Se pueden conseguir especializaciones en campos concretos mediante las Concentraciones (una Concentración podría indicar que eres experto en un instrumento concreto).

## DETERMINACIÓN (ALMA)

### DETERMINATION

La fuerza de voluntad. Permite sobreponerse a las adversidades. Se utiliza también para superar miedos sobrenaturales.

## FABRICACIÓN (MENTE)

### CRAFTING

La habilidad para crear objetos u obras de arte. Habitualmente, se requieren materiales, herramientas y tiempo. Puedes encontrar algunas Empresas (Endeavours) de Fabricación (ver página 155).

## FORTALEZA (CUERPO)

### FORTITUDE

La resistencia a las inclemencias del tiempo, al sueño, el hambre o la sed. También al veneno y enfermedades.

## HABILIDAD BALÍSTICA (BODY)

### BALLISTIC SKILL

Capacidad de combate a distancia, desde armas arrojadizas hasta maquinaria bélica, pasando por arcos, pistolas y similares.

## HABILIDAD CON ARMAS (CUERPO)

### WEAPON SKILL

Representa la habilidad marcial para combatir cuerpo a cuerpo. Incluye desde la lucha con manos desnudas a cualquier tipo de arma para el combate cerrado.

## INTIMIDACIÓN (ALMA)

### INTIMIDATION

Capacidad para imponerse a los demás por la fuerza de la coacción.

## INTUICIÓN (MENTE)

### INTUITION

Capacidad para sentir la tensión y el ambiente de un lugar y saber si algo va mal o no cuadra. También sirve para detectar engaños de otras personas.

## MEDICINA (MENTE)

### MEDICINE

Tiene en cuenta tanto la capacidad para curar, como el conocimiento sobre drogas y tratamientos. Una prueba con éxito permite curar heridas, diagnosticar enfermedades y atender aflicciones naturales.

## NATURALEZA (MENTE)

### NATURE

El conocimiento sobre la flora y fauna de los Reinos Mortales.

## PODER (CUERPO)

### MIGHT

El potencial y capacidad para realizar hazañas heroicas (levantar grandes pesos, derribar puertas, etc.).

## REFLEJOS (CUERPO)

### REFLEXES

Representa la velocidad y la agilidad de movimiento. El Entrenamiento en Reflejos afecta a la Defensa e Iniciativa.

## SABER (MENTE)

### LORE

Permite recordar información relacionada con mitos y leyendas, historia, cuentos de viajeros y perlas de sabiduría local.

## SIGILO (CUERPO)

### STEALTH

Permite moverse en silencio y mantenerse oculto.

## SUPERVIVENCIA (MENTE)

### SURVIVAL

Capacidad para mantenerse con vida mientras se viaja a través de las tierras salvajes de los Reinos Mortales (encontrar caminos,

cazar, buscar refugios, navegar...).

## TEOLOGÍA (MENTE)

### THEOLOGY

El conocimiento sobre las distintas religiones y prácticas espirituales en los Reinos Mortales. También el conocimiento sobre los Dioses del Caos y sus legiones demoníacas.

## TRATO CON BESTIAS (ALMA)

### BEAST HANDLING

Saber cómo hacerse amigo de los animales y cómo empatizar con ellos. También conocer la forma de cuidarlos y curarlos.

## TALENTOS

Los Talentos son poderes especiales, trucos, recursos y habilidades que tu personaje puede utilizar durante una partida. Tu Arquetipo indica tu Talento Principal. Comienzas el juego con este Talento.

## TALENTOS DE COMBATE CUERPO A CUERPO

### ASALTO IMPLACABLE (RELENTLESS ASSAULT)

Entrenamiento (1) y Concentración (1) en Habilidad con Armas. Mientras empuñas un arma de Cuerpo a Cuerpo en cada mano, tu Cuerpo a Cuerpo aumenta un paso.

### COMBATIENTE MONTADO (MOUNTED COMBATANT)

Entrenamiento (1) o Concentración (1) Trato con Bestias. Cuando vas montado, tu Cuerpo a Cuerpo aumenta en un paso.

### CORTAR (SEVER)

Entrenamiento (1) en Medicina, un arma Cortante. Si sacas un 6 en un Ataque con un arma Cortante, el objetivo es Derribado. Además, cada vez que se Mueva por el resto del combate, sufrirá 1 Daño. Este Daño ignora la Armadura.

### CUANTO MÁS GRANDES SEAN (THE BIGGER THEY ARE)

Tu Cuerpo a Cuerpo se considera un paso más alto cuando luchas contra bestias o criaturas de tamaño Grande o superior.

### DESAFÍO HERÓICO (HEROIC CHALLENGE)

Caballero de Gestas (*Knight-Questor*). Como una Acción, elige una criatura a Medio Alcance. Si la criatura ataca a cualquier otro objetivo que no seas tú, su Cuerpo a Cuerpo y su Precisión disminuyen un paso. Si el objetivo es un lanzador de hechizos, la Complejidad de cualquier hechizo ofensivo que no te

tenga a ti o a tu zona como objetivo aumenta en 1. Además, tu Cuerpo a Cuerpo aumenta un paso al atacar al objetivo de tu desafío. Este efecto dura hasta el final del combate.

### EN DESVENTAJA (UNDERDOG)

Si dos o más enemigos están a Corta Distancia de ti al comienzo de tu turno, tu Cuerpo a Cuerpo aumenta un paso. Este beneficio dura hasta el comienzo de tu siguiente turno.

### FRENESÍ DE SANGRE (BLOOD FRENZY)

#### Aelfa Bruja (*Witch Aelf*)

En tu turno, si haces un Ataque Cuerpo a Cuerpo e infliges Daño, tu Cuerpo a Cuerpo aumenta un paso para tu próximo Ataque. Tu Cuerpo a Cuerpo continúa aumentando en cada Ataque subsiguiente, mientras sigas haciendo Daño. Tu Cuerpo a Cuerpo vuelve a la normalidad al final de tu turno. Este Talento no tiene efecto cuando atacas a No-Muertos o criaturas que no sangran.

### GOLPE DEVASTADOR (CRUSHING BLOW)

Cuerpo (3), un arma de Aplastamiento

Si sacas un 6 en un ataque con un arma de Aplastamiento contra una criatura grande o pequeña, el objetivo queda Aturdido hasta el final de su siguiente turno.

### GOLPE PENETRANTE (RENDING BLOW)

Cuerpo (3), Concentración (1) en Poder, arma Cuerpo a Cuerpo. Cuando haces un ataque Cuerpo a Cuerpo, puedes elegir hundir la Armadura del objetivo en lugar de hacer Daño. La Armadura se reduce por tus éxitos en el Ataque, hasta un máximo de 1 más tu Concentración en Poder.

### GOLPEAR Y CORRER (HIT AND RUN)

Una vez por turno, si infliges daño con un ataque Cuerpo a Cuerpo, puedes moverte a una Zona adyacente como una Acción Gratuita.

### PESO PESADO (HEAVY HITTER)

Tus ataques Desarmados causan 1 + S de Daño, ganan el Rasgo de Aplastamiento y pierden el Rasgo Inefectivo.

### PUÑALADA (BACKSTAB)

Entrenamiento (1) o Concentración (1) en Sigilo, un arma Sutil. Si haces un Ataque con un arma Sutil y el objetivo no te ha detectado, el ataque causa el doble de Daño e ignora la Armadura.

### RABIA DE BATALLA (BATTLE RAGE)

Como una Acción Gratuita, puedes elegir reducir tu Defensa un número de pasos para aumentar tu Cuerpo a Cuerpo un número igual de pasos. Tu Furia de Batalla, y los cambios en tu Defensa y en el combate Cuerpo a Cuerpo, duran hasta el comienzo de tu próximo turno.

## RECUERDOS MARCIALES (MARTIAL MEMORIES)

Retornado Arbóreo (*Tree-Revenant*)

Al comienzo del combate, elige uno de los siguientes efectos:

- Recuerdos de la Guerra: Tu Cuerpo a Cuerpo aumenta un paso durante el combate.
- Recuerdos del Desafío: Tu Defensa aumenta un paso durante el combate.
- Recuerdos del Amanecer: Actúas primero en cada ronda durante el combate, incluso si otras habilidades o hechizos permiten que otra criatura actúe antes que tú.

## TALENTOS DE COMBATE A DISTANCIA

### ALCANCE A BOCAJARRO (POINT BLANK RANGE)

Entrenamiento (1) y Concentración (1) en Habilidad Balística  
No sufres ninguna penalización a la Precisión cuando usas un arma a distancia a Corto Alcance.

### EXPERTO EN DEMOLICIONES (DEMOLITIONS EXPERT)

Cuando usas un explosivo o un arma con el Rasgo Ráfaga, puedes elegir un número de objetivos igual al de tu Concentración en Fabricación para que no se vean afectados por la ráfaga.

### FLECHA DE ESTRELLA PREDESTINADA (STAR-FATED ARROW)

Caballero Cetrero (*Knight-Venator*)

Como Acción, elige una criatura que puedas ver a Larga Distancia. El siguiente Ataque a distancia que hagas contra el objetivo ignora la Armadura.

### LLUVIA DE PERDICIÓN (HAIL OF DOOM)

Entrenamiento (1) o Concentración (1) en Habilidad Balística, un arma a distancia

Elige una Zona dentro del alcance de tu arma y haz una prueba de Cuerpo (Habilidad Balística) ND 4:1. Cada enemigo en esa Zona debe hacer una Prueba Enfrentada de Cuerpo (Reflejos) ND 4:1. Si falla, el objetivo sufre un Daño igual a la diferencia de éxitos. Si un objetivo pasa la Prueba, no recibe ningún daño.

### PISTOLERO (GUNSLINGER)

Entrenamiento (1) y Concentración (1) en Habilidad Balística  
Mientras empuñas un arma a distancia en cada mano, tu Precisión aumenta un paso.

### RECARGA RÁPIDA (QUICK RELOAD)

Ignoras el Rasgo Recarga en cualquier arma que uses.

## TALENTOS DE COMBATE GENERAL

### AMBIDIESTRO (AMBIDEXTROUS)

Cuando estés empuñando dos armas (ver página 148) y hagas un Ataque, añade 1d6 al total de tu reserva de dados antes de repartir los dados de cada arma.

### BARAZAKDUM, EL JURAMENTO DE PERDICIÓN (BARAZAKDUM, THE DOOM-OATH)

Buscadestinos (*Doomseeker*)

Cuando tu Dureza está a 0, el Daño de tus ataques se duplica. Esto se hace antes de restar la Armadura del objetivo de tu Daño.

### GOLPE PACIENTE (PATIENT STRIKE)

Puedes elegir retrasar tu turno y actuar en último lugar en la Iniciativa, y tu Cuerpo a Cuerpo y Precisión aumentan un paso. Cuando sea tu turno, puedes moverte, usar acciones, y gastar Coraje de forma normal. Al principio de la siguiente ronda, vuelves a tu posición original en la Iniciativa.

### JUICIO DE SIGMAR (SIGMAR'S JUDGEMENT)

Entrenamiento (1) y Concentración (1) en Teología  
Tu Cuerpo a Cuerpo y Precisión aumentan un paso cuando el objetivo de tu ataque es un Demonio o un sirviente del Caos.

### LISTO PARA EL COMBATE (COMBAT READY)

Obtienes un bonificador +2 a tu Iniciativa y nunca puedes ser Sorprendido en combate. Puedes obtener este Talento varias veces, ganando un bonificador +2 adicional cada vez.

### OBSERVADOR (OBSERVANT)

Tienes Ventaja en las Pruebas Enfrentadas para detectar enemigos ocultos, y tu Alerta Natural aumenta en 1. Además, no sufres una penalización a la Defensa cuando eres atacado por una criatura oculta (ver Ataques Estando Oculto, página 146).

### OPORTUNISTA (OPPORTUNIST)

Una vez por ronda, puedes hacer inmediatamente un Ataque cuando un oponente intenta alejarse de ti.

### PENETRAR ARMADURA (PIERCE ARMOUR)

Entrenamiento (1) en Alerta, un arma Perforante  
Ignoras un punto de Armadura por cada 6, en Ataques con un arma Perforante.

### SAGA LEGENDARIA (LEGENDARY SAGA)

Duardin (Matafuegos), Entrenamiento (1) en Entretener  
Como una Acción, puedes hacer una Prueba de Alma (Entretener) para cantar una de las sagas listadas abajo.

- La Saga de la Condenación (ND 6:1): La complejidad de cualquier hechizo lanzado por un enemigo a Largo Alcance



aumenta en 1.

- Saga de la Enemistad (ND 5:1): Cualquier aliado que comience su turno en tu Zona y pueda oírte aumenta su Cuerpo a Cuerpo y Precisión un paso hasta el comienzo de su siguiente turno.
- Saga de Grimnir (ND 6:1): Cualquier aliado que empiece su turno en tu Zona y pueda oírte, hace un daño adicional igual a tus éxitos en esta prueba de Entretener.

## TÁCTICO (TACTICIAN)

Como una Acción, elige un aliado a Medio Alcance. El objetivo puede hacer un Ataque contra una criatura de su elección si es capaz de hacerlo y tiene un arma adecuada preparada. Si Ataca, añade un número de dados de bonificación a su reserva de dados igual a tu valor de Mente. Una criatura sólo puede beneficiarse de este Talento una vez por ronda.

## TALENTOS DE DEFENSA

### AGALLAS (GUTS)

Entrenamiento (1) en Fortaleza

Obtienes +1 de Dureza por cada nivel de Entrenamiento en la Habilidad Fortaleza.

### ATERRIJAJE GRÁCIL (GRACEFUL LANDING)

Cada vez que te caes de una altura, puedes hacer una Prueba de Cuerpo (Atletismo) para tratar de evitar el Daño. La Dificultad de la Prueba es igual a 1 por cada 10 pies de caída, hasta un máximo de 6 (por ejemplo, si te caes 30 pies, la Dificultad es 3). Si tienes éxito en la Prueba, reduces tanto Daño como el número de éxitos.

### BALUARTE (BULWARK)

Si dos o más enemigos están a Corto Alcance de ti al comienzo de tu turno, tu Defensa aumenta un paso. Este beneficio dura hasta el comienzo de tu siguiente turno.

### CONTORSIONISTA (CONTORTIONIST)

Tienes Ventaja en las Pruebas Enfrentadas cuando intentas escapar del agarre de alguien o te escabulles de alguien, como cuando te hacen una presa (ver página 143). Además, puedes caber en lugares inusualmente pequeños o estrechos, como tuberías o contenedores estrechos.

### DURO DE MATAR (HARD TO KILL)

La primera vez que fallas una Prueba de Muerte en combate, no aumentas el ND. La siguiente Prueba que falles aumenta el ND de forma normal.

### ESTÓMAGO DE HIERRO (IRON STOMACH)

Doblas los dados obtenidos por el Entrenamiento en Fortaleza para cualquier Prueba para resistir el veneno y la enfermedad.

### MAESTRÍA CON ESCUDO (SHIELD MASTERY)

Entrenamiento (1) y Concentración (1) en Habilidad con Armas, Entrenamiento (1) y Concentración (1) en Reflejos  
Al blandir un escudo, tu Defensa aumenta un paso adicional.

### TEMERARIO (FEARLESS)

Siempre que quedes Asustado por fallar una Prueba o seas influenciado mágicamente para actuar en contra de tu voluntad, puedes hacer inmediatamente una Prueba de Mente (Determinación) ND 6:1 para resistir los efectos.

### VOLUNTAD DE HIERRO (IRON WILL)

Entrenamiento (1) en la Habilidad Determinación  
Obtienes +1 de Dureza para cada nivel de Entrenamiento en la Habilidad Determinación.

## TALENTOS DE HECHIZOS Y MILAGROS

### ALMA FUERTE (STRONG SOUL)

Bendecido (cualquiera), Entrenamiento (2) en Devoción  
Para calcular el Coraje, sumas tu Alma más tu nivel de Entrenamiento en Devoción y divides el resultado entre dos.

### BENDECIDO (ELEGIR) (BLESSED (CHOOSE))

Entrenamiento (1) y Concentración (1) en Devoción  
Cuando selecciones este Talento, elige al dios que te ha mostrado su favor y escoge 1 Milagro. Los Milagros se explican en la página 93, y para más información sobre los dioses y las religiones de los reinos, ver el capítulo 10: Religión y Creencias.

### DISCIPLINA ARCANA (ARCANE DISCIPLINE)

Concentración (1) en Canalización  
Cuando tu hechizo tiene como objetivo una Zona, puedes elegir un número de objetivos igual al de tu Concentración en Canalización para que no se vean afectados por el hechizo.

### DISIPAR (UNBIND)

Entrenamiento (1) y Concentración (1) en Canalización  
Cuando una criatura que puedas ver a Largo Alcance lance un hechizo, puedes gastar un punto de Coraje para intentar disiparlo. Esto requiere una Prueba de Mente (Canalizar). La Dificultad de la Prueba es igual a la Dificultad del hechizo, y la Complejidad es igual al total de éxitos que el lanzador logró. Si tienes éxito, el hechizo se disipa y no tiene efecto. Si fallas, el hechizo tiene efecto normalmente.



## HECHIZOS IRROMPIBLES (UNBREAKABLE SPELLS)

Lanzamiento de Hechizos (cualquiera), Concentración (1) en Canalización

Si una criatura intenta disipar o interrumpir tus hechizos, la complejidad de la Prueba aumenta en 1 por cada nivel de Concentración que tengas en Canalización.

## HECHIZOS POTENTES (POTENT SPELLS)

Entrenamiento (1) y Concentración (1) en Canalización

Cuando una criatura deba hacer una Prueba para resistir los efectos de uno de tus hechizos, el número de éxitos requeridos aumenta en 1.

## LANZAMIENTO DE CONJUROS (ESCOGER) (SPELLCASTING (CHOOSE))

Entrenamiento (1) y Concentración (1) en Canalización

Cuando obtengas este Talento, elige uno de los Saberes de Magia que se enumeran a continuación. Aprenderás los hechizos Proyectoil Arcano y Escudo Místico, y podrás elegir 4 hechizos más de la lista de Hechizos comunes y de la lista de hechizos de tu Saber. Para obtener más información sobre cómo lanzar hechizos, consulta el Capítulo 11: Magia. Para obtener información sobre cómo aprender nuevos hechizos, consulta la página 158.

### Ámbar

Predominante en Ghur, la magia ámbar es indomable. Su saber atañe al cazador y a su presa, y a la agresividad feroz de la naturaleza.

### Amatista

La magia de Shyish es terrible, centrada en el final, en la muerte. Flota sobre túmulos y campos de batalla, con un tono frío cargado de fatalidad e inevitabilidad.

### Brillante

La magia de Aqshy son las llamas y las pasiones ardientes, las bolas de fuego y la ira. Esta magia resplandece como una neblina y humea como el carbón ardiente.

### Celestial

La magia de Azyr oscila y se disipa. Posee el poder de lo ignoto, de la predicción, de la tormenta y de las mismísimas estrellas.

### Oro

Es el color mágico más pesado, y su saber concierne a la metalurgia y la transmutación. Irradia con fuerza desde el reino de Chamon.

### Gris

La magia de Ulgu está en la sombra y la niebla. Es una fuerza engañosa que alienta la ilusión y la mentira. Su saber es el de los espectros, los engaños y los significados ocultos.

### Jade

Esta magia predomina en Ghyran. Su energía aumenta y disminuye en ciclos. Es la magia del crecimiento, de la curación y del poder de la naturaleza.

### Luz

La magia de Hysh atañe a la iluminación y la pureza, al simbolismo y el significado. Su poder ahuyenta la sombra y revela la verdad: se opone por siempre a la magia Gris.

## Las Profundidades

Requisito: Aelfo (Profundo Idoneth)

El Saber de las Profundidades es una magia arcana distinta a cualquiera de las utilizadas por los magos de los Reinos Mortales. Refleja tanto la profundidad de los mares como los renglones oscuros de la psique de un ser vivo.

## VISIÓN BRUJA (WITCH-SIGHT)

A discreción del GM puedes usar esta habilidad para rastrear y seguir el flujo de la magia, aunque los reinos están tan impregnados de energía mágica que esto puede resultar bastante difícil. De hecho, Visión Bruja también puede ser casi cegador en áreas ricas en magia, como el borde de un reino o cuando se mira directamente a un trozo de piedra del reino.

A pesar de ello, esta habilidad puede resultar muy eficaz para trazar líneas ley mágicas o rastrear hechizos y artefactos poderosos. Se sabe que los cazadores de hechizos han reclutado a personas dotadas de Visión Bruja cuando cazan un Hechizo Permanente.

## ZHARRGRIM

Duardin (Matafuegos), Bendecido (Grimnir), Sentir el Ur-oro  
Has dominado los secretos de la forja de las runas de ur-oro y puedes realizar la Empresa de la Forja de Runas de Ur-Oro. Ver página 157 para más información.

## TALENTOS PARA FUERA DEL COMBATE

### AMIGO DE LOS ANIMALES (ANIMAL FRIEND)

Tienes Ventaja en Pruebas Enfrentadas cuando intentas que un animal siga tus órdenes o se gane tu confianza. Además, sabes de forma natural lo que quiere un animal o lo que le puede estar causando estrés o daño.

### CAZADOR (HUNTER)

Tienes Ventaja en Pruebas Enfrentadas para rastrear, buscar, trampear o cazar criaturas. Además, puedes elegir un tipo de terreno de la siguiente lista. Mientras viajes por ese terreno puedes encontrar un lugar relativamente seguro para descansar, y no te pueden sorprender mientras descansas allí.

- Desierto
- Bosque
- Pradera
- Montaña
- Tierras Manchadas — aquellas tocadas por el Caos o la Muerte
- Tundra

### CRIMINAL

Tienes Ventaja en las Pruebas Enfrentadas cuando intentas robar a alguien o cuando intentas pasar desapercibido durante actividades ilícitas. Además, eres experto en encontrar el tipo correcto de personas inapropiadas y puedes rastrear fácilmente los refugios de actividad criminal como los clubes de pelea ilegales o los traficantes del mercado negro.

### CONOCIMIENTO PROHIBIDO (FORBIDDEN KNOWLEDGE)

Cuando selecciones este Talento, elige una entre las habilidades Arcanos, Saber o Teología. Cuando hagas una Prueba relacionada con la Habilidad elegida, los dados ganados por tu nivel de Entrenamiento se duplican. Sin embargo, si fallas la Prueba, tu descuido trae algo oscuro al mundo. La Perdición aumenta en 1 y, a su discreción, el GM puede introducir futuras tramas y aventuras causadas por tu uso imprudente de este conocimiento prohibido. Puedes escoger este Talento varias veces, seleccionando una nueva Habilidad cada vez.

### DESVANECER (VANISH)

Concentración (1) en Sigilo

Puedes intentar esconderte incluso cuando no hay cobertura o sombras.

### DIPLOMÁTICO (DIPLOMAT)

Tienes Ventaja en las Pruebas Enfrentadas cuando intentas

resolver un conflicto, medir el estado de ánimo y las intenciones de los demás, y decir si la gente está mintiendo. Además, eres apreciado y respetado, y la mayoría de la gente te muestra cortesía aunque no les gustes especialmente.

### ENTENDIDO (SAVVY)

Tienes Ventaja en las Pruebas Enfrentadas cuando negocias con comerciantes o haces contratos. Además, si intentas sobornar a alguien y fallas, es menos probable que se lo tome a mal o que te denuncie, haciendo probablemente la vista gorda.

### ERUDITO (SCHOLAR)

Escoge tu foco de estudio. Doblas los dados ganados por el Entrenamiento en Saber para Pruebas concernientes al tema elegido.

### UNA COMIDA CALIENTE (A WARM MEAL)

Utensilios de cocina, ingredientes

Si tienes los ingredientes y herramientas adecuados, cuando descanses puedes pasar un tiempo cocinando una buena comida para ti y tus compañeros. Al final del Descanso, el Vínculo recupera 1 Fuegoalma.

### GATO CALLEJERO (ALLEY CAT)

Tienes ventaja en las Pruebas Enfrentadas cuando intentas esconderte en una ciudad o cuando buscas a alguien. Además, sabes de forma natural qué calles y caminos tomar y nunca puedes perderte mientras estás en una ciudad.

### JUEGO DE MANOS (SLEIGHT OF HAND)

Tienes Ventaja en las Pruebas Enfrentadas para distraer, desviar y robar u ocultar objetos pequeños. Además, incluso si se te registra y desarma a fondo, puedes esconder un objeto del tamaño de la palma de la mano en algún lugar de tu persona...

### LENGUA DE PLATA (SILVER TONGUE)

Tienes Ventaja en Pruebas Enfrentadas cuando intentas persuadir, engañar o seducir a otros. Además, eres rápido para hacer amigos y la gente a menudo te recuerda con cariño después de que te hayas ido, y te saluda calurosamente cuando regresas.

### MÉDICO (MEDIC)

Entrenamiento (1) y Concentración (1) en Medicina, herramientas y suministros apropiados

En lugar de tomar un Descanso, puedes elegir pasar el tiempo del Descanso tratando las heridas de un aliado. No se obtienen los beneficios del Descanso. Sólo puedes tratar una Herida a la vez, así que si el aliado tiene múltiples heridas debes decirle al GM qué Herida estás tratando. Para tratar adecuadamente la Herida debes tener éxito en una Prueba de Mente (Medicina). El ND de la Prueba se determina por el tipo de Herida que estás tratando.

- Herida grave: ND 4:2

- Herida mortal: ND 4:3

Si tienes éxito en la Prueba, la gravedad de la Herida del aliado se reduce en dos pasos en lugar de en uno al final del Descanso. Esto significa que una Herida Grave queda completamente curada, y una Herida Mortal se reduce a una Herida Menor. Si fallas la Prueba, las Heridas de tu aliado no se curan en absoluto. Tus intentos fallidos de curarlas significa que no obtienen los beneficios del Descanso.

## MEMORIA EIDÉTICA (EIDETIC MEMORY)

Tienes una imagen mental casi fiel de los acontecimientos o los recuerdos. Puedes recordar todos los principales elementos del recuerdo (puntos de referencia, número de personas, etc.) pero puede que necesites hacer una Prueba para recordar los detalles más minuciosos (caras, números o graffitis en las paredes, palabras en un pergamino, etc.). La Habilidad utilizada y el ND de cualquier Prueba de este tipo viene determinada por el GM.

## MODALES INTIMIDANTES (INTIMIDATING MANNER)

Tienes Ventaja en las Pruebas Enfrentadas para amenazar, intimidar, engatusar, y comenzar discusiones con otros. Además, la gente a menudo te deja en paz incluso cuando estás en un lugar al que no perteneces por miedo a hacerte enfadar.

## ORIENTACIÓN (ORIENTATION)

Puedes sentir de forma natural las ondas taumatúrgicas de los Reinos Mortales, y siempre sabes qué camino es hacia el centro del reino y qué camino es hacia el borde del reino. Nunca puedes perderte, excepto a través de una poderosa magia o una intervención divina.

## RECUERDOS ANCESTRALES (ANCESTRAL MEMORIES)

Cazador de Kurnoth (*Kurnoth Hunter*)

Al completar un Descanso, obtienes Entrenamiento (1) o Concentración (1) en una Habilidad de tu elección, o aumentas tu Entrenamiento o tu Concentración en 1 en una Habilidad que ya tengas. Conservas este beneficio hasta que termines un Descanso, en cuyo momento puedes elegir una nueva Habilidad o mantener la Habilidad que ya tienes.

## REPARACIONES DE COMBATE (COMBAT REPAIRS)

Entrenamiento (1) en Fabricación, herramientas de herrero o herramientas de ingeniero.

Puedes intentar reparar la Armadura de un aliado en combate. El ND para la Prueba depende de la rareza de la armadura (ver página 101), y de tu familiaridad con el material:

ND 4:1: Tu familiaridad con el material o la armadura es común.

ND 5:1: El material no te es familiar o la armadura es Rara.

ND 6:1: El material no te es familiar y además es único o mágico,

como la Sigmarita o la armadura natural de los Sylvaneth.

Si tienes éxito, se restaura 1 Armadura por cada éxito, hasta el valor original de la Armadura. Esto no puede aumentar la Armadura por encima de su máximo. Las reparaciones son temporales y duran sólo hasta el final del combate, en cuyo momento las piezas de retazos se caen o la armadura se vuelve demasiado dolorosa para llevarla.

## SENTIDO AGUDIZADO (ACUTE SENSE)

Entrenamiento (1) en Alerta

Escoge uno entre vista, sonido, tacto, gusto y olfato. Cuando hagas una Prueba de Alerta usando ese sentido, los dados ganados por el Entrenamiento se duplican. Además, el GM puede permitirte hacer Pruebas de Alerta que otros no pueden, como oler el veneno en la comida o ver cosas más allá de la vista de los demás.

## SENTIR EL UR-ORO (SENSE UR-GOLD)

Duardin (Matafuegos)

Puedes hacer una Prueba de Alma (Alerta) ND 4:1 para detectar la presencia de ur-oro cerca. Si fallas la Prueba o no hay ur-oro a 1.000 pies, no sientes nada. Si tienes éxito y el ur-oro se encuentra a menos de 1.000 pies, conoces la dirección general de su ubicación. Si está dentro de Medio Alcance, sabes su ubicación con un margen de pocos pies. Si está dentro de Corto Alcance, sabes su ubicación exacta.

## VISIÓN NOCTURNA (NIGHT VISION)

No sufres Desventaja en las Pruebas relacionadas con la vista con poca luz o en la oscuridad.

## TALENTOS DE EMPRESA

### CACHÉ DEL COMERCIANTE (TRADER'S CACHE)

Pionero Comerciante (*Trade Pioneer*)

Haz una Prueba de Mente (Supervivencia) ND 4:1 y anota el número de aciertos. Este es tu caché de comerciante, que representa tu caché de bienes de comercio, armas y herramientas. Después de hacer una Prueba de cualquier tipo, puedes elegir gastar un número de éxitos de tu Caché del Comerciante para añadir un número igual de éxitos al resultado. Además, al negociar o comerciar puedes gastar éxitos para declarar que tienes sólo el artículo que le interesa a la otra parte. Dependiendo de la rareza del artículo, el GM puede requerir que gastes múltiples éxitos de tu Caché del Comerciante (2 para un artículo), 3 o más para un artículo Exótico).

Puedes reponer tu Caché del Comerciante cuando descanses en una ciudad o entre aventuras (ver página 155). Si lo haces entre aventuras, puedes hacerlo además de cualquier otra Empresa que realices. El número máximo de éxitos en tu caché es igual a tu Mente más cualquier nivel de Entrenamiento en la Habilidad Supervivencia.

## COMPAÑERO LEAL (ELEGIR) (LOYAL COMPANION (CHOOSE))

Tienes un familiar o una mascota que te sirve como compañero leal. Normalmente es un animal, pero puede ser un espíritu o incluso un constructo mecánico. Cuando obtengas este Talento, elige uno de los compañeros de abajo. Tu compañero gana una bonificación a su Resistencia igual a tu Alma. En tu turno, puedes usar una Acción para dirigir a tu compañero para que se mueva y realice una Acción, como atacar o usar uno de sus Rasgos. Los compañeros no tienen su Iniciativa propia y sólo actúan si se les ordena. Si tu compañero muere, puedes realizar la Empresa *Entrenar Compañero* para pasar un tiempo entre aventuras vinculándote con un nuevo compañero. Las estadísticas de tu compañero se pueden encontrar en el capítulo 13: Bestiario. Algunas de ellas están restringidas en base a tu Especie o cultura.

- Larvacortante (*Bittergrub*) (solo Sylvaneth)
- Picotaladro (*Drillbill*) (solo Kharadron)
- Ifrit Moteado (*Dappled Efreet*)
- Anguila Fangmora (*Fangmora Eel*) (solo Idoneth Deepkin)
- Grifomastín (*Gryph-hound*) (solo Pueblos Libres o Forjados en la Tormenta)
- Mustori
- Vibrante (*Quivering*) (solo Sylvaneth)
- Oteoparaya (*Scryfish*) (solo Idoneth Deepkin)
- Guardián Espíritu
- Águila estrellada (solo Stormcast Eternal)

## MAESTRO DEL DISFRAZ (MASTER OF DISGUISE)

Kit de disfraces

Puedes alterar tu voz, los patrones de habla, las emociones, el lenguaje corporal y la apariencia para aparentar ser otra persona. Tienes Ventaja en las Pruebas Enfrentadas para disfrazarte o aparentar ser otra persona. Además, cuando obtienes este Talento, creas una persona alternativa, completa, con su propio nombre, apariencia y conocidos. Puedes pasar tu próximo tiempo libre entre aventuras para construir y reforzar este personaje, realizando la Empresa *Identidad Falsa*. Trabaja con el GM para construir este nuevo personaje y decidir para qué quieres usarlo.

## MIEMBRO DEL GREMIO DE AÉTER-QUÍMICOS (AETHER-KHEMISTS GUILD MEMBER)

Duardin (Altos Señores Kharadron), Entrenamiento (1) y Concentración (1) en Fabricación

Puedes realizar la Empresa de Aéter-fabricación para crear dispositivos aetéreos.

## MIEMBRO DEL GREMIO DE INGENIEROS (ENDRINEERS GUILD MEMBER)

Duardin (Altos Señores Kharadron), Entrenamiento (1) y Concentración (1) en Fabricación

Estudiaste artefactos y trabajos en metal en una de las

renombradas Academias de Endrinaje de los puertos aéreos de Kharadron. Puedes realizar la Empresa *Ingeniería* para forjar dispositivos aetéreos. Ver la página 156 para más información.

## TEJER ARMAS (WEAPON WEAVE)

Brujarrama (*Branchwych*)

Cuando Descansas, puedes pasar el tiempo creando una réplica de un arma a partir de las raíces, las vides y la fauna. Haz una Prueba de Alma (Fabricación), con el ND basado en el arma que estás tratando de crear.

- ND 4:1: Cualquier arma sutil común o un símbolo sagrado de Alarielle.
- ND 5:1: Cualquier arma común de una mano o un escudo.
- ND 6:1: Cualquier arma común de dos manos o un arco.

Entre aventuras puedes realizar la Empresa *Entrelazar Arma Mágica* (Magical Weapon Weave) para afilar más el arma, imbuyéndola con energía mágica.

## 4) EQUIPO

Cada Arquetipo tiene una lista de equipo esencial con el que empiezas a jugar. También incluye varias gotas de Aqua Ghyranis, que se ha extendido como moneda estandarizada en las Ciudades de Sigmar. Ahora, puedes comprar bienes Comunes o Raros de la lista de precios.

## 5) AÑADIR DETALLES

Añade los detalles finales que describen a tu personaje: nombre (ver ejemplos en página 29), apariencia física, edad, marcas distintivas, ojos, pelo, peso y altura. Puedes usar las siguientes tablas aleatorias para muchas de estas características.

EDAD EN AÑOS			
Humano	Aelfo	Enano	Sylvaneth
3d6 + 15	6d6 x 5	4d6 x 5	1d6 x1d6 x1d6

RASGOS DISTINTIVOS						
1D6	1:Cicatriz	2:Tatuaje	3:Piercing	4:Olor	5:Acento o Habla	6:Amaneramiento
1	Mejillas picadas de viruela	Olas del mar a lo largo de los brazos	Oreja	Hierba recién cortada	Lento y deliberado	Juega con el pelo/barba
2	Corte en el ojo izquierdo	Símbolo sagrado en la grupa	Septo	Carne rancia	Rápido y preciso	Lanza una moneda para tomar decisiones
3	Mano quemada	Intrincado laberinto en la espalda	Cuello	Niebla oceánica	Piensa en voz alta	Lleva dos sombreros
4	Marca de lazo alrededor de la garganta	Extrañas marcas arcanas en el pecho	Ceja	Huevos podridos	Habla perezosa	Imita a otra Especie
5	Oreja perdida	Cadenas rotas en las muñecas	Lengua	Aceite y grasa	Susurro áspero	Siempre picoteando
6	Nariz rota con frecuencia	Recuento de muertes en el antebrazo	Ombigo	Humo y ceniza	Bramidos y órdenes	Silba o canta cuando está nervioso
<i>Tira 1d6 para determinar la columna, luego vuelve a tirar 1d6 para determinar la fila</i>						

TIPO DE OJO						
1D6	1	2	3	4	5	6
1	Lúgubre	Sonriente	Penetrante	Suave	Salvaje	Chispeante
2	Amargo	Optimista	Llamativo	Profundo	Estrecho	Amable
3	Hechizado	Brillante	Buscando	Ojeroso	Cansado	Sabio
4	Triste	Cariñoso	Duro	Viejo	Indiferente	Astuto
5	Frío	Confiado	Calculador	Joven	Intenso	Ardiente
6	Vacío	Cálido	Muerto	Lloroso	Apasionado	Hipnotizante

*Tira 1d6 para determinar la columna, luego vuelve a tirar 1d6 para determinar la fila*

COLOR DEL OJO				
3d6	Humano o Forjado en la Tormenta	Aelfo	Duardin	Sylvaneth
3	Negro	Blanco	Dorado Magma	Blanco Nieve
4-5	Verde	Dorado	Verde Intenso	Azul Hielo
6-8	Azul	Jade	Azul Pálido	Amarillo Brillante
9-12	Marrón	Zafiro	Marrón Oscuro	Verde Vegetación
13-15	Avellana	Amatista	Naranja Brillante	Naranja Tenue
16-17	Ámbar	Rubí	Rojo Llama	Marrón Profundo
18	Elige de cualquier columna	Negro	Negro Carbón	Negro Noche

ALTURA					
Humano	Forjado en la Tormenta	Aelfo	Duardin	Sylvaneth	
				Brujarrama/ Aparecido Arbóreo	Cazador Kurnothi
4'10" + 3d6"	6'8" + 3d6"	5'10" + 2d6"	4'1" + 2d6"	5'4" + 2d6"	(3 + 2d6)' + 1d6"

COLOR DEL CABELLO				
3d6	Humano o Forjado en la Tormenta	Aelfo	Duardin	Sylvaneth
3	Rubio Blanco	Blanco	Blanco	Brotos Tiernos
4-5	Rubio Dorado	Platead	Gris	Amarillo Pálido
6-8	Negro	Rubio Miel	Dorado	Verde Tenue
9-12	Marrón	Marrón Castaña	Cobre	Verde Vegetación
13-15	Castaño	Marrón Caoba	Bronce	Marrón Dorado
16-17	Rojo	Rojo Profundo	Marrón Oscuro	Marchito
18	Gris	Negro	Negro	Muerto

## METAS

Las Metas son las ambiciones de tu personaje: son tus esperanzas y sueños y tus búsquedas o venganzas personales. Para algunos, convertirse en Soulbound es un medio para alcanzar sus objetivos. Es importante saber por qué tu personaje eligió esta vida - si es que fue una elección. Como con todo, es una buena idea discutir tus Objetivos con el grupo mientras los creas. Cada personaje tiene un Objetivo a corto plazo y otro a largo plazo.

## ELEGIR METAS

Habla con el Game Master para escoger Metas que se adapten al tono de la aventura o campaña, y que puedan ser interesantes para tu personaje. Las Metas a Corto plazo irán cambiando a lo largo del juego. Puedes cambiarlos o crear nuevos entre las sesiones.

## METAS A CORTO PLAZO

Son Metas viables en periodos cortos de tiempo (un día, una semana o, como mucho, un mes). Se tarda entre una y tres sesiones en alcanzar estas Metas, por lo que cambian con regularidad.

Ejemplos:

- Encontrar ur-oro para reponer mis runas.
- Reparar la pistola de mi mentor.
- Buscar a un viejo amigo... y matarlo.

## METAS A LARGO PLAZO

Son Metas que pueden alcanzarse invirtiendo al menos varias semanas, aunque a menudo pueden ser meses, años o quizá toda una vida. Una de estas Metas podría abarcar una campaña entera, y habrá personajes que no logren alcanzarlas nunca.

Ejemplos:

- Reconstruir mi fyrd y devolverle la gloria.
- Completar el estudio zoológico de todas las criaturas del Gran Parche.
- Recordar quién era antes de mi reforja.

## ALCANZAR UNA META

Al alcanzar tus Metas, ganas Puntos de Experiencia (PX). Si consigues una Meta a Corto plazo:

- Recibes 1 XP.
- Elige una nueva Meta a Corto plazo al final de la sesión.

Si consigues una Meta a Largo plazo:

- Recibes 10 puntos de experiencia.
- Elige un nuevo objetivo a largo plazo al final de la sesión.
- Puedes elegir retirar a tu personaje, que se convierte en un PNJ bajo el control del GM. Ganas la mitad de la PX total de tu personaje actual para gastarla en tu nuevo personaje.



## 6) EL GRUPO

Antes de empezar a jugar, como parte de la creación de tu grupo, crearéis Metas del Grupo a Corto Plazo, Metas del Grupo a Largo Plazo, Conexiones y calcularéis la reserva de Fuegoalma y la Perdición del grupo.

### GRUPO O VÍNCULO

En las reglas del juego, cuando se habla de grupo, se hace referencia a todos los personajes que pertenecen a él, incluidos los que no son Almas Vinculadas (Soulbound), como los Forjados en la Tormenta. Cuando en las reglas se usa la palabra Vínculo, se hace referencia únicamente a los personajes que sí son Almas Vinculadas.

## EL RITUAL DE VINCULACIÓN

Los Almas Vinculadas son una antigua orden que se remonta a la Era de los Mitos, mortales elegidos por el Panteón del Orden por sus hazañas heroicas y unidos para luchar contra los males que invaden los Reinos Mortales. Sin embargo, pocos conocen la historia completa de los orígenes de la orden, o los detalles de los lazos arcanos que unen a un Vínculo. Esta sección profundiza en los detalles específicos de la orden de los Almas Vinculadas, su fundación y la creación del ritual en sí. Además, ofrece a los jugadores la oportunidad de profundizar en los detalles de su vinculación. ¿QUIÉN FORJÓ VUESTRO VÍNCULO?

Al crear un Vínculo, el GM o uno de los jugadores puede elegir o tirar 2d6 en la tabla de abajo.

### ¿QUIÉN FORJÓ VUESTRO VÍNCULO?

Al crear un Vínculo, el GM o uno de los jugadores puede elegir o tirar 2d6 en la tabla de abajo.

¿QUIÉN FORJÓ VUESTRO VÍNCULO?	
2d6	
2	Ajeno: Tu ritual fue realizado por una poderosa entidad o usuario mágico ajeno al Panteón del Orden. Podría ser Nagash o Gorkamorka, o incluso alguna bestia desconocida o un usuario mágico poderoso que ha encontrado o robado el Ritual de Vinculación. En cualquier caso, está casi garantizado que este ritual sea defectuoso o retorcido debido a un conocimiento incompleto o a la falta de experiencia. Es probable que los miembros del Vínculo de un Ajeno sufran dolor crónico, estallidos incontrolables de Fuegoalma, emociones confusas u otras innumerables dolencias.
3	Teclis: El dios Aelfo es el maestro de su creación, capaz de tejer los Vínculos más fuertes y ajustarlos con un pensamiento para eliminar cualquier fallo. A pesar de ello, es raro que Teclis lleve a cabo él mismo un Ritual de Vinculación. Considera el ritual

	como una vieja pieza de hechicería, un rompecabezas que una vez le encantó completar, pero por el que hace tiempo que perdió el interés. Por ello, los pocos Vínculos que lleva a cabo son ejecutados de la manera fría y clínica de un artesano que pierde su valioso tiempo ejecutando una tarea básica.
4 - 5	Alarielle: Como Diosa de la Vida, es casi inaudito que un alma perezca durante las Vinculaciones de Almas de Alarielle. Además, sus Vinculados suelen salir sanos y salvos de las pruebas, con viejas heridas o enfermedades purgadas del cuerpo y años de penurias borrados de sus miembros cansados. Pero la Reina Eterna lleva a cabo el ritual con un sentimiento de gran melancolía, lamentando la pérdida de fertilidad de sus sirvientes, especialmente de sus amados Sylvaneth. Como resultado, la mayoría de los Vinculados de Alarielle emergen con un profundo sentimiento de pérdida plagando sus corazones, plenamente conscientes del verdadero precio del poder.
6 - 8	Sigmar: Como fue él quien ordenó que se elaborara el Ritual del Vínculo, el Dios-Rey lo utiliza con mayor frecuencia. Aunque no es el más hábil de los artesanos, ejecuta el ritual con mano diestra y resolución inquebrantable. Por desgracia, es poco probable que Sigmar ajuste el ritual para adaptarlo a los participantes, ya que confía en la certeza del hechizo tal y como está establecido. Como resultado, la probabilidad de una o más muertes durante la vinculación es mayor que con los otros dioses, pues cualquier mortal incapaz de soportar los rigores de la vinculación no merece ninguna concesión o excepción en el trabajo del Dios-Rey.
9 - 10	Grungni: El Hacedor trabaja sus Vínculos del mismo modo que su legendaria metalistería, forjando mediante poderosos golpes de su martillo mientras quema y empapa el Vínculo en arcano calor abrasador y frío abismal. Con ello pretende templar sus creaciones más allá de los rigores de los demás dioses. A menudo, los Vínculos emergen con una voluntad de hierro y un temple ardiente similares a los metales recién forjados. Algunos susurran que los Vínculos de Grungni pueden ser demasiado testarudos y propensos a guardar rencores, pero pocos les dirían tales cosas a la cara.
11	Morathi: Es raro que Morathi lleve a cabo un Ritual de Vinculación; le gusta tener a sus peones más valiosos y leales a mano y bajo control, lo que va en contra de la naturaleza de una Vinculación. Sin embargo, algunos planes elaborados requieren soluciones elaboradas, y el Ritual de la Vinculación no es más que otra herramienta a su disposición. Sus vinculaciones son acontecimientos sangrientos supervisados por numerosas Reinas Sagas, que dejan al Vinculado resultante con mechones de pelo ceniciento y una lujuria antinatural por el derramamiento de sangre.
12	Malerion: Como corresponde al Dios de la Sombra, por qué o cómo lleva a cabo Malerion sus Rituales de Vinculación es un tema sujeto a rumores y especulaciones. Incluso las Almas Vinculadas que emergen de sus rituales son incapaces de recordar la experiencia, ya que un velo impenetrable de oscuridad y sombra oculta sus recuerdos. A menudo, esto enmascara incluso los recuerdos de sus vidas pasadas y de sus compañeros de Vínculo, lo que convierte a los Almas Vinculadas de Malerion en individuos desconfiados o paranoicos.

## ¿CON QUÉ FIN?

¿Porqué se creó en un principio este Vínculo? Tirad en la tabla para saber cuál es la razón inicial para formar vuestro grupo.

¿CON QUÉ FIN?						
1d6	1: Encontrar	2: Destruir	3: Proteger	4: Explorar	5: Descubrir	6: Destino
1	Redescubrir la localización de una Puerta del Reino perdida.	Matar a una bestia que amenaza el reino.	Reclamar un alma perdida del Reino de Muerte	Mapear las ruinas de una ciudad perdida.	Infiltrarse y destruir un culto del Caos.	"Navega el océano chillón en el que mueren los susurros."
2	Encontrar y reclamar un artefacto de la Era de los Mitos.	Derrotar a un Campeón del Caos y acabar con su reinado de terror.	Rescatar a un importante mortal de una ciudad ocupada.	Encontrar los límites del reino y registrar qué es lo que allí aguarda.	Romper una cadena de contrabando que trafica con piedras del reino robadas.	"Encuentra el ojo que nunca se cierra y pregúntale a quién sirve."
3	Determinar el destino de un ejército que se desvaneció sin dejar rastro.	Destruir una máquina de guerra Skaven antes de que pueda destrozarse una ciudad.	Escortar a un frágil pero predestinado mortal hasta otro Reino.	Navegar por la costa de una isla recién emergida y mapear su forma.	Encontrar a un noble secuestrado y acabar con los que lo tienen preso.	"Alcanza el fondo del abismo y encuentra lo que allí descansa."
4	Localizar conocimientos perdidos de la Era de los Mitos.	Sabotear una Puerta del Reino que conecta con Ocho Partes.	Defender un asentamiento de una horda inminente.	Ser los primeros en cruzar una Puerta del Reino recientemente abierta.	Descubrir la identidad de un asesino que ha matado a trece dirigentes.	"Repara los vínculos de padre e hijo, y después deja descansar sus huesos."
5	Descubrir la elaboración de un hechizo perdido que puede cambiar el rumbo de una próxima guerra.	Parar un Waaagh! Orruk derrotando a su cabecilla en combate.	Mantener una localización estratégica hasta que puedan llegar refuerzos.	Buscar un nuevo recurso o piedra del reino en el corazón de un laberinto.	Encontrar al que ha envenenado el agua de una propiedad vitalicia e impartir justicia.	"Mantente firme en la colina estrellada, hasta que el cielo llueva sangre."
6	Localizar una gran ciudad que cayó por un desgarrador de la realidad durante la Era del Caos.	Dispersar un devastador Hechizo Permanente que tiene una retorcida mente propia.	Proteger una caravana de suministros vitales en un largo viaje a través del reino.	Escalar la montaña andante para enfrentarse a la misteriosa figura que hay en su cima.	Encontrar al evasivo corredor de artefactos que guarda poderosos objetos de la Era de los Mitos.	"Apaga el fuego que nunca ardió, bebe la lluvia que nunca cayó y mata a la reina que nunca reinó."

## ¿POR QUÉ FUISTE ELEGIDO?

Cada personaje fue elegido por un motivo distinto. Algo hizo que destacara lo suficiente como para que los dioses lo escogieran para esta misión.

¿POR QUÉ FUISTE ELEGIDO?						
1d6	1	2	3	4	5	6
1	Curé una plaga que assolaba una Ciudad de Sigmar	Mi nacimiento fue profetizado por un poderoso vidente.	Sacrifiqué mi cuerpo para proteger a inocentes.	Mi ancestro fue uno de los primeros Almas Vinculadas.	Destapé una red de cultistas del Caos sin la ayuda de nadie.	Resistí la corrupción de un demonio del Caos.
2	Defendí yo solo a un avatar de los dioses herido.	Tendría que haber muerto tres veces, pero aquí sigo.	Me gané el favor de mi patrón mediante la plegaria.	Derroté a un terrorífico rival superándolo.	He dedicado mi vida a entrenarme para ser Alma Vinculada.	Personifico las virtudes de mi dios patrón.
3	Cuando vinieron los Rompehuezos, lideré yo la resistencia.	Obré un gran milagro solo con mi devoción.	Un sacerdote dijo que mi alma fue un gran héroe en otro mundo.	Inspiré a otros a levantarse y derrocar a un gobernante corrupto.	Gané un torneo de proezas marciales celebrado por todos los reinos.	Soporté una prueba agónica que debería haberme matado.
4	Mis descubrimientos hicieron avanzar el estudio de una actividad arcana o académica.	Descubrí un conocimiento arcano perdido que nos condujo hasta una gran victoria.	Seguí luchando contra una oleada del Caos cuando todo parecía ya perdido.	Resolví un puzzle que había frustrado a eruditos desde la Era de los Mitos.	Lideré la caza contra una bestia que amenazaba mi ciudad natal.	Fui capturado por una compañía del Caos, pero usé mi ingenio para escapar.
5	Mi calmada voz terminó con una disputa potencialmente catastrófica.	Viajé con otros Vinculados durante un tiempo. Vieron algo en mí.	Viajé a través de tres reinos tan solo con una espada rota.	Seguí un extraño instinto y descubrí una nueva Puerta del Reino.	Fui el último miembro superviviente de una unidad de élite enviada a una misión imposible.	He pisado todos los reinos, ansioso por enfrentarme a lo que pudiera aguardarme.
6	Me labré un camino de venganza obstinada y sangrienta a través de los ocho reinos.	Sobreviví en los baldíos más de una década, con solo mi dios como compañía.	Inventé una pieza de tecnología que mejoró la vida de todos los mortales.	Por qué fui escogido es un misterio para mí. Mi dios me llamó y yo simplemente respondí.	Mi hermano debía ser un Alma Vinculada. Pero al morir él, yo ocupé su lugar.	Mi vinculación fue un terrible accidente. No había sido elegido para ser Alma Vinculada.

## ¿QUÉ ES LO QUE GANASTE?

La mayoría de los que participan en un Ritual de Vinculación se ven recompensados de alguna manera. A veces puede depender de las aspiraciones o expectativas de uno mismo y otras puede recibir algún regalo inesperado.

¿QUÉ ES LO QUE GANASTE?						
1d6	1	2	3	4	5	6
1	Me uní en la tragedia y no gané nada. Tira de nuevo en la tabla ¿Qué es lo que perdiste?	Libertad para escapar de las claustrofóbicas murallas de la ciudad y explorar la naturaleza salvaje.	La oportunidad de vengarme del demonio que asesinó a mis seres queridos.	Un grupo de aliados fiables, algo que nunca había tenido antes.	La oportunidad de amasar grandes riquezas para transmitir las a las generaciones futuras.	Un grupo de insignificantes escudos de carne para defenderme de mis enemigos.
2	La capacidad de vivir al margen de la mirada de la ley.	La oportunidad de deshacer mis fechorías del pasado.	El tiempo necesario para crear mi mayor trabajo.	El coraje para lidiar con mis propias inseguridades.	La oportunidad de ver cada uno de los Reinos Mortales.	Una manera de superar a mi héroe.
3	La adoración de cada mortal que pone sus ojos en mí.	La oportunidad de grabar mi nombre en la historia de los reinos.	Inmunidad a la corrupción que infestó a todo mi linaje.	La oportunidad de convertirme en una especie de dios.	La oportunidad de estar a la altura de lo que los demás esperan de mí.	Por fin me verán más grande que mis profesores.
4	Una enfermedad crónica de la que habría muerto se ha curado.	La oportunidad de crear una institución que perdure durante años.	La oportunidad de buscar en los Reinos Mortales al amor de mis sueños.	Sentidos agudizados que me permiten disfrutar de la vida a un nivel completamente nuevo.	La oportunidad de acercarse a las fuerzas del Caos como nunca antes.	La poderosa certeza de que una persona puede marcar la diferencia.
5	Ya no temo a los monstruos como antes.	Una chispa creativa en mí que no sabía que existía.	Una oportunidad para estudiar a los extraños individuos de mi Vínculo.	La capacidad de satisfacer mis vicios y recuperarme rápidamente de ellos.	Una escapatoria a las deudas que nunca podría pagar.	El aval directo de mi deidad patrona.
6	La oportunidad de descubrir secretos y saber perdido.	Nadie me volverá a subestimar nunca más.	Dejé atrás mi infeliz vida.	Me he convertido en la mejor versión de mí mismo.	El poder para proteger a aquellos a los que quiero.	La capacidad de imponer mi poder sobre gente inferior.

## ¿QUÉ ES LO QUE PERDISTE?

Un Ritual de Vinculación también es un proceso traumático, para unos más que para otros. Algo puede haber salido mal o puede que hayas dejado atrás algo o a alguien.

¿QUÉ ES LO QUE PERDISTE?						
1d6	1	2	3	4	5	6
1	El Ritual de Vinculación fue un desastre. Tira dos veces en esta tabla.	Una vasta herencia familiar pasará de largo, yendo a parar a mi hermano menos favorito.	Tuve que dejar atrás a mi gente. No sé si volveré a ver mi hogar.	Desde el Ritual de Vinculación, he sufrido de una migraña constante.	He perdido la inocencia. Nunca podré dejar de ver los horrores que he presenciado.	He perdido la esperanza. Nuestros enemigos son demasiados, sólo estamos retrasando lo inevitable.
2	No puedo recordar nada de mi vida pasada.	Perdí la capacidad de disfrutar de la belleza tal y como era.	Ahora mis preocupaciones son del tamaño de reinos enteros.	He perdido mi sentido de la individualidad.	Nunca podré escapar de las expectativas de los demás.	Ahora tengo una fobia común insuperable.
3	No puedo recordar la última vez que tuve una comida decente.	Soy más fácil de enfadar y juzgo más rápido.	Conozco demasiado bien a nuestros enemigos como para volver a sentirme seguro.	Nunca más podré dejar de lado mis responsabilidades.	Tuve que separarme de mi amante. No pueden seguirme en esta vida.	Nunca podré volver a tener relaciones duraderas.
4	El resto de mi imposiblemente larga vida estará plagado de guerras y peligros.	Antes vivía rodeado de lujos, ahora no tengo ningún control sobre mi situación personal.	Ya no puedo disfrutar del alcohol ni de los narcóticos, pues simplemente me curo demasiado rápido.	Un gran tesoro personal fue destruido durante nuestra primera misión.	Dejé atrás muchas pasiones que ya no tengo tiempo de perseguir.	Soy menos independiente y dependo de la compañía de mi Vínculo.
5	Un apreciado aliado que no fue elegido para el ritual ahora me desprecia.	Tengo la sensación de que algo me vigila constantemente	Todas las noches tengo pesadillas en las que revivo los horrores que he visto.	He cambiado tanto que ya no me reconozco en el espejo.	Un amigo cercano ahora me teme, creyendo que soy la ira manifiesta de los dioses.	Me acosan los pensamientos intrusivos de los miembros de mi Vínculo.
6	Estar atado a otro sólo aumentó mis prejuicios hacia su gente.	El ritual dejó cicatrices en un sumo sacerdote presente. Siempre me odiarán.	El ritual cambió o arruinó permanentemente mi cualidad física más querida.	He perdido el sentido del tiempo y del lugar. Mi vida se ha convertido en un borrón de sangre y dolor.	Mi cultura me obligaba a entregar cualquier riqueza que tuviera antes del ritual.	Me uní sin nada que perder. Tira de nuevo en la tabla ¿Qué es lo que ganaste?

## METAS DE GRUPO

A continuación hay un listado de metas de ejemplo que pueden servir de inspiración, tanto para el GM como para los jugadores, a la hora de crear el grupo.

## METAS DEL GRUPO A CORTO PLAZO

Ejemplos de posibles Metas del Grupo a Corto plazo:

- Localizar una de las Puertas del Reino perdidas.
- Conseguir un pasaje en una fragata Kharadron.
- Reactivar la baliza de Lanzabrillante.

## METAS DEL GRUPO A LARGO PLAZO

Ejemplos de Metas del Grupo a Largo plazo:

- Fundar una nueva ciudad y verla crecer y florecer.
- Revertir los efectos del Necroseísmo en Forjaglymm.
- Expulsar a los seguidores de Tzeentch de la ciudad de Lanzabrillante.

## ALCANZAR VUESTRAS METAS

Si alcanzas una Meta del Grupo a Corto Plazo:

- Cada miembro del grupo recibe 1 XP.
- Recuperas 1 Fuegoalma (ver Fuegoalma y Perdición más abajo).
- Elige una nueva Meta a Corto Plazo al final de la sesión.

Si consigues tu Meta a Largo Plazo:

- Cada miembro del grupo recibe 10 XP.
- El Fuegoalma total se recarga al máximo.
- Elige una nueva Meta a Largo Plazo al final de la sesión.
- Cualquier jugador del grupo puede retirar a su personaje, que se convierte en un PNJ bajo el control del GM. Cualquier jugador que haga esto gana la mitad de los PX totales de su personaje actual para gastarlos en su nuevo personaje.

## FUEGOALMA Y PERDICIÓN

El Fuegoalma representa el vínculo que uno a los Almas Vinculadas. La Perdición, por su parte, representa el terror que se extiende por el mundo con el avance de las facciones de Muerte, Caos y Destrucción. Los Almas Vinculadas utilizan el Fuegoalma, mientras que el GM utiliza la Perdición.

- La reserva de Fuegoalma es igual al número de miembros del Vínculo.
- La reserva de Perdición comienza en 1.

## 7) DAR VIDA A TU PERSONAJE

### LAS DIEZ PREGUNTAS

Responde esta serie de preguntas para hacerte una idea de la situación vital y motivaciones de tu personaje.

- ¿De dónde eres?
- ¿Cómo es tu familia?
- ¿Cómo fue tu infancia?
- ¿Por qué y cuándo te fuiste de casa?
- ¿Quién es tu mayor aliado o tu mejor amigo?
- ¿Quién es tu peor enemigo o tu más acérrimo rival?
- ¿Cuál es el secreto que nadie conoce?
- ¿Cuál es tu peor miedo?
- ¿Cuál es tu mayor deseo?
- ¿Por qué estás haciendo esto?

## CONEXIONES

Las Conexiones son las ataduras que hay entre los distintos personajes del Grupo. Son fragmentos de historia y experiencias compartidas que fomentan la cohesión del grupo y lo ayuda a mantenerse unido. Puedes elegir qué te une a los otros personajes o tirar 1d6 en la tabla de Conexiones.

CONEXIONES						
1D6	1	2	3	4	5	6
1	___ ha visto el tatuaje de Slaanesh en mi pecho.	___ y yo derribamos un Grunta juntos.	Oí a ___ cuestionar sus creencias.	___ me venció en un pulso.	Contraté a ___ para que me ayudara con un trabajo.	___ me abandonó cuando las cosas fueron mal.
2	Cuando estaban borrachos, ___ sugirió que robáramos la Fragata del Almirante. No estoy seguro de si estaban bromeando.	___ y yo competimos por el mayor número de hellspawn muertos.	___ y yo cometimos un error. No quiero hablar de ello.	___ y yo tenemos una canción que cantamos. Nadie más aprecia la letra.	Llevo algo de ___ y ellos tienen algo mío.	___ me dio un puñetazo en la mandíbula una vez. Me desperté unas horas después.
3	___ conocía a mis padres.	___ y yo crecimos juntos.	___ me debe dinero.	___ tiene algo que yo quiero.	Compartí un secreto con ___.	Confío en ___ con mi vida.
4	Le debo la vida a ___.	___ y yo tenemos un apretón de manos secreto.	Le debo dinero a ___.	Le salvé la vida a ___.	Vi morir a ___.	Sé quién es ___ en realidad.
5	___ me contrató para ayudarles con un trabajo.	Encontré a ___ probándose mi sombrero una noche.	___ compartió un secreto conmigo.	___ me ha visto en mis peores momentos.	___ y yo tenemos tatuajes iguales.	Leí el diario de ___. Era... inquietante.
6	Una noche vi a ___ limpiando un cuchillo oxidado.	___ me encontró boca abajo en una alcantarilla.	___ y yo pasamos toda una noche hablando y compartiendo historias.	___ me está enseñando a hablar su idioma.	Tengo una cicatriz de ___. Estoy seguro al 99% de que fue un accidente.	He prometido devolver el cuerpo de ___ a casa, cuando llegue el momento.
<i>Tira 1d6 para determinar la columna, luego vuelve a tirar 1d6 para determinar la fila</i>						



## 8) TOQUES FINALES

### Cuerpo a Cuerpo

Representa tu capacidad de combate mano a mano. Cuando realizas un ataque cuerpo a cuerpo, tu Cuerpo a Cuerpo se compara con la Defensa de tu oponente para calcular el Número de Dificultad del ataque. Si hay empate, ND para el ataque es 4. Cuando hay una diferencia entre las habilidades, el ND cambia concorde a ello.

Para calcular tu Cuerpo a Cuerpo, suma tu Atributo Cuerpo a tu nivel de Entrenamiento en Habilidad con Armas. Compara el resultado con La Escala (ver tabla) y anótalo en el apartado correspondiente de la hoja de personaje.

### Precisión

Representa tu capacidad con las armas a distancia. Cuando realices un ataque a distancia, tu Percepción se compara con la Defensa del oponente para determinar el Número de Dificultad del ataque. Si hay empate, ND para el ataque es 4. Cuando hay una diferencia entre las habilidades, el ND cambia concorde a ello.

Para calcular tu Precisión, suma tu Atributo Mente a tu nivel de Entrenamiento en Habilidad Balística. Compara el resultado con La Escala (ver tabla) y anótalo en el apartado correspondiente de la hoja de personaje.

### Defensa

Representa lo difícil que es golpearte y lo hábil que eres evitando el daño. Durante el combate, el GM utiliza tu Defensa para determinar el ND de los ataques que haga contra ti (ver página 145).

Para calcular tu Defensa, suma tu Atributo Cuerpo a tu nivel de Entrenamiento en Habilidad Reflejos. Compara el resultado con La Escala (ver tabla) y anótalo en el apartado correspondiente de la hoja de personaje. Cierta equipo, como los escudos, modifican la Defensa.

### Armadura

Esta estadística está determinada por la armadura que lleves equipada, y representa el Daño que evitas cada vez que recibes un impacto.

### Dureza

Representa la cantidad de Daño que puedes sufrir antes de recibir una Herida. Tu Dureza es igual a  $\text{Cuerpo} + \text{Mente} + \text{Alma}$ .

### Heridas

Cuando tu Dureza llega a 0 y vuelves a recibir Daño, sufres una Herida. El número de Heridas que puede sufrir tu personaje es limitado. En la sección de Registro de Heridas de la hoja de personaje se muestra el máximo de Heridas que puedes sufrir.

Tu cantidad de Heridas es igual a  $\text{Cuerpo} + \text{Mente} + \text{Alma}$  dividido entre 2 (redondeando hacia arriba).

### Iniciativa

Representa el orden en el que actúas durante un combate.

Tu nivel de Iniciativa es igual a la suma de Cuerpo más tu nivel de Entrenamiento en las Habilidades Alerta y Reflejos (ver página 135).

### Alerta Natural

Representa tu percepción inherente del mundo que te rodea.

Tu nivel de Alerta Natural es igual a la suma de Mente más tu nivel de Entrenamiento en Habilidad Reflejos dividido entre 2 (redondeando hacia arriba). Ver página 126.

### Coraje

Representa tu capacidad para sobreponerte y tu voluntad de sobrevivir. Es un recurso finito usado para permitir el funcionamiento de algunos Talentos.

Tu nivel de Coraje es igual a tu Alma dividido entre 2 (redondeando hacia arriba). Ver página 129.

LA ESCALA		
Total	Rango	Explicación
11 - 12	Extraordinario	Tienes un talento casi sobrenatural para la tarea.
9 - 10	Excelente	Pocos en los Reinos pueden igualar tu habilidad o destreza.
7 - 8	Muy Bueno	Sobresales en esta tarea.
5 - 6	Bueno	Estás bien entrenado y tienes talento para esta tarea.
3 - 4	Común	Tienes algún entrenamiento o afinidad natural con esta tarea.
1 - 2	Mediocre	Eres inexperto o particularmente inepto en esta tarea.

# AVANCES

A medida que los personajes vayan alcanzando Metas a Corto y a Largo Plazo, tanto propias como del grupo, irán acumulando Puntos de Experiencia (PX) . Entre aventuras, un personaje puede gastar dichos puntos en incrementar sus puntuaciones de Habilidades o Atributos, o en aprender nuevos Talentos. Para ello, usa las tablas de Avance siguientes, para saber la cantidad de PX que un personaje necesitará gastar como coste para cada mejora.

ATRIBUTOS		
Incremento de Atributo	Coste del Incremento	Total
De 1 a 2	2 PX	2 PX
De 2 a 3	5 PX	7 PX
De 3 a 4	7 PX	14 PX
De 4 a 5	9 PX	23 PX
De 5 a 6	11 PX	34 PX
De 6 a 7	13 PX	47 PX
De 7 a 8	15 PX	62 PX

HABILIDADES					
Entrenamiento	Coste	Coste Total	Concentración	Coste	Coste Total
1	1 PX	1 PX	1	1 PX	1 PX
2	2 PX	3 PX	2	2 PX	3 PX
3	4 PX	7 PX	3	4 PX	7 PX

TALENTOS	
Nuevo Talento	2 PX