

GELBLOWE

"Cuando el barco explorador de nuestra civilización tocó las costas de estas tierras vírgenes, los marinos quedaron completamente admirados al ver ese león de pelaje ámbar observándolos desde la colina. Fue cazado y desollado por Lord Achenbach, quien inicio la extinción de los mismos."

Cicatrices de Guerra

El abuso de la magia y las feroces guerras desatadas entre los diferentes nobles que intentaron hacerse del reinado de **Gelblowe**, no lograron nada más que convertir su atesorado premio en un valle de muerte y desolación.

Gelblowe pasó de ser una tierra fértil a ruinas de una pelea. Décadas y décadas de gastos de recursos en armamento, entrenamiento militar y fortificaciones dejaron de lado el crecimiento cultural y agrónomo del continente.

Ahora solo quedan ciudades destruidas, bandidos, peste, hambre, cicatrices y **Asaltantes**. Solo nos queda rezar a nuestro señor **Doppelhaus** por un grupo de salvadores.

El Parpado

Hay quienes dicen que es un castigo divino, otros dicen que se trata de un efecto secundario del abuso de la magia. Pero lo único que sabemos es que está devorando el sol. Esta sombra negra se expande como un eclipse sobre la superficie de nuestra estrella.

Eventos extraños han comenzado a ocurrir. El pelaje de nuestros animales se está volviendo blanco y ya no pastan, su apetito comienza a exigir algo más vivo, algo de **carne**.

Los primeros en cambiar por completo fueron los predadores, los osos y lobos que viven en el bosque. Ahora los llamamos **Blassgeist**.

¿Qué es un Juego de Rol?

Un juego de rol es un juego donde crearas e interpretarás un personaje y desarrollarás sus acciones mediante descripciones narrativas. En cada juego de rol hay un Director de Juego, el principal narrador de la historia, quien tomara el papel de todo lo que te rodea, será el describa lo que sucede y sus consecuencias. Lo que el Director de Juego diga no puede ser contradicho, y no se lo debe considerar como un jugador o un competidor, es solo un tercero que dirige la historia.

Cada jugador posee una hoja de personaje, la cual es una planilla donde se colocaran todos los datos correspondientes al personaje que cada uno creo. Este es un juego de improvisaciones ya que no tiene una estructura muy pautada. Todos deben saber que es un juego libre. El jugador no es pasivo, es un interventor más en la historia y puede provocar que esta tome muchas direcciones. Pero por muchas explicaciones que recibas, la mejor forma de aprender a jugar, es jugando.



Gelblowe por [Benjamín Aníbal Reyna](#) se distribuye bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](#).

Héroes del Ocaso Permanente

Los Jugadores tomarán el rol de Héroes humanos a través de 5 Aventuras para terminar con la guerra y las sombras, mientras el sol se está apagando. Serán testigos del fin del mundo como lo conocemos.

Tras cada Aventura, el sol se apagará un poco más, haciendo que los peligros del viaje se incrementen, reduciendo la visibilidad y liberando nuevos monstruos, aunque también existe la posibilidad de que nuestros Héroes también sean afectados por la oscuridad Blassgeist.

Rezamos por Héroes

Hay cuatro roles para tomar (Se recomienda uno personaje de cada rol):

- Asaltantes:** Mercenarios y saqueadores que se vale de tomar decisiones rápidas.
- Heilige:** Seguidores y mártires de Doppelhaus, el dios de dos caras.
- Vástagos:** Los últimos defensores de Muther, la madre-tierra.
- Zauberer:** Magos capaces de reconfigurar la materia a un precio enorme.

Escribe tu trasfondo en "*Historia de Guerra*". Cada personaje inicia en "Nivel 1" e ira subiendo su Nivel en 1, al completar cada aventura.

Nombres Masculinos comunes: Adler, Alaric, Baldwin, Ellery, Garin, Kellen, Penrod, Stein, Varick, Volker, Zelig.

Nombres Femeninos comunes: Amara, Ava, Berit, Dagmar, Galiana, Leyna, Lorelei, Millicent, Morgen, Senta, Ulrika.

Cada personaje tiene una cantidad de **Puntos Libres** que deben gastar en en **Habilidades y Condiciones Especiales** en la creación de Personaje.

***Inventario:** Cada Personaje inicia con una mochila en la cual pueden encontrar 2 antorchas, una odre, un saco de dormir, yesca y pedernal, raciones de comida para tres días. Luego, reparte 300 Leones Dorados entre ellos. (Que pueden gastar en lo que sea).

Características del Personaje:

Estados de Salud: Si llegas a recibir 1 punto de daño sin tener protección alguna, tienes dos opciones: quedarte **Inconsciente** o continuar la escena, estando **herido**.

-**Inconsciente:** caes al suelo inconsciente, los enemigos te ignoraran en tu condición.

-**Herido:** Puedes seguir combatiendo, pero anula 1 éxito en todas tus tiradas. Además, si llegas a recibir daño una vez más, morirás. (*Al menos tienes tiempo de dar tus últimas palabras*).

*Un día completo de descanso anula la condición **herido** (siempre y cuando no estés envenenado y gastes *medicinas* de tu reserva.)

Armadura (Max. 5): Mientras poseas puntos de *Armadura*, cada vez que vayas a recibir daño, se aplicará directamente a tu *Armadura*. Al final de cada combate se repleta.

Nivel (Max. 6): Comienza en 1 e irá subiendo en 1 punto al finalizar exitosamente cada aventura propuesta por el Director. Al subir de *Nivel* cada Personaje obtendrá una nueva Técnica, Conjuro o Don, entre los habilitados para su Rol. Además, en el Nivel 3 y 5, obtendrán un *Trasfondo* adicional.

Contador Blassgeist (Max. 6): La contaminación por la oscuridad de *El Parpado*.

(1) *Algunos cabellos Blancos.*

(2) *Actitud de Predador.*

(3) *Albinismo.*

(4) *Comportamiento Animal.*

(5) *Ojos rojizos.*

(6) *Forma de Blassgeist:* controlado por el Director de Juego.

***Limitaciones:** No puedes nadar sin el Trasfondo: *Naturaleza*. No puedes leer o escribir sin el Trasfondo: *Instrucción*.

*A discreción del Director de Juego, si alguien muere en manos del azar, puede armar otro personaje del mismo nivel e unirse a la aventura.

Asaltante:

"Primera regla del Asaltante: Gana el combate en el primer ataque o sobrevive hasta que termine solo."

Las guerras y la pobreza provocan que la única salida de los habitantes sea volverse Asaltantes: exploradores autosuficientes que recolectan botín ante cualquier peligro. Ellos terminan sus combates rápidamente y aseguran su SUPERVIVENCIA mediante técnicas AGRESIVAS, POTENTES y altamente DESTRUCTIVAS en los primeros segundos de batalla. La velocidad y el sigilo son claves el enriquecimiento eficaz. No es extraño que las múltiples cicatrices en sus cuerpos, relaten diversas historias de guerra.



-Saqueadores: Los Asaltantes comienzan con el trasfondo *Saqueador* y dos trasfondos adicionales a elección.

-Inician con 2 Técnicas de Asaltante. Obtendrás una adicional por Nivel.

Habilidad Especial: Asalto

"No tengo tiempo para esto."

-Añade 2 dados a los primeros 0 (+Nivel) ataques en cada combate.

Heilige:

"Nunca pronuncies el nombre de nuestro dios con tan sucios labios."

Los textos del SALZIG MEER explican que tu deber es hacer la voluntad del ser de dos caras, DOPPELHAUS. El te infunde de su poder para que te martirices en la batalla contra la leyenda de los Blassgeist. Tus hermanos suelen tener diferentes interpretaciones sobre los antiguos textos del SALZIG MEER, pero tú sabes que estás en lo correcto. Tu don es el SACRIFICIO, arrancando parte de tu vida para cerrar heridas rápidamente o para corroer la carne de los Blassgeist.

Como la tradición indica, Cada Heilige lleva una máscara reflejo de su pasado.



-Vida en el Templo: Los Heiliges comienzan con el trasfondo *Instruido* y dos trasfondos adicionales a elección.

-Inician con 2 Dones de Heilige. Obtendrás uno adicional por Nivel.

Habilidad Especial: Mártir

"Pongamos a prueba tu fe."

-Si no te encuentras Herido, puedes seleccionar un objetivo en tu zona. Si el objetivo no es un Blassgeist o un Heilige, remueve su condición Herido o Inconsciente, adicionalmente, remueve cualquier enfermedad o veneno. Usado sobre un Blassgeist o Heilige causará 1 punto de daño que ignora Armadura blindada.

-En combate, gastando un turno completo, puedes retirar tu condición de Herido hasta 0 (+Nivel) veces por combate.

Zauberer:

"Puede obtener todo – Al coste de todo."

Destruir, Crear y Transformar con tan solo el poder de tu mente. Nacido con el don de convertir su propia vida en PODER INFINITO, el Zauberer es un luchador peligroso, tanto para sus oponentes, como para sí mismo. Pasan años secretamente desarrollando sus estudios sobre la magia, practicando sus artes destructivas alejados del mundo. Sus cuerpos tienen múltiples quemaduras producto del costo y sacrificio de la conjuración. Un error puede causar MUERTE y DESOLACIÓN en todo Gelblowe.

-Búsqueda de Soluciones: Los Zauberer comienzan con el trasfondo *Instruido*, *Taumaturgo* y un trasfondo adicional a elección.

- Inician con 2 Conjuros de Zauberer. Obtendrás uno adicional por Nivel.
- Solo puede haber un Zauberer por grupo de Héroes.
- Inicias con *Mala Reputación* por ser un Zauberer. (Debes mantener perfil bajo, la gente sabe de tu pasado. Que se revele tu identidad puede provocar mucho desprecio.).



Habilidad Especial: Conjuración Dominada

"No me dejas mas opción..."

-Obtienes 1 (+Nivel) dados para controlar el daño que te causan los Conjuros Zauber.

Vástagos:

"Las civilizaciones se han encargado de devorar a su propia madre, no puedo considerarme uno de ustedes."

Tomaron la decisión de permanecer con la "Muther". Los Vástagos intentan mantenerse en contacto con la naturaleza, abandonándola solo en casos de suma necesidad. No es una doctrina estricta pero la permanencia en la Muther los carga de un poder extremo, volviéndolos un PREDADOR adaptado a su TERRITORIO. El respeto a la Muther no es considerada como una negación a Doppelhaus, sino como una filosofía de vida.

-Morador del Bosque:

Los Vástagos comienzan con el trasfondo *Cazador* y dos trasfondos adicionales a elección.

-Inician con 2 Conjuros de *Muther*. Obtendrás uno adicional por Nivel.



Habilidad Especial: Poder de la Madre

"No eres más que una presa."

-Puedes activar la condición especial *Muther* de cada uno de tus conjuros cuando te encuentres en la intemperie natural.

-En combate en la intemperie natural, gastando un turno completo, puedes retirar tu condición de Herido hasta 0 (+Nivel) veces por combate.

Mecánica Básica de Juego

Cada vez que un personaje quiera lograr una acción deberá tirar 3d6 (tres dados de seis caras.). Cada 4, 5 o 6, se considerará un *Éxito* y dependiendo de la dificultad de la tarea se requieren una cantidad de *Éxitos*: Sencillo (0), Normal (1), Difícil (2), Heroico (3).

Reglas de Combate

El Director decidirá quién inicia (Los Héroes o Los Enemigos). Dentro de un mismo bando, los turnos pueden ordenarse a antojo a medida que se vayan realizando acciones. Al finalizar cada ronda, los turnos se volverán a definir como fue anteriormente realizado.

Los combates se llevan a cabo en un tablero con 9 casilleros amplios, llamados zonas, dispuestos en una grilla de 3x3.

Cada Personaje se encontrará en un lugar de la Zona de Combate:

En tu turno solo tienes una acción disponible:

- >**Atacar:** Elige un objetivo en tu misma zona (a menos que tengas armas a distancia, en este caso selecciona cualquier zona adyacente.) y realiza la tirada de ataque del arma, por cada éxito, causa 1 punto de daño.
- >**Conjurar:** Elige un conjuro disponible y paga el costo para activarlo.
- >**Usar un Objeto:** Utiliza alguno de tus objetos mágicos.
- >**Embestida:** Realiza una tirada de ataque que no causará daño, haz retroceder una zona a tu objetivo.
- >**Cambiar de posición:** No se puede pasar de Lejanía a Vanguardia o vice-versa en un solo turno.
- >**Cambiar de Arma:** Intercambia las armas que llevas en tu mano por las de tu Mochila.

***Regla Opcional:** *"No estamos interesados en pelear"*. Simplemente trata a cada enemigo como una dificultad y realiza una tirada de dados como si se tratase de una tarea con posibilidad de fallar. Cada fallo provoca que el personaje pierda un punto de Armadura / Salud.

***Consejo:** Coloca clips sobre las hojas de personaje para tener un rápido conteo de Armadura.

*Fuera de una escena de combate, las armas pueden realizar suficiente daño como para eliminar un personaje de un solo golpe.

Trasfondos Principales

En una tirada, si el Trasfondo ayuda en tu acción, puedes añadir 1 éxito instantáneo a los que obtengas en tus dados (**fuera de una escena de combate**). No puedes repetir los mismos *Trasfondos*. No puedes poseer más de dos Trasfondos Principales.

Instruido:

La educación considerada primordial se imparte en los antiguos templos de Doppelhaus.

- Reparar objetos.
- Recurrir a tus conocimientos respecto a héroes, reyes, nobles y casas, heráldica, antiguas batallas, cultura religiosa, Doppelhaus, Blassgeists, Heiliges, sectas, deidades paganas, templos y doctrinas religiosas...
- Navegar y acudir a tus conocimientos sobre embarcaciones y la mar.
- Puedes leer y escribir.
- Persuadir miembros del culto de Doppelhaus e ingresar a templos.
- Tocar instrumentos musicales.

Taumaturgo:

La magia es magia, pero las nuevas ciencias y conocimientos son considerados arte mágicas, por lo cual mucha gente se siente rechazo.

- Recurrir a tus conocimientos sobre química, física, electromagnetismo, matemática, astronomía, geología y biología
- Recurrir a tus conocimientos sobre Zauberers, artefactos mágicos o conjuros.
- Utilizar conjuros o artefactos mágicos.
- Impartir cuidados médicos (La nueva medicina se considera magia.).
- Persuadir Zauberers, Heiliges y Vástagos.

Cazador:

Haber vivido en la naturaleza implica conocer la relación con el medio ambiente y la explotación de sus recursos.

- Moverte por la naturaleza nadando, trepando, escalando, cabalgando o saltando de árbol en árbol.
- Recurrir a tus conocimientos sobre la flora, fauna, la Muther y los Vástagos.
- Impartir cuidados médicos con ayuda de la naturaleza.
- Cazar, construir refugio, recolectar alimento, buscar agua.
- Interactuar con animales y persuadir Vástagos.

Saqueador:

Saqueo implica ser sigiloso e infiltrarse en cualquier sitio sin ser detectado.

- Huir, moverse sigilosamente, ingresar a un lugar restringido ya sea trepando, nadando o ocultándose entre la gente.
- Buscar trampas, objetos de interés y detectar lo oculto.
- Abrir cerraduras (Siempre y cuando tengas un *Equipo para Abrir Cerraduras*), inutilizar mecanismos, armar o desarmar trampas.
- Hurtar de bolsillos y suplantar objetos.

Callejero:

Es imposible sacarle provecho a las ciudades si uno no tiene experiencia en ellas.

- Descubrir asentamientos criminales.
- Escuchar rumores y recaudar información de las masas.
- Sobornar personajes, regatear precios y conseguir mercado para tus productos.
- Persuadir guardias y Asaltantes.

Trasfondos Natos

Los trasfondos Natos solo pueden ser adquiridos durante la creación de personajes. No puedes repetir los mismos *Trasfondos*.

* Si adquieres nuevos *Trasfondos* a lo largo de la aventura, deben estar justificadas narrativamente.

Belleza:

Tu aspecto físico te permite añadir 1 éxito instantáneo a intentar persuadir a través de tu imagen. Pero ten en cuenta que los matones y los Caballeros de la Guardia Noble tal vez terminen intentando aprovecharse de ti.

Cuna de Oro:

*Requieres el trasfondo *Instruido*.
Naciste en una familia noble, pero por alguna razón la abandonaste. Al hacerlo, te llevaste una parte de sus riquezas por lo que Inicias la aventura con 1000 Leones Dorados adicionales que puedes gastar en equipo.

Don de la Muther:

*Requieres el trasfondo *Cazador*.
Eres un elegido de la Muther y al subir de Nivel también puedes acceder a Conjuros de la Muther, en lugar de los regulares de tu rol.

Ex-Guardia:

*Requieres los trasfondos *Instruido* y *Callejero*.
Sabes cómo se comportan y que es lo que quieren, añade 1 éxito instantáneo para todas las tiradas de interacción social con Caballeros de la Guardia Noble fuera de una escena de combate.

Fuerza Bruta:

Añade 1 éxito a cualquier tirada donde intentes hacer uso de tu fuerza bruta en una acción fuera de una escena de combate.

El Elegido:

Solo un personaje por grupo puede tener este Trasfondo. Tus actos han hecho que te ganes el favor de Doppelhaus. Eres una profecía del Salzig Meer. Eres muy aceptado socialmente entre los seguidores de Doppelhaus. Tienes acceso instantáneo a cualquier templo de Doppelhaus. Mientras permanezcas en el Templo obtendrás refugio, comida gratuita y atención médica para ti y tus aliados, siempre y cuando no se abusen de la hospitalidad del templo. Fuera de Combate, añade un éxito instantáneo a cualquier tirada donde esto pueda servirte. Además, Tu Contador Geist no puede avanzar de 5 a 6.

Potencial Zauber:

Requieres el Trasfondo Taumaturgo. Has descubierto que tienes el don para utilizar el poder Zauber. Además, comprendes que la Magia es importante para este mundo y que los Zauberer deben ser ayudados, no repudiados. Ellos te respetan por compartir sus ideales y te han enseñado algunos de sus conocimientos. Fuera de Combate, añade un éxito instantáneo a cualquier tirada donde esto pueda servirte.

(*) **Nuevas Opciones Habilitadas:** Si no poseías, ahora tienes acceso a adquirir Conjuros de Zauberer.

Trasfondos

11

Acompañante Animal:

Tienes una mascota entrenada que sigue tus órdenes, pero no está capacitada para asistirte en combate, hasta que adquieras Técnicas, Conjuros o Dones acordes. Fuera de combate, añade un éxito instantáneo en cualquier situación en la que pueda ayudarte.

-Entre los Animales que puedes seleccionar se encuentran: Águila, Cuervo o Lobo. Además, tienes las siguientes Técnicas habilitadas para elegir.

(*) Arrancar Ojos: *Acompañante Animal: Águila o Cuervo.* Realiza un ataque a distancia (1d6) en cualquier zona. Si dañas, añade 1d6 a tu próximo ataque sobre ese objetivo.

(*) Orden de Derribo: *Acompañante Animal: Lobo.* Realiza un ataque (1d6) dentro de tu zona asistido por tu Lobo. Si dañas, añade 2d6 a tu próximo ataque sobre ese objetivo.

(*) Vinculación del Águila / Cuervo: *Acompañante Animal: Águila o Cuervo.* Utilizas tu águila como una prolongación de tu conjuración, Durante tu próximo turno, cualquiera de tus Conjuros a distancia puede elegir como objetivo a cualquier personaje sin importar la zona.

Arquero Experto:

Eres un hábil tirador. Fuera de combate, añade un éxito instantáneo en cualquier situación en la que debas hacer uso de tu puntería con arco. Además, tienes las siguientes Técnicas habilitadas para elegir.

(*) Tiro Perfecto: Durante tu próximo turno, si realizas un ataque con Arco, añade un éxito a la tirada.

Blasfemo:

No puedes tomar este Trasfondo si uno de tus aliados es un Heilige. No puedes concebir que un simple dios controle el universo y aquellos esclavos que sigan esta manipulación teológica deben morir para que no contaminen el resto del mundo. Cualquier acto Fuera de Combate que hagas para perjudicar a un Heilige, adquiere un éxito instantáneo, pero no podrás ser curado a través de Dones de Heiliges.

Concilio con La Muther:

Requieres el Trasfondo: Cazador. Has convivido o tenido un maestro Vástago del cual has aprendido algunos trucos, comprendes su ideología y ellos te toman como alguien de la familia. Fuera de Combate, añade un éxito a cualquier tirada donde esto pueda servirte.

(*) Nuevas Opciones Habilitadas: Si no poseías, ahora tienes acceso a adquirir Conjuros de la Muther.

Cruzado:

La humanidad debe respetar a Doppelhaus y seguir las palabras del Salzige Meer, quien no, no es más que otro Blassgeist. Cualquier acto Fuera de Combate que hagas para perjudicar a alguien que esté en contra de Doppelhaus, adquiere un éxito instantáneo, pero no podrás ser curado a través de Dones de Heiliges.

Desfigurado:

En estos años algo o alguien te dejó graves cicatrices faciales, ya sean quemaduras, cortes o marcas de tortura. Aun así te aprovechas de esto para intimidar debiluchos. Además, esto te vuelve sobresaliente y fácil de reconocer. Fuera de Combate, añade un éxito instantáneo a cualquier tirada donde esto pueda servirte.

Destructor de Magia:

No puedes tomar este Trasfondo si uno de tus aliados es un Zauberer. Odias a los Zauberer, cualquier acto Fuera de Combate que hagas para perjudicar a un Zauberer, adquiere un éxito instantáneo.

Empatía Animal:

Requieres el Trasfondo Cazador o Taumaturgo. Puedes interpretar los movimientos de los animales como si se tratasen de palabras. Fuera de Combate, añade un éxito a cualquier tirada donde esto pueda servirte.

Furtivo:

Tus pasos son silenciosos y sabes por dónde moverte. Fuera de Combate, añade un éxito instantáneo a cualquier tirada donde esto pueda servirte.

Imprudente:

Requieres ser un Zauberer. Tu Überzauber puede activarse con 1 o 0 Éxitos en la tirada para evitar daño.

Ingenio Mecánico:

Tienes facilidad para modificar o rearmar diferentes elementos con rapidez y eficacia, permitiéndote construir antorchas, obtener comida, armar trampas y desarmar algunos objetos. Fuera de Combate, añade un éxito a cualquier tirada donde esto pueda servirte.

Inmunidad al Veneno:

Has sido picado tantas veces que ya no te afecta. No puedes quedar envenenado.

Ladrón:

Requieres el trasfondo: Saqueador o Callejero. Tienes experiencia robando bolsillos y forzando cerraduras. Fuera de Combate, añade un éxito instantáneo a cualquier tirada donde esto pueda servirte.

Mala Reputación:

Eres portador de un estigma social nacido en tu pasado. La gente siente desprecio por ti una vez que te reconoce. Fuera de Combate, cuando realices un acto para salvar a alguien que te desprecie, añade un éxito instantáneo a la tirada.

Misericordioso:

No permites que tus enemigos mueran, buscas siempre un castigo justo para ellos. Fuera de Combate, cualquier acto que hagas para salvar a un enemigo de un castigo injusto, adquiere un éxito instantáneo.

Solitario:

Te puedes concentrar con mayor facilidad cuando no tienes gente molestandote. Estas acostumbrado a trabajar completamente solo y sin ningún tipo de ayuda externa. Fuera de Combate, añade un éxito instantáneo a cualquier tirada donde esto pueda servirte.

Suplantador:

No tienes ningún problema en falsificar papeles y hacerte pasar por otra persona, sabiendo cómo hablar y como vestirse. Fuera de Combate, añade un éxito instantáneo a cualquier tirada donde esto pueda servirte.

Sagaz y Preparado:

Estas siempre alerta y no permites que nada te tome por sorpresa, incluyendo a esos escurridizos Asaltantes. Fuera de Combate, añade un éxito instantáneo a cualquier tirada donde esto pueda servirte.

Vida de Asaltante:

Requieres el Trasfondo: Saqueador o Callejero. Te has dedicado al trabajo en grupo con otros varios Asaltantes, sabiendo socializar con ellos. Además, eres conocedor de sus Técnicas de pelea y su cultura, siendo reconocido entre ellos como alguien de fiar. Fuera de Combate, añade un éxito a cualquier tirada donde esto pueda servirte.

(*) Nuevas Opciones Habilitadas: Si no poseías, ahora tienes acceso a adquirir Técnicas de Asaltante.

Voluntad de Hierro:

No te permites ser doblegado por la tortura y la intimidación. Tus actos han hecho que te ganes el favor de Doppelhaus. Eres una profecía del Salzig Meer. Fuera de Combate, añade un éxito instantáneo a cualquier tirada donde esto pueda servirte.

Conjuración Zauber

Cada vez que se conjura siempre se activa su efecto, pero debe realizarse una tirada de 1d6 y obtener tantos éxitos como la dificultad exige. Por cada éxito faltante, el Zauberer recibe 1 punto de daño tras activarse. Si no obtiene ningún éxito, se activará su **Überzauber**, un efecto secundario.

Apagar Mente (2): Selecciona 1 objetivo en un espacio adyacente con 2 puntos de Armadura o menos. El objetivo quedará inconciente hasta el final de la escena. / **Überzauber:* el daño se vuelve letal.

Desintegración (3): Causa 3 puntos de daño (A distancia) sobre un objetivo. Si es destruido, también todas sus pertenencias. / **Überzauber:* Quedas Inconciente, pero el Conjuro causa 3 (+Nivel) puntos de daño.

Desplazamiento Gravitatorio (2): Mueve dos zonas en lugar de una o selecciona a un objetivo y muévelo a una zona adyacente. / **Überzauber:* Todos los personajes están obligados a moverse a otra zona, empezando por orden de turnos.

Desplazamiento de Luz (4): Un objetivo aliado en tu zona seleccionado se vuelve invisible. Se considerará que la próxima tirada de ataque de ese objetivo obtendrá solo éxitos. Su ataque causa daño instantáneo e ignora armadura, pero el camuflaje se desactiva tras atacar. / **Überzauber:* El objetivo recibe 0 (+Nivel) puntos de daño.

Desplazamiento de Partículas (2): Eres teletransportado a corta distancia. También puedes usarlo para moverte de Lejanía a Vanguardia o vice-versa. / **Überzauber:* Remueve tu condición de Herido pero eres teletransportado a un sitio cercano desconocido.

Disipación de Energía (2): Cancela un efecto mágico hasta el final de la escena. / **Überzauber:* El objetivo en cuestión, recibe 0 (+1 Nivel) puntos de daño.

Estallido Desintegrador (4): Causa 1 puntos de daño (A distancia) sobre hasta 3 objetivos. Si es destruido, también todas sus pertenencias. / **Überzauber:* Todos los personajes en combate reciben 0 (+Nivel) puntos de daño instantáneamente.

Forzar Überzauber (1): Tu próximo conjuro causa Überzauber instantáneamente. / **Überzauber:* Mueres mientras tu carne se desprende de tus huesos y se incinera.

Percepción de Alteraciones (1): Percibe instantáneamente energía residual de Conjuración Zauber en la zona. Además te permite ver a través del camuflaje Zauber. / **Überzauber:* No puedes volver a activar este efecto hasta el final de la escena.

Reestructuración de Partículas (5): Modifica tu cuerpo para cambiar completamente tu apariencia estética a otro humano (permanentemente), utilízala para convertirte en un animal (hasta el final de la escena, tu inventario desaparece.) o para levantar tu puntaje de Armadura a 3 hasta el final de la escena. / **Überzauber:* Te conviertes en una aberración deforme hasta que desees reestructurarte otra vez (pierdes un dado para todas las tiradas de interacción social o uso de tu físico.).

Conjuración Muther

Gastando una acción en tu turno puedes activar un conjuro Muther. Cuando te encuentras rodeado de la naturaleza, todos los conjuros Muther obtienen efectos adicionales. Solo puedes activar el efecto *Muther*, si tienes la Habilidad Especial: *Poder de la Madre*.

Armadura Forestal: Solo puedes utilizarla una vez por combate: Recubre tu cuerpo en trozos de madera puada, Añade 1 punto a tu puntaje de Armadura (se desvanecerá al final del combate.). La próxima vez que fueses a recibir daño por un ataque cuerpo a cuerpo, causa 1 punto de daño instantáneo a tu atacante. / *Muther:* Puedes activar este conjuro cada turno. Al finalizar el combate, tu Armadura perdura con Puntaje 3.

Cambiaformas: Modifica tu cuerpo para convertirte en un animal de la zona (hasta el final de la escena, tu inventario desaparece.). Tus nuevos puntajes corresponden a los animales de la lista de Fauna de Gelblowe. / *Muther:* En tu forma de animal de Lobo u Oso, añade 1d6 al ataque.

Centinela de la Muther: Puedes hacer crecer un ojo sobre un árbol que te enviara visiones cada vez que algo de relevancia suceda frente a él (ignora efectos de invisibilidad). / *Muther:* Adicionalmente, puedes trasladarte instantáneamente entre dos árboles que posean un *Centinela de la Muther*.

Deseo del Predador: Te vuelves invisible, obteniendo 2d6 adicionales para moverse sigilosamente. Estando invisible, añade 1 éxito instantáneo al próximo ataque que realices, pero el camuflaje se desactiva tras atacar. / *Muther:* Añade 2 éxitos instantáneos en lugar de 1.

Envenenar: Tú próximo ataque se vuelve venenoso. Si logras impactar y causar daño, el objetivo no podrá recuperarse de sus heridas y recibirá un ataque de 1d6 al final de cada uno de sus turnos. / *Muther:* El veneno causa 1 punto de daño instantáneo en lugar de tirar el dado.

Fuego Azul: Requieres una mano libre para utilizar este conjuro. Realiza un ataque con 2d6 sobre un objetivo a distancia (no puedes causar más de 1 punto de daño con esta tirada.). Además, Puedes conjurar pequeñas llamas luminosas. / *Muther:* Realiza ataques con 3d6 en lugar de 2d6, pero no puedes causar más de 2 puntos de daño con esta tirada.

Furia del Rosedal Sediento: Requieres una mano libre para realizar este conjuro. Anima las plantas circundantes para que se conviertan en poderosos látigos puados. Causa un ataque (1d6) contra un objetivo a distancia, si causas daño, remueve tu condición de *Herido*. / *Muther:* Puedes seleccionar a hasta 2 objetivos.

Niebla Blanca: Requieres una mano libre para usar esta Técnica. Añade 2d6 a tu próximo ataque, todos los personajes en tu zona deben moverse a una zona adyacente. / *Muther:* Añade 3d6 en lugar de 2d6. Además, tú eliges a donde se moverán los personajes en tu zona.

Perfume de Muerte: Una vez por combate, puedes materializar una nube venenosa que dura hasta el final de la escena o combate en la zona en la que te encuentras. Exceptuándote, cada personaje que permanezca en esa zona al finalizar su turno, recibe 1 punto de daño que ignora Armadura. / *Muther:* Causa 2 puntos de daño en lugar de 1.

Sirviente Águila: Fuera de combate. Puedes convocar un águila inteligente que cumplirá todas tus órdenes. No puedes poseer más de un *Sirviente Águila*. / *Muther:* Puedes tener hasta 3 *Sirvientes Águilas*.

Viento Congelante: Requieres una mano libre para utilizar este conjuro. Realiza un ataque con 2d6 sobre un objetivo a distancia (no puedes causar más de 1 punto de daño con esta tirada.), los objetivos derrotados por este conjuro son preservados en hielo cristalino, esperando ser descongelados siete días después o hasta que algún tipo de calor, los descongele. Además, Puedes conjurar pequeños vientos. / *Muther:* Realiza ataques con 3d6 en lugar de 2d6, pero no puedes causar más de 2 puntos de daño con esta tirada.

Técnicas de Asaltante

En lugar de tu ataque regular, puedes activar una Técnica de Asaltante.

Bomba de Humo: Requieres una mano libre para usar esta Técnica. Añade 2d6 a tu próximo ataque, todos los personajes en tu zona deben moverse a una zona adyacente.

Cuchillo Oculto: Requieres una mano libre para usar esta Técnica. Ataca con 4d6 a distancia. Solo puedes usar esta Técnica una vez por combate.

Danza de las Cuchillas: Requieres un arma para utilizar esta Técnica. Si no hay aliados en tu zona, ataca con 1d6 a tres objetivos diferentes.

Ejecutar Debiluchos: Requieres un arma para realizar esta Técnica. Ataca con 1d6. Si el objetivo se encuentra herido y solo posee 1 punto de Armadura, ataca con 5d6. Solo puedes utilizarlo una vez por objetivo.

Golpe y Retirada: Ataca con 1d6. Tras atacar, puedes retirarte a una zona adyacente donde haya un aliado.

Impacto Indetenible: Requieres un arma para utilizar esta Técnica. Ataca con 2d6, pero no puedes causar más de 1 punto de daño. El objetivo es empujado a una zona adyacente a tu elección.

Impacto Misericordioso: Ataca con 2d6, si el objetivo es derrotado con esta Técnica, solo queda inconsciente hasta el final de la escena.

Impacto Oportuno: Requieres un arma para utilizar esta Técnica. Ataca con 1d6 por cada aliado en tu zona (incluyéndote).

Medir Situación: Añade 2d6 a un ataque que hagas en tu próximo turno.

Preparar contraataque: La próxima vez que seas atacado, tira 1d6, si tienes éxito reduce 1 punto de daño. Luego, tira otra vez, si tienes éxito, causa 1 punto de daño.

Último Aliento: Requieres un arma. Si estás herido, ataca con 4d6 y luego cae Inconsciente.

Dones Heilige

En lugar de tu ataque regular, puedes activar un Don de Heilige.

Apresurar: Tras usar este Don, quedas herido o Inconsciente. Si ya te encuentras herido, mueres. Elige hasta tres aliados No-Heilige en tu misma zona. Podrá mover hasta 1 zona adicional en su próximo turno y podrá atacar o utilizar un Conjuro o Técnica luego de hacerlo.

Impacto Misericordioso: Ataca con 2d6, si el objetivo es derrotado con esta Técnica no es un Heilige o un Geist, solo quedará inconsciente hasta el final de la escena.

Enlace Vital: Si en el turno anterior, sanaste un aliado a través de la Habilidad Especial Mártir, el aliado puede recibir un daño más antes de caer *Herido* o *Inconsciente*.

Fortalecer: Tras usar este Don, quedas herido o Inconsciente. Si ya te encuentras herido, mueres. Elige un aliado No-Heilige en tu misma zona, añade 3 éxitos instantáneos a su próximo ataque.

Limpiar Geist: Si el objetivo Geist está herido y solo posee 2 puntos de Armadura o menos, destrúyelo instantáneamente.

Olfato de Impurezas: Fuera de combate, puedes discernir instantáneamente cualquier Geist oculto en las cercanías. En combate, gastando un turno completo puedes eliminar cualquier efecto de invisibilización o camuflaje utilizado por cualquier Geist.

Protector: El próximo ataque realizado por un enemigo sobre un aliado que se encuentra en tu misma zona será instantáneamente dirigido hacia ti. Cuando suceda, tira 2d6, por cada éxito, reduce el daño en 1.

Retrocedan!: Tras usar este Don, quedas herido o Inconsciente. Cada personaje no-aliado en tu misma zona debe moverse a una zona adyacente. Si son Geist, reciben 1 punto de daño. Solo puedes usar este Don una vez por combate.

Geografía de Gelblowe

La mayor parte de Gelblowe son pequeños poblados en ruinas y cementerios que nacen espontáneamente en los caminos, pero hay cuatro ciudades que todavía se mantienen en pie, cada una muy distanciada de la otra.

El clima de Gelblowe es lluvioso y nublado, las calles siempre se encuentran sucias de barro.

“Geheimnis, la ciudad de los secretos”

“Dominada por los humanos y nacida de los cimientos de piedra de culturas milenarias, Geheimnis más que una ciudad es un enorme artefacto. Los enormes edificios erigidos en acero y piedra poseen cientos de ventanas, puertas, balcones y salientes, enormes cadenas colgando desde un palacio hasta otro propician a los bandidos que practican trepar y esconderse en la barriga de Geheimnis. Los antiguos ingenieros diseñaron cientos de palancas, manivelas y botones secretos que activan mecanismos de pasajes, bóvedas y depósitos secretos.”

“Verlassenheit, la ciudad solitaria”

“En el lejano horizonte, atravesando sus peligrosas aguas, puedes alcanzar Verlassenheit sobresaliendo del agua, pero sumergida en su propio aire melancólico. Sus puertos son vistos como la esperanza de piratas buscados y marinos extraviados. En un principio, cuando los primeros hombres caminaron sobre Gelblowe se asentaron en Verlassenheit, pero ahora es solo un fantasma de los que solía ser. La mayor parte de los Zauberers se mudan a Verlassenheit sabiendo que si algo sale mal, sus poderes no podrían hacer un daño muy grande contra la población reducida. Verlassenheit es y será por siempre solo una ciudad de paso.”

“Goldbrassen, la ciudad de oro”

“Solo existen tres tipos de habitantes en Goldbrassen: Los ricos, los pobres y los nuevos. La ciudad es una obra de arte, su arquitectura ecléctica y su moda exótica, hace que un turista jamás se siente a descansar. La ciudad está controlado por una gran serie de normativas creadas por las diversas familias nobles que poseen poder indiscutible sobre la gente y su gran guardia armada que recorre las calles. La conspiración y la intriga son elementos de la vida diaria.”

“Namenstag, la ciudad bendecida”

“Calles oscuras incluso hasta en los días más brillante. El corazón de esta ciudad es el templo de Doppelhaus, donde cientos de caravaneros religiones entran y salen todos los días. Esta entrada y salida, favorece a aquellos bandidos que utilizan las intrincadas calles pequeñas de Namenstag para preparar sus sabotajes, asesinatos y asaltos. El Templo de Namenstag conoce la situación, pero es un mal necesario para mantener los Leones Dorados rodando las calles. Aun así la no tan corrupta monarquía de Namenstag mantiene a los guardias bien pagos para evitar traiciones, haciéndolos recorrer cada esquina y cada recoveco en busca de maleantes.”

Enemigos Humanos

Los **Nobles** son aislados del resto de la población desde nacimiento. Carecen de empatía y son inculcados con un espíritu de superioridad, no dudando en traicionar otros nobles o torturar y ejecutar plebeyos. Los recursos económicos y políticos son su verdadero poder.

-**Armadura:** 0.

-**Tesoro:** 1d6 x20 Leones Dorados.

Los nobles tienen **matones** a su disposición, guerreros sin entrenamiento y sin escrúpulos. No son más que hordas de maleantes mal pagos.

-**Armadura:** 0. / **Arma** (cuchillos, espadas de hierro, lanzas): 1d6.

-**Tesoro:** 1d6 Leones Dorados

Los **caballeros de la guardia noble** son guerreros entrenados para defender la nobleza, equipados con pesadas armaduras de combate y el mejor acero. En su tiempo de ocio, los guardias se alojan en tabernas para beber, jugar a las cartas y chantajear a los pueblerinos.

-**Armadura:** 3 / **Alabarda o Espada** (2d6) / **Ballesta** (4d6 – No puede causar más de 2 daños. Requiere un turno completo para ser recargada.).

-**Tesoro:** 1d6 x5 Leones Dorados.

Algunos **Asaltantes** no se han vuelto nada más que matones con técnicas de combate. Saqueadores de pueblos, ladrones y asesinos que olvidaron su origen e historia de guerra.

-**Armadura:** 1 / **Asalto:** (2d6 - Primer Ataque: 5d6).

-**Tesoro:** 1d6x2 Leones Dorados.

Los **Zauberers Renegados** más repudiados se han vuelto dementes y no dudan en desatar el poder del Zauber contra la población.

-**Armadura:** 1 / **Lista de Conjuración Zauberer.**

-**Tesoro:** 1d6 Leones Dorados.

Los **Leichegeist** solían ser rumores. Nadie lo imaginaba, pero ha sucedido. Las leyendas dicen que algunos hombres han sucumbido al poder del parpado, sometiéndolos a un hambre caníbal. Aun así, exaltados por las sombras siguen reteniendo mucha de su conciencia e ingenio. ¿Este es el futuro de los hombres?

-**Armadura:** 2. / **Garras** (2d6)

-**Tesoro:** 2 Leones Dorados.

Fauna de Gelblowe

Los animales de los bosques suelen tener una relación pacífica con los humanos, asustado por los extensos combates no suelen introducirse en la civilización. Muchos de ellos comienzan a ser afectados por El Parpado, volviéndose poco a poco Blassgeists.

La permanencia en la oscuridad provoca que sus pieles se tornen blancas, ya que no tienen la necesidad de colores bajo la sombra. Sus ojos comienzan a tornarse rojizos inyectados de sangre y la necesidad de consumir carne los obliga a cazar en zonas pobladas.

**La carne de Blassgeist puede ser consumida como una ración de alimento, pero cada vez que se hace, se debe tirar 1d6. Cada Éxito añade un punto en el medidor Blassgeist.*

*Los **Lobos** son predadores del bosque, la mayoría portan largas cicatrices producidas por pelear contra viajeros intentando saquear algo de comida. Nunca te confíes de los lobos, trabajan en manadas para cazar. (También puedes utilizar las propiedades de los lobos para Perros Guardianes.)*

*-**Armadura:** 0. / **Mordidas** (1d6) / **Tácticas de Manada:** Mordidas añade 1d6 al ataque por cada Lobo aliado en combate, pero no pueden causar más de 1 punto de daño por ataque.) / **Olfato de Carroñero:** Pueden ignorar efectos de invisibilidad. Además, si el objetivo trae comida con él, añade 1d6 a sus ataques, pero nunca pueden causar más de 1 punto de daño. / **Velo de Sombras:** Durante las noches, añaden un dado a sus ataques, pero no pueden causar más de 1 punto de daño. / **Instinto de Supervivencia:** Si son superados en número, abandonan el combate.*

*Los **Wolfgeist** solían ser lobos, pero comenzaron a cazar solos. Se introducen en los establos para atrapar caballos o pequeños niños.*

*-**Armadura:** 1. / **Garras** (2d6) / **Tácticas de Manada:** Mordidas añade 1d6 al ataque por cada Wolfgeist aliado en combate, pero no pueden causar más de 2 puntos de daño por ataque.) / **Olfato de Carroñero:** Pueden ignorar efectos de invisibilidad. Además, si el objetivo trae comida con él, añade 1d6 a sus ataques, pero nunca pueden causar más de 2 puntos de daño. / **Velo de Sombras:** Durante las noches, añaden un dado a sus ataques, pero no pueden causar más de 2 puntos de daño.*

Los **Osos** son formidables bestias de las cuales quedan pocas. Su gran tamaño y fuerza los hace muy temibles.

-**Armadura:** 3. / **Garras y Mordidas** (3d6) / **Abrazar** (1d6 – el objetivo no podrá liberarse hasta que un aliado lo asista, dañando al Oso.). En los siguientes turnos puede seguir atacando con 3d6 al personaje abrazado. / **Olfato de Carroñero:** Pueden ignorar efectos de invisibilidad. Además, si el objetivo trae comida con él, añade 1d6 a sus ataques, pero nunca pueden causar más de 1 punto de daño.

Los **Bärgeist** son osos de mayor tamaño y sin temor a los humanos. Una aldea no es más que un corral de delicias para ellos.

-**Armadura:** 6. / **Garras** (4d6) / **Abrazar** (1d6 – el objetivo no podrá liberarse hasta que un aliado lo asista, dañando al Bärgeist.). En los siguientes turnos puede seguir atacando con 3d6 al personaje abrazado. / **Olfato de Carroñero:** Pueden ignorar efectos de invisibilidad. Además, si el objetivo trae comida con él, añade 1d6 a sus ataques, pero nunca pueden causar más de 4 puntos de daño.

Solo hay unas pocas **Serpientes Ponzoñosas**, se suelen meter en los campamentos en busca del calor de las fogatas o el aroma de las ratas que comen los deshechos de los viajeros. Que no te sorprenda despertar y hallar una en tu bota.

-**Armadura:** 0. / **Mordida Venenosa** (1d6 – No causa daño, pero envenena. No se puede recuperar de tus heridas descansando. El objetivo morirá instantáneamente sino recibe asistencia médica en 24 horas.).

Las serpientes **Schlangegeist** son muy territoriales. Se agrupan en pequeños conjuntos y sus nuevos dientes les permiten arrancar pequeños trozos de carne permitiéndoles cazar presas mucho más grandes que ratones y pájaros.

-**Armadura:** 0. / **Mordida Venenosa** (1d6 – No se puede recuperar de tus heridas descansando. El objetivo morirá instantáneamente sino recibe asistencia médica en 12 horas.).

La Caída de los Dragones

Al extenderse El Parpado, el poder ígneo de los poderosos dragones se ha debilitado, obligados a entrar en un profundo letargo. Sus cadáveres pueden ser vistos aplastados y congelados sobre las más altas montañas, mientras que los sobrevivientes permanecen sumidos en un sueño dentro de las cavernas.

Despertar a tan poderosa bestia de un letargo de este tipo, puede significar la muerte. Se rumora que algunos Terrores Bermellones han sobrevivido convirtiéndose poco a poco en Blassgeist.

Los **Terrores Bermellones** están cubiertos por una gruesa capa de piel rojiza, imposibles de perder de vistas. Pueden exhalar fuego a través de sus enormes fauces. La mayoría de ellos ha muerto gracias a la sombra de El Parpado y los que no, son remedos moribundos incapaces de volver a volar.

-Armadura: 6 / Aliento de Fuego (1 punto de daño

instantáneo contra todos los personajes en su zona- ignora Armadura. Cuando es usado, genera una pequeña pantalla de humo, anulando ataques enemigos a distancia hasta su siguiente turno. Solo puede ser utilizado una sola vez por combate.) / **Garras** (1d6 - Causa 1 punto de daño instantáneo. Si posee menos de 3 puntos de Armadura, Garras se vuelve 5d6, pero cada ataque cuesta 1 punto de Armadura después de realizarse.). / **Atracción a la Llama**: Detectan instantáneamente cualquier personaje cercano si este posee antorchas o algún elemento de fuego. Además, de ser posible, los Dragones Bermellones se concentraran en atacar al portador de la llama.



*Las leyendas del **Drachengeist** cuentan de alas blancas envueltas en llamas azules, surcando el cielo. Hablan de poblados reducidos a escombros celestinos, cubiertos en escarcha...*

-Armadura 12. / Vuelo: (Solo con Armadura 5+) Ignora ataques cuerpo a cuerpo. / **Aliento Gélido**: (3d6 - ignora Armadura, ataca todo simultáneamente.) / **Garras**: (5d6). / **Esencia Blassgeist**: Cuenta como Blassgeist para efectos de juego. / **Devorar aliados**: Gastando un turno completo puede devorar un Blassgeist aliado para tirar 1d6 por cada punto de Armadura que poseía y recuperar 1 punto de Armadura por cada éxito.

El Mercado

Los héroes necesitan detenerse de vez en cuando para reabastecerse en los mercados de las ciudades gastando sus Leones Dorados.

*Los objetos se revenden a mitad de precio.

Armamento:

Daga (5): Requieres al menos una mano libre para usarla. Puedes ocultarla y arrojarla fácilmente. Puedes realizar ataques cuerpo a cuerpo o a distancia (arrojándola) con 1d6, pero su resultado final se ve reducido en 1.

Espada / Hacha (10): Requieres al menos una mano libre para usarla. Puedes realizar ataques cuerpo a cuerpo con 1d6. Usando dos Espadas / Hachas simultáneamente, tus ataques se vuelven 2d6.

Mandoble / Hacha Bastarda (20): Requieres al menos dos manos libres para usarla. Puedes realizar ataques cuerpo a cuerpo con 2d6.

Arco (20): Requieres al menos dos manos para usarlo, puedes realizar ataques a distancia con 2d6, pero no puedes causar más de 1 punto de daño.

Ballesta (30): Requieres al menos dos manos para usarlo, puedes realizar ataques a distancia con 4d6, pero no puedes causar más de 2 puntos de daño. Requiere gastar una acción completa para recargarse.

Alabarda de Caballero (20): Requieres al menos dos manos libres para usarla. Puedes realizar ataques cuerpo a cuerpo con 1d6 a hasta dos objetivos simultáneamente.

Armaduras:

Escudo (10): Una vez por ronda, al recibir un ataque, puedes tirar 1d6. Si tienes un éxito, reduce el daño recibido en 1. No puedes llevar otra arma en la misma mano que el escudo.

Armadura Ligera (20): Obtienes una Armadura de 3 puntos.

Armadura de Caballero de la Guardia Noble (40): Obtienes una bonificación de Armadura +4, pero causas 1 punto menos de daño por ataque. No puedes nadar con ella y cada tirada de para realizar acciones sigilosas o que requieran de tu atletismo que debas realizar, se ve reducida en 1 éxito..

Objetos Misceláneos

| Objetos | Leones Dorados |
|---------------------------------------|----------------|
| <i>Antorcha</i> | 1 |
| <i>Bote</i> | 50 |
| <i>Catalejos</i> | 30 |
| <i>Espejo de Metal Pulido</i> | 5 |
| <i>Equipo para Abrir Cerrojos</i> | 30 |
| <i>Gancho para Tregar</i> | 10 |
| <i>Instrumento Musical</i> | 10 |
| <i>Linterna</i> | 10 |
| <i>Mapa Local</i> | 10 |
| <i>Martillo (+ clavos)</i> | 10 |
| <i>Mochila</i> | 5 |
| <i>Montura (Corcel)</i> | 50 |
| <i>Montura (Mula)</i> | 30 |
| <i>Odre</i> | 1 |
| <i>Pala</i> | 5 |
| <i>Ración de Comida (un día)</i> | 1 |
| <i>Ropa Nueva</i> | 10 |
| <i>Ropa Nobiliaria</i> | 25 |
| <i>Saco de dormir</i> | 5 |
| <i>Saco</i> | 1 |
| <i>Soga</i> | 10 |
| <i>Silbato</i> | 1 |
| <i>Tienda de Campaña (4 personas)</i> | 20 |
| <i>Trampa para Osos</i> | 30 |
| <i>Vela</i> | 1 |
| <i>Yesca y pedernal</i> | 3 |

| Curación | Leones Dorados |
|---|----------------|
| <i>Medicinas</i> | 3 |
| <i>Antídoto</i> (Cura Veneno, instantáneo) | 25 |
| <i>Noche en Posada</i> (Recupérate de tus heridas en 8 horas.) | 3 |
| <i>Noche en Templo</i> (Recupérate de tus heridas en 12 horas.) | - |

Las 5 fases de El Parpado

Cada Aventura tendrá una condición especial de juego y cada aventura tendrá una diferencia de tiempo de “unos meses” entre cada una. Se recomienda que para denotar progreso en la aventura, cada misión debería durar una sola sesión.

Los héroes de estas aventuras son héroes anónimos, son aquellos que suman, junto a otros héroes, la ayuda necesaria para enfrentar El Parpado. Lo más probable es que no logren detenerlo, pero si le harán suficiente daño como para que las generaciones futuras logren disfrutar la calidez del sol.

Ejemplos de Aventuras:

- Un grupo de Asaltantes renegados se infiltra en un pequeño poblado intentando robar a los plebeyos empobrecidos.
- Hay rumores de una vieja fortificación caída donde todavía se guarda un tesoro.
- Un Zauberer Renegado está prófugo tras haber destrozado una aldea entera con su conjugación.
- Los Héroes han sido encarcelados por uno de los nobles de la ciudad.
- Hay precio sobre la cabeza de un asesino.
- Hay rumores de un tesoro enterrado en las proximidades de Verlassenheit.
- Un pequeño grupo de Blassgeists se oculta en una cueva del bosque.
- Los aldeanos están organizando un complot para matar uno de los nobles.
- Los Caballeros de la Guardia Noble tienen un plan para barrer con todos los plebeyos de la ciudad y lanzarlos fuera de la muralla.
- Un Zauberer está haciéndose pasar por un miembro de la nobleza recientemente muerto.
- Una bóveda de Geheimnis guarda un tesoro muy grande.
- Una manada de lobos salvajes se ha infiltrado en la ciudad.
- Un famélico Dragón Bermellón se acerca a la ciudad en busca de comida.

Tesoros:

- Normalmente un castillo noble tendrá unas 25 Leones Dorados (por cada matón que hayan derrotado) y 50 Leones Dorados (por cada Caballero de la Guardia Noble que hayan derrotado), contando artículos robados.
- Las pieles de lobo pueden ser vendidas por 1 León Dorado o 10 si son Blassgeist.
- Las pieles de oso pueden ser vendidas por 2 Leones Dorados o 20 si son Blassgeist.
- Las recompensas por matar Dragones Bermellones es de 200 Leones Dorados, por Dragones Acorazados de 400 y por un legendario Drachengeist, 1000 Leones Dorados.

Primer Capítulo - Señales de Peligro

Una mancha negra puede verse en el sol. Los aldeanos están constantemente hablando de ella. Dicen que durante las noches hace más frío y los lobos aúllan más que nunca. Aun así, los Héroes no se han encontrado nada extraño más que historias.

- Aun no se hará presente ningún Blassgeist.
- Al fin de la aventura es recomendable que aparezca un Dragón Bermellón para denotar la muerte de ellos.
- Cada día y noche dura 12 horas.

Segundo Capítulo - Noches Blancas

Meses después, comienzan a intensificarse las historias de Blassgeists. Dicen que los bosques están llenos y de vez en cuando algunos aparecen en la ciudad. Ya no se oyen dragones en el aire.

- Al inicio del capítulo los jugadores deben tirar 3d6, cada éxito aumenta su contador Blassgeist en 1.
- Durante las noches, los bosques estarán rondados por Blassgeist, cualquier enemigo vendrá acompañado de ellos durante las noches, obligando a los jugadores a utilizar el mayor provecho posible del día y tomar las noches en lugares resguardados.
- Al fin de la aventura es recomendable que aparezca un Dragón Acorazado para demostrar que son los únicos que quedan
- Las noches duran 14 horas.

Tercer Capítulo - Dominio de la Luna

Las noches eficazmente se han extendido e incluso parece que la luna ya no está brillando tanto como antes. La mancha en el sol es notoria y mencionar a "El Parpado" trae angustia. Los bosques y sembradíos comienzan a morir por falta de luz, cultivar y cosechar se ha vuelto más difícil, los animales son robados y las granjas por los Blassgeists, la hambruna crece. Los Nobles refuerzan sus castillos y los Heiliges anuncian el fin del mundo.

- Al inicio del capítulo los jugadores deben tirar 3d6, cada éxito aumenta su contador Blassgeist en 1.
- Las Raciones de alimento cuestan 1 cobre adicional.
- Las noches duran 18 horas.

Cuarto Capítulo - Devorado

Nos encontramos sumergidos en una noche permanente. Los animales están nerviosos y ya casi no se cosecha. La flora murió y la fauna se volvió Blassgeist, los bosques no son más que cementerios de corteza. La mayor parte de la población se alimenta de raíces, peces, gusanos y hongos. Algunos se han acostumbrado a consumir carne de Blassgeist.

- Al inicio del capítulo los jugadores deben tirar 3d6, cada éxito aumenta su contador Blassgeist en 1.
- Las Raciones de alimento cuestan 3 cobres adicionales.
- Las noches duran 24 horas.
- Solo hay Blassgeists en los bosques y atacan permanentemente.
- Al final de la aventura deben enfrentarse a un Drachengeist, el nuevo dragón que domina el mundo.

Último Capítulo - El Beso de Doppelhaus

No solo es de noche permanentemente, sino que la oscuridad se ha intensificado. Es imposible ver sin elementos de iluminación. La mayor parte de la población se ha vuelto Leichegeist.

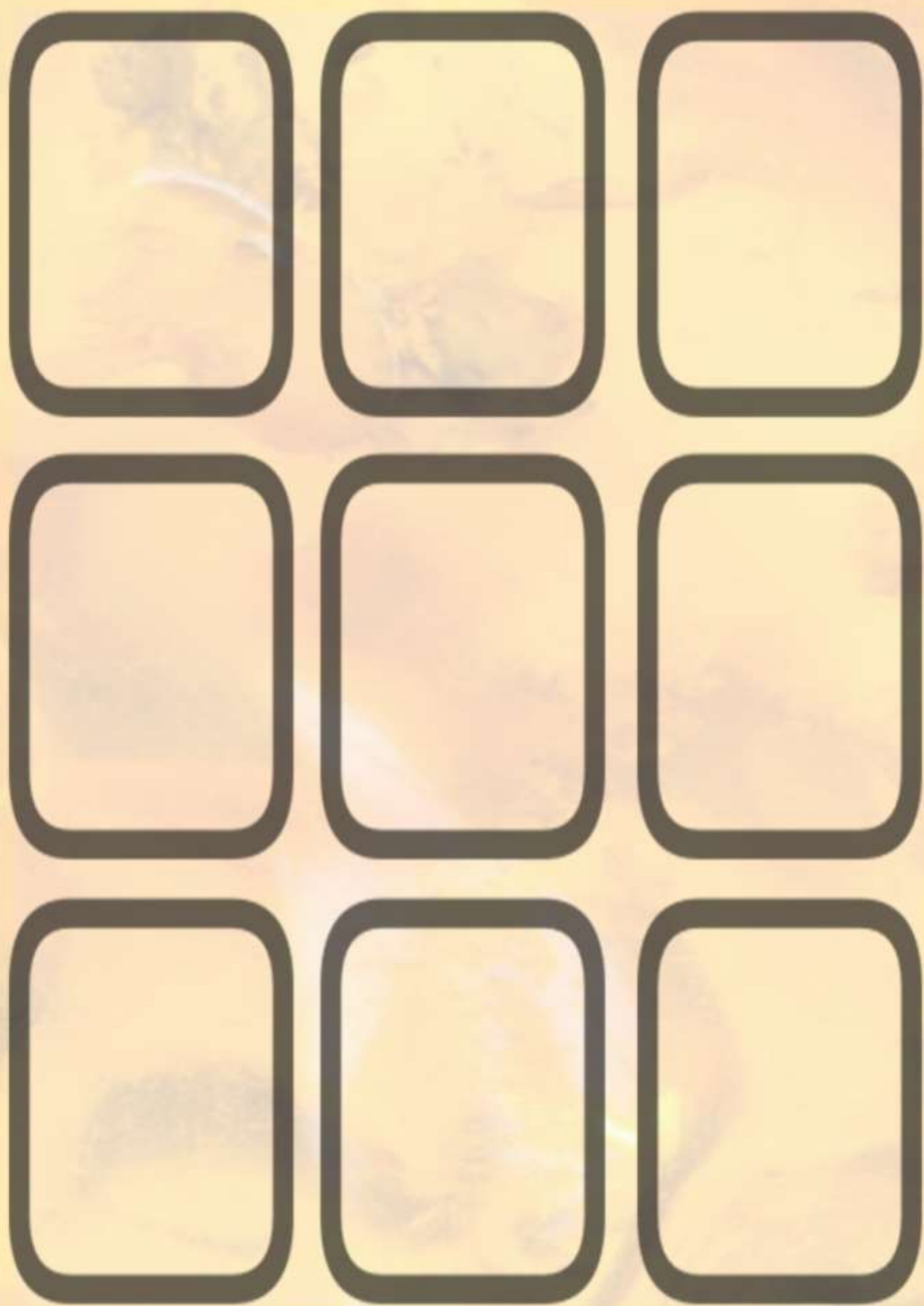
- Al inicio del capítulo los jugadores deben tirar 3d6, cada éxito aumenta su contador Blassgeist en 1.
- Ya no se vende alimento.
- Las noches duran 24 horas.
- La poca gente aun viva, se encuentra refugiada en los castillos nobles trabajando como esclavos. El resto de la humanidad se volvió Leichegeist.

Iconos para Tablero



Gelblowe - Tablero de combate

por Benjamín Anibal Reyna - www.mundosinfinitos.webs.com



GELBLOWE

Jugador:

Personaje:

Rol y Nivel:

Capitulo:

Contador Geist 000000

Herido 0 Inconsciente 0

Inventario

Historia de Guerra
(Trasfondos)

Tecnicas, Dones
y Conjuros

5
4
3
2
1

Armadura

GELBLOWE

Jugador:

Personaje:

Rol y Nivel:

Capitulo:

Contador Geist 000000

Herido 0 Inconsciente 0

Inventario

Historia de Guerra
(Trasfondos)

Tecnicas, Dones
y Conjuros

5
4
3
2
1

Armadura