Reinos Sangrientos

El resurgir del Dios de la Sangre

RH2012

Hasnak
España

Reinos Sangrientos es un juego de rol de fantasía gore creado por y para fans con el único objetivo de pasar un buen rato.

La **nostalgia** impregna este jueguecito, igual que la sangre de las vísceras de los zombis de las pelis de los 80-90: El Ejercito de las Tinieblas, Hellraiser, la Mosca, Re-animator, La Noche de los Muertos Vivientes, Posesión Infernal, El Día de los Muertos, El Cementerio Viviente, El Regreso De Los Muertos Vivientes...
Pero no solo se trata de un survival zombi. Los personajes no serán gallinitas que huyen, sino bravos guerreros que se enfrentaran a ellos con acero y brujería, como los Conan, Gotrek, Joram, Haplo o Dama y Matasanos de las novelas de fantasía. Espléndidas películas, maravillosas novelas todas ellas.

Los **ingredientes secundarios** utilizados son:

Dados poliédricos: se utiliza principalmente el D100 para el sistema de resolución de acciones, y el resto de dados en las tiradas de daño, características y tablas adicionales.
Saja y raja: es el elemento principal de la ambientación del juego: ¡muerte y destrucción!
Tiene o usa un motor Old School: utiliza el sistema de Runequest, con influencias claras de otras maravillas que usan el BRP, ¡Qué magníficos juegos!

El Resurgir del Dios de la Sangre

La acción se sitúa en cualquier mundo de fantasía que os podáis imaginar. No importa si es la tierra media, los reinos olvidados o cualquier otro. No importa que sea lo que ha pasado hasta ahora. Lo que importa es lo que ha pasado hoy, y lo que el futuro depara a los habitantes de estas tierras. Cualquier referencia, localización o personaje son fácilmente adaptables al escenario de campaña que se quiera utilizar.

En la era mitológica, cuando los dioses del mundo eran jóvenes, tuvieron que enfrentarse a un ente cósmico infernal que a punto estuvo de consumir el mundo. Con gran dificultad, los dioses unidos, consiguieron encerrar al llamado Dios de la Sangre en una prisión mágica en la dimensión del vacío. Cerraron el portal con doce sellos de gran poder, en forma de monolitos, en donde grabaron runas protectoras y de advertencia para aquellos que les precediesen.

Durante milenios, Darths'âl'ÿhul ha permanecido en su prisión sin más conexión con el mundo que los sueños y pesadillas que enviaba a los mortales que elegía como sus sirvientes. Muchos de esos mortales acababan desquiciados por las imágenes de sangre, violencia y destrucción y se convertían en psicópatas asesinos. Pero los más fuertes, los iluminados, vieron en su plenitud al ente que estaba encerrado, al poderoso dios que les ofrecía la inmortalidad, el poder de la sangre, y le entregaron sus almas más allá de cualquier redención.

Esos sirvientes, crearon el Culto de la Sangre. Una secta que, pacientemente, se mantuvo en la sombra, adquiriendo miembros en todos los niveles de la sociedad. Construyeron una vasta red de células durmientes y elaboraron un grandioso plan para liberar a su señor.

Cientos de años de preparación, de trabajo en la sombra, les ha llevado descubrir cómo romper los sellos de los antiguos dioses y otros tantos conseguir los sagrados objetos que pueden usarse como llaves. Todo en la más absoluta clandestinidad, utilizando cualquier método a su alcance, desde el soborno al asesinato.

Miles de generaciones ha visto el mundo desde que Darths'âl'ÿhul fue encerrado, pero ahora ha llegado el momento.

El eclipse solar de Hanu y el enrojecimiento de la luna X'tar es el instante en el que los miembros del culto celebran su terrible ceremonia de invocación. En las doce ciudades más importantes de los reinos, los miembros del culto sacrifican a doce vírgenes y a doce embarazadas con sus doce neonatos. Todos ellos son entregados a su señor. A su vez, los doce sumos sacerdotes, en las catacumbas de la prisión del Innombrable, rompen los sellos de la prisión y celebran el rito de la llamada. Así consiguen liberar al Dios de la Sangre, cuyo poder e influencia se extienden como una plaga.

Saggar'Ssarth, la antigua prisión de Darths'âl'ÿhul es ahora su fortaleza y el epicentro de su poder. Desde sus murallas rojas se extiende la plaga que asola la región.

La ciudad más próxima a Saggar'Ssarth es Arcadia, una gran metrópolis, capital del Imperio Talmor que alberga a más de un millón de habitantes de todas las razas.

El día de la liberación, varios soldados de la prisión del innombrable llegan dando la alarma y el General Rakon manda cerrar las puertas, lo que condena a gran parte de sus habitantes ya que algunos de los refugiados están infectados por la plaga roja.

La plaga roja es una enfermedad mágica cuyo origen es el propio Dios de la Sangre. Es muy infecciosa y se transmite por la sangre, cuando un infectado hiere a una persona sana es cuando puede contagiarse. Esta enfermedad es

completamente desconocida en el mundo, y ese hecho es determinante, por que para cuando se sepa cuáles son sus consecuencias, será demasiado tarde para detener su avance.

Al cabo de unas horas de ser infectado, las víctimas se transforman en monstruos sanguinarios, "los Cambiados", que atacan a todos a su alrededor, propagando a su vez la enfermedad.

Los Cambiados, aparte de mutar en terribles monstruos bestiales sin consciencia, se alimentan de la sangre de las personas sanas y sienten un impulso irresistible de hacerlo.

Por si la plaga roja por sí misma no fuese suficiente, los miembros del Culto de la Sangre, por su cuenta invocan a los poderes de su dios para crear otros puntos de infección en todas las ciudades donde tienen sus templos secretos.

El círculo interior del Culto de la Sangre está formado por un grupo de doce miembros a los que se les conoce como "Los Doce", un número sagrado para el culto. Cada uno de ellos dirige a doce células repartidas entre todas las ciudades importantes de los reinos, con un objetivo principal, extender la plaga roja y consumir el mundo.

Creación de personajes

Los personajes de este juego son veteranos guerreros y los valores serán muy superiores a la media de un humano normal, por eso no deben ser tomados como referencia. Para ello, puedes ver al "Guardia Típico" en la sección de bestiario.

Los personajes se definen con tres tipos de rasgos principales: características, atributos y habilidades.

Características

Representan el potencial genético. Se calculan lanzando dados, en función de la raza del personaje.
Fuerza (FUE): La fuerza bruta de un personaje.
Constitución (CON): Mide la salud del personaje.
Destreza (DES): Mide la agilidad, coordinación y velocidad de un personaje.
Tamaño (TAM): Es un indicativo de la masa del personaje.
Inteligencia (INT): La habilidad de un personaje para resolver problemas, analizar información y memorizar instrucciones.
Poder (POD): Mide la fuerza vital de un personaje y la fuerza de su voluntad.
Carisma (CAR): Cuantifica el atractivo del personaje y sus cualidades para el liderazgo.

La forma de obtener las características es lanzar 4D6, descartar el valor más bajo y sumar los resultados.

Atributos

Son valores derivados o calculados.

Acciones de Combate (AC): Es la cantidad de acciones que un personaje puede efectuar en cada asalto de combate.

DES	Acciones de Combate
6-	1
7–12	2
13–18	3
19+	4

Modificador al Daño (MD): El Modificador al Daño se aplica siempre que el personaje utiliza un arma de cuerpo a cuerpo o arrojadiza.

Modificador al Daño

Suma de FUE y TAM	Modificador al Daño
1–5	–1D8
6–10	–1D6
11–15	–1D4
16–30	+0
31–35	+1D4
36–40	+1D6
41–45	+1D8
46–50	+1D10

Puntos de Golpe (PG): Determinan la cantidad de daño que el personaje puede sufrir antes de quedarse inconsciente o morir. Es la media entre CON y TAM.

Puntos de Magia (PM): Se usan para activar los hechizos que conoce el personaje. La cantidad de Puntos de Magia iniciales del personaje es igual a su POD.

Puntos de Héroe (PH): Se usan para interceder en el destino del personaje y para conseguir habilidades legendarias. Inicialmente, los personajes empezarán con 12 PH.

Habilidades (% base)

El entrenamiento, la profesión y el talento que los personajes han desarrollado durante su vida. Inicialmente todas las habilidades tienen un valor básico, al que hay que sumarle los puntos que quieran invertir los jugadores, para lo que disponen de 450 puntos.

Acrobacias (DES): permite llevar a cabo tareas gimnásticas y de equilibrismo.
Arrojar (DES): para determinar la precisión del personaje cuando arroja objetos improvisados.
Atletismo (FUE+DES): cubre actividades atléticas incluyendo trepar, saltar y nadar.
Callejear (POD+CAR): permite encontrar compradores para objetos robados, mercados negros e información general.
Conducir (10+POD): para conducir un carro, cuadriga o vehículo similar.
Desarmado (FUE): abarca el combate sin armas.
Disfraz (CAR): para cambiar el aspecto del personaje y para aparentar ser otra persona.
Esquivar (10+DES–TAM): para evitar objetos blandidos o lanzados contra el personaje.
Evaluar (INT): permite determinar el valor de mercado.
Idioma (INT): son varias habilidades separadas agrupadas bajo un mismo nombre. Idioma (Común), Idioma (Infernal),...
Influencia (10+CAR): para modificar la opinión de un oponente.
Ingeniería (INT): permite diseñar, construir, activar, reparar, sabotear o desmontar mecanismos o artefactos grandes como máquinas de asedio, puertas de la ciudad y puentes levadizos, pozos, buques de vela, etc.
Magia (INT+POD): permite lanzar conjuros.
Medicina (INT+POD): conocimientos para curar heridas, enfermedades y envenenamientos.
Mecanismos (DES+INT): para forzar una cerradura, desmontar una trampa o dispositivos similares.
Montar (DES+POD): para cabalgar.
Música (CAR): para cantar, bailar y tocar instrumentos.
Oficio (INT): La habilidad de Oficio es en realidad varias habilidades separadas agrupadas bajo un mismo nombre: Oficio (Armaduras), Oficio (Carpintero) y Oficio (Alfarero)...
Percepción (INT+POD): los sentidos del personaje.
Persistencia (10+POD): la fuerza de voluntad del personaje.
Rastrear (INT): puedes localizar el rastro de una criatura específica y seguirlo.
Resistencia (CON+POD): para soportar condiciones físicas adversas.
Saber (INT): Igual que Oficio, comprende una gama variada: Alquimia, animal, geografía, heráldica, leyes, mineral, mundo, plantas, filosofía, venenos, teología...
Sigilo (10+DES–TAM): para evitar ser detectado.
Supervivencia (INT+POD): para encontrar agua, comida y refugio.
Trucos de Manos (DES): para esconder o llevarse objetos sin llamar la atención.

Habilidades de Armas
Todas las habilidades de armas cuerpo a cuerpo tienen una puntuación base de DES+FUE, mientras que las arnas a distancia tienen una puntuación base de DES. Las habilidades se detallan en las tablas de armas (ver Equipo).

Habilidades Legendarias

Para ganar una Habilidad Legendaria, un personaje debe cumplir los requisitos listados para ella y después gastar el número de puntos de héroe requerido.

Furia de Batalla
Requisitos: CON 15+, usar arma cuerpo a cuerpo con 90% de habilidad.
Puntos de Héroe: 12
Puedes entrar en Furia de Batalla empleando una acción de combate. Mientras se esté en Furia de Batalla (máximo CON asaltos):
+50% de bonificación a las habilidades de armas cuerpo a cuerpo, Persistencia y Resistencia.
No puedes parar, esquivar ni eludir.

Ojo de la Muerte
Requisitos: DES 15+, usar arma a distancia con 90% de habilidad.
Puntos de Héroe: 10
+50% de alcance.
+2 al daño.
Los Ataques Precisos con el arma solo sufren un –20% de penalización.

Golpe Decapitador
Requisitos: FUE 15+, usar arma de filo con 90% de habilidad.
Puntos de Héroe: 12
Solo puedes usarlo contra oponentes cuya diferencia entre su TAM y el tuyo sea de diez puntos o menos.
Haz un ataque preciso, si provoca por lo menos una Herida Leve, el ataque se convierte en una Herida Grave que decapita al objetivo.

Inmunidad a la Enfermedad
Requisitos: CON 15+, Resistencia 70%.
Puntos de Héroe: 8
Eres inmune a todas las enfermedades normales. +20% para resistir enfermedades mágicas.

Duelista
Requisitos: usar arma cuerpo a cuerpo con 90% de habilidad.
Puntos de Héroe: 10
Puedes parar un ataque adicional por asalto de combate.
+10% al parar.
+1 al daño.

Aura Heroica
Requisitos: CAR 15+, Influencia 90%.
Puntos de Héroe: 12
Todos los aliados en un radio igual a tu CAR serán alentados por tu presencia, ganando tu CAR como bonificación a todas las pruebas de Persistencia o Resistencia que deban hacer.
Además, puedes gastar una acción de combate para animar a los aliados cercanos, superando una prueba de Influencia. Si esto tiene éxito, ganan tu CAR como bonificación a todas las habilidades de armas durante el resto del asalto de combate

Maestro del Saber
Requisitos: INT 15+, cuatro habilidades de Saber a 50%
Puntos de Héroe: 10
En cualquier ocasión en la que falles una prueba de Saber, tienes derecho a hacer inmediatamente una prueba de Persistencia (con los mismos modificadores que la prueba de Saber original) para ver si puedes recordar alguna pizca de conocimiento relacionado con el asunto.

Inmunidad al Veneno
Requisitos: CON 15+, Resistencia 70%.
Puntos de Héroe: 8
Eres inmune a todos los venenos normales. +20 para resistir venenos mágicos.

Adepto
Requisitos: POD 15+.
Puntos de Héroe: 10
+20% para aprender conjuros.
+20% para resistir conjuros.

Piel del Oso
Requisitos: CON 15+, Resistencia 90%.
Puntos de Héroe: 10
Piel del Oso te da 1 PA de armadura natural.

Resolver acciones

El sistema básico para resolver una acción consiste en definir cuál es el valor objetivo y lanzar 1d100 y obtener un resultado igual o inferior. Si se consigue, se tiene éxito, sino, es un fallo.
Normalmente los valores objetivos son los valores de las habilidades. Por ejemplo, si se quiere seguir un rastro, se tira 1d100 y el valor objetivo es la habilidad de *seguir rastros* del personaje.

Modificadores de situación: en determinadas situaciones, se pueden aplicar modificadores. Por ejemplo si se quiere seguir un rastro dejado sobre el barro, es fácil y podemos tener un +25% al valor objetivo, lo que incrementaría las opciones. De la misma forma, podemos intentar seguir un rastro dejado sobre piedra y tras una tormenta. Esto podría ser una tarea heroica y tendríamos un -75%.

Éxitos Críticos

Si la tirada de dados durante una prueba es igual o menor que el 10% de la habilidad modificada, se ha obtenido un éxito crítico.
Las consecuencias reales de un éxito crítico las decide el Máster, pero siempre es un resultado mucho mejor de lo esperado.

Pifias

Cuando en una prueba de habilidad se obtenga una tirada de 00, el personaje ha pifiado la tirada.
Las consecuencias reales de una pifia las decide el Máster, pero siempre hay efectos perjudiciales más allá del fracaso.

Pruebas Opuestas

Las Pruebas opuestas son hechas por ambos personajes, intentando la prueba de habilidad pertinente. Ambos personajes hacen sus pruebas normalmente, tirando 1D100 e intentando sacar su habilidad o menos.

Un Personaje tiene Éxito

Si un personaje supera su prueba y el otro fracasa, el personaje que ha tenido éxito gana la prueba opuesta.

Los Dos Personajes tienen Éxito

El que sacó la tirada más alta gana la prueba opuesta.

Los Dos Personajes Fracasan

Un fracaso total en la prueba sin éxito para ninguno de los contendientes.

Éxitos Críticos

Un éxito crítico vence a un éxito normal sin importar cuán alta sea la tirada del oponente. Si ambos obtienen un crítico, el crítico más alto gana la prueba opuesta.

Usar puntos de héroe

Se puede utilizar un punto de héroe para mejorar la categoría de éxito de una tirada.

Combate

El asalto

El combate se divide en asaltos que duran 5 segundos que se divide en los siguientes pasos:

Determinar la iniciativa: tira D10 y suma su DES para cada personaje o grupo de criaturas.
Los personajes realizan su 1ª Acción: Cada personaje involucrado en el combate realiza una Acción de Combate por orden de Iniciativa.
Acciones siguientes: Después de que todos los personajes hayan completado su acción, los que aún dispongan de acciones pueden realizar una segunda Acción de Combate, en orden de Iniciativa. Así, sucesivamente hasta que todos los personajes hayan realizado todas sus acciones.

Sorpresa: un personaje sorprendido, pierde su primera Acción de Combate.

Acciones de combate

Durante un asalto los personajes realizan Acciones de Combate. Una acción de combate puede ser desenvainar un arma, apuntar, realizar un ataque, recargar una flecha, moverse, disparar un arco, usar una habilidad, lanzar un conjuro, levantarse...

Reacciones

Por cada Acción de combate que disponga un personaje, tiene una Reacción. Las reacciones son acciones defensivas que se utilizan contra los ataques recibidos. Solo se puede realizar una reacción por cada ataque recibido y no se pueden realizar más reacciones que Acciones de combate tenga el personaje. Las reacciones más comunes son parar o esquivar.

Resolver un Ataque

Para resolver un ataque se utiliza el sistema de resolución de pruebas opuestas, de un ataque contra una parada o un esquivar. Si al defensor no le quedan reacciones, se cuenta como que falla en su tirada.

Si el ataque tiene éxito: se determina el daño del arma más el Modificador al Daño del atacante para determinar el Daño total causado. Si el defensor lleva armadura, ésta absorberá una parte. Reduce el daño del ataque en una cantidad igual a los Puntos de Armadura (PA) hasta un mínimo de cero de daño. Cualquier daño sobrante se resta de los Puntos de Golpe.

El ataque fracasa: El ataque no tiene efecto.

Resultados especiales

Ataque crítico: el daño del arma se tira dos veces y se suman los resultados.
Parada crítica: el atacante recibe daño del defensor en el brazo que maneja el arma.

Empalar

Si se ataca con un arma empalante y se obtiene el daño máximo (del arma), el personaje debe hacer una elección: o bien extraer el arma o bien dejar al enemigo empalado. En un ataque crítico, se consigue empalar si en al menos una de las dos tiradas de daño se obtiene el máximo.

Extraer el arma

Extraer el arma requiere una prueba de Atletismo. Si tiene éxito, el personaje provoca automáticamente el daño normal del arma una vez más, y también recupera el arma para su uso posterior.
Si fracasa, sufre 1D4 puntos de daño y el arma permanece empalada.

Enemigos Empalados

Los enemigos empalados sufren una penalización de –20% en todas sus pruebas de habilidad, incluso en las habilidades de armas, debido al dolor y a la dificultad física. Esta penalización es acumulativa.
Un "ataque preciso" desarmado cuerpo a cuerpo exitoso hace que el atacante agarre el arma empalada. Puede intentar extraerla inmediatamente.
La criatura empalada también puede gastar una Acción de Combate para extraer el arma ella misma (no es necesario realizar un ataque desarmado).
Otro personaje puede sacar el arma empalada de una manera más limpia y no tan dolorosa usando la habilidad de Medicina.

Ataque Preciso

Un personaje puede hacer un ataque con precisión para coger un arma empalada, golpear un punto crítico, para ignorar la armadura del objetivo o para desarmarlo.
Los ataques precisos son complicados; la habilidad de arma del personaje tiene una penalización de –40%. No pueden combinarse ataques precisos en un mismo golpe.
Ignorar la Armadura: si el ataque tiene éxito, ignorará todos los PA.
Desarmar: si el ataque golpea con éxito, no provoca daño, pero deberá realizarse una prueba opuesta de habilidades de arma. Si el atacante gana, el arma de su oponente vuela 1D6 metros en una dirección al azar.
Golpear un punto crítico: si tiene éxito, y se traspasa la armadura, se conseguirá una herida grave, aunque el daño no sea suficiente para conseguirlo. Si, además, se consigue una herida grave por el daño, se añade +30 a la tirada de heridas graves.

Daño

Herida leve
Supone la pérdida el 50% o menos del máximo de PG del personaje. Si se reciben varias lesiones de este tipo pero superan juntas una pérdida superior a ese 50% en las mismas 24 horas, se debe superar un chequeo de Resistencia para evitar caer inconsciente. No debes usar la tabla de heridas graves a pesar del total.

Herida grave
Se toma como tal una sola lesión que desprovee de más del 50% de la reserva. Los efectos son tan devastadores que el personaje solo puede actuar un número de asaltos igual a la cantidad de PG que queda antes de perder el conocimiento durante una hora. Además de esto se sufren las consecuencias de la tabla para las heridas de este tipo.
Debe superarse un chequeo de Resistencia para librarse de estas consecuencias de forma permanente como taras por la lesión.

Herida mortal
Si la reserva de PG llega a 0 o por debajo, muere. Es posible que esto no ocurra si recibe atención médica como los primeros auxilios desde antes de que acabe el turno siguiente y es estabilizado con éxito.

Inconsciencia
Cuando un personaje se queda en una cantidad de PG de 1 o 2 puntos pierde el conocimiento hasta que tenga 3 o reciba ayuda.

Usar puntos de héroe
Se puede utilizar un punto de héroe para que una Herida Grave permanente, sea solo temporal.

Curación

Los personajes recuperan de forma natural 1D3 PG al día si superan una tirada de Resistencia. Puede aumentarse esta cantidad mediante los cuidados de alguien que sepa Medicina (+1D3).
Además se puede utilizar Medicina para suturar una herida reciente y recuperar 1D3 PG, máximo una vez por herida.

Tabla de Heridas Graves

1D100	Pérdida	Descripción
01/11	1D3 CAR	Cicatrices acusadas, no podrás ocultarlas
12/21	1D3 INT	Herida en la cabeza. Se limitan habilidades para interactuar y comunicarte con otros al 65%
22/31	1D3 FUE	La mano se convierte en un despojo ensangrentado. Pérdida de 1D6-1 dedos. Deja caer lo que lleve. No puedes usar escudo o dos armas.
32/41	1D3 DES	Pierna incapacitada, 20% de perder el pie.
42/51	1D3 DES	Herido abdomen con posibles órganos dañados
52/61	1D6 CAR	Pierdes la nariz. -50% Percepción (olfatear).
57/61	1D3 CAR y 1D3 DES	Te golpean en el oído, perdiendo la oreja y afectándote al equilibrio.
62/71	1D6 FUE	El brazo se convierte en una masa inerte de carne sanguinolenta, 20 % de ser amputado. Deja caer lo que lleve.
72/81	1D6 DES	Pierna amputada.
82/87	1D6 INT	Cráneo aplastado.
87/91	1D6 CON	Herida abierta en el abdomen, tienes que sujetarte las tripas para que no se desparramen.
92/97	1D6 DES	Brazo amputado
98	1D3 CON, FUE y DES	Golpe terrible en la columna que te deja secuelas por todo el cuerpo.
99	1D6 CAR	Pierdes parte de la cara y un ojo. -50% a Percepción (ver).
00	1D4 a 4 Atributos	Traumatismo múltiple a conciencia para discapacitarte

Caídas

Se pierde 1d6 puntos de vida por cada 3 metros de altura.

Asfixia

Después de pasar un número de asaltos igual a la CON sin respirar, tiras Resistencia cada asalto con un -10% acumulativo. Por cada fallo pierdes 1d6 PG.

Fuego

La cantidad de daño sufrida por fuego o calor depende de su intensidad, como se muestra en la tabla de Fuego.

Fuego

Fuente de Daño	Ejemplo	Daño
Llama	Vela	1 punto
Llama Grande	Tea ardiente	D4 puntos
Fuego Pequeño	Fogata, fuego de cocina	D6 puntos
Fuego Grande	Hoguera grande, habitación en llamas	2D6 puntos
Infierno	Lava, dentro de un alto horno	3D6 puntos

Venenos y enfermedades

Tanto venenos como enfermedades tienen una Potencia, que es un valor percentil. Para determinar si afectan al personaje se realiza una prueba opuesta. Si le afectan, se le aplican los efectos tal como se describen. Si no, se considera que el origen no es suficientemente potente, pero otra exposición implicaría una nueva prueba opuesta.
Una vez sufridos los efectos de una enfermedad o veneno, si se consigue sobrevivir, se desarrolla cierta resistencia a ese mismo veneno o enfermedad, lo que se transforma en un +25%.

La Plaga Roja

Esta enfermedad está devorando al mundo. Es una enfermedad mágica cuyo origen está en el poder del dios de la sangre. Se trata de una enfermedad que corrompe el espíritu y el cuerpo y los transforma en seres bestiales, caníbales sedientos de sangre. Afecta a todo tipo de ser viviente, incluso a las plantas.
Potencia: 40
Efecto: cada hora se pierde 1 punto de CON hasta llegar a 0, momento en que muere y se transforma en un cambiado. El 70% se transforma en un Zombi, el resto en un cambiado al azar de los descritos en el bestiario.

Iluminación

Iluminación y Oscuridad

El entorno está...	Efectos
Iluminado Brillantemente	+10% a las pruebas de Percepción
Iluminado	Ninguno.
Oscuridad Parcial	–20% a las pruebas de Percepción
Oscuridad	–40% a las pruebas de Percepción.
Oscuridad Absoluta	Las pruebas de Percepción basadas en la vista son imposibles, al igual que los ataques a distancia. –60% a los Ataques Cuerpo a Cuerpo.

Objetos Iluminadores

Ejemplo	Radio
Vela o ascuas	1m
Tea ardiente o linterna	3m
Fogata	5m
Hoguera	10m

Equipo

Equipo inicial: cada personaje empieza con 150 ducados de oro que puede gastase en el equipo que quiera.

Moneda

10 peniques de cobre = 1 moneda de plata
20 monedas de plata = 1 ducado de oro

Armas Cuerpo a Cuerpo

Habilidad: La habilidad empleada para blandir el arma
Dados de Daño: El daño que el arma provoca en un ataque exitoso.
Alcance: Es el alcance efectivo del arma. El alcance máximo del arma es igual al doble de esta puntuación.
FUE/DES: Las puntuaciones mínimas de FUE y DES necesarias para blandir el arma con facilidad. Por cada punto de Característica por debajo de estos mínimos, se aplica una penalización de –5% a la habilidad del personaje al atacar y parar con esta arma.
Coste: El coste en monedas de plata para comprar este arma.

Armas

Arma	Habilidad	Dados de Daño	Alcance	FUE/DES	Coste (MP)
Arco compuesto[1,2]	Arco	1D10	120m	11/11	150
Arco corto[1,2]	Arco	1D8	60m	9/11	75
Arco largo[1,2]	Arco	2D8	175m	13/11	200
Ballesta ligera[1,2]	Ballesta	2D6	100m	5/9	150
Ballesta pesada[1,2]	Ballesta	2D8	150m	7/9	350
Bola y cadena	Mangual	1D6+1		9/11	250
Bastón	Bastón	1D8		7/7	20
Cerbatana	Cerbatana	1D2	15m	—/9	30
Cuchillo[1]	Daga	1D3		—/—	10
Daga[1]	Daga o Arrojar	1D4+1	10m	—/9	30
Dardo[1]	Arrojar	1D4	20m	—/9	10
Desarmado	Desarmado	1D3		—/—	—
Escudo de diana	Escudo	1D6		9/—	150
Espada ancha[1]	Espada	1D8		9/7	175
Espada corta[1]	Espada	1D6		5/7	100
Gran hacha[1,2]	Hacha	2D6+2		13/9	125
Gran martillo[2]	Martillo	1D10+3		11/9	250
Hacha[1]	Hacha o Arrojar	1D8	10m	7/11	25
Improvisada	Desarmado	1D6–1		—/—	—
Lanza corta[1]	Lanza o Arrojar	1D8	25m	5/9	20
Lanza de caballería[1]	Lanza	1D10+2		9/9	150
Lanza larga[1]	Lanza	1D10		5/5	30
Mandoble[1,2]	Espada	2D8		13/11	30
Mangual militar[2]	Mangual	1D10+2		13/11	250
Martillo de armas	Martillo	1D8+1		11/9	150
Maza	Martillo	1D6		7/7	100
Mazo de guerra[2]	Martillo	2D6		13/7	150
Roca/improvisada	Arrojar	1D4	10m	5/9	—
Rodela	Escudo	1D4		—/5	50

[1] Empala.
[2] Requiere 2 manos.

Armadura

Armadura	PA	Coste (MP)	Penalización a las habilidades de DES
Cuero	1	200	-5%
Cuero duro	2	400	–10%
Cota de anillos	3	900	–15%
Cota de escamas	4	1.800	–25%
Cota de malla	5	3.500	–35%
Placas	6	6.000	–45%

Equipo Variado

Objetos comunes

Objeto	Coste (MP)
Mochila	5
Petate	1
Botella, vidrio	2
Vela, 1 hora	0.1
Cadena, 2 metros	40
Equipo de escalada	25
Códice	60
Herramientas del oficio	75
Pedernal y yesca	0.5
Garfio	5
Martillo	1
Equipo de curandero	150
Linterna	10
Ganzúas	75
Instrumento musical	70
Aceite, frasco	1
Papiro, hoja	0.5
Carcaj	2
Cuerda, 10m	10
Saco, grande	0.5
Pala	25
Antorcha / tea ardiente	0.4
Cantimplora	0.5
Equipo de escritura	45

Animales y Transporte

Animal	Coste (MP)
Perro, doméstico	2
Perro, de caza	25
Caballo, de tiro	400
Caballo, de monta	350
Caballo, entrenado para el combate	500
Mula	125
Silla y bridas	75
Carro	300

Comida y Alojamiento

Objeto	Coste (MP)
Alojamiento, pobre	0.2
Alojamiento, medio	1
Alojamiento, superior	5
Comida y bebida, 1 día	0.5

Pociones

Objeto	Coste (MP)	Efecto
Curación	200	Cura 1D6 PV
Reabastecimiento Mágico	200	Recupera 1D6 PM

Objetos de calidad

Utiliza la siguiente tabla para la creación de objetos de calidad superior:

Nivel de Calidad	Tiempo de Creación	Coste Base de Compra	Efectos en Arma / Armadura	Efectos del Objeto en la Habilidad
Normal	x1	Como el objeto	—	—
Superior	x2	Coste del objeto x 2	+1 Daño / +1 PA	+5%
Exquisito	x5	Coste del objeto x 5	+2 Daño / +2 PA	+10%
Maravilloso	x10	Coste del objeto x 10	+3 Daño / +3 PA	+15%
Incomparable	x25	Coste del objeto x 50	+4 Daño / +4 PA	+20%
Heroico	x50	Coste del objeto x 100	+5 Daño / +5 PA	+25%

Cristales de poder

Los cristales de poder son piedras mágicas que contienen puntos de magia que puede usar su portador como si fuesen propios. Una vez gastados, se recargan al cabo de 24 horas. Los cristales de poder tienen 2d6+3 PM.
Si se quieren comprar, cuesta 2000 MP por cada PM que tenga el cristal.

Magia

Existen dos fuentes de magia, la de proviene de los Dioses Antiguos, y la del Dios de la Sangre. Los conjuros pueden aprenderse de los grimorios, pergaminos, o de otros brujos o sacerdotes. Para aprender un conjuro se debe tirar INTx5 y dedicar un día de estudio. Si se falla la tirada, no se podrá aprender ese conjuro de esa misma fuente.

Lanzar Conjuros

Todos los conjuros requieren vocalizarlos en voz alta y realizar gestos a fin de que los dioses oigan tu petición y realicen el conjuro. Además, todos los objetivos deben de estar a la vista.
Para lanzarlo se deben invertir los puntos de magia que indique el conjuro y superar una tirada de Magia.
Lanzar un conjuro requiere una Acción de Combate por cada 3 puntos de magia invertidos.
Los PM se recuperan al completo tras 8 horas de descanso.

Potenciar conjuros

Un brujo puede añadir puntos de magia a los conjuros para romper las defensas mágicas enemigas. Por cada PM gastado, el blanco tiene un malus de -5% en la tirada de resistencia.

Defensa mágica

De la misma forma, cualquiera que sea atacado por un conjuro puede gastar puntos de magia para aumentar sus defensas, a raíz de 1 PM por un bonus de +5% en la tirada de resistencia.

Notación de los conjuros:
Nombre (conste en puntos de magia, tirada de resistencia que anula los efectos)

Magia de los Dioses Antiguos

Acelerar (Varía, -)
Por cada 6 puntos de Magia, permite al objetivo tener 2 puntos más de DES durante una hora.

Aliento de las profundidades (8 PM, Resistencia)
Asfixia a la víctima llenando sus pulmones de agua de mar. Si el hechizo tiene éxito, la víctima debe superar durante 1D6 tiradas sucesivas de Resistencia, Resistencia-10%,... tal y como dictan las reglas de asfixia. Cada fallo provoca la pérdida de 1D6 puntos de Vida.

Arma mágica (Varía, -)
Aumenta en un 5% la habilidad de usar el arma y en +1 al daño por cada 2 puntos de magia, durante tantos asaltos como el POD del brujo.

Cántico fúnebre (12 PM, Persistencia)
Destruye no muertos corpóreos (esqueletos, zombis, vampiros, cambiados).

Canto de Sirena (1 PM, Persistencia)
La víctima creerá que el brujo representa todo lo que su corazón desea durante 4D10 horas, en las que percibirán las palabras y los actos del brujo de la manera más favorable posible.

Ceguera mental (6 PM, Persistencia)
La criatura objetivo no puede ver nada en 10 metros alrededor del brujo. El objetivo puede intentar una nueva tirada de Persistencia cada asalto posterior. Cuando la supere, el hechizo deja de tener efecto.

Curación (12 PM, -)
Curar 2D6 puntos de daño provocados por heridas, enfermedades, o veneno, y surte efecto de manera inmediata y cancela los conjuros dañinos que estén en efecto, como Gusanos, Inmolación, Liquidez, etc...

Encantar Armadura (4 PM, -)
Proporciona 3 puntos de armadura adicionales durante POD asaltos.

Fuerza irresistible (Varia, Persistencia)
Una pálida oleada de fuerza barre a la víctima (TAM 25 o menos), arrojándola por los aires a una distancia de unos 2 metros por punto de Magia gastado.

Ritual de la purificación (18 PM, -)
Elimina del cuerpo cualquier veneno, enfermedad o efecto maligno, mágico o no.

Magia de la Sangre

Cada vez que se utiliza la Magia de la Sangre hay un riesgo de infectarse con el aura enfermiza del Dios de la Sangre y contraer la Plaga Roja. El porcentaje de verse afectado es igual al número de puntos de magia invertidos en el conjuro.

Abrazo del tiempo (18 PM, Persistencia)
Envejece a la víctima hasta que se marchita y se convierte en polvo. El objetivo pierde 1 punto de CON cada asalto hasta que fallece.

Ajar un miembro (8 PM, Resistencia)
El miembro deseado (brazo o pierna) empieza a ajarse y a consumirse a lo largo del siguiente asalto, causando 1D8 puntos de daño y una pérdida permanente de 3 puntos de CON. Si la víctima pierde todos sus puntos de golpe o de CON, muere en el acto.

Cegar (20 PM, Resistencia)
La víctima pierde 2D6 puntos de Vida a consecuencia de quedarse ciega de una manera terrible: los ojos se le funden de repente y fluyen por su cara en medio de un dolor intenso.

Consunción (Varía, Persistencia)
Actúa como una llama que consumiera y requemara a la víctima, causándole 1 punto de daño por cada punto de Magia invertido.

Destripador (Varía, Persistencia)
Dispara sobre la víctima un racimo de jirones de niebla color violeta que hace que explote el vientre de la víctima, causándole 1D6 puntos de daño por cada 8 puntos de Magia.

Detener corazón (14 PM, Persistencia)
Hace que la víctima pierda 4D6 puntos de golpe como consecuencia de un repentino ataque al corazón.

Envenenamiento sanguíneo (8 PM, Persistencia)
Transmite la Plaga Roja a la víctima.

Explosión cardiaca (12 PM, Persistencia)
El corazón empieza a latir de forma incontrolable, aumentando rápidamente en fuerza y ritmo hasta que al cabo de 1D6 asaltos explota a través del pecho, matando a la víctima de inmediato.

Gusanos (6 PM, Persistencia)
Hace que miles de gusanos negros y muy móviles, de unos 15cm. de largo, se formen en el sistema digestivo de la víctima y salgan por todos los orificios de esta, ahogándola en el proceso. La generación de gusanos continúa mientras la víctima sigue con vida. Para determinar la duración de este proceso se utilizan las reglas de asfixia.

Inmolación (24 PM, Persistencia)
La víctima recibe 1D3 puntos de daño al empezar a formársele y reventársele grandes ampollas. En el siguiente asalto su ropa empieza a humear y recibe 1D4 puntos de daño. En el tercero se inflama por completo, recibiendo 1D10 puntos de daño en ese asalto y en los sucesivos. Es imposible extinguir el fuego, puesto que la combustión es totalmente interna.

Liquidez (18 PM, Persistencia)
La piel de la víctima se cubre de llagas durante un primer asalto. Durante el segundo, las úlceras empiezan a supurar y la víctima debe tirar CONx3 para evitar el vómito, debido al repugnante olor que emiten los abscesos. En el tercer y último asalto, la sangre y los órganos internos de la víctima se acaban de licuar, saliendo por las llagas y provocando la muerte.

Experiencia y Mejora de Personajes

Los personajes pueden evolucionar de las siguientes formas:

- Cada vez que un personaje utilice correctamente una habilidad en una situación de tensión, debe anotarlo. Al final de la sesión de juego, escoge un máximo de 3 habilidades anotadas y le añade 1D10 puntos de habilidad a cada una.
- El máster puede otorgar puntos por objetivos, ya sea por interpretación, por resolución de puzles, etc. Estos puntos se pueden gastar de la siguiente forma:
    - 1 pto para subir 1% una habilidad.
    - 20 ptos para subir 1 una característica.
    - 10 ptos para adquirir un punto de héroe.

Bestiario

Rasgos

La descripción completa de los Rasgos de las criaturas y de su efecto sobre el juego se trata aquí.

Caminar por las paredes
Dispone de algún sistema se sujeción que le permite moverse por las paredes igual que por el piso.

Dominio de la Sangre
Ha sido bendecido por el Dios de la Sangre y los cambiados le obedecen.

Magia de los dioses antiguos
Conoce tantos conjuros de magia de los dioses antiguos como su INT/4.

Magia de Sangre
Conoce tantos conjuros de magia de sangre como su INT/4.

Oler Sangre
Puede detectar a cualquier ser que tenga sangre en las venas a 100 metros de distancia.

Plaga Roja
Es portador de la Plaga Roja. Si consigue herir, transmitirá la enfermedad.

Veneno
Uno de los ataques de la criatura está envenenado.

Visión en la Oscuridad
No tienes penalizadores por falta de luz.

Visión Nocturna
La oscuridad te afecta en un grado inferior.

Volar
Dispone de alas y puede volar.

Terror
Los que le contemplen deben realizar una tirada de Persistencia y aplicar los efectos del resultado obtenido.

Prueba de Persistencia del Objetivo	**Efecto**
Pifia	Sufre un ataque al corazón. Pierde 2D10 PG.
Fallo	Huye profiriendo gritos de terror durante 1D12 asaltos.
Éxito	Conmocionado e inquieto, –20% en todas sus pruebas de habilidad durante 1D12 asaltos.
Crítico	Sin efecto.

Animales

En esta sección se describen animales "comunes".

Caballo

Características			Atributos	
FUE	2D6+18	(25)	Puntos de Golpe:	21
CON	3D6+6	(16)	Acciones de Combate:	2
DES	2D6+3	(10)		
TAM	2D6+18	(25)		
INT	4	(4)		
POD	3D6	(10)		
CAR	5	(5)		

Armas	%	Daño
Coz	40%	1D6+1D10

Habilidades: Atletismo 75%, Resistencia 40%, Supervivencia 20%
Armadura: Piel (PA 2)

Oso Pardo

Características			Atributos	
FUE	3D6+15	(25)	Puntos de Golpe:	19
CON	2D6+6	(13)	Acciones de Combate:	2
DES	3D6	(10)		
TAM	3D6+15	(25)		
INT	5	(5)		
POD	3D6	(10)		
CAR	5	(5)		

Armas	%	Daño
Mordisco	60%	1D8+1D10
Garra	50%	1D6+1D10

Habilidades: Atletismo 60%, Percepción 50%, Resistencia 45%, Sigilo 15%, Supervivencia 60%, Rastrear 25%
Armadura: Piel Dura (PA 3)

Lobo

Características			Atributos	
FUE	3D6	(10)	Puntos de Golpe:	12
CON	3D6+3	(13)	Acciones de Combate:	3
DES	3D6+3	(13)		
TAM	2D6+3	(10)		
INT	5	(5)	***Rasgos:*** Visión Nocturna	
POD	3D6	(10)		
CAR	5	(5)		

Armas	%	Daño
Mordisco	60%	1D8
Garra	30%	1D6

Habilidades: Atletismo 80%, Esquivar 55%, Resistencia 40%, Percepción 60%, Sigilo 55%, Supervivencia 40%, Rastrear 60%
Armadura: Piel (PA 2)

El Guardia Típico

Aquí se describe, a modo de referencia, el típico guardia miliciano con el que los personajes pueden encontrarse.

Características			Atributos	
FUE	3D6	(10)	Puntos de Golpe:	10
CON	3D6	(10)	Acciones de Combate:	2
DES	3D6	(10)		
TAM	3D6	(10)		
INT	3D6	(10)		
POD	3D6	(10)		
CAR	3D6	(10)		

Armas	%	Daño
Espada ancha	40%	1D8

Habilidades: Atletismo 40%, Percepción 35%, Resistencia 35%, Idioma (Común) 50%,
Armadura: Cuero duro (PA 2, -10%)

Los Cambiados

En esta sección se describen los monstruos que son el resultado de las mutaciones producidas por la Plaga Roja.

Árbol hambriento

Los árboles centenarios que dominaban las grandes avenidas y jardines se han transformado en bestias devoradoras.

Características			***Atributos***	
FUE	4D6+30	(44)	Puntos de Golpe:	30
CON	3D6+6	(16)	Acciones de Combate:	3
DES	3D6+6	(16)		
TAM	4D6+30	(44)		
INT	4	(4)	***Rasgos:*** Plaga Roja, Visión en la Oscuridad, Terror	
POD	3D6	(10)		
CAR	2	(2)		

Armas	%	Daño
Tentáculo	60%	4D6+Enfermedad

Habilidades: Percepción 40%
Armadura: Piel (PA 2)

Devorador

Infectados que se han transformado en enormes humanoides que se comen todo lo que encuentran.

Características			***Atributos***	
FUE	4D6+12	(26)	Puntos de Golpe:	23
CON	2D6+12	(19)	Acciones de Combate:	2
DES	3D6	(10)		
TAM	4D6+12	(26)		
INT	2D6	(7)	***Rasgos:*** Plaga Roja, Oler sangre, Terror	
POD	3D6	(10)		
CAR	2D6	(7)		

Armas	%	Daño
Garras	60%	3D6
Mordisco	40%	1D10+1D12+ Enfermedad

Habilidades: Atletismo 60%, Percepción 30%, Resistencia 50%,

Armadura: Piel gruesa (PA 3)

Gul

Humanoides que la enfermedad de la sangre ha transformado en devoradores de cadáveres.

Características			***Atributos***	
FUE	3D6+6	(16)	Puntos de Golpe:	13
CON	2D6+6	(13)	Acciones de Combate:	2
DES	2D6+6	(13)		
TAM	2D6+6	(13)		
INT	2D6	(7)	***Rasgos:*** Plaga Roja, Visión en la Oscuridad	
POD	2D6+6	(13)		
CAR	6	(5)		

Armas	%	Daño
Garras	40%	1D6+ Enfermedad

Habilidades: Idioma (Común) 30%, Percepción 40%

Zombi caníbal

Este tipo de zombi tiene una boca muy desarrollada para morder y arrancar la carne, además de un aliento venenoso.

Características			***Atributos***	
FUE	3D6+12	(22)	Puntos de Golpe:	9
CON	2D6	(7)	Acciones de Combate:	1
DES	1D6+3	(7)		
TAM	3D6	(10)		
INT	1D3	(2)	***Rasgos:*** Plaga Roja, Visión en la Oscuridad, Oler sangre, Veneno (Pot 50, nauseas -20% a todo)	
POD	1D3	(2)		
CAR	1D3	(2)		

Armas	%	Daño
Desarmado	50%	1D3+1D4
Mordisco	40%	1D10+1D4
Aliento	70%	Veneno en radio de 3m

Zombi cuchillas

Estos zombis desarrollan unas terribles cuchillas en las manos que utilizan como armas terribles.

Características			***Atributos***	
FUE	3D6+12	(22)	Puntos de Golpe:	10
CON	3D6	(10)	Acciones de Combate:	2
DES	2D6+3	(10)		
TAM	3D6	(10)		
INT	1D3	(2)	***Rasgos:*** Plaga Roja, Visión en la Oscuridad, Oler sangre	
POD	1D3	(2)		
CAR	1D3	(2)		

Armas	%	Daño
Cuchillas	60%	1D8+1D4

Zombi fantasmal

Estos zombis desprenden un líquido que brilla como un aura azulada. Ese brillo es un légamo que les protege a la vez que corroe el metal.

Características			***Atributos***	
FUE	3D6+12	(22)	Puntos de Golpe:	7
CON	1D6	(3)	Acciones de Combate:	1
DES	1D6+3	(7)		
TAM	3D6	(10)		
INT	1D3	(2)		
POD	1D3	(2)		
CAR	1D3	(2)		

Rasgos: Plaga Roja, Visión en la Oscuridad, Oler sangre

Armas	%	Daño
Desarmado	50%	1D3+1D4

Armadura: Légamo (PA 4), cada vez que un arma le impacte, se corroe y tiene -1 al daño.

Zombi tambaleante

El clásico zombi, lento y que se cae a pedazos.

Características			***Atributos***	
FUE	3D6+12	(22)	Puntos de Golpe:	7
CON	1D6	(3)	Acciones de Combate:	1
DES	1D6+3	(7)		
TAM	3D6	(10)		
INT	1D3	(2)	***Rasgos:*** Plaga Roja, Visión en la Oscuridad, Oler sangre	
POD	1D3	(2)		
CAR	1D3	(2)		

Armas	%	Daño
Desarmado	50%	1D3+1D4

Demonios de la Sangre

En esta sección se describen los siervos de Darths'âl'ÿhul, monstruos demoníacos que forman la corte y los ejércitos del Dios de la Sangre.

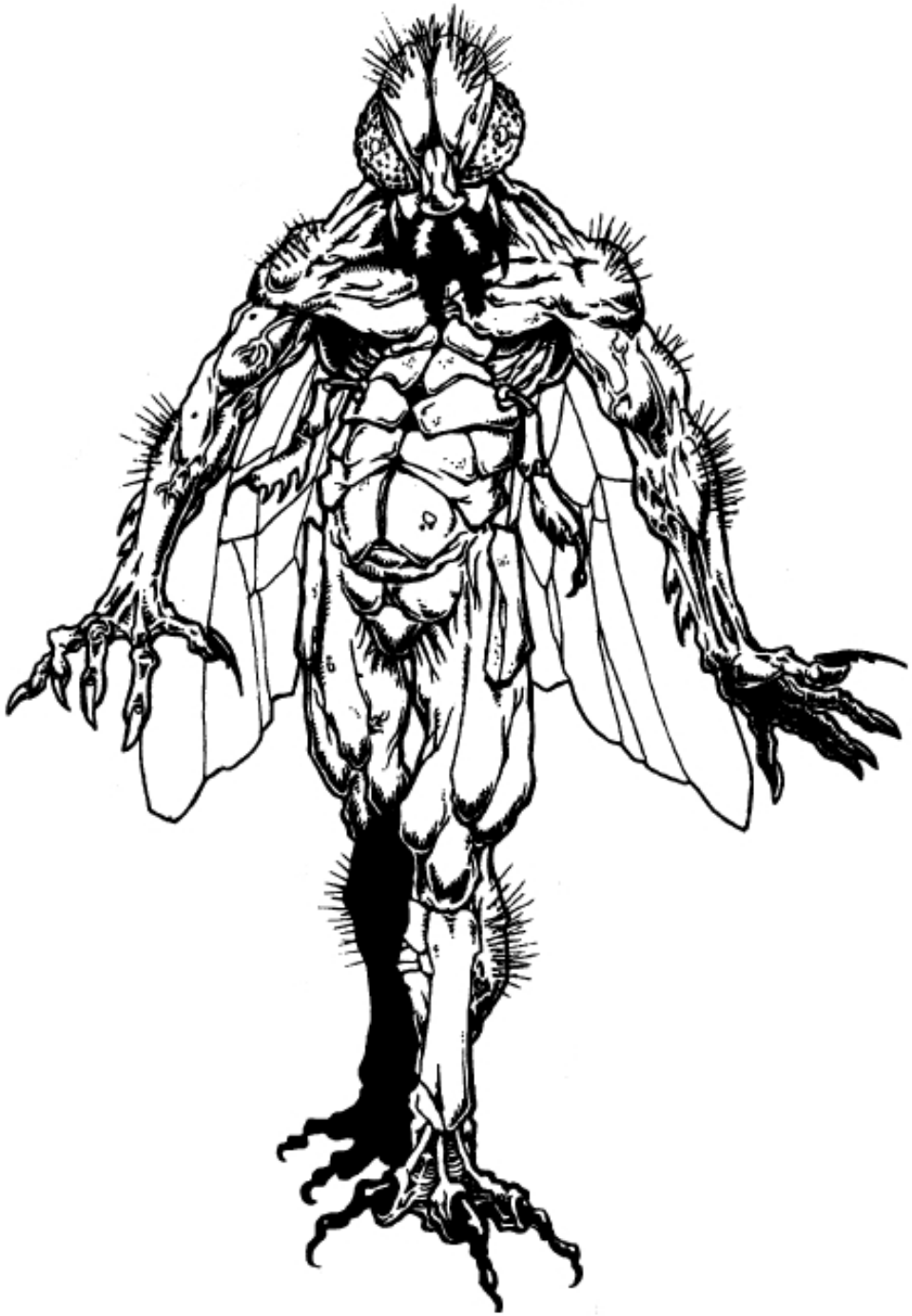
Cazador nocturno

Son demonios de la sangre, siervos de Darths'âl'ÿhul. Son invocados por los miembros del culto y usados como asesinos.

Características			***Atributos***	
FUE	4D6	(14)	Puntos de Golpe:	15
CON	3D6+6	(16)	Acciones de Combate:	4
DES	4D6+6	(20)		
TAM	4D6	(14)		
INT	4D6	(14)	***Rasgos:*** Visión en la Oscuridad, Volar, Veneno (Pot 55, paraliza durante 30 minutos)	
POD	4D6	(14)		
CAR	3D6	(10)		

Armas	%	Daño
Garras	80%	1D8
Aguijón	55%	1D10+Veneno

Habilidades: Esquivar 60%, Idioma (Infernal) 100%, Percepción 60%, Persistencia 60%, Rastrear 60%, Sigilo 80%
Armadura: Piel (PA 2)



Dezangror

Son demonios de la sangre, siervos de Darths'âl'ÿhul. Estos demonios, parecidos a hombres mosca, son depredadores que rajan los cerebros de sus víctimas y les sorben el cerebro. Forman parte de la vanguardia del ejército del dios de la sangre.

Características			***Atributos***	
FUE	4D6	(14)	Puntos de Golpe:	15
CON	3D6+6	(16)	Acciones de Combate:	4
DES	3D6+12	(22)		
TAM	4D6	(14)		
INT	3D6	(10)	***Rasgos:*** Volar, Caminar por las paredes, Oler sangre	
POD	4D6	(14)		
CAR	2D6	(7)		

Armas	%	Daño
Garras	70%	1D8
Escupitajo	55%	1D6 de ácido.

Habilidades: Acrobacias 80%, Atletismo 70%, Esquivar 70%, Idioma (Infernal) 100%, Percepción 80%, Persistencia 40%, Resistencia 40%

Armadura: Piel (PA 2)

Vampiro Araña

Son pálidos y carecen de ojos, pero su sentido del oído es perfecto y se guían por ultrasonidos. Tienen bocas repletas de dientes con los que desangran y devoran a sus víctimas. Son utilizados como perros cazadores.

Características			***Atributos***	
FUE	4D6	(14)	Puntos de Golpe:	12
CON	3D6	(10)	Acciones de Combate:	3
DES	4D6	(14)		
TAM	3D6+3	(13)		
INT	2	(2)	***Rasgos:*** Visión en la Oscuridad,	
POD	1D3	(2)	Caminar por las paredes.	
CAR	2	(2)		

Armas	%	Daño
Mordisco	50%	1D6

Habilidades: Percepción 40%

"Los Doce"

En esta sección se describen algunos de los miembros de los integrantes de "Los Doce".

El Desollador

El desollador es uno de "Los Doce". Es un enorme ogro sanguinario y brutal que se ata las cabezas de sus víctimas a modo de cinturón y devora el resto.

Características		***Atributos***	
FUE	24	Puntos de Golpe:	21
CON	19	Acciones de Combate:	2
DES	13		
TAM	23		
INT	11	***Rasgos:*** Magia de Sangre, Dominio de la Sangre	
POD	15		
CAR	8		

Armas	%	Daño
Mangual desollador	90%	1D12+2+1D12

Habilidades: Atletismo 60%, Percepción 45%, Resistencia 75%, Idioma (Infernal) 80%, Idioma (Común) 60%,
Armadura: Cuero duro (PA 2, -10%)

Sanguinus Von Tepes

Sanguinus es el líder de "Los Doce" y el Gran Sumo Sacerdote del Culto de la Sangre. Es hijo de una sacerdotisa que, mediante un ritual arcano, consiguió quedarse embarazada del mismísimo Dios de la Sangre. Cabe decir, que fue la única superviviente de las miles que lo intentaron previamente.

Características	
FUE	43
CON	84
DES	35
TAM	19
INT	28
POD	68
CAR	28

Atributos	
Puntos de Golpe:	52
Acciones de Combate:	4

Rasgos: Magia de Sangre, Dominio de la Sangre, Visión en la Oscuridad, Terror

Armas	%	Daño
Mandoble mágico	190%	2D8+12+2D6

Habilidades: Acrobacias 55%, Atletismo 210%, Percepción 145%, Idioma (Infernal) 100%, Idioma (Común) 100%, Esquivar 160%, Influencia 140%, Persistencia 130%, Resistencia 135%, Saber (Cualquiera) 90%, Sigilo 70%
Armadura: Placas mágicas (PA 10)

Vergluum

Vergluum es el miembro más antiguo de "Los Doce". Tiene miles de años y antes de formar parte del culto de Sangre era un ángel al servicio de los dioses antiguos. Sin embargo, se enamoró de una diosa y esta lo ridiculizó delante de todo el Olimpo de los dioses por pretenderla. Por ello decidió vengarse de aquellos dioses vanidosos. Él le enseño al dios de la sangre la forma de llegar a los sueños de los mortales. Lideró al Culto de la Sangre durante sus primeros siglos de andadura, hasta que llegó Sanguinus.

Características

FUE	19
CON	26
DES	23
TAM	19
INT	28
POD	45
CAR	25

Atributos

Puntos de Golpe:	23
Acciones de Combate:	4

Rasgos: Magia de Sangre, Volar, Visión en la oscuridad, Terror, Dominio de la Sangre

Armas	%	Daño
Guadaña del Verdugo	160%	2D6+2+1D8

Habilidades: Acrobacias 75%, Atletismo 110%, Percepción 115%, Idioma (Infernal) 100%, Idioma (Común) 100%, Esquivar 130%, Influencia 90%, Persistencia 160%, Resistencia 105%, Saber (Cualquiera) 90%, Sigilo 140%
Armadura: Cuero duro (PA 2, -10%)

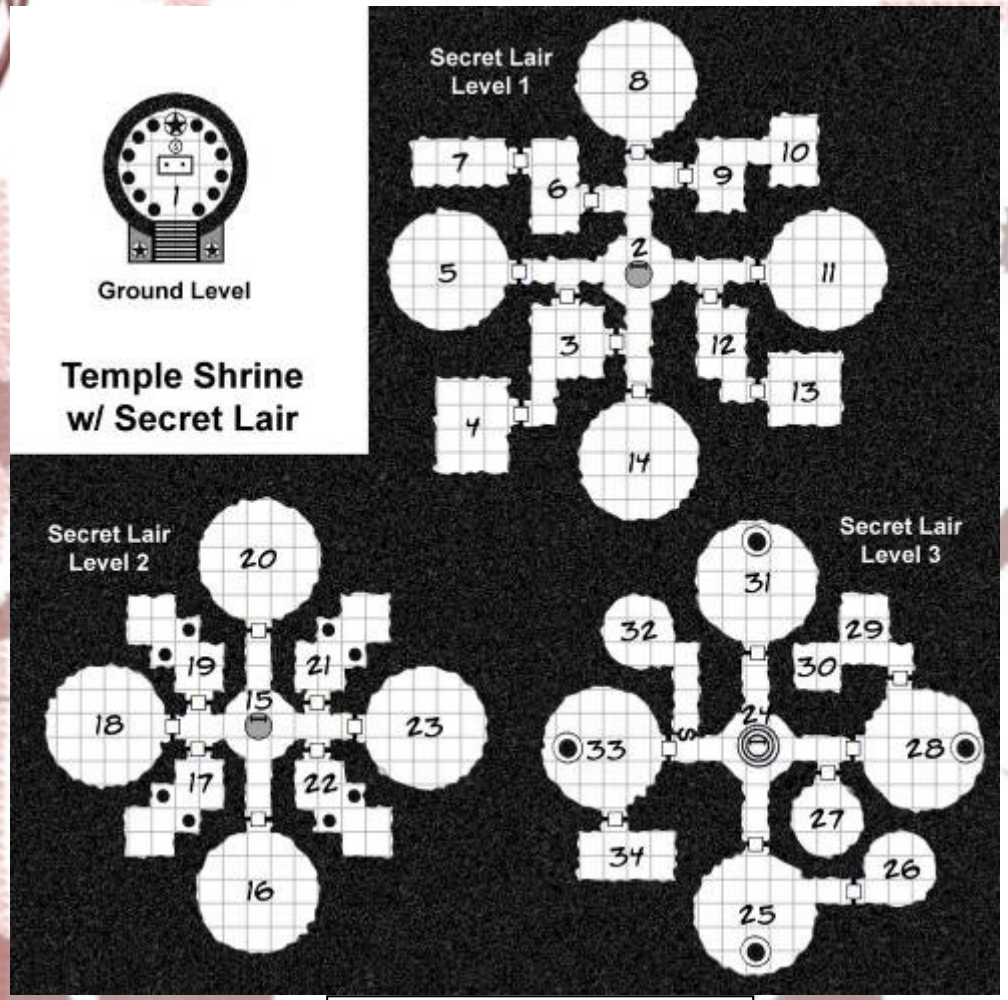
Ideas para Escenarios

Corta la cabeza y el cuerpo morirá

El Culto de la Sangre es el origen del problema. Hay doce templos secretos, cada uno de ellos dirigido por alguno de "Los Doce". Son lugares ocultos en los subterráneos de las ciudades, entre túneles secretos bajo palacios, mansiones o incluso los mismos templos de los dioses antiguos.

Los templos tienen varias decenas de iniciados y acólitos, guardias fanáticos, doce sacerdotes y el sumo sacerdote que es uno de "Los Doce". Suelen tener varias celdas con prisioneros preparados para los sacrificios y también pueden tener algun o demonio de la sangre.

Para acabar con la principal amenaza del Culto de la Sangre, se debe acabar con "Los Doce". Sin sus líderes, el nexo de unión entre las células se perderá y los sectarios serán cazados fácilmente.



Templo secreto de Darth'âl'ÿhul

Amanecer Zombi

No podía faltar en esta ambientación un escenario de ¡Zombis!
Los personajes podrían encontrarse en Arcadia el día que llegaron los refugiados infectados. Descansando tranquilamente en una buena posada, bebiendo y disfrutando de hermosas damas ligeras de ropa y con ganas de diversión.
Por la mañana, los gritos retumban en sus cabezas resacosas y doloridas, solo para asomarse a la ventana y ver la ciudad en llamas y hombres y mujeres correteando por la ciudad perseguidos por sanguinarios mutantes.

Para empeorar la situación, el general Rakon, ordena el toque de queda y decide cerrar las puertas de la ciudad para contener los alborotos, sin saber que el origen del problema es la plaga roja. Para ello sitúa un destacamento de guardias en cada una de las puertas, con orden de impedir, con la fuerza necesaria, que nadie abandone la ciudad. También cierra las puertas de la ciudad alta, que se encuentra separada por altas murallas y ordena patrullas regulares.

Sin embargo, contener la Plaga Roja es realmente imposible. Las patrullas son atacadas y los propios guardias son infectados. Por cada bestia que matan, diez, infectados aparecen al día siguiente. Cada día hay un 1% acumulativo de que alguna de las puertas de la ciudad, o de la zona alta, reciba un ataque de cambiados que consiga superar a los guardias.

Mientras tanto, los personajes deberán sobrevivir como puedan, especialmente durante las noches, cuando la oscuridad convierte a los cambiados en seres aún más peligrosos.

Tabla de ejemplo de encuentros aleatorios
Tirar cada 2 minutos si están en movimiento por la ciudad, o cada hora si no lo están.

1D10	Encuentro
1	1D12 zombis.
2	1D3 supervivientes huyendo perseguidos por 1D20 zombis.
3	2D20 cadáveres.
4	1D3 Árbol hambriento.
5	1 Devorador
6	1D6 Guls comiendo cadáveres.
7	4D20 zombis
8	1D3 Devoradores y 2D10 zombis
9	2D10 supervivientes en un refugio
10	Patrulla de 10 soldados haciendo la ronda.