

# BERSERK EL JUEGO DE ROL

<b>BERSERK EL JUEGO DE ROL</b>	<b>1</b>	<b>SABER OCULTO</b>	<b>43</b>
<b>PRESENTACIÓN</b>	<b>2</b>	<b>Estructura del Universo</b>	<b>43</b>
¿Qué es Berserk?	2	Los planos	43
Créditos	2	Las criaturas	45
<b>CREACIÓN DE PERSONAJES</b>	<b>3</b>	Las criaturas	45
<b>Reparto de puntos</b>	<b>4</b>	Beherit	46
Características	4	Estigma	46
Habilidades	5	La Mano Divina	47
<b>Trasfondos</b>	<b>8</b>	<b>La Magia</b>	<b>48</b>
Ventajas	8	Que es la magia	48
Desventajas	12	Uso de la Magia	49
Dones	15	Objetos Mágicos	54
Dones para criaturas	20	Objetos Mágicos	54
<b>Razas</b>	<b>23</b>	<b>VIDA EN BERSERK</b>	<b>55</b>
Tuda	23	<b>El mundo de Berserk</b>	<b>55</b>
Elfos	24	Estructura Social	55
Khusana	25	La vida cotidiana	57
Midlandés	25	Geografía	61
Paneirano	25	Organizaciones	65
Apóstoles	26	<b>Historia de Berserk</b>	<b>68</b>
<b>SISTEMA DE JUEGO</b>	<b>27</b>	La Leyenda de Gaiseric	68
<b>Resolución de acciones</b>	<b>27</b>	Edad Dorada	68
Dado y tiradas	27	Retribución	69
Trampas y cerraduras.	28	El Halcón Milenario	70
La Suerte	30	Nuestra historia	70
<b>La Acción</b>	<b>31</b>	<b>APENDICES</b>	<b>71</b>
Combate	31	<b>Equipamiento</b>	<b>71</b>
Daño y salud	34	Armas	71
<b>Combates masivos</b>	<b>36</b>	Armaduras y protecciones	75
Los ejércitos	36	Objetos y servicios mundanos	77
La batalla como escenario	39	<b>Criaturas</b>	<b>79</b>
<b>Experiencia</b>	<b>42</b>	Pisacha	79
		Seres del Qliphoth	82
		Seres del Vortrex	85
		<b>FICHA DE PERSONAJE</b>	<b>89</b>

# PRESENTACIÓN

---

## ¿QUÉ ES BERSERK?

Berserk, la obra maestra de Kentaro Miura, por fin ha sido adaptada (extraoficialmente) a juego de rol e interpretación, en el cual encontrarás todos los elementos que se dan cita en el manga para que puedas recrear e interpretar los momentos más emocionantes de la obra de éste ilustre dibujante, o vivir situaciones completamente nuevas. Pues en Berserk: el Juego de Rol se da una completa descripción de esta intensa y realista ambientación situada en el Medioevo Europeo, alrededor del siglo XV, en la que no solo los hombres luchan por el poder y la gloria, sino que fuerzas demoníacas de otros planos tejen y dan forma al destino de los hombres para cumplir sus oscuros designios, usando el Beherit como la herramienta para atraer las frágiles almas humanas a su lado.

Una ambientación en la que todo signo de magia es condenado y perseguido por la Santa Inquisición, brazo ejecutor del Vaticano, bajo la acusación de pecado y brujería. Y por las mismas fuerzas demoníacas, ya que el poder de los magos, brujos o hechiceros podría trincar sus planes irremediadamente.

En Berserk: el JdR no esperes encontrar criaturas sobrenaturales o manifestaciones mágicas bajo cada piedra, tal y como sucede en otras muchas ambientaciones de fantasía. Ya que esta es una ambientación realista, aquí los muertos no pueden ser resucitados, la magia es prácticamente inexistente en el plano de los hombres, las criaturas sobrenaturales y espíritus viven ocultos en el Intersticio y solo salen de él cuando en contadas ocasiones se les abren las puertas, y en lo único en que puedes confiar es en tus habilidades y tu arma, pues de ellas dependerá muchas veces que salves la vida o sucumbas bajo la pila de muertos que abonan las Tierras de Midland y demás reinos de Berserk.

Enfréntate al Destino y descubrirás todos los secretos que esconde la Realidad de Berserk.

## CRÉDITOS

**Berserk pertenece a Kentaro Miura.** Esto es solo una adaptación gratuita para fans y seguidores de su obra.

**C-System está bajo una licencia de Creative Commons CcBySa.** 

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/es/>

Esto significa que el material creado por un artista puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros siempre y cuando se muestren los créditos del artista original y se introduzca este pequeño párrafo en la obra.

Las obras derivadas pueden ser comerciales o gratuitas, pero han de estar bajo los mismos términos de licencia que el trabajo original. C-System es obra de mucha gente:

**Idea:** Ryback, Sasuke.

**Textos:** Ryback, Z-San, Dragstor.

**Conejillos de indias:** Francisco, José Juan, Rocío, María, Miguel, Javi, Alexis, Juanjo, Elisa, la gente de Inforol, NosoloRol, SalganalSol, SPQRol, y Nación Rolera.

**Montaje de imágenes:** Dragstor, Ryback.

**Maquetación:** Ryback.

**Ayuda bendita y apoyo moral:** Wilbur Whaterley, Metatrón, Sir Miaucelot, Máximo, Trukulo, Meroka, Klaption, Alex Werden, Zonk\_PJ, Mascara.

Para más información visita:

<http://www.rolgratis.com/c-system/>.

Gran parte de la información de este juego ha sido sacada de aquí:

<http://www.cemzoo.com/wiki/Categoría:Berserk>

<http://matadragones.mforos.com/928790-todo-sobre-berserk/>

# CREACIÓN DE PERSONAJES

---

A diferencia de otras obras de fantasía épica, en Berserk rara vez existe la típica clase de personaje.

En un mundo oscuro, lleno de violencia y salvajismo, miseria y muerte, los personajes deberán de adaptarse a las circunstancias y tratar de sobrevivir con todo lo que tengan a mano.

Esto significa que cualquier personaje puede llegar a aprender cualquier cosa, si le dedica práctica, esfuerzo, y logra sobrevivir el suficiente tiempo.

Para crear un personaje has de seguir estos pasos:

**Descripción:** lo que es el personaje (medico, guerrero, soldado, etc.)

**Motivación:** el código moral del PJ, y su forma de actuar.

**Personalidad:** cómo es el personaje a los ojos de los demás (arrogante, impulsivo, etc.)

**Reparto de puntos:** Reparte 48 puntos de características (PC) entre los atributos principales y 40 puntos de generación de personaje (PG) entre habilidades y trasfondos. Más abajo se detalla específicamente en que puedes gastarte estos puntos.

Los personajes secundarios solo disponen de 24PC y 20PG.

**Raza:** Escoger una de las razas jugables. Esto otorga ciertas bonificaciones y penalizaciones.

Cada raza otorga 8PC y 10PG extras, por lo que, en realidad, los jugadores pertenecen al nivel épico de C-System y los secundarios al nivel avanzado (por si quieres hacer crosvers con otros juegos, o deseas crearte una raza nueva).

Esto no significa que todo valga, y que el jugador pueda ponerse las puntuaciones que mejor le vengan en gana, con tal de tener el personaje más bestia posible.

Se aconseja usar el sentido común y ser fiel con la esencia del personaje. Por ejemplo, si mi personaje ha vivido toda su vida en un monasterio, poco sentido tendría que fuese un experto en el hacha de batalla.

# REPARTO DE PUNTOS

## CARACTERÍSTICAS

También conocidas como atributos principales. Son números que se usan para definir el estado físico y mental del personaje.

- A nivel cero o inferior: El personaje no tiene ese atributo, y no puede realizar acciones asociadas con él. Si un PJ posee un valor de cero o menos, será obligatorio gastar puntos para subirlo al menos a nivel 1.
- A nivel 1 se es un inútil total. Se fallarán automáticamente todas las tiradas relacionadas con dicho atributo cuya dificultad sea de 10 o superior.
- A nivel 2 el personaje es torpe o discapacitado. Como el caso anterior, pero la dificultad es 16 o superior.
- Los niveles entre 3 y 7 son los corrientes para un humano ordinario. Siendo 4 ó 5 la media más habitual.
- Los niveles 8, 9 y 10 son casos extraordinarios y reflejan el pináculo del potencial humano. Como los jugadores levantan a personajes heroicos, pueden tener atributos a este nivel.
- Solo se puede tener un atributo por encima de 10 si la raza del personaje tiene un bono en dicho atributo. Así mismo, las penalizaciones por raza también se aplican al máximo posible. Por ejemplo, si un Apóstol tiene una Fuerza de +4 y Carisma - 2, el límite máximo estará en 14 para Fuerza y 8 para Carisma.
- Los niveles superiores a 15 son para seres muy poderosos, entidades cósmicas y dioses.

Puedes repartir a placer los PC entre los atributos, siempre teniendo en cuenta las limitaciones anteriormente expuestas.

**Fuerza (FUE):** la potencia muscular del personaje.

**Destreza (DES):** la medida de los reflejos, la coordinación y la velocidad.

**Constitución (CON):** determina la resistencia física del personaje.

**Percepción (PER):** el nivel al que trabajan los sentidos del personaje.

**Habilidad (HAB):** la destreza manual y capacidad de usar objetos.

**Inteligencia (INT):** es la capacidad bruta, para aprender, razonar y recordar.

**Carisma / Presencia (CAR/PRE):** lo imponente o seductor que resulte el personaje.

**Voluntad (VOL):** refleja la firmeza de su carácter y su determinación.

## SEGUNDARIAS

Muestran parámetros que van variando a lo largo del juego. Se calculan a partir de los atributos principales.

**Aguante:** Es un contador que mide la resistencia física del PJ. Baja cuando hacemos esfuerzos o recibimos daños leves (contusiones, moratones, etc.). Se calcula como  $(CON+VOL) \times 3$ .

**Raciocinio /humanidad = VOL  $\times 2$ .** Esta barra mide la cordura, la resistencia espiritual, y la determinación que le quede al personaje.

**Vitalidad (PV):** Son los puntos de vida que posee el personaje. Miden su resistencia al daño físico. En la ficha de personaje hay una tabla como esta, que sirve para calcular cada una de las partes del cuerpo.

Zona	MÚLTIPLO	Vitalidad
Abdomen	CON. X 1,5	/
Pierna izquierda	CON. X 1	/
Pierna derecha	CON. X 1	/
Pecho izquierdo	CON. X 1,5	/
Cabeza	CON. X 1	/
Brazo izquierdo	CON. X 1	/
Brazo derecho	CON. X 1	/
Pecho derecho	CON. X 1,5	/

En el caso de PJS secundarios, o de relleno, el valor en cada zona se reduce a la mitad.

# HABILIDADES

Las habilidades determinan lo que va aprendiendo el personaje a lo largo de su vida.

Dependiendo de la ambientación y del tipo de personaje, estarán disponibles unas u otras. Consulta la hoja de tu PJ para comprobar cuales son las aplicables en tu caso.

También es posible que cierta criatura posea algunas habilidades particulares, en tal caso, se especificará en la descripción de dicho ser. Ninguna habilidad puede sobrepasar el valor de 6 a la hora de crear un personaje.

## HABILIDADES NATURALES

Las habilidades naturales son aquellas innatas en los seres humanos y que todos los personajes tienen. En cierto sentido estas habilidades son las que todos aprendemos y desarrollamos a lo largo de nuestra niñez. Igual que las características tienen una puntuación base de 3.

En humanos, son las siguientes:

**Alerta:** Es la habilidad de detectar cosas o de percibir las de manera pasiva. Estas tiradas las hace el Narrador para ver si sus jugadores se dan cuenta de lo que ocurre cerca de ellos, o descubren cierto indicio o prueba oculta. Funciona sola y los jugadores no pueden declarar acción para que funcione.

**Concentración:** Esta habilidad indica un poco hasta que punto podemos concentrarnos en una idea o en una acción, y evitar la manipulación, tanto emocional como mental.

**Educación:** Conocimientos académicos generales, así como en primeros auxilios, enseñar, conocimientos locales y demás cosas generales.

**Persuasión:** esta habilidad es hasta que punto podemos controlar a la gente. También permite regatear, sacar mejores precios, o saber donde pueden haber buenos puestos de venta. Es una habilidad que casi siempre se tira pareja a la característica de Carisma.

**Sigilo:** Se usa el sigilo para pasar desapercibido entre los demás y hacer acciones de manera disimulada. Todos hemos jugado de pequeños al escondite. No sirve para disfrazarse o camuflarse, pero sí para esconderse en recovecos y ocultarse entre las sombras.

**Atletismo:** una habilidad muy relacionada con los actos físicos, como correr o levantar peso y lanzar objetos.

## HABILIDADES ADQUIRIDAS

Las habilidades adquiridas son de técnica y conocimiento, son lo que aprendemos a lo largo de nuestra vida. Son comunes a cualquier profesión, y cualquiera puede invertir puntos en obtenerlas.

**Empatía:** para percibir emociones o averiguar las intenciones de alguien. Etiqueta: con esta habilidad sabes como comportarte dentro de un ambiente de la alta sociedad.

**Liderazgo:** con liderazgo puedes dirigir un grupo grande de gente, Persuasión tan solo es útil con un grupo pequeño de gente, esta habilidad es mejor para grandes grupos, muy útil para los políticos y gente de esa calaña. Subterfugio: otra habilidad bastante útil para los políticos, es para saber mentir, engañar, y manipular las leyes del gobierno en tu beneficio.

**Etiqueta:** Para desenvolverse socialmente y seducir.

**Intimidar:** Asustar y meter miedo a los demás.

**Subterfugio:** Para engañar, mentir, realizar tareas en cubiertas y aprovechar las leyes en tu beneficio.

**Artesanía:** con esta habilidad se pueden hacer, manipular o reparar objetos de manera artesanal. Abarca cosas como carpintería, escultura, hacer flechas y arcos, herrería, pintura, alfarería, cerraduras, fontanería y albañilería.

**Coraje:** Se usa para resistir el dolor, el miedo y el sufrimiento en circunstancias extremas.

**Supervivencia:** Con esta habilidad se puede sobrevivir en lugares inhóspitos o incluso, con un buen nivel, engordar en medio del polo. Montar trampas sencillas, camuflarse, o cazar son cosas que pueden hacerse con esta habilidad.

**Observar:** con esta habilidad se puede sacar información de manera muy variada. También sirve para inspeccionar una escena, o buscar pruebas de forma consciente.

**Actuar:** Imitar a otra persona, actuar en una obra de teatro, cambiar la voz, disfrazarse, etc.

**Acrobacia:** Para realizar piruetas, malabarismos, y contorsionismo.

**Ocultismo:** Conocimientos sobre espiritismo, rituales, religiones, y las diversas deidades.

**Pociones:** como destilar y reconocer pociones y brebajes.

**Medicina:** Esta habilidad trata acerca de la anatomía, de las enfermedades y de otras muchas cosas de la ciencia medica. Requiere instrumental y no puede aplicarse a uno mismo, a menos que sean cosas simples (entablillarse una pierna, o curarse una herida moderada).

**Dirigir/Navegar:** esta habilidad se usa para manejar y utilizar barcos y otros vehículos similares.

**Trampas:** habilidad para montar y desmontar trampas. Para montar una trampa se necesitan los materiales que la compongan, y superar una tirada a nivel normal de Habilidad + trampas. Para desmontar una trampa hay que realizar una tirada enfrentada de Habilidad + trampas contra el que montó la trampa. Para encontrar una trampa tira Percepción + alerta del personaje VS Habilidad + trampas del trampero.

**Montar:** Para usar animales como montura de forma eficaz.

## **HABILIDADES DE COMBATE**

Son habilidades que se utilizan para luchar. A efecto prácticos, se usan igual que las habilidades adquiridas, pero con la diferencia de que, a medida que subes niveles en ellas, adquieres niveles de Maestría con las armas vinculadas a dicha habilidad

**Arcos:** Par poder lanzar y montar toda clase de arcos.

**Artillería:** Para disparar cañones, usar catapultas, balistas y demás armas de asedio.

**Armas Flexibles:** Armas que, o bien son totalmente elásticas, como es el caso de los látigos y de los flagelos, o tienen partes rígidas pero unidas entre si por elementos flexibles como, por ejemplo, los manguales.

**Armas de asta:** Para manejar armas largas de asta. A esta categoría pertenecen las lanzas, varas y las jabalinas.

**Armas pesadas:** Para manejar armas cuya hoja y empuñadura forman un ángulo de 90º, como hachas, picas y espadones.

**Disparo:** Esta habilidad permite usar armas accionadas por gatillos, como son las ballestas o los trabucos (pequeños cañones del tamaño de un brazo).

**Esgrima:** Para manejar espadas cortas y largas.

**Pelea:** Para pelear con las manos desnudas o armas muy cortas (puñales, garras, etc.). También sirve para llevar escudos.

**Puntería:** Para manejar armas que requieren mucho pulso y puntería, como cerbatanas, dardos y hondas.

## **Maestría.**

La pericia con las armas se va incrementando a medida que alcanzamos cierto nivel con una habilidad de lucha.

Hay que tener claro que los beneficios de dicha pericia solo se aplican cuando usemos un arma compatible con dicha habilidad. Por ejemplo, si tenemos la habilidad de espada a nivel 6, tendremos un +4 al daño si usamos armas de filo como sables o cimitarras, pero ningún bono si usamos un hacha o una lanza.

- Nivel 2: La pericia del personaje hace que su arma cause +2 de daño.
- Nivel 3: Gracias a su pericia en la lucha, el personaje puede eludir el daño con mayor facilidad. A efectos de reglas, el personaje gana un +1 en armadura.
- Nivel 4: El personaje puede atacar o defenderse de dos enemigos simultáneamente sin penalizador alguno.
- Nivel 5: Gracias a su pericia en la lucha, el personaje puede eludir el daño con mayor facilidad. A efectos de reglas, el personaje gana un +2 en armadura.
- Nivel 6: La pericia del personaje hace que su arma cause +4 de daño.
- Nivel 7: Gracias a su pericia en la lucha, el personaje puede eludir el daño con mayor facilidad. A efectos de reglas, el personaje gana un +3 en armadura.
- Nivel 8: El personaje puede atacar o defenderse de tres enemigos simultáneamente sin penalizador alguno.
- Nivel 9: Gracias a su pericia en la lucha, el personaje puede eludir el daño con mayor facilidad. A efectos de reglas, el personaje gana un +4 en armadura.
- Nivel 10: La pericia del personaje hace que su arma cause +6 de daño.

– Nivel 11: Gracias a su pericia en la lucha, el personaje puede eludir el daño con mayor facilidad. A efectos de reglas, el personaje gana un +5 en armadura.

– Nivel 12: El personaje puede atacar o defenderse de cuatro enemigos simultáneamente sin penalizador alguno.

– Nivel 13: Gracias a su pericia en la lucha, el personaje puede eludir el daño con mayor facilidad. A efectos de reglas, el personaje gana un +6 en armadura.

– Nivel 14: La pericia del personaje hace que su arma cause +8 de daño.

– Nivel 15: Gracias a su pericia en la lucha, el personaje puede eludir el daño con mayor facilidad. A efectos de reglas, el personaje gana un +7 en armadura.

– Nivel 16: El personaje puede atacar o defenderse de cinco enemigos simultáneamente sin penalizador alguno.

– Nivel 17: Gracias a su pericia en la lucha, el personaje puede eludir el daño con mayor facilidad. A efectos de reglas, el personaje gana un +8 en armadura.

– Nivel 18: La pericia del personaje hace que su arma cause +10 de daño.

– Nivel 19: Gracias a su pericia en la lucha, el personaje puede eludir el daño con mayor facilidad. A efectos de reglas, el personaje gana un +9 en armadura.

– Nivel 20: El personaje puede atacar o defenderse de seis enemigos simultáneamente sin penalizador alguno.

# TRASFONDOS

---

Los trasfondos son cualidades especiales del personaje, totalmente opcionales, que no encajan precisamente bien dentro de las habilidades o las características. Ser cojo, ambidiestro, o tener una bonita casa en la playa son ejemplos de trasfondos.

Los trasfondos positivos se llaman ventajas, y cuestan X PG por nivel obtenerlos, los trasfondos negativos se llaman desventajas, y nos dan PG obtenerlos. Recuerda que inicialmente tienes 40PG para tu PJ.

Para evitar la explotación de los trasfondos, no está permitido escoger más de tres desventajas por personaje.

Recuerda que las desventajas hay que interpretarlas, y que si el jugador no lo hace correctamente, y solo las adquiere para conseguir PG extras, es obligación del máster penalizarle con un menor reparto de experiencia.

**NOTA:** Un método mas “diplomático” es hacerle invertir los PX obtenidos en “recomprar” la desventaja que “olvide” obligándole a eliminarla antes de gastar puntos en otra cosa.

Por último, mencionar que he dejado la descripción de cada trasfondo un poco al aire. El máster ha de juzgar el modo en el que el jugador interpreta su personaje, y de cómo utiliza el trasfondo, y decretar lo que crea más oportuno. El jugador, por su parte, deberá de usar le ingenio y esforzarse en interpretar correctamente si desea que el máster le de visto bueno en sus acciones.

Por ejemplo. Un jugador tiene riqueza a nivel 2 y Favor a nivel 4. Quiere sobornar a un alto dignatario para que interceda por él en un juicio de la inquisición, por lo que decide usar su trasfondo de riqueza para obtenerla. El máster considera poco el nivel 2 en riqueza, por lo que le comunica que no puede comprarla.

Como necesita con urgencia la ayuda, el jugador decide poner en juego también su trasfondo de Favor, y pedirle ayuda a ese personaje que estaba en deuda con él. El máster decide acceder finalmente, pero informa al jugador que no podrá pedir favores de nuevo durante un buen tiempo.

## VENTAJAS

### **Agudeza sensorial.1PG cada nivel.**

El personaje posee unos sentidos especialmente desarrollados.

- Nivel 1: Oído agudo. +2 en las tiradas de alerta relacionadas con el oído.
- Nivel 2: Olfato agudo. EL PJ es capaz de distinguir varios olores a la vez. Esto le permite seguir un rastro igual que si fuese un perro (se suele pedir tiradas de percepción + investigar).
- Nivel 3: Vista certera. +2 en todas las tiradas relacionadas con la vista.
- Nivel 4: Sueño ligero. +6 a la dificultad para sorprender al PJ cuando duerma.
- Nivel 5: Sexto sentido. +4 en las tiradas de alerta e investigación para advertir peligro potencial.

### **Amistad.1PG cada nivel.**

El personaje posee una relación personal de especial envergadura con alguien, de la cual puede echar mano en un momento de necesidad.

- Nivel 1: Un amigo de confianza.
- Nivel 2: Amistades dentro de un cargo público. A definir.
- Nivel 3: Pacto entre hermanos
- Nivel 4: Lazo familiar importante. Una familia completa se preocupa por ti.
- Nivel 5: Vínculo de sangre inquebrantable con una hermandad o secta. Definir.

### **Brújula.2 PG.**

El personaje tiene la capacidad de no perderse, puede decirse que nació con una brújula incorporada. El jugador con este talento gana un +4 en todas las tiradas relacionadas con orientación o encontrar el camino.

### **Casanova. 2 PG.**

+3 en las tiradas de seducción contra el género opuesto.

**Contactos. 1 PG x nivel.**

Un contacto es alguien que puede ayudar al PJ en cosas pequeñas que no entrañen demasiado riesgo. Por cada nivel, se gana un informador.

**Contorsionista: 5PG.**

El personaje es tan ágil y flexible que puede pasar por cualquier recoveco, +2 en Destreza cuando se intente cruzar por lugares estrechos.

**Coordinación total: 5 PG**

Se posee una especial destreza. +3 En las tiradas de acrobacias y en el uso de un arma en cada mano.

**Carácter. 2PG cada nivel.**

Añade una firmeza de pensamiento y voluntad fuera de lo común.

- Nivel 1: Decidido. +2 en las tiradas de concentración a la hora de tomar una decisión.
- Nivel 2: Valiente. +2 en todas las tiradas de coraje.
- Nivel 3: Estoicismo. La presencia de ánimo del personaje será legendaria. El cálculo de raciocinio será de Voluntad x 3, en lugar de Voluntad x 2.
- Nivel 4: Imperturbable. Cualquier tirada para leer, confundir o averiguar tus emociones, pensamientos o percepción de la realidad tiene una dificultad extra de 4 puntos.
- Nivel 5: Voluntad de acero. Otorga inmunidad a la manipulación mental y emocional.

**Duro de matar.2PG cada nivel.**

El personaje tiene más vidas que un gato, es más duro que el acero y más difícil de matar que una cucaracha.

- Nivel 1: Constitución +2, pero solo aplicable al cómputo de vitalidad.
- Nivel 2: Tejido resistente. Se gana un bono permanente de +2 a la protección y armadura corporal.
- Nivel 3: +3 en todas las tiradas para resistir enfermedades físicas, drogas y venenos.
- Nivel 4: Las heridas del personaje se curan en la mitad de tiempo.
- Nivel 5: Constitución +4, pero solo aplicable al cómputo de vitalidad.

**Gremio. 4 PG.**

El personaje pertenece a un grupo social o laboral de cierta importancia que puede facilitarle alguna ayuda o información en un momento dado. Funciona como Rango social y Contactos de nivel 2, pero siempre en situaciones relacionadas con el grupo social.

**Favor.3 PG cada nivel.**

Alguien te debe una, por lo que deberá de ayudarte cuando se lo pidas. Es preciso definir

- Nivel 1: Un pequeño favor, muy de vez en cuando.
- Nivel 2: Alguien normal te debe la vida, hará todo lo que tú quieras.
- Nivel 3: Algún dignatario medio te debe un par de favores.
- Nivel 4: Alguien importante te debe una muy gorda.
- Nivel 5: Más de un gobernante de te debe su cargo.

**Flexible.4 PG.**

El personaje es tan flexible que puede escapar de ligaduras con una bonificación de +4 en destreza cuando lo intenta. También sirve para pasar por sitios muy estrechos.

**Frugal: 3 PG.**

El personaje puede aguantar en pie con poco alimento. Un poco de pan y agua serán suficientes para mantenerlo en pie toda una jornada.

**Herbología: 2PG.**

Esta ventaja otorga un bono de +2 en el reconocimiento y uso de hierbas y brebajes.

**Improvisar: 6 PG.**

El personaje tiene un talento especial para inventar mentiras o para crear objetos y chapuzas con pocos medios. +4 en cualquier tirada de subterfugio, autocontrol, o artesanía, siempre y cuando el jugador realice una descripción de las acciones de su personaje.

**Lazo familiar. 3 PG.**

La familia del personaje está muy unida. Si un personaje se encuentra en apuros puede contar con la ayuda total de sus familiares.

**Logia.1PG cada nivel.**

El personaje pertenece a un grupo hermético o gremio, y puede beneficiarse de sus recursos y contactos.

- Nivel 1: Grupo a nivel local, como un gremio de artesanos.
- Nivel 2: Grupo importante de información, como un canal de televisión.
- Nivel 3: Grupo internacional de carácter público, como una ONG
- Nivel 4: Agencia secreta del gobierno. El estado está a tu disposición.
- Nivel 5: Secta oculta y elitista que manipula los hechos a escala mundial.

**Mascota: 1, 4 ó 8 PG.**

Un animal mediano, adiestrado y fiel al personaje. El nivel definirá el tamaño de dicha criatura (un perro, un tigre, y un buey, por ejemplo)

**Malabarista: 3 PG.**

+2 en las tiradas de usar, lanzar o combatir con cuchillos y objetos de similar tamaño.

**Membresía.3PG cada nivel.**

El personaje posee un cargo público, el cual puede explotar en su beneficio.

- Nivel 1: Soldado con autoridad, alguacil, etc.
- Nivel 2: Juez, diputado.
- Nivel 3: Alcaide de una prisión, jefe de un bufet de abogados.
- Nivel 4: Alcalde importante.
- Nivel 5: Ayudante del rey.

**Mesurado 7PG.**

El personaje es poco ambicioso, y sus aspiraciones son sencillas. Voluntad +4 a la hora de resistir tentaciones relacionadas con la riqueza o el poder.

**Montura sólida: 3 PG.**

Cualquier tirada que sea usada para mantener el equilibrio sobre la montura del jinete tendrá un bonificador de +4, la habilidad de lucha gana un bonificador de 2 puntos si se lucha en una montura.

**Oratoria: 4PG.**

Esta ventaja otorga una bonificación de +3 en las tiradas de persuasión y seducción ante uno o más individuos. Siempre y cuando se hable con voz clara y alta.

**Primeros auxilios: 3PG.**

Permite aplicar la habilidad Medicina con pocos medios, solo se requiere que el jugador describa como opera su personaje.

**Riqueza.5PG cada nivel.**

Mide el poder adquisitivo que posee el personaje.

- Nivel 1: Posición acomodada y un sueldo como Dios manda.
- Nivel 2: Sueldo sustancioso. Catedrático, funcionario, etc. Casa en playa y varios coches.
- Nivel 3: Tienes tu propia empresa, aunque modesta.
- Nivel 4: Familia rica y vida solucionada. Puedes compra cualquier cosa que encuentres en el mercado.
- Nivel 5: Tú propia multinacional. No solo tienes dinero, si no que pueden fabricarte lo que necesites.

**Red de información.5PG cada nivel.**

Contactos a escala masiva. Determinada información puede requerir pasar tiradas de Carisma + subterfugio.

- Nivel 1: Contactos menores.
- Nivel 2: Contactos a nivel nacional.
- Nivel 3: Contactos en el servicio secreto y en el gobierno.
- Nivel 4: Una buena red de espías a nivel mundial.
- Nivel 5: Pocos sucesos en el mundo escapan de tu control.

**Rango social. 1PG cada nivel.**

La importancia que tiene el personaje dentro de la jerarquía social. Este trasfondo puede influir positivamente en los cargos empeñados en los trasfondos de Membresía y Logia (no es lo mismo ser el alcalde de un pueblo, que el alcalde de la capital)

- Nivel 1: Importancia media.
- Nivel 2: Importancia alta.
- Nivel 3: Importancia nacional.
- Nivel 4: Importancia internacional.
- Nivel 5: Importancia global.

**Robusto: 6 PG.**

El personaje es más corpulento de lo normal, gana 2 puntos extras en Constitución, pero solo válidos para el cálculo de los puntos de vitalidad.

**Saber Natural: 2PG.**

Esta ventaja otorga una bonificación de +2 en las tiradas de medicina, búsqueda de alimento y alojamiento en los entornos salvajes.

**Sentido agudo. 2 PG.**

Con este talento el personaje gana una bonificación de +2 en Percepción para todas las tiradas relacionadas con un sentido (oído, vista, olfato, etc.).

**Sociable. 1PG cada nivel.**

Cualquier PJ con este trasfondo será muy ducho en el arte de relacionarse con los demás.

- Nivel 1: Cortes, amable y considerado cuando interesa. +2 en situaciones relacionadas.
- Nivel 2: Dicharachero. Se posee una facilidad de habla fuera de lo común. +2 en toda conversación.
- Nivel 3: Seductor. Especialmente agraciado con el sexo contrario. +2 en cualquier tirada relacionada.
- Nivel 4: El alma de la fiesta. Sabes dirigir el cotarro, ser indispensable. Alguien se muere por tus huesos.
- Nivel 5: Casanova. Nadie será capaz de negarte nada si sabes como pedirlo.

**Sueño ligero. 3 PG.**

El personaje se despierta con una facilidad pasmosa, haciendo muy difícil sorprenderle por la noche. Los que quieran acecharle mientras duerme tienen una penalización extra de -4.

**Tasar: 2 PG.**

+4 en todas las tiradas de analizar objetos y materiales raros o preciosos.

**Velo de banalidad. 3 PG.**

El personaje sabe pasar desapercibido entre los demás, haciendo creer a los demás que es un personaje insignificante +4 en las tiradas de pasar inadvertido.

**Vista certera: 1PG.**

+2 en puntería cuando el personaje usa un arma especialmente diseñada para la caza.

# DESVENTAJAS

## **Antisocial.2PG cada nivel.**

Lo importante que es el personaje dentro de la sociedad.

- Nivel 1: Frío y arisco. -2 en situaciones relacionadas.
- Nivel 2: Callado Se posee una dificultad de habla fuera de lo común. -2 en toda conversación.
- Nivel 3: Poco agraciado físicamente. -2 en cualquier tirada relacionada.
- Nivel 4: Marginado. No sabes comportarte en público.
- Nivel 5: Estigma. El personaje está condenado socialmente por alguna causa. Definir.

## **Bajo. 3 PG.**

El personaje es especialmente bajo (menos de 1,50).Tiene -1 en Constitución, solo aplicable al cálculo de vitalidad, y su movimiento base es de 0,8.

## **Bárbaro. 6 PG.**

El personaje no pertenece a una civilizada. -2 en todas las tiradas relacionadas.

## **Cleptómano. 2 PG.**

El PJ tiene el hábito de robar cosas llamativas y de poco valor de forma compulsiva (2 ó 3 veces por partida). Para controlarse durante una escena hay que superar una tirada de VOL + Concentración de dificultad 25.

## **Cobarde.2PG cada nivel.**

El personaje no es precisamente un derroche de valor.

- Nivel 1: Indeciso. Si no se supera una tirada de Voluntad + concentración a dificultad 20, se actuará el último durante le primer turno de un conflicto.
- Nivel 2: Miedoso. -2 en todas las tiradas relacionadas.
- Nivel 3: Pusilánime. La presencia de ánimo del personaje será legendaria. El cálculo de raciocinio será de Voluntad x 1.5, en lugar de Voluntad x 2.
- Nivel 4: Mente débil. Cualquier tirada para leer, confundir o averiguar tus emociones, pensamientos o percepción de la realidad tiene un bono extra de 4 puntos.
- Nivel 5: Voluntad paupérrima. -2 en Voluntad.

## **Cojera. 4 PG.**

El personaje tiene lesionada una pierna y pierde por ello la cuarta parte de su movimiento, sea del tipo que sea, excepto volar, en el caso de que pueda.

## **Código de conducta. 3 PG x nivel.**

El personaje sigue un código de comportamiento que limita sus acciones.

Puede estar relacionado con una profesión, condición social o con la forma de ser del personaje.

Para eludir el código durante una escena es preciso superar una tirada de Voluntad + coraje a dificultad 15.

Cada nivel adicional (máximo 5) supone una penalización de -2 en las situaciones donde se desobedezca dicho código, así como en las tiradas para tratar de evitar cumplir las directrices del código.

Eludir el código sin una motivación explícita puede suponer una perdida de entre 1 y 3 puntos de razón, en función del juicio del máster y la actuación del jugador.

### **Corrupción. 5PG por nivel.**

Esta desventaja mide la influencia que tiene el poder de la oscuridad sobre el personaje.

- Nivel 1: El personaje siente la llamada de la oscuridad de vez en cuando. Tira VOL+ coraje a Dificultad 18 para eludir cometer un acto malvado y sin sentido.
- Nivel 2. Los grandes señores de la oscuridad, te llaman y te tientan. VOL -5 ante su presencia o en cualquier situación que suponga desobedecerles.
- Nivel 3. El personaje es irremediabilmente maligno, y disfrutará haciendo el mal.
- Nivel 4. El personaje está completamente influenciado por el mal, hasta tal punto que le es imposible si quiera pensar por si mismo.
- Nivel 5. La corrupción está tan anidada dentro del individuo que forma parte de su esencia. Desvincular al personaje de la fuente maligna le conllevaría la muerte.

Este trasfondo puede subirse automáticamente si el personaje comete actos de maldad desmesurada durante la partida.

### **Deber.1PG cada nivel.**

El personaje posee de un código de honor o alguna clase de obligación que restringe su comportamiento.

- Nivel 1: Código moral personal. Definir.
- Nivel 2: Obligación propia de un cargo de importancia.
- Nivel 3: Código moral muy severo. Definir.
- Nivel 4: Obligaciones continuas y peligrosas por parte de tus superiores.
- Nivel 5: La muerte antes de desobedecer.

### **Enemigo.5PG cada nivel.**

Hay alguien que no te tiene en muy alta estima precisamente.

- Nivel 1: Un único enemigo psicópata.
- Nivel 2: Hay un súper tipo que quiere acabar contigo a cualquier precio.
- Nivel 3: Algún manda más te la tiene jurada.
- Nivel 4: Cierta organización internacional te busca vivo o muerto.

Nivel 5: Medio mundo te quiere muerto y el otro medio te odia.

### **Enfermedad mental. 3PG cada nivel.**

El personaje es aquejado por ataques de enajenación mental, pánico, esquizofrenia o cualquier otra enfermedad mental que se le ocurra al máster.

De vez en cuando, el PJ sufre un ataque de esquizofrenia o locura, que solo se puede reprimir con una tirada de VOL + coraje a dificultad 12. Por cada nivel adicional, se añade un ataque más y la dificultad sube en 3 puntos.

Esta desventaja sube automáticamente un nivel por cada 5 puntos de razón que pierda el personaje.

### **Favor a deber.3PG cada nivel.**

El personaje le debe un favor a alguien, y ha de pagar su deuda.

- Nivel 1: Favor a un apersona corriente.
- Nivel 2: Favor a un súper héroe o súper villano.
- Nivel 3: Favor a algún empresario sin escrúpulos o similar.
- Nivel 4: Libertad condicional so pena de muerte.
- Nivel 5: Estás hasta el cuello de mierda.

**Minusvalía.2PG cada nivel.**

El personaje posee una minusvalía física de diversa índole.

- Nivel 1: Cojera, pulso poco fiable, dolor crónico, etc. -2 en las tiradas relacionadas.
- Nivel 2: Tuerto, manco o algo parecido. - 4 en las tiradas relacionadas.
- Nivel 3: Pérdida de un sentido (oído, voz, tacto).
- Nivel 4: Herida crónica, edad avanzada. - 4 en las tiradas relacionadas.
- Nivel 5: Minusválido, ciego o algo igual de grave.

**Pasado oscuro.2PG cada nivel.**

El personaje acarrea una carga a causa de su vida pasada.

- Nivel 1: Secreto familiar, pasado vergonzoso.
- Nivel 2: Problemas con la justicia.
- Nivel 3: El personaje huye de algo.
- Nivel 4: Buscado internacionalmente.
- Nivel 5: El personaje es el enemigo público número uno.

**Patoso. 4 PG.**

El PJ tiende a caerse, tropezar, etc. -2 a todas las tiradas de atletismo.

**Rebelde. 2 PG.**

-2 en Voluntad cuando recibe órdenes.

**Tartamudo.2 PG.**

Esta dificultad otorga un penalizador de -2 en todas las tiradas que tengan que ver con el habla.

**Tímido. 3 PG.**

-2 a Carisma e Inteligencia en presencia de extraños.

**Tuerto. 8 PG.**

Al personaje le falta un ojo. -2 en todas las tiradas relacionadas con la vista.

**Vanidoso 4 PG.**

-2 en Destreza y Habilidad cuando se es adulado.

**Venganza. 3 PG x nivel.**

Alguien te quiere hacer daño por algún motivo. A nivel uno será un solo enemigo. A nivel cinco, una mega organización de escala mundial.

**Vista deficiente.4 PG.**

-2 en todas las tiradas relacionadas con la vista.

**Voto. 4 PG.**

El personaje ha realizado una promesa a cierto personaje o deidad, y no podrá romperla bajo ninguna circunstancia.

## DONES

En C-System, se le llama Dones a todo trasfondo que otorgue cualidades especiales y por encima del nivel humano.

En Berserk, los dones están relacionados con la profesión del personaje, de modo que muchos de la mayoría de ellos están restringidos para un tipo u otro de profesión, siendo imposible escogerlos si escogemos una profesión que no sea la adecuada.

### PROFESIONES BÁSICAS

Existen ocho profesiones básicas, una por cada atributo principal. Cada profesión ofrece un +2 a un atributo y un -1 a otros dos. También otorgan un +5 a una habilidad y ofrece el derecho de adquirir una serie de trasfondos nuevos.

Con estas ochos ya quedan bien definidos la mayoría de los personajes en Berserk, pero, si te parecen insuficientes, puedes inventarte otras, usando estas como esquema.

Un personaje puede escoger todas las profesiones que desee, siempre y cuando pague el coste en PG.

#### Acróbata 5PG

+2 en Destreza. -1 en Fuerza y Constitución. +5 en la habilidad de Acrobacias.

#### Artesano 5PG

+2 en Constitución. -1 en Carisma y Voluntad.  
+5 en la habilidad de Artesanía.

#### Explorador 5PG

+2 en Percepción. -1 en Habilidad y Carisma.  
+5 en la habilidad de Supervivencia.

#### Erudito 5PG

+2 en Inteligencia. -1 en Percepción y Constitución.  
+5 en la habilidad de Educación.

#### Galán 5PG

+2 en Carisma. -1 en Fuerza y Constitución.  
+5 en la habilidad de Etiqueta.

#### Guerrero 5PG

+2 en Fuerza. -1 en Carisma e Inteligencia.  
+5 en la habilidad de Esgrima.

#### Pícaro 5PG

+2 en Habilidad. -1 en Fuerza y Carisma.  
+5 en la habilidad de Subterfugio.

### DONES PARA ACRÓBATAS

#### Caer de pie 2PG

El personaje tiene una gran facilidad para evitar el daño por caídas. Las caídas normales de menos de 7 metros no le supondrán daño alguno.

Para caídas mayores, hay que sortear una tirada de Destreza + acrobacias a dificultad 12 + la susodicha altura.

#### Contorsionista experto 3PG.

Las articulaciones del personaje dan de sí más de lo humanamente posible.

Podrá pasar por hosquedades y huecos de cualquier tamaño, siempre y cuando quepa la cabeza.

#### Coordinación total 3PG.

No se recibirá penalización alguna al usar un arma en cada mano.

A efectos de reglas, el acróbata realiza una sola tirada de combate y aplica el daño de ambas armas.

#### Pulso firme 6PG

Las manos del personaje son firmes y jamás tiemblan. Esto le confiere un +3 a todas las tiradas relacionadas con espadas pequeñas, malabares y el lanzamiento de objetos.

### **Puntería milagrosa 5PG**

A la hora de lanzar objetos, la puntería del personaje no tiene parangón. Puede alcanzar cualquier objetivo, sin importar la distancia.

A efectos de reglas, reduce un nivel los penalizadores por distancias lejanas (los objetos lejanos son tratados como objetos a media distancia, los objetos a media distancia no tienen penalizadores y los objetos cercanos tienen la bonificación de objetos muy cercanos).

### **Reflejos agudos 3PG**

El individuo tiene una inusitada capacidad de reacción. +6 a la iniciativa del personaje.

## **DONES PARA ARTESANOS**

### **Comerciante experto 3PG**

El artesano es capaz de obtener buenos precios en la compraventa de mercancías. Por cada éxito en una tirada de persuadir, logra un descuento del 5% en los productos o un 5% de beneficio extra en sus ventas.

### **Dotes marítimas 5PG**

El personaje sabe todo lo necesario para hacerse a la mar. +3 en las tiradas de artesanía, orientarse, acrobacias y supervivencia cuando esté a bordo de un barco.

### **Granjero experto 2PG**

El individuo se ha criado en una granja o similar. +2 en las tiradas de supervivencia y artesanía, siempre y cuando el jugador de una explicación lógica y convincente de cómo su personaje aplica su experiencia pasada a la situación actual.

### **Improvisar 3PG**

El personaje es un experto en usar objetos de forma improvisada. Siempre y cuando el jugador de una explicación lógica, no se le aplicarán los penalizadores por objeto inapropiado o por improvisar un arma.

### **Orfebre experto 6PG**

El artesano es un gran artista del metal, y sabe como embellecerlo y mejorarlo. Por cada éxito de Artesanía, el precio del objeto embellecido aumenta un 10%.

Un arma o armadura mejorada por un orfebre

mejora en uno su daño y resistencia por cada 5 éxitos sacados en su tirada.

Las tiradas para mejorar un objeto suele ser a dificultad 15, y solo pueden aplicarse una vez por objeto, posteriores intentos siguen las reglas de acción múltiple (+3 a la dificultad por cada nuevo intento).

### **Remedios caseros 3PG**

El artesano puede curar heridas y malestares usando productos caseros y de fácil adquisición.

A efectos de reglas, se podrán intentar tiradas de medicina sin necesidad de material médico. Si además se tienen nociones de Supervivencia, se podrán echar mano de productos naturales.

## **DONES PARA EXPLORADORES**

### **Cazador experto 5PG**

El sigilo y la puntería del personaje son legendarios. +5 en ambas habilidades siempre que se use un atuendo y armas adecuadas para al caza.

### **Empatía animal 3PG**

El explorador podrá comunicarse con los animales de una forma más o menos natural. Esto le permitirá "conversar" y pedirles ayuda como podría pedírselo a un ser humano.

### **Visión en la penumbra 3PG**

La agudeza visual del personaje es tal que puede ver perfectamente en condiciones de luz paupérrimas. El tenue brillo de las estrellas, o la simple luz de una vela serán suficientes para él.

### **Superviviente 6PG**

El instinto de supervivencia es increíblemente intenso en el personaje, que puede incluso volver de la muerte por pura fuerza de coraje.

La tirada será de VOL + Coraje a una dificultad de 15 + los puntos de vida negativos recibidos.

### **Rastreador experto 2PG**

Una cualidad muy solicitada en un explorador. Permite seguir un rastro sin dificultad en las condiciones más estrambóticas.

La tirada estándar es de Percepción + Supervivencia a una dificultad de 18, aunque cuanto peores sean las condiciones, mayor será la dificultad.

### **Trampero 3PG**

El personaje es un experto en el montaje de trampas al aire libre. Podrá usar su habilidad de supervivencia para montar y desmontar trampas complejas sin penalización alguna.

Esta nueva habilidad permite crear toda clase de trampas exóticas con pocos medios (ver reglas sobre trampas para más detalle).

## **DONES PARA ERUDITOS**

### **Alquimista de guerra 2PG**

El personaje puede usar sus nociones de Pociones para, con los ingredientes adecuados, crear pólvora, y con ella, montar explosivos.

La dificultad para crear un explosivo es de 2 puntos por punto de daño que cause, más otro punto por cada 0,5m de alcance.

El tiempo de detonación ha de ser definido por el jugador antes de crear la bomba.

### **Eminencia 5PG.**

La fama como erudito del personaje es reconocida en todas partes. Carisma +3 ante gente culta.

### **Maestro de pociones 3PG**

El erudito gana un +2 en su habilidad de pociones. Además, podrá crear ungüentos con esas pociones.

Un ungüento tiene el mismo efecto que una poción, pero no precisa de ser ingerido, solo es necesario frotarlo contra la piel durante un par de turnos, o ser introducido mediante una herida.

### **Médico experto 3PG**

La habilidad del erudito es tal, que sus cualidades como médico son muy superiores a la de la mayoría. Por cada éxito en sus tiradas de Medicina, recupera dos PV en lugar de uno.

### **Percepción extra sensorial 3PG**

El personaje tiene una facilidad especial para percibir fuerzas ocultas y espíritus invisibles, aunque se encuentre a una larga distancia.

Tendrá derecho a realizar tiradas de investigación y alerta para descubrir este tipo de hechos.

### **Potencial mágico 6PG**

El personaje ha tenido un tutor que le ha enseñado los fundamentos de La Magia. Podrá aprender las habilidades mágicas como cualquier otra habilidad.

## **DONES PARA GALANES**

### **Perspicacia 3PG.**

El personaje tiene especialmente desarrollada la perspicacia y la astucia. Esto le permite conocer profundamente a la gente con un solo vistazo y ser bastante preciso en averiguar sus intenciones.

A efectos de regla, este trasfondo permite leer los pensamientos superficiales de aquel con el que se habla, solo es preciso superar una tirada enfrentada de INT + empatía VS INT + actuar.

### **Confabulador experto 3PG**

La capacidad de mentir y engañar del personaje roza lo sobrenatural. Con suficientes éxitos, podrás incluso convencer a tu enemigo que arriesgue la vida por ti.

### **Prestigio social 2PG**

El personaje cuenta con cierta fama y renombre en ciertos círculos sociales aristocráticos.

Ningún noble se va a manchar las manos por ti, pero al menos te escucharán si les hablas adecuadamente.

### **Espadachín experto 5PG**

Ágil y elegante a la vez, el personaje es un experto en el uso del florete.

Se obtiene un bono de +2 al daño y en bloquear ataques cuando se use esta arma. También se podrá enfrentar a un enemigo más sin sufrir penalización alguna.

### **Estratega militar 3PG**

Se es bastante ducho a la hora de dar órdenes y comandar una tropa. Liderazgo +5 siempre y cuando se trate de un grupo nutrido de soldados entrenados y medianamente disciplinados.

### **Elegancia natural 6PG**

El galán gana un bono de +2 a su Carisma siempre y cuando actúe de forma elegante y cortés.

## **DONES PARA GUERREROS**

### **Armas gigantes 3PG**

El guerrero ha sido entrenado en el uso de armas gigantes, como la mata dragones de Gattsu, pudiendo usarlas sin penalización alguna.

Estas armas, además de su daño son capaces de realizar una nueva maniobra de combate, el Barrido. Con el Barrido, un personaje puede atacar hasta tres enemigos con un solo ataque y sin penalización, siempre y cuando estén en frente de él.

### **Combatiente experto 5PG**

El guerrero ha sido adiestrado en nuevas formas de lucha, más eficaces. Se adquieren cuatro nuevas maniobras de combate:

- Giro imposible. Permite realizar un giro de 180º y atacar al que tengas a tu espalda, sin penalización alguna. También es útil para esquivar saetas y flechas, aunque nuestra iniciativa no alcance los 5 puntos de diferencia con la del rival.
- Estocada mejorada. El daño por estocada y apuñalamiento aumenta en 2 puntos.
- Acometida. El personaje podrá correr y atacar en un mismo turno y sin que le suponga penalización alguna.

### **Impávido 3PG**

El guerrero ha visto mucha sangre y miseria. El aura de terror de los monstruos más terribles no le afectará, no obstante, esto también le hará menos humano, resta tres puntos de raciocinio.

### **Fama en la batalla 3PG**

La agresividad del guerrero es legendaria. Carisma +3 ante cualquiera que conozca sus proezas.

### **Piel resistente 6PG**

La musculatura y estructura ósea del personaje es tal, que su defensa contundente sirve de armadura natural ante los daños punzo-cortantes y contusiones mayores.

No protege ante otros dañosa, como el fuego, el ácido o la magia.

### **Resistencia reforzada 2PG**

El personaje gana +1 a su Constitución, pero solo para el cómputo de vitalidad y aguante

## **DONES PARA PÍCAROS**

### **Agilidad felina 6PG**

La agilidad y reflejos del personaje le permiten eludir el daño con una increíble facilidad. A efectos de reglas, se gana un bono de +3 en la armadura personal, siempre y cuando el personaje pueda moverse.

### **Alquimista oscuro 5PG**

El personaje puede inventarse sus propias pociones y venenos, pudiéndole otorgar los efectos más insospechados.

La tirada corriente es INT + Pociones a dificultad 18. En función de los efectos, el máster puede modificar dicha dificultad por valores comprendidos entre 12 y 35.

Cada dos éxitos incrementa el nivel de la poción un punto.

### **Camaleónico 3PG**

Se es un experto en disfrazarse y pasar desapercibido. Se gana un bono de +5 en las tiradas de actuar, a la hora de hacerse pasar por otro, siempre y cuando jugador describa como se disfraza su personaje.

### **Manos ágiles 3PG**

El pícaro tiene una gran facilidad para los juegos de manos y el hurto. +3 en toda tirada relacionada.

### **Mentiroso experto 2PG**

Se posee una habilidad innata para mentir. +4 en las tiradas de persuadir, siempre y cuando se cuente una mentira verosímil y bien elaborada.

### **Picardía 3PG**

El personaje es astuto y zalamero como pocos. Carisma +2 cada vez que trate de engañar o engatusar a alguien.

## **DONES LIBRES**

### **Curación rápida 5PG**

El personaje se cura con gran facilidad. La recuperación de PV es el doble de lo habitual. Las tiradas de Medicina le restauran 2PV, en lugar de uno, por cada éxito obtenido.

### **Especialidad 2PG**

Al personaje se le da especialmente bien algo, obteniendo un +3 en las tiradas relacionadas.

Ha de ser algo extraordinariamente concreto, como, por ejemplo, navegar con un determinado modelo de barco, montar una clase de caballo, usar un modelo específico de espada, o ligar con chicas de ojos azules.

### **Fe ciega 6PG**

+3 en Voluntad ante actos que perturben tu Fe y creencias, o cuando luches por ellas.

### **Gigantesco 10PG.**

El individuo mide más de tres metros, y es fuerte como un roble. A costa de perder un punto en Carisma y Destreza, gana 2 en Fuerza y Constitución.

### **Resistencia a la enfermedad 3PG**

Tu capacidad para resistir enfermedades y venenos es inaudita. +5 en las tiradas para resistir dichos males.

### **Técnica secreta PG variables**

Posees una técnica de lucha secreta de efectos extraños y poderosos.

El jugador podrá elaborar su propio ataque especial, y usarlo en combate cuando quiera. Pero cada vez que la use perderá tanto aguante como PG costase dicho movimiento.

Existen varios efectos que se le pueden agregar a una técnica. Cada nivel en uno de ellos cuesta 1PG (cuesta menos que en otros casos para compensar la pérdida de aguante).

Bien combinados, pueden dar cosas como una lanza de fuego, o una espada arrojadiza atada con una cadena, así que dale al coco.

- Alcance. Por cada PG invertido el alcance del ataque se incrementa en exponente de 4 (4, 16, 64, 256, 1024)
- Daño. Por cada nivel, el daño se incrementa en un punto.
- Área. Provoca una explosión, afectando a todos aquellos dentro del área de efecto. Los metros cuadrados aumentan por cada nivel en exponente de dos (2, 4, 8, 16, 32)
- Efecto. Se añade un efecto específico, distinto al de causar daño. Deslumbrar, quemar, provocar daño no letal, petrificar, o lo que te imagines. El efecto durará un turno por éxito sacado en la tirada de combate. Exige una explicación semirealista de cómo funciona.
- Aumento. Cada nivel suma +2 a la tirada de combate o +4 a la iniciativa.

Una técnica, en el fondo, se aplica a un arma, por tanto, para efectuarla correctamente, se ha de superar la consiguiente tirada de combate con dicha arma, e impactar en el enemigo.

El nivel máximo de un efecto no puede sobrepasar la mitad del nivel de la habilidad empleada en la tirada de lucha.

## DONES PARA CRIATURAS

Estos dones no están disponible para que los jugadores los escojan, si no para crear a las distintas razas y criaturas de la Tierra Media.

### **Aliento. 2PG por nivel.**

Otorga la habilidad aliento a nivel uno. Esta habilidad permite a la criatura lanzar un cono de energía elemental (fuego, frío, electricidad, etc.), causando 3 puntos de daño por éxito del atacante.

Se puede usar para barrer una zona entera (un metro por nivel de habilidad), pero entonces se sufre una pena de -3 en la tirada. Si se usa esta maniobra, todos los que estén dentro del área de efecto deberán tirar para eludir el ataque.

Esta habilidad provoca un daño por agotamiento igual a la puntuación en el atributo empleado, pero el personaje puede usar voluntariamente un nivel inferior para agotarse menos.

### **Armadura natural. 2PG x Nivel.**

Conchas, exoesqueletos, tegumentos endurecidos, etc. +1 a la armadura por nivel.

### **Aura de Terror. 5PG por nivel.**

El aura mide lo pavoroso que es la criatura a los ojos humanos. Su puntuación se suma a las tiradas de intimidar y se restan a todas las demás tiradas sociales.

La principal ventaja del aura es que se aplica a todos los humanos que vean a la criatura por igual, sin penalizador alguno.

Por cada éxito en la tirada de intimidar, la víctima tendrá un -1 en la tirada de ataque contra la criatura.

Si los éxitos superan la voluntad del la víctima, esta quedará paralizada a causa del terror durante una escena o sea “despertada” de alguna manera.

### **Camuflaje. 2 PG por nivel**

Por cada nivel de esta opción, se gana un punto extra en ocultarse. Si el camuflaje no cambia con el ambiente, solo es válido para el ambiente natural de la criatura, costará 1 PG por nivel.

### **Cola gruesa. 6 PG.**

Una poderosa cola que otorga Fuerza +2 cuando se golpea con ella.

### **Colmillos. 1 PG**

Un par de colmillos afilados. Causan +2 de daño con un +2 en la dificultad y un -1 a la iniciativa.

### **Cuernos. 4 PG**

Colocados en la cabeza, suelen usarse de forma agresiva, causando un daño letal de FUE +2.

### **Debilidad. 10 ó 15 PG.**

Hay una sustancia (la plata, por ejemplo), que causa especial daño al personaje. Cualquier herida causada con esta sustancia causará el doble de daño (o 5 puntos de daño por asalto).

Si la sustancia es más común (como el fuego o la luz del sol) otorgará 15 PG en lugar de 10.

### **Descerebrado +20 PG.**

La criatura no poseerá voluntad ni ideas propias, siendo un mero autómatas que obedecerá a su amo. Si no posee amo, su única finalidad será buscar alimento. Se obtiene inmunidad al miedo y al control mental ordinario.

### **Diminuto. 30PG.**

La criatura mide poco más de 25 cm. Esto hace que su Fuerza, Constitución y Atletismo no puedan sobrepasar el nivel 5. Su rango y capacidad de desplazamiento sean reducidos a la mitad, y no podrá portar ninguna clase de objeto preparados para la escala humana (como son el caso de las armas).

Cualquier tirada para ocultarse o esquivar gana una bonificación de 10 puntos.

### **Encantamiento. 3PG por nivel.**

Otorga la habilidad Encantamiento a nivel uno. Encantamiento es una habilidad que causa un cambio de estado en la víctima, si esta falla su tirada enfrentada.

Ejemplos de cambios de estado son: aterrorizar, petrificar, enamorar, dormir, confundir, cegar, enfurecer, etc.

El conflicto se resuelve mediante una tirada enfrentada de Voluntad o Carisma (según proceda) + Encantamiento VS Voluntad + coraje. Por cada éxito del atacante, la víctima es encantada un turno.

### **Espinas. 2 PG**

Las espinas pueden estar situadas en el pelaje o en el cuerpo de la criatura, a modo de protección, o en brazos y colas, a modo de armas. +1 de daño letal cuando se golpee.

### **Garras. 2 PG por par**

Las garras convierten siempre el daño de un puñetazo en daño letal. Aumentar el daño cuesta 1 PG extra por punto de daño.

### **Grandes mandíbulas. 6PG.**

Unas potentes mandíbulas que suman +9 al daño. No obstante, dado su tamaño, la tirada de pelea tiene una penalización de -3.

### **Glándulas venenosas.**

Colocadas en la piel, en los colmillos, en las espinas o en las garras, afectan a cualquier víctima que toque la zona donde se encuentren.

Una glándula con veneno cuesta 2PG por nivel que posea el veneno.

Luego, si quieres, puedes añadirle algunas opciones extras:

Opciones	Efecto	PG
Ácido	La glándula segrega un ácido en vez de veneno. Los antídotos son inútiles. La potencia del ácido, y su daño, disminuirá en 1 por turno hasta disiparse.	+5
Paralizante	Paraliza 1d6 turnos por nivel que posea.	+2
Instantáneo	El veneno actuará en turnos, en vez de en minutos	+2
Arrojadizo	Puede ser lanzado a FUE metros	+2
Alucinógeno	Causa ilusiones en vez de daño.	+1
Aturdidor	Daño contúndete.	/2

### **Mandíbulas. 3PG.**

Unas potentes mandíbulas que suman +6 al daño. No obstante, dado su tamaño, la tirada de pelea tiene una penalización de -3.

### **Miembro extra. 2 PG.**

Un par de brazos adicionales. Permiten una acción extra por turno sin penalización.

### **Nadador total. 4 PG**

Esta especie está diseñada para nadar en el agua, sus miembros son hidrodinámicos. Su movimiento para nadar es Destreza x2

**No muerto. 15 PG.**

El PJ está cínicamente muerto. No respira, ni le late el corazón. No envejecerá, permanecerá igual que cuando murió, pero con un aspecto pálido y mas cadavérico.

Un no muerto sufre un -2 (-6 si su cuerpo ha sido seriamente deformado) en toda habilidad social, salvo en intimidación.

El tejido muerto no tiene capacidad de curación, la única opción que tendría la criatura es consumir vitalidad de seres vivos.

No tiene aguante, con lo que no se puede caer agotado. Lo malo, es que el uso de cualquier poder sobrenatural consume puntos de vida.

No puede morir aunque los puntos de vida bajen de cero. Por cada 5 puntos de vida negativos pierde un punto en DES y FUE.

Si se llega a los cero de vida, si puede llegar a morir si se le daña de esta una de dos formas:

- Daño ocasionado a una zona vulnerable o usando alguna debilidad de la criatura.
- Daño que provoque la destrucción total del cuerpo. Fuego, ácidos, descompresión, etc.

Para tener este trasfondo, es obligatorio incorporar alguna debilidad o zona vulnerable.

**Respiración acuática. 2 PG.**

La criatura puede respirar en el agua.

**Reptante 3PG**

La criatura se arrastra por el suelo, como una serpiente o un lagarto muy gordo. Su movimiento base es de 0,75.

**Resistencia elemental. 1PG por nivel.**

Esta habilidad otorga un bono en la armadura contra el frío y el fuego. El bono es de 1 punto por cada dos niveles de habilidad.

**Piel resistente. 10PG.**

La piel de es muy dura, y protege contra muchas heridas. La DC de la criatura protegerá contra cualquier clase de daño, y no solo contra el contundente.

**Seudópodos. 2 PG.**

Un par de tentáculos, como los de un calamar. Permiten una acción extra por turno sin penalización. Las tiradas de manipulación de objetos tienen una penalización de -1, pero las de agarrar usando la FUE tiene una bonificación de +1.

**Visión nocturna. 2PG.**

Permite ver en el espectro infrarrojo y el calor para orientarse en la oscuridad.

**Volador completo. 5 PG**

La raza tiene alas, con las que puede volar, la raza puede volar a una altitud máxima de 1000m.

Las razas voladoras tienen una nueva habilidad natural, que define el movimiento aéreo. Se llama volar y tiene base 3.

Su movimiento al volar es vuelox50kph.

**Zona vulnerable. 7 PG.**

Una de las regiones del cuerpo de la criatura no está protegida por su armadura natural.

La destrucción de dicha zona ocasiona la muerte de la criatura.

# RAZAS

En Berserk aparecen una gran variedad de criaturas y etnias a lo largo de toda la historia que abarca el manga, de los cuales hemos extraído los cuatro grupos políticos más destacados y que mayor presencia tienen en la trama, además de los elfos y apóstoles, sin los cuales perdería mucha personalidad esta ambientación.

A la hora de crear la ficha de Berserk, los jugadores deberán seleccionar una de las razas aquí descritas, y que el director admita como disponibles, dependiendo de cual de ellas se adapte mejor al personaje que desean interpretar, y la época histórica en la que se desenvuelva la partida.

En nuestra historia también existió los que se conocía como “la casa de Tudor”, gobernando Inglaterra desde 1485 hasta 1603.

El emblema es una rosa de ocho pétalos, cuatro blancos en el centro y cuatro rojos en el exterior, simbolizando la unión de la casa de York con la casa de Lancaster.

El estilo de lucha tuda típico se basa en llevar armadura pesada y esperar durar más que su oponente, golpeando más fuerte que el otro y confiando en su resistencia natural y su fuerza para derrotarlo, en lugar de esquivar sus ataques.

## TUDA

<b>Fuerza:</b> +4	<b>Voluntad:</b> +2
<b>Constitución:</b> +4	<b>Habilidad:</b> +0
<b>Inteligencia:</b> +0	<b>Carisma:</b> +0
<b>Percepción:</b> +0	<b>Destreza:</b> -2
<b>Habilidades:</b> Artesanía +5. Armas pesadas +5.	
<b>Trasfondos raciales:</b>	
<b>Coste en PG:</b> 0.	

Los Tudor son una raza de gente mayormente belicista.

Principalmente muestran una tez de piel morena u oscura, junto a cabellos negros o castaños y ojos azabaches.

De constitución recia y curtida, las gentes de Tudor destacan por su gran fortaleza física y espíritu de supervivencia, siendo grandes hombres de renombre en las batallas.

Es poseedor de las fuerzas militares más poderosas de cualquier reino, subvencionadas por la gran familia Vandimion, por ello protegen también el reino de Vritannis.

# ELFOS

<b>Fuerza:</b> -5	<b>Voluntad:</b> +5
<b>Constitución:</b> -5	<b>Habilidad:</b> +0
<b>Inteligencia:</b> +0	<b>Carisma:</b> +5
<b>Percepción:</b> +3	<b>Destreza:</b> +5

**Habilidades:** Empatía +5.

**Trasfondos raciales:** Volador completo (vuelo a nivel 5), Diminutos, Encantamiento a nivel 3 (fascinar), encantamiento a nivel 3 (sanar), encantamiento a nivel 3 (cegar).

Bastoncillos de elfo: +1 al daño cuando se use la habilidad de pelea (contundente contra humanos y letal contra seres malignos)

**Coste en PG:** 0.

Los elfos son criaturas natales del Plano Astral. Su ciudad de origen en el mundo humano es Elfhelm, un lugar utópico donde los elfos conviven con magos y brujas.

Alejados de los estereotipos que marcó Tolkien, estos elfos más bien parecen hadas o ninfas, seres pequeños y frágiles y con alas que tienen propiedades mágicas.

Los elfos apenas se distinguen entre sí debido a que no tienen genitales, sin embargo tienen otros factores que se distinguen, y es el hecho de que las elfas llevan motivos florares alrededor de su cuerpo.

Los elfos son criaturas del bien: bondadosos, compasivos, siempre alegres y dispuestos a ayudar a cualquiera en apuros; no obstante, también son traviosos y dados a organizar alguna que otra gamberrada. Los lugares en los que han habitado estas criaturas retienen parte de su esencia, por lo que son santuarios protegidos de las bestias de las tinieblas. Además, el polvo de sus alas tiene unos efectos curativos casi milagrosos.

Al parecer, conforme se han ido extendiendo las enseñanzas del Vaticano, las antaño firmes creencias en lo sobrenatural y maravilloso (lo que incluye a criaturas como los elfos) han ido desapareciendo, por lo que cada vez queda menos gente capaz de percibirlos. Esto llevó a que gran número de elfos desapareciesen del mundo mortal para refugiarse en su plano natal.

Son de tamaño menudo, con todos los bonificadores y penalizadores que ello conlleva. Y tienen alas con las que volar a su velocidad normal.

Los elfos tienen una asombrosa facilidad para leer las emociones del corazón humano, llegando incluso a percibir las imágenes que formamos en nuestro cerebro si van ligadas a emociones intensas.

Los elfos son criaturas muy frágiles y delicadas, pero compensan sus carencias con una gran agilidad y presencia.

En cuanto a su aspecto, los elfos presentan rasgos finos y delicados acordes con sus diminutos cuerpos, y unas características alas y orejas largas y puntiagudas.

## KHUSANA

<b>Fuerza:</b> -2	<b>Voluntad:</b> +0
<b>Constitución:</b> -2	<b>Habilidad:</b> +5
<b>Inteligencia:</b> +0	<b>Carisma:</b> -2
<b>Percepción:</b> +2	<b>Destreza:</b> +5
<b>Habilidades:</b> Sistemas +4, acrobacias +3, subterfugio +2, sigilo +3.	
<b>Trasfondos raciales:</b> Improvisar, vista aguda.	
<b>Coste en PG:</b> 0.	

La mayoría de los khusana tienen el pelo negro y el cutis bastante oscuro.

Su cultura difiere bastante de los demás grupos culturales de Berserk, dejando patente un marcado aire hindú.

Los khusana son fibrosos y elásticos, pero les falta el poder muscular de algunas razas más grandes.

Los khusana tienen los dedos más rápidos y ágiles de todas las tierras civilizadas, y son muy hábiles para trepar, esconderse, y moverse sigilosamente, por lo que son unos ladrones y asaltantes estupendos.

## MIDLANDÉS

<b>Fuerza:</b> +1	<b>Voluntad:</b> +1
<b>Constitución:</b> +1	<b>Habilidad:</b> +1
<b>Inteligencia:</b> +1	<b>Carisma:</b> +1
<b>Percepción:</b> +1	<b>Destreza:</b> +1
<b>Habilidades:</b> -	
<b>Trasfondos raciales:</b> Adaptables (10 PG adicionales para repartirlos entre sus habilidades).	
<b>Coste en PG:</b> 0.	

Los midlandeses originales tenían piel morena y ojos grises, pero conforme se anexionaban más territorios al imperio, el mestizaje fue eliminando los rasgos raciales.

Entre todos los habitantes del mundo de Berserk, los Midlandeses han demostrado ser los más prolíficos y adaptables, pudiendo aprender cualquier tipo de profesión con relativa facilidad.

Gracias a ello, son el colectivo más numeroso de todo Berserk.

## PANEIRANO

<b>Fuerza:</b> +0	<b>Voluntad:</b> +0
<b>Constitución:</b> +0	<b>Habilidad:</b> +2
<b>Inteligencia:</b> +2	<b>Carisma:</b> +2
<b>Percepción:</b> +2	<b>Destreza:</b> +0
<b>Habilidades:</b> Etiqueta +2, Armas de Asta +2, Esgrima +2, Educación +2, Subterfugio +2.	
<b>Trasfondos raciales:</b>	
<b>Coste en PG:</b> 0.	

Tienden a tener un tono de piel entre claro u moreno claro, en las zonas costeras principalmente, y el pelo rubio o castaño y largo, con grandes ojos oscuros.

Son más refinados y elegantes que la mayoría de humanos, y esto hace que sen perfectos caballeros y cortesanos.

## APÓSTOLES

<b>Fuerza:</b> +5	<b>Voluntad:</b> -2
<b>Constitución:</b> +5	<b>Habilidad:</b> +0
<b>Inteligencia:</b> +0	<b>Carisma:</b> -2
<b>Percepción:</b> +0	<b>Destreza:</b> +0
<b>Habilidades:</b> Atletismo +5.	
<b>Trasfondos raciales:</b> No Muertos, Regeneración a nivel 2. Código de conducta a nivel 3 (Obedecer a la Mano Divina), Corrupción a nivel 2.	
Zona vulnerable (cabeza).	
Visión nocturna.	
<b>Coste en PG:</b> 0.	

Los Apóstoles son los siervos de la Mano Divina.

Antes de convertirse en demonios, los Apóstoles eran simples humanos, atados a las maquinaciones del destino como portadores del Beherit, el cual usaron como mecanismo para invocar a la Mano Divina, y así liberar su alma de la fragilidad mortal. Mediante el rito del sacrificio, abandonan su humanidad para convertirse en un ser demoníaco, inmune a las debilidades humanas.

Los Apóstoles son las criaturas más poderosas del mundo, quitando los miembros de la Mano Divina y el Caballero de la Calavera. Pues su condición demoníaca les confiere, además de la citada inmunidad a las debilidades tanto físicas como mentales de los humanos, una gran gama de aptitudes sobrenaturales, las cuales son expresadas en toda su magnitud cuando adquieren su verdadera forma, es decir, cuando abandonan la apariencia que poseían antes del sacrificio.

Los apóstoles pueden alterar su forma real con su forma humana a voluntad, con solo invertir un turno.

<b>Fuerza:</b> +10	<b>Voluntad:</b> -7
<b>Constitución:</b> +10	<b>Habilidad:</b> +0
<b>Inteligencia:</b> +0	<b>Carisma:</b> -2
<b>Percepción:</b> +0	<b>Destreza:</b> +0
<b>Habilidades:</b> Atletismo +5.	
<b>Trasfondos raciales:</b> No Muertos, Regeneración a nivel 2, Armadura natural +4. Código de conducta a nivel 3 (Obedecer a la Mano Divina), Corrupción a nivel 2, Enfermedad mental a nivel 2, Zona vulnerable (cabeza), aura de terror a nivel 2.	
Visión nocturna.	
<b>Coste en PG:</b> 0.	

Se pueden invertir PG en Dones adicionales, para personalizar a gusto su forma demoníaca real.

NOTA: Si da la casualidad de que alguno de tus jugadores se transforma en Apóstol durante una partida, los modificadores a los atributos de la antigua raza son suprimidos y sustituidos por los del Apóstol. Las modificaciones a las habilidades, sin embargo, se mantienen.

# SISTEMA DE JUEGO

---

## RESOLUCIÓN DE ACCIONES

---

### DADO Y TIRADAS

#### DADO

El dado que propongo en este juego es un dado C (1dC). Que nadie se asuste, es un dado de veinte caras normal y corriente, al que le cambiamos los valores 17, 18, 19 y 20 por un 20 de color verde, un 19 de color rojo, un 18 de color negro, y un 17 de color negro también.

Para realizarlas los cambios podemos pintar el dado con rotuladores permanentes (los que se usan para escribir en los CDs suelen pintar el plástico). También podemos usar pequeñas pegatinas (o trocitos de papel pegados). Yo lo que hago es usar un poco de "Typex", procurando que no queden "grumos" y luego usar un rotulador permanente (de esta forma, puedo volver el dado a su estado natural rascando el Typex).

**El valor rojo** es la pifia de toda la vida. Una pifia es una metedura de pata garrafal, algo bastante penoso y que suele ocurrir en el peor de los momentos. Queda a juicio del Máster describir la metedura de pata del personaje, aunque, si lo prefieres, puedes tirar de nuevo el dado y restar el valor a la tirada.

**El valor verde** es todo lo contrario. El bonito crítico que todo el mundo espera. Un crítico es una acción que, por hechos inesperados o intervención divina, nos sale infinitamente mejor de lo que esperábamos. Igual que ocurre con el caso anterior, es el Máster el que decide el alcance del suceso. También puedes tirar de nuevo el dado y sumar el resultado a la tirada.

**Los valores negros** son los llamados "incertidumbre en el destino". Cuando un personaje saca este valor, los acontecimientos pueden verse alterados por la deidad del personaje, y lo bien que este se lleve con ella.

Si prefieres usar otros colores distintos, o usar el dado sin colorear, tampoco nos vamos a pelear.

#### LA TRIADA

Cuando tu héroe intenta realizar una acción, tira los dados para ver si tiene éxito.

Suma Atributo + Habilidad + 1dC y compáralo con un Número de Dificultad (o ND).

Si la suma es igual o mayor, se tiene éxito.

Resta al valor obtenido el ND para saber la cantidad de éxitos. Los éxitos nos señalan lo bien que lo hacemos. Un éxito es algo conseguido por los pelos, un 5 algo magnífico, y un 10 una proeza digna de un héroe de leyenda. En el caso que deseemos resolver un conflicto (una competición, una pelea, seducir a alguien, etc.), el ND es sustituido por la tirada del rival.

## MODIFICADORES

Los modificadores son situaciones extrañas que alteran el resultado de una tirada. Siempre se suman o restan a las características antes de realizar la tirada.

Ejemplos de modificadores:

- +6. Objetivo inmenso. Muy buen discurso. Realizar una trivialidad.
- +5. Disparo a quemarropa. Ataque a traición. Superioridad técnica.
- +4. Enemigo en retirada o humillado. Blanco estacionario, situación ventajosa. Material mucho más resistente.
- +3. Objetivo muy grande o cercano. Ataque contra alguien desarmado. Buena estrategia.
- +2. Buena iluminación. Exhibición de poder o tecnología. Interpretación ingeniosa o divertida del personaje.
- +1. Silencio total. Sorpresa. Equipo apropiado. Fama local.
- 1. Ruido notable. Apuntar al hombro. Equipo o terreno inapropiado.
- 2. Objeto pequeño o alejado. Atacar o esquivar desde el suelo. Interpretar incorrectamente al personaje.
- 3. Ataque desde una cobertura. Arma improvisada. Cojera o mano zurda.
- 4. Ataque a la cabeza o a la mano. Situación inapropiada o desconocida. Objeto poco apropiado
- 5. Ataque a alguien atrincherado. Sin experiencia. Violar completamente el concepto del personaje.
- 6. Objeto diminuto o lejano. Pérdida de un ojo o una pierna. 2 acciones en un turno.

## TRAMPAS Y CERRADURAS.

Las trampas y puertas con cerraduras son cosas comunes en las mazmorras y fortalezas, tan típicas en la épica fantástica. Por eso las trato aquí.

### CERRADURAS

Generalmente, una cerradura tiene la misma resistencia que el resto de la puerta. Por lo que a menos que el personaje sea un bestiajo de dos metros lleno de músculos, lo tiene difícil para abrir una puerta de hierro por la fuerza. Deberá usar su astucia para forzar la cerradura.

Las cerraduras se fuerzan mediante tiradas de Habilidad + artesanía, y requieren de ciertos utensilios para conseguirlos. Unas ganzúas estaría bien, pero otras cosas pueden valer, aunque puede conllevar penalizadores de entre -1 a -5 usar un objeto poco apropiado.

La dificultad para abrir una cerradura no tiene nada de especial, es decir, es una tarea que puede ir de lo fácil a lo humanamente imposible en función de la situación y mala leche del máster. Aquí te dejo una tabla a modo de orientación:

Cerradura de una vivienda	20
Cerradura oxidada	25
Cerradura de seguridad	30
Cerradura de una prisión	40
Cerradura de un lugar sagrado	50

Algunas cerraduras especiales, como las mágicas, pueden requerir tiradas de otras habilidades, como Ocultismo.

## TRAMPAS

Colocar una trampa requiere de dos cosas: conocimiento y materiales.

Lo primero se demuestra superando una tirada de Habilidad + trampas a una dificultad entre 16 y 40. Lo segundo corre a cargo de la imaginación e ingenio del jugador, y del tipo de trampa que desee montar. Una trampa de lazo solo requiere de una cuerda y un junco flexible, pero un pasadizo con un techo que baja requiere es una obra de ingeniería. Ante todo, juzga la explicación que te de el jugador a la hora de crear su trampa. Cuanto más detallada e imaginativa sea, menor ha de ser la dificultad a la hora de crear una trampa, y mayor su efecto.

Trampa	Dificultad	Daño
Lazo que te atrapa del pie.	14	-
Cepo.	16	+2
Pinchos en el suelo.	18	+4
Varios dardos salen disparados de una pared.	20	+6
Veneno en el agua.	22	+6
Caída por agujero oculto en el suelo.	24	+8
Foso con estacas.	26	+12
Piedra cayendo del techo	28	+12
Cuchilla en forma de guadaña.	32	+16
Puerta que se cierra, sellando una habitación.	35	-
Salen estalactitas afiladas de las paredes.	35	+20
Chorro de ácido	40	+25

Si una víctima cae en una trampa, ha de lanzar una tirada de Destreza + atletismo VS Habilidad + trapa del trampero + daño de la trampa. Por cada éxito del trampero, recibirá un punto de daño, aunque eso puede aumentar en función del tipo de trampa. Algunas trampas, son humanamente imposibles de esquivar.

Si se trata de encontrar una trampa, se ha de superar una tirada de Percepción + trampas VS Habilidad + trampas del trampero.

Para desactivar una trampa, se ha de proceder a una tirada enfrentada de Habilidad + trampas. Solo se puede desactivar una trampa si se ha encontrado antes de que se active. El tiempo necesario para desactivar una trampa es tantos turnos como dificultad /2 posea.

Si se desea, se pueden añadir algunos efectos extras a la trampa, pero requerirá de más materiales y la dificultad de elaboración aumentará.

Efecto	Dificultad extra
Camuflaje (+N a la dificultad de encontrarla).	+2+N
Veneno, u otra sustancia, de nivel N	+4+N
N puntos de daño extra	+4+N

## LA SUERTE

La suerte es un nuevo parámetro que permite al jugador modificar el destino de su personaje mediante su interpretación. Inicialmente, todos los personajes tienen 0 puntos de destino, pero esa cantidad puede verse alterada en función del comportamiento del jugador durante el juego:

Acción	Puntos de destino
El personaje actúa según los designios de su dios durante una misión.	+1
El jugador rolea correctamente su personaje durante una crónica entera.	+1
El personaje supera alguna prueba relevante, o hace un acto de sacrificio extremo desinteresadamente.	+1
El personaje consigue agradar a su dios.	+1
El jugador actúa de forma rastrera para obtener más puntos de destino.	-2
El personaje actúa en contra de sus creencias	De-1 a -3.
La misión fracasa por la mala actuación de los jugadores	-1
El PJ actúa de mal forma, confiado en los puntos de destino que tiene.	-2
El PJ se salva gracias a la intervención de la suerte.	Vuelve a 0

La cuenta ha de llevarla el máster en secreto, y jamás ha de ser mostrada a los jugadores. Los puntos de destino entran en juego en los momentos de incertidumbre, es decir, cuando el jugador saque un punto negro en el dado.

Cuando llegue el momento, el Máster ha de comparar los puntos de destino que tenga acumulados el personaje con la siguiente tabla.

Puntos	Beneficios divinos
-7 o menos	Desgracia divina. A más puntos negativos, peor el desastre.
-6	Pifia absoluta.
-5	Fallo grave.
-4	Fallo automático
-3	Toma el valor del dado como -1d6x4
-2	Toma el valor del dado como -1d6x3
-1	Toma el valor del dado como -1d6x2
0	Toma el valor del dado como +1d6x2
1	Toma el valor del dado como +1d6x3
2	Toma el valor del dado como +1d6x4
3	Ocurre un hecho fortuito y beneficioso para el personaje.
4	Ocurre algo que favorece mucho al personaje.
5	Éxito automático, en caso de combate, el atacante obtiene 1d6 éxitos/daño.
6	Crítico absoluto
7	Ocurre algo muy bueno para el PJ, algo que va más allá del crítico normal y corriente.
8	Intervención divina menor
9	Intervención divina considerable
10	Intervención divina mayor

Durante sus aventuras, es posible que los PJS encuentren algún objeto místico que aumente momentáneamente su suerte. En ese caso, suma el bono de suerte oportuno a los puntos de destino que tenga el personaje.

### FORZANDO EL DESTINO.

Esta acción puede realizarse cuando salga el punto negro en el dado. Consiste en gastar un punto de destino para obtener un beneficio mayor en la situación. Cuando se realice esta acción, el personaje pierde un punto de destino y gana un bono de +3d6 en su tirada (a parte de los beneficios divinos que le correspondan). Abusar de esta acción puede conllevar la cólera de los dioses.

# LA ACCIÓN

## COMBATE

Cuando los héroes se meten en una pelea, se frena el juego y se juega en turnos. Un turno representa 3 segundos de "tiempo de juego." Cada héroe puede intentar una acción cada turno. Después de que hayan actuado todos, el turno acaba.

*En el campo de batalla no perecen ni reyes, ni nobles ni plebeyos. Perecen los derrotados.*

*Grifhit, Tomo 7*

## TIRADA

En un combate, ambos participantes realizan una tirada de lucha y la comparan con la de su adversario. Dependiendo del tipo de combate, la tirada será de un tipo u otro:

**Pelea cuerpo a cuerpo:** un ataque violento usando solo la fuerza bruta. Tira Fuerza + pelea. Si usas un arma, usa la habilidad de combate más adecuada en lugar de la de Pelea. No permite apuntar a una zona determinada del cuerpo.

**Ataque a distancia:** tira Percepción + Puntería. En caso de usarse armas de fuego o ballestas, se usará la habilidad de Disparo. Para manejar armamento pesado, o maquinaria de asedio, utiliza Artillería.

**Florituras con arma blanca:** un ataque ágil y eficaz. Tira Habilidad + la habilidad de combate más adecuada.

## ARMAS

Un arma es un objeto (hachas, sillas, etc.) o poder (garras, artes marciales, rayos ópticos, etc.) capaz de infringir daño.

Toda arma tiene un bono al daño, a demás, pueden traer modificadores a la tirada de combate y a la iniciativa.

**El bono a la iniciativa y a la puntería se aplican a las tiradas correspondientes cuando empuñamos el arma, el bono de daño se aplica solo si el atacante tiene éxito en su tirada.**

## INICIATIVA

La iniciativa mide la rapidez de reacción de un personaje, y determina el orden de declaración de las acciones. Para calcularla realiza una tirada enfrentada de DES + Alerta.

El jugador con el PJ de menor iniciativa declara su acción primero, y el de mayor iniciativa declara el último. De esta manera, los personajes más rápidos obtienen una buena ventaja, ya que saben de antemano que acción va a realizar su contendiente.

Por ejemplo, Un PJ1 saca una iniciativa de 13, y un PJ2 saca una iniciativa de 16. El PJ1 declara que va a realizar un puñetazo, y el PJ2, viendo dicha acción, decide declarar que va a apresar el brazo del PJ1 y aplicarle una llave. Después, ambos jugadores realizan una tirada (FUE + pelea en este caso), si gana el PJ1, logra dar su puñetazo, si gana el PJ2, logra realizar la presa.

De esta forma tan sencilla, se logra unos combates vistosos y dinámicos, donde los jugadores han de medir bien sus acciones, sin tener que agobiarse con páginas de tediosas reglas sobre maniobras. No obstante, más abajo se describen varias maniobras opcionales, por si quieres complicar la cosa.

A menos que se produzca algún hecho especial (como un ataque especial o sorprendente), la iniciativa se calcula una sola vez por escena.

También hay un par de casos especiales:

- La diferencia en la iniciativa de un PJ es mayor que la suma de PER + alerta del rival. En este caso, el PJ lento no podrá defenderse durante el primer turno del combate. Solo se realizará una tirada por parte del atacante a dificultad 12.
- Que uno de los combatientes use un arma de largo alcance y el otro no (arma de melé). En tal caso el PJ con el arma de melé no podrá atacar hasta que logre acercarse. Además, un arma a distancia no se puede esquivar a menos que se gane la tirada de iniciativa por más de 5 puntos; de lo contrario, se considera una tirada simple a dificultad 12 por parte del PJ con el arma de largo alcance.

## ACCIONES ESPECIALES

**Acción múltiple:** realizar otra acción por turno supone un -3 en ambas tiradas. Realizar tres, un -6. Usar 2 armas o luchar contra dos enemigos se considera 2 acciones.

**Apuntar:** +1 a la puntería por turno apuntando. Máximo 3.

**Apuntar a una zona del cuerpo:** Un ataque impacta donde decida el jugador. Es decir, según como se describa el ataque, se impactará en un lugar u otro.

La localización de una herida, no causa daño extra, solo sirve para darle color al combate y para discernir si entra en juego la armadura del personaje. Es cierto que se puede morir más fácilmente al ser golpeado en la cabeza que en una pierna, pero eso ya lo contempla el sistema de daño.

Un personaje suele apuntar a las zonas más grandes del cuerpo (cabeza, abdomen, pecho y extremidades), siempre tratando de atinar a la zona más desprotegida, aquella que no posea armadura, o sea menos resistente. No obstante, también se puede optar por apuntar a zonas más pequeñas, como una mano, los ojos o entre las articulaciones, en tal caso, el master es libre de adjudicar el modificador que crea más oportuno a la tirada.

**Bloquear:** detienes un ataque. Habilidad + pelea si se bloquea con las manos, habilidad + lucha si se usa un arma o escudo. Realizar un bloqueo exitoso supone entrar en una situación de ventaja, ganando un+3 en tu próxima tirada. Bloquear un arma con las manos tiene una pena de -3.

**Carga:** Esta maniobra se puede hacer tanto con armas como sin ellas. Básicamente se toma carrerilla para lanzarse sobre el contrario. Por cada dos metros de carrerilla, y hasta un máximo de 8 metros, se añade un punto de daño. Aunque aquí se describa como una sola maniobra, en realidad son dos juntas (la carrerilla y el ataque), por lo que se aplican las normas de acción múltiple.

**Correr:** realiza una tirada de destreza + agilidad a dificultad 15. El número de éxitos multiplícalos por el movimiento base para calcular la distancia recorrida en un turno. A menos que tenga alguna cualidad que lo modifique (alto, bajo, cuadrúpedo, etc.), el movimiento base de un personaje es 1.

**Desarmar:** Arrebata el arma al enemigo mediante una tirada de Habilidad + la habilidad de lucha pertinente.

**Defensa mental:** defensa contra el engaño, el miedo, la hipnosis, la manipulación mental o la lectura del pensamiento. Tira VOL + coraje contra la tirada adversaria.

**Esquivar:** elude un ataque (destreza + pelea). Realizar una esquivada exitosa otorga un +3 en la próxima tirada. En las explosiones, cada éxito, solo anula un punto de daño (onda expansiva).

**Estocada / apuñalar.** Se trata de atacar con la punta del arma, en lugar de con su filo. Este tipo de ataque tiene bonificaciones sobre las armaduras ligeras (ver la sección de armaduras más adelante). Algunas armas (como las lanzas y las flechas) realizan esta acción a la fuerza otras, como una maza o un hacha, les resulta imposible.

**Golpear sin dañar:** Representa una maniobra no letal para aturdir a un enemigo de alguna manera. Se golpea un punto vital controlando la potencia del golpe. Para eso, sufres una penalización de -6, ya que debes golpear en un sitio exacto y controlar tu fuerza. Si el ataque tiene éxito, tu oponente sufre el triple de daño por aturdimiento, pero no recibe ninguna clase de daño letal.

**Guardar acción:** tu personaje espera a actuar y puede realizar la acción en cualquier número de iniciativa por debajo del que haya tirado.

**Nadar/ escalar/ bucear:** como correr, pero la distancia dividida entre 2.

**Rodillazo/Patada baja:** Consiste básicamente en dar un golpe con la pierna en zonas bajas como las rodillas o la entrepierna. Otorga +1 al daño y -1 en la tirada de ataque. Puede usarse también para cosas como quebrar la espalda de alguien con la rodilla o dar un rodillazo a un enemigo en el costado.

## **SOBRE EL NIVEL DE DESAFÍO**

Es una pequeña medida que he tomado para calcular la capacidad de combate de una criatura o guerrero.

$\text{Desafío} = (\text{Ataque} + \text{daño del arma} + \text{Defensa} + \text{Constitución} \times 3 + \text{Protección} \times 2) / 10$ .

Toma Ataque como la suma del atributo y habilidad que se use para combatir con más frecuencia, y Defensa como la suma del atributo y habilidad que se use para defenderse con más frecuencia.

Aproximadamente, para derrotar a un enemigo de nivel determinado, se necesita que la suma de los niveles de sus enemigos duplique el suyo. Es decir para derrotar a una criatura con desafío 20, necesitarías 3 ó 4 héroes a con nivel de desafío, aproximadamente, nivel 10.

## **DUELOS Y ESCARAMUZAS**

Básicamente, son los dos tipos de combates que pueden llegar a darse.

### **Duelos**

Un Duelo es un combate importante, generalmente contra un PNJ de buen nivel, y que ofrece un nivel de desafío interesante.

Estos combates son más largos e interesantes y se aplican todas las reglas de combate anteriormente señaladas.

### **Escaramuzas**

Una escaramuza es todo lo contrario, es una lucha contra multitud de enemigos menores, que suelen ser masacrados sin piedad. En estos casos, para agilizar el combate, puedes transformar las tiradas enfrentadas en tiradas simples a una dificultad fija usando esta fórmula:

**Tirada enemiga = (Atributo + habilidad de lucha +5) + (3 x número de enemigos).**

De esta manera, el combate se reducirá a una tirada básica por parte del personaje. Si te fijas, ya he incluido el modificador por acción múltiple en la ecuación, por lo que el daño obtenido se aplicará por igual a todos los enemigos a los que el personaje ataque simultáneamente.

Tampoco es preciso que tires la iniciativa (a menos no tan a menudo), se considerará que el personaje siempre ataca al grupo de enemigos, y que estos solo logran dañarle si este falla en su tirada.

Por cada fracaso obtenido, uno de los enemigos quedará ileso, y el personaje sufría un +1 al daño sufrido. Es decir, el daño sufrido es igual al daño del arma enemiga más los fracasos sacados por el personaje.

# DAÑO Y SALUD

## DAÑO

**En combate:** el daño se calcula cuando el PJ agresor consigue al menos un éxito en su tirada de ataque. Se calcula como:

**Diferencia entre las tiradas de lucha + daño del arma.**

**Empujones (opcional):** por cada 5 puntos de daño (contados antes de aplicar la armadura) se es empujado 1m.

**Caídas:** por cada metro de caída libre se sufre 3, 6 desde los 10m, puntos de daño.

## CÁLCULO DE LA VITALIDAD

Cuando un ataque alcanza una zona, sólo se resta vitalidad de ese lugar. Cuando una zona determinada se quede sin vitalidad quedará incapacitada (fractura, cercenada, etc.), fuera de uso hasta que recupere la mitad de sus puntos de vida.

Por ejemplo, un PJ con una Constitución de 10 tendría 15 PV el abdomen y en las dos secciones del pecho, y 10 PV en cada una de las demás secciones de su cuerpo. Si dicho PJ recibiese un golpe con un bate de béisbol que le causase 12 PV de daño en el brazo, éste quedaría fracturado de inmediato, mientras que si lo recibe en el pecho quedaría muy dañado, pero no se le rompería el esternón, a menos que recibiese un segundo golpe.

En determinados casos, el efecto será más grave (una pierna cortada no puede curarse, al menos no en un humano corriente) y en otros será mortal (no existe ser humano que sobreviva a una decapitación o a que le traspasen el corazón con una lanza). El efecto concreto del ataque variará en función del tipo de ataque y el juicio del máster (las antorchas queman, las lanzas atraviesan, las garras despedazan, etc.).

Los daños generales (desangrado, envenenamientos, etc.) se reparten, a partes iguales, entre el pecho, el abdomen y la primera zona afectada.

## PENALIZACIONES POR HERIDAS.

Si una zona determinada del cuerpo pierde más de los dos tercios de su vitalidad, el PJ sufrirá una herida.

Una herida supone un penalizador de -3 en todas las tiradas que tienen que ver con dicha zona del cuerpo, además de perder 5 puntos de aturdimiento. Las penalizaciones de una extremidad solo afectarán al personaje cuando use dicha extremidad, pero las de tronco, abdomen y cabeza se aplican a todas las situaciones físicas. Las penalizaciones se suman, si son varias zonas del cuerpo las afectadas.

Si la herida es producida por un ataque punzo-cortante, además, empezará a sangrar (hemorragia). Una herida sangrante produce una pérdida de 2, 3 ó 5 puntos de vitalidad, dependiendo de la gravedad del ataque y la zona afectada. Esa pérdida se producirá cada tantos turnos como puntos de Constitución tenga el personaje, o hasta que se consiga cortar.

Una herida en el pecho izquierdo ocasionada por una maniobra de empalamiento (lanzas, puñales, etc.) alcanza el corazón del personaje.

## CURACIÓN

De forma natural, un humano regenera tantos PV al día como CON/2 tenga, siempre que esté en reposo y bajo cuidados adecuados.

Aplicando tiradas de medicina (dificultad 15 más lo que el DJ estime oportuno) sobre una herida, se recuperan tantos PV como éxitos atacados. No obstante, no se puede repetir más de una vez por herida.

Cuando un personaje recupera puntos de vida de forma natural (los otorgados por su Constitución, o los obtenidos por alguna habilidad de regeneración) debe de repartirlos de forma equitativa entre todas sus zonas dañadas. Es decir, si un PJ con una pérdida de 5 PV en un brazo, 3 PV en una pierna, y 8 PV en el pecho regenera 9 PV, al final le quedará un daño de 2 PV en el brazo y 5 PV en el pecho.

Si el PJ obtiene ayuda en forma de intervención médica, magia, o cualquier otro tipo de ayuda médica localizada, los PV obtenidos irán a parar íntegramente a la zona implicada. Si se diese el caso de que sobrasen puntos, éstos se perderían.

## SUSTANCIAS NOCIVAS

Este daño se sufre al entrar en contacto con elementos dañinos, como venenos, ambientes hostiles, enfermedades o el fuego.

Estos daños se clasifican según la intensidad del daño que pueden causar.

Nivel	Ambiente	Veneno	Droga	Ácidos
3	Inhóspito	Belladona	Alcohol	Agua fuerte
5	Dañino	Arsénico	Pentatol sódico	Ácido clorhídrico
7	Mortal	Cobra	LSD	Ácido sulfúrico

Nivel	Enfermedad	Fuego	Electri.	Cansancio
3	Malestar	Una antorcha	220 V	Correr un poco
5	Neumonía	Una hoguera	330 V	Nadar, luchar
7	Plaga	Una pira	Una farola	Escalar

Las quemaduras (ácido, electricidad y fuego) causan daño por cada turno de exposición.

Las drogas, venenos menores y enfermedades producen efectos dañinos cada minuto, no cada turno. El nivel del veneno indicará los puntos de vida que se pierde mientras dure.

El efecto dañino del medio ambiente y las enfermedades se prolongan días o semanas.

Si un personaje es alcanzado por una sustancia nociva, ha de superar una **tirada de Constitución + Atletismo a una dificultad igual a 18 + nivel pertinente** o quedará afectado.

En caso de que la sustancia sea inoculada mediante un ataque (como un mordisco), también puedes sumar a la dificultad el daño.

Cada turno se ha de repetir la tirada; si se supera, la sustancia nociva deja de actuar. Si tu partida es de corte realista, el efecto sólo remitirá con los cuidados adecuados o si no es demasiado grave (una pulmonía puede sanar; la peste, es bastante más difícil de superar).

Si la sustancia es una droga o veneno menor, el daño se restará del Aguante, en lugar de la Vitalidad.

Si la enfermedad es de origen mental, en lugar de puntos de Vida se perderán puntos de Razón. Normalmente este tipo de enfermedades no se adquieren así (primero se pierde la razón y luego se coge la enfermedad, no al revés), pero algunos hechos especiales (como un conjuro de locura), pueden crear este tipo de situaciones.

Algunos poderes, como la mirada de una gorgona o el fuego de un dragón, causan cambios de estado o daño especial. En tal caso, resuelve la cosa con tiradas enfrentadas.

La variedad de enfermedades, venenos y males es casi infinita, por lo que el master deberá usar el sentido común, y usar estas reglas como guía, no como algo estricto.

## COBERTURA Y DAÑO A OBJETOS

Los puntos de daño estructural (PDE) equivalen a la vitalidad en objetos, maquinaria y estructuras inanimadas.

El cálculo de los PDE viene dado por el tipo de objeto, y la fortaleza del material.

OBJETO	FORTALEZA
Maleza (por m de espesor), cristal, puerta de madera. Cerradura metálica	1
Rocas (por m de espesor), puerta metálica, muro (1 m)	6
Árboles, un carromato.	18
Muro de madera, verja de metal	2-3
Puerta de fortaleza	40
Una torre de asedio	30
Muralla o Muro de cemento (1 m)	10

Fortaleza equivale a Constitución y Fuerza en los objetos inanimados.

Para calcular los PDE, multiplica Fortaleza por 2, por 5 si se trata de un objeto único o especial.

# COMBATES MASIVOS

---

Las siguientes reglas son optativas. Para el caso de que prefieras una resolución más simulacionista de un conflicto entre ejércitos, o si prefieres dejar completamente al azar el resultado de una batalla, y no planear su desenlace.

## LOS EJERCITOS

### NOCIONES

- **Ejército.** Fuerza militar que representa a uno de los bandos. En una batalla hay, como mínimo, dos ejércitos enfrentados.
- **Unidad.** Componente individual de un ejército. Puede ser un soldado, una maquina de asedio, una unidad de artillería, etc. Una unidad es cada uno de los personajes, animales y máquinas que componen un ejército.
- **Batallón.** Conjunto de unidades que luchan en un frente. Un ejército parte como un único batallón, pero se van reformando y dividiendo a lo largo de la batalla, según los designios del líder del ejército.
- **Líder.** Encargado de la organización y funcionamiento de un ejército, así como de las estrategias a seguir. Es preciso distinguir entre los líderes absolutos de un ejército (reyes, generales, etc.), que son los responsables absolutos de las estrategias generales, y los líderes de batallón (capitanes, comandantes, etc.), que son los responsables de cualquier batallón que actúe de forma separada del grueso del ejército.

### MANEJO DEL EJÉRCITO

El resultado de un enfrentamiento entre dos grupos numerosos se determina mediante tiradas enfrentadas de Inteligencia + Liderazgo por parte de ambos líderes.

Cada tirada representa, más o menos, una hora de tiempo de juego y determina una fase de la batalla. Entre una fase y otra, los personajes actuarán libremente, como en cualquier otra escena del juego (ver apartado "La Batalla como Escena"). Si uno de los bandos alcanza los suficientes puntos de victoria (PUV), gana la batalla.

Cada tirada de liderazgo exitosa agrega un punto de victoria. Las acciones heroicas de los personajes también contribuyen a aumentar el contador de PUV.

### Modificadores

- **Tamaño del ejército o batallón.** Se suma +1 por cada exponente de dos unidades (2, 4, 8, 16, 32, 64, 128, 256, 512, 1.024, 2.048, 4.096, 8.192, 16.284, 32.568, etc. En caso de luchar en un cuello de botella, la bonificación de tamaño queda anulada, luchando ambos bandos en igualdad de condiciones
- **Bono de equipamiento:** otorga entre 1 y 5 puntos al ejercito mejor armado. Para hacerte una idea, puedes sumar el valor del arma y armadura más común y restarle el valor y armadura más común del ejercito rival.
- **Bono por armas de asedio:** Suma +1 extra cada exponente de 4 (4, 8, 16, 32, etc.) piezas de "artillería" incluidas en tu ejército. Para que este bono se aplique es preciso tener en cuenta el alcance de las armas y que el líder explique en su estrategia como decide utilizarlas.
- **Escenario.** Suma un +3 al ejército mejor protegido por el terreno o aquel que tenga una posición más favorable.
- **Moral.** Suma otro +3 al ejercito más motivado. Puedes pedir una tirada de

Carisma + liderazgo y un discurso a cada uno de los líderes.

- Las diversas estrategias empleadas por los líderes y las descripciones que hagan los jugadores de las mismas otorgan +2, +4 o +6 puntos de bonificación añadidos.

### **Margen de éxito**

- De 2 a 6. Supone un penalizador de un punto a las próximas tiradas del rival por cada dos éxitos obtenidos.
- De 7 a 11. Supone un penalizador de un punto a las próximas tiradas del rival por cada éxito obtenido. Además, el líder rival deberá de superar una tirada de Carisma + liderazgo enfrentada para reagrupar su bando.
- Más de 11. El ejército perdedor es diseminado. El líder perdedor ha de realizar una tirada de Carisma + liderazgo a dificultad 25. Por cada éxito recupera un exponente de 2 unidades de su bando (con un éxito 2, con dos éxitos 4, con tres éxitos 8, etc.). Si falla, la batalla es considerada perdida.

### **ESTRATEGIAS**

Un líder puede mandar a todas o parte de sus tropas realizar movimientos específicos dentro de la batalla. Para poner en práctica una estrategia con éxito hay que superar una tirada adicional de liderazgo.

Las estrategias funcionan igual que las acciones en una pelea. En función de la descripción que el jugador de, el master impone una bonificación o penalización a la tirada. Siéntete libre de inventar las que desees, aquí dejaremos algunos ejemplos típicos:

- **Dividir al ejército.** Divides tus fuerzas en dos o más batallones. Una estrategia básica es colocar un batallón de unidades pesadas en primera línea para que sirvan de escudo y un segundo grupo con unidades de mayor alcance a salvo en la retaguardia. Recuerda que el bono cambia en función de las unidades del batallón.

- **Movilizar tropas.** Parte de tus unidades se desplazan y atacan al enemigo por otro frente. Un batallón se mueve igual que un personaje normal y corriente, solo has de tener una idea clara de la distancia a recorrer.

- **Reordenar frente.** Cuando un batallón sufre cuantioso daño, se moviliza, o es sorprendido por la retaguardia suele necesitar tiempo organizarse y contraatacar. En este caso, la tirada de liderazgo deberá de realizarla el líder a cargo del frente, no el líder absoluto del ejército.

- **Formaciones.** La organización de las tropas. Una formación más compacta reduce el daño cuerpo a cuerpo, pero duplica el daño cuando se es atacado por unidades a distancia o explosiones, y una formación más dispersa al revés.

- **Moral.** Un batallón es tan susceptible al miedo y la desesperación como lo es un personaje corriente. No obstante, el carisma y la capacidad de liderazgo de un líder ayuda. Cuando el miedo atenace a una tropa, usa una tirada de apoyo de CAR + liderazgo. Los éxitos obtenidos se sumarán a la VOL + coraje del batallón o ejército.

## **PUNTOS DE VICTORIA**

En una batalla rara vez se está luchando hasta que muere el último enemigo, es más normal que uno de los bandos termine cediendo primero. Para representar eso, están los puntos de victoria (PUV).

La cantidad de PUV necesarios para ganar una confrontación puede variar mucho en función de la situación.

Si la batalla consiste exclusivamente en destrozarse unos a otros, la cantidad de PUV está relacionada con la cantidad de unidades que posea el rival. Se precisan de dos puntos de victoria por cada exponente de dos unidades que compongan el ejército rival. Es decir, para derrotar a una banda de 512 enemigos ( $2^9$  elevado a 9) se precisarían 9 puntos de victoria.

Si la cosa va de defender una posición, los PUV estarán definidos en función del tiempo que se precise resistir. Se precisa un punto por cada hora que sea necesario mantener la batalla.

Una batalla puede producirse con el fin de conseguir ciertos objetivos (como destruir cierto objeto, apoderarse de ciertos artefactos o rescatar a cierta persona). En este caso, se precificaría de un punto de victoria por cada uno de los objetivos a cumplir.

# LA BATALLA COMO ESCENARIO

Este es el caso más habitual, los personajes forman parte de las tropas de un ejército, y la batalla no es más que otro escenario más, donde se suceden los acontecimientos planeados, más o menos, por el máster.

## LA BATALLA

Los acontecimientos de la batalla serán tratadas como una escena más en tu juego y serán narrados desde el punto de vista de los personajes. Es decir, el máster solo contará a los jugadores lo que se supone que están viendo sus personajes.

En una batalla multitudinaria, en realidad, hay muy poco protagonismo individual. Básicamente consiste en matar y evitar que te maten.

De vez en cuando, sucederán cosas, puede que el enemigo dispare salvas de artillería, que nuevas naves espaciales ataquen por la retaguardia, o cualquier otra cosa. La cuestión es que estas situaciones serán narradas como cualquier otro hecho de la partida, y los jugadores deberán actuar como mejor crean.

Si quieres, puedes montarte un esquema mental de cómo va la batalla y que posición ocupan los personajes, incluso puedes usar las reglas de combates entre ejércitos si quieres resolverlo con todo lujo de detalles, pero tus jugadores estarán "en el meollo", no serán conscientes de lo que pasa más allá de su alcance de visión.

## POSICIÓN EN LA BATALLA

En función de la posición inicial dentro del batallón, es más plausible que sucedan una serie de acontecimientos u otros.

### Vanguardia

La parte frontal del ejército, donde se produce el primer choque con las fuerzas enemigas y la que se mete de lleno entre las líneas enemigas.

Dado el batiburrillo y caos que se produce, toda tirada de esquivar tiene un -5.

Es la posición más difícil de abandonar, ya que las unidades se ven presionadas tanto por los enemigos que están delante, como por los aliados que vienen de atrás.

Los ataques a distancia de las unidades enemigas suelen ir dirigidos contra la vanguardia al comenzar la batalla, pero una vez que las unidades de ambos bandos se mezclan es prácticamente imposible distinguir aliados de enemigos si no estás en el meollo.

Los personajes en vanguardia suelen encontrarse con un muro de enemigos dispuestos a todo aunque, como ventaja, rara vez se tendrán que preocupar que las fuerzas enemigas les rodeen o les ataquen por la espalda.

Sin duda alguna, esta es la posición más peligrosa, pero también la que mayor facilidad tiene de llegar hasta el líder rival, la fortaleza enemiga, o hasta cualquier otro objetivo posible.

### Centro

La parte más gruesa del ejército. Entra en acción una vez las vanguardias de ambos ejércitos han chocado.

El centro de un batallón suele ser víctimas de las armas de área de efecto, como catapultas, conjuros o cañonazos, antes del choque inicial.

Si se toca retirada, las fuerzas centrales son las que han de procurar mantener la formación y mantener una retirada ordenada.

Desde la zona central se puede llegar a todas las demás posiciones. O dicho de otra manera, si un personaje quiere cambiar de posición, ha de pasar primero por la zona central.

### **Laterales**

Vienen a ser las partes exteriores izquierda y derecha de un batallón.

Si el enfrentamiento es frontal la mayor se da siempre hacia el centro, pero si el batallón es sorprendido por un flanco, dicho flanco se transforma en una nueva vanguardia.

### **Retaguardia**

La parte trasera del batallón y la última en entrar en conflicto. Generalmente, sirve de apoyo al centro y sus unidades se van moviendo allá donde las fuerzas aliadas comienzan a flaquear.

La retaguardia puede convertirse en vanguardia si el batallón es sorprendido por la espalda.

### **Reservas**

Técnicamente no se consideran dentro de un batallón, más bien son batallones que aguardan para entrar en el conflicto, a modo de refuerzos.

## **SITUACIONES HEROICAS**

Aunque la cruda realidad es que un soldado individualmente poco hace en una guerra, esto es un juego, por lo que quedaría algo insulso que los personajes se dedicasen a rajarse o disparar durante un tiempo y fuera.

Queda mucho más divertido si los jugadores tienen alguna oportunidad de cambiar los acontecimientos o, al menos, les ocurre cosas interesantes que pueden tener repercusión más adelante.

Las situaciones heroicas son sucesos especiales que pueden darse en torno a los personajes, que según como sean resueltas, pueden tener consecuencias a más largo plazo.

Puedes introducir todas las situaciones que desees, aquí dejo algunas a modo de ejemplo.

### **Cargar objeto**

El personaje tiene la oportunidad de recoger o llevar algo importante para la batalla. Puede ser el estandarte enemigo, una carga explosiva para derribar un obstáculo, o cualquier otra cosa importante que no ha de caer en manos del enemigo.

### **Escolta**

Durante la refriega, es posible que tengas que cubrir a alguien (como, por ejemplo, a un superior) y evitar que le ocurra nada malo.

Puedes ponerlo a salvo si lograis llegar hasta la reserva de tu ejército, si eres capaz de convencerlo para que te siga, por supuesto.

Este nuevo personaje será controlado por el master como cualquier otro PNJ más, y el jugador deberá interactuar con él como con cualquier otro personaje.

### **Enemigos de largo alcance**

Un grupo de unidades, o un batallón entero incluso, con armas de mayor alcance se abalanzan contra el grupo de los personajes.

Dependiendo del tipo de armas empleadas puede que sea posible cubrirse con un escudo, realizar unas maniobras de evasión o, sencillamente, echarse al suelo y arrastrarse hasta poder acercarse al enemigo.

### **Ataques con área de efecto**

Similar al caso anterior, pero con ataques más devastadores que afectan a un área determinada, como pueden ser conjuros, explosiones, ataques con armas de asedio y similares.

La mayoría de estos casos los personajes ni siquiera los verán venir, y lo único que podrán hacer es confiar en sus reflejos para echarse a un lado.

Dependiendo del tipo de ataque, pueden haber efectos secundarios adicionales (heridos, nubes de polvo, incomunicación, desorientación, etc.)

### Defender el puesto

En este tipo de situaciones los personajes deberán hacer acopio de coraje y hacer lo que puedan por defender su posición. Generalmente se producen cuando el enemigo ha roto la primera línea defensa o el batallón ha sido sorprendido por algún flanco.

Si la cosa va a pero, es muy probable que toque retirarse.

### Romper la línea enemiga

Lo contrario del caso anterior. Las fuerzas aliadas logran ganar posiciones y es el momento de redoblar esfuerzos.

Si se aumenta la presión, es posible que el enemigo comience a retirarse o incluso que huya en desbandada.

### Objetivo claro

Entre tanto caos y muerte, el personaje vislumbra un objetivo especial, una posibilidad de ganar un gran prestigio a costa de un gran riesgo.

Pueden ser cosas como la posibilidad de un duelo con el líder enemigo, o la opción de tomar un vehículo o destruir cierta maquinaria de asedio.

Una posibilidad sería dar una serie de objetivos a los jugadores y que estos tengan que apañárselas para cumplirlos durante el fragor del combate.

### Salvamento

El PJ se encuentra ante un herido o alguien que le suplica ayuda, queda a decisión del máter si pertenece al mismo bando o al contrario.

Esto, a su vez, puede lugar a una nueva misión (llevar la herido a la zona de retaguardia) o enfocar la partida desde otro ángulo (la típica frase suplicando que cuides de su hija).

### Mandar una unidad

Algunas misiones pueden requerir de apoyo, por lo que es plausible colocar al personaje a cargo de un batallón nada más la batalla.

En otras circunstancias puede ser que el jugador, por si mismo, piense que necesita ayuda y haga que su personaje convoque la ayuda de algunos camaradas. En este caso, una posible solución sería adjudicar una unidad a su cago por éxito sacado en una tirada de liderazgo (cuya dificultad aumentará según la empresa y la moral de nuestro ejercito).

El jugador pasará de llevar un personaje, a llevar al personaje y un batallón de unidades.

El personaje seguirá actuando como siempre, para comandar al batallón puedes usar las normas descritas en el apartado de combate entre ejércitos, pero a menor escala.

Las acciones de los PJS pueden aumentar o bajar la Moral de la tropa, a juicio del master.

### Duelo

Pueden darse dos casos, el típico duelo dramático e individual con el poderoso enemigo en cuestión; o vernos asaltados por una jauría de enemigos menores que, de buenas a primeras han decidido ir a por el personaje.

Una unidad puede ser atacada hasta por 8 enemigos si va sola, por 4 si tiene un flanco a cubierto, o por 2 si están cubiertas por otras 4 unidades aliadas o más.

### Probabilidad

Si te apetece, puedes tirar en esta tabla para ver que sucesos trascurren durante el combate.

Situación	Vanguardia	Retaguardia	Lateral	Centro	Reserva
Cargar objeto	1-10	1-5	1-10	1-15	1-10
Escolta	11-15	6-15	11-20	16-30	11-20
Enemigos de largo alcance	16-25	16-20	21-40	31-40	-
Ataques con área de efecto	26-30	20-25	41-45	41-50	-
Defender el puesto	31-45	25-40	46-60	51-60	21-50
Romper la línea enemiga	46-60	-	61-65	61-70	-
Objetivo claro	60-70	41-45	66-75	71-75	-
Salvamento	71-75	46-75	76-85	76-85	51-70
Mandar una unidad	76-80	76-95	86-90	86-90	71-00
Duelo	81-00	96-00	91-100	91-100	-

# EXPERIENCIA

La experiencia se consigue a medida que el personaje avanza en el juego, y sirve para mejorar sus habilidades. Los puntos de experiencia (PX) se otorga después de una sesión de juego, y, ocasionalmente, cuando se cumple alguno de los objetivos de la misión.

Primero, valora el éxito de la partida, y otorga puntos a todos los jugadores en función de ello

0px: éxito de la partida escaso, mal ambiente.

6px: éxito normal de la partida.

9px: partida memorable, todos satisfechos

En segundo, valora el comportamiento de cada jugador individualmente:

-2px: Poca participación.

+0px: Una participación regular, sin mucho interés.

+2px: Participativo, buen rollo.

Por último, valora la interpretación que el jugador ha hecho de su PJ:

-3px: El jugador no interpreta su personaje.

-2px: El PJ actúa en contra de su personalidad.

-1px: Interpretación escasa.

+1px: Una interpretación decente.

+2px: El jugador hace progresos en su misión.

+3px: El PJ consigue los objetivos de su misión.

Opcionalmente, también puedes recompensar a tus jugadores cuando superan ciertos desafíos:

3px: Derrotan a un grupo numeroso de enemigos menores.

6px: Derrotan a un grupo de enemigos poderosos o a un duro rival.

9px: Superan un desafío usando la astucia y el ingenio.

12px: Se consigue derrotar a un enemigo especialmente poderoso.

## SUBIDA DE NIVEL

Cada vez que el personaje adquiera cierta cantidad de experiencia (5PX por el nivel a subir) su nivel de personaje subirá.

Cada nivel de personaje otorga 5 PG para poder invertirlo en lo que se quiera. Con la condición que el nivel del atributo no pase el límite impuesto por el nivel del personaje.

Nivel	Experiencia	PG	Límite	PG totales
0	0	0	5	0
1	5	+5	6	5
2	15	+5	6	10
3	30	+5	7	15
4	50	+5	7	20
5	75	+5	8	25
6	105	+5	8	30
7	140	+5	9	35
8	180	+5	9	40
9	225	+5	10	45
10	275	+5	10	50
11	330	+5	11	55
12	390	+5	12	60
13	455	+5	13	65
14	525	+5	14	70
15	600	+5	15	75
16	680	+5	16	80
17	765	+5	17	85
18	855	+5	18	90
19	970	+5	19	95
20	1070	+5	20	100
21	1170	+5	21	105
22	1275	+5	22	110
23	1385	+5	23	115
24	1490	+5	24	120
25	1610	+5	25	125
26	1735	+5	26	130
27	1865	+5	27	135
28	2000	+5	28	140
29	2140	+5	29	145
30	2290	+5	30	150

Si deseas crearte un PJ de un nivel determinado, solo tienes que asignar la cantidad de PG impuesto en la columna de PG Totales y listo.

Los personajes jugadores no deberían poder sobrepasar el nivel 19.

# SABER OCULTO

## ESTRUCTURA DEL UNIVERSO

Berserk está basado en varios planos que separan unos “mundos” de los otros, pero siempre dentro del mismo lugar, como si fueran paralelismos.

De todo esto nos damos cuenta a partir del tomo 24, cuando Gattso visita la mansión de Flora, le muestra el camino y trata de explicarlo lo mejor posible.

El autor se basó en la Teoría de las Ideas de Platón, y es algo complicado de entender, así que haré todo lo posible mediante la información de esta y la que se da en el manga por hacer un redactado lo más claro posible.

### LOS PLANOS

Como se muestra en la imagen, el mundo se divide en tres esferas: en la superior se

encuentra el mundo de las ideas, en la inferior el de la materia y entre ambos el Astral.

La primera, a la que se denomina Idea es la que se caracteriza por ser Inmaterial, eterna, ingenerada e indestruible, o lo que quiere decir, que es imposible de cambiar por medios físicos y dirige la otra realidad, la sensible.

Esta otra por el contrario, son lo que vulgarmente se denomina como “cosas”, el mundo real y físico, y son los que tienen características de materiales, corruptibles y que puede ser sometida a cambios, a la generación y como tal, a la muerte, pues solo es una vulgar copia de lo Inteligible.

Entre estos dos planos hay un tercero, el Reino Astral, o espiritual. Un plano distinto al de las Ideas, pero que tampoco es material. Aquí residen los seres espirituales e incorpóreos.



Estas tres esferas no se encuentran aisladas entres sí, sino que están interconectadas, lo cual hace que surjan distintos planos como consecuencia de la superposición de los distintos mundos o esferas. Los cuales pasamos a describir a continuación:

Abismo, plano conformado por las ideas y conciencias que dan lugar a la única entidad que se encuentra en éste plano: la Idea del Mal.

Vortex, la inserción entre el mundo Ideal y el Astral da lugar a éste plano, el cual es la morada de entidades poderosas como la Mano Divina y los 4 Reyes, además de conformar la infinita espiral donde van a parar las almas antes de penetrar en el Abismo. Aquí habita los ángeles o los demonios... las divinidades del politeísmo.

Nexo, éste punto de inserción de las tres esferas es el plano en el que se lleva a cabo la Ceremonia del Eclipse.

Intersticio, plano surgido por la inserción del mundo Astral y Mortal. Aquí es donde habitan todas las criaturas sobrenaturales, así como el lugar donde se encuentran los marcados con el estigma, es decir, un punto muerto entre los vivos y los muertos.

Físico, éste plano es el hogar de los hombres, el mundo tal y como todos lo conocemos. Su paisaje tampoco es distinto al de este mundo, ya que se forman con los cuerpos etéreos que existieron en este mundo. Por eso los muertos que no se dan cuenta de su muerte o guardan mucho rencor en este mundo vagan por esa zona muchas veces. Al final la mayoría de ellos desaparece en este lecho al ser conscientes de su muerte o al perder su cuerpo etéreo.

## **LAS CRIATURAS**

En el mundo material solo existen los seres que conocemos: animales, hombres y plantas.

En el reino astral es donde habitan todos los seres sobrenaturales.

### **SERES DEL VORTEX**

Los espíritus propiamente dichos, como las almas de los muertos, los integrantes de la Mano Divina o los Cuatro Reyes, están en lo más profundo, en el Vortex, donde el plano Astral alcanza al mundo de las Ideas. Es prácticamente imposible alcanzar este lugar, salvo con magia muy poderosa o el ritual del Eclipse, y siempre por un breve momento.

Estas criaturas son completamente inmateriales, y no pueden ser dañadas por objetos del plano material. No obstante ellos, tampoco pueden manipular el mundo material.

Para interactuar con el mundo material han de atraer parte de ese mundo al Nexo (como ocurre durante la ceremonia del eclipse).

Otra solución es viajar en forma inmateral, y apoderarse de un cuerpo material para hacerse tangibles y palpables en este plano de realidad. No obstante, hasta ahora solo los miembros de la Mano Divina han demostrado poder manifestarse a voluntad con un cuerpo material perfecto. Los espectros corrientes dan forma a criaturas desdeñables, como zombis o esqueletos, y solo aparecen en zonas sumamente corruptas.

Los Apóstoles y los Dhakas son casos especiales, las energías que los transformaron pertenecen al Vortex, pero han logrado un cuerpo material permanente gracias a algún ritual mágico específico.

## **SERES DEL INTERSTICIO**

Las criaturas que están a medio camino entre lo material y lo inmateral habitan el Intersticio. Aquí se incluyen trolls, elfos, ogros y todos los seres de los mitos y las leyendas humanas.

Las criaturas malignas de este plano se congregan y habitan en una parte del Intersticio, llamada Qliphoth. Estos seres suelen estar separados del mundo real, pero, en algunas ocasiones, las barreras entre planos se debilitan y es posible pasar de un plano a otro.

Los seres del Qliphoth son muy resistentes al daño material, pero no invulnerables. Su carne puede ser dañada por objetos mundanos, pero se terminan regenerando si la criatura no muere.

A su vez, esta resistencia los hace especialmente vulnerables a la magia benigna y a los metales puros, como la plata (+7 al daño). Ninguna criatura del Qliphoth puede tocar nada mágico o de plata sin sufrir daño, ni regenerar una herida causada por estos medios.

## BEHERIT

El beherit es una piedra en la que aparentemente alguien ha tallado los elementos de un rostro humano de manera desordenada. Un examen más detenido demuestra que el objeto está dotado de vida, alterándose sus rasgos con frecuencia. Pese a su apariencia grotesca, se trata de uno de los artefactos más poderosos del mundo de Berserk, controlando el destino de los humanos.

Aquel que encuentra un beherit se gana el derecho a invocar a la Mano Divina y, si acepta el sacrificio, convertirse en un apóstol. O mejor dicho, tal y como nos explica Ubik (miembro de la mano divina) durante el Eclipse, dado que desde su nacimiento dicha persona estaba destinada a poseer el beherit, acabará encontrándolo. El objeto está pues unido por un vínculo indisoluble con su portador; no importa que éste lo pierda o trate de librarse de él, cuando llegue el momento oportuno volverá a sus manos para ser despertado.

Al bañarse en la sangre de su dueño, el artefacto convocará a los miembros de la Mano Divina, que le ofrecerán convertirse en su discípulo a cambio del Sacrificio de aquellos que más ame en este mundo. Como recompensa, otorgan a sus servidores un cuerpo demoníaco con capacidades sobrehumanas, la facultad de “crear” criaturas a su imagen y semejanza, y la libertad para hacer lo que deseen.

Existe no obstante un artefacto aún más poderoso: el Beherit carmesí, también conocido como “la simiente del soberano”. Aquél que esté destinado a poseerlo tendrá la oportunidad de renacer como Príncipe de las Oscuridad, pasando a formar parte de los miembros de la Mano Divina. La ceremonia en la que se produce esta transformación se conoce con el nombre de Eclipse, dado que su manifestación en el mundo de los mortales oscurece por completo el sol. Ocurre una vez cada 216 años.

Se muy cuidadoso a la hora de meter un Beherit en tu partida. Uno de tus jugadores puede usarlo para convertirse en Apóstol y dar a todos sus compañeros como sacrificio, por lo que los demás pueden cabrearse.

Una buena idea puede ser dárselo a alguno de tus jugadores en secreto ^^.

## ESTIGMA

El estigma del condenado, la marca grabada en el cuello de Gattsu. Resumiéndolo en pocas palabras: es el símbolo que la Mano Divina pone en las víctimas destinadas para el Sacrificio. Los desafortunados que lo poseen son devorados con rapidez por los discípulos durante la ceremonia correspondiente. Por lo que sabemos, nadie con el estigma marcado en su piel había sobrevivido al Sacrificio... hasta ahora.

Aunque Gattsu y Kiasca escapan con vida del Eclipse, el estigma les acompañara para siempre, motivo por el que atraen a los apóstoles y demás criaturas de la oscuridad. Desde ese momento, tal y como anuncia el Caballero de la Calavera, los marcados vivirán en el Intersticio, la franja que separa el mundo Mortal del Astral, lo cual otorgará al marcado, si es capaz de sobrevivir al infierno en que se va a convertir su vida, una fuerza y resistencia fuera de lo normal para un humano cualquiera.

El estigma sangra y causa dolor cuando hay cerca criaturas oscuras, provocando una reacción muchísimo más intensa si se trata de un miembro de la Mano Divina. Aunque su maldición es irreversible (sólo desaparece con la muerte de su portador), Flora fue capaz de atenuar su efecto en Gattsu mediante un sello protector contra el mal.

Al igual que ocurre con los Beherit, un estigma es un recurso narrativo importante que ha de ser usado con cuidado. Si uno de los personajes es marcado, lo más probable es que los demás le den de lado, a menos que los jugadores hagan el papel de “gente buena” por lo que piénsatelo bien.

Por ejemplo, una idea para una partida podría ser la escolta de un marcado, o ir en su búsqueda y captura, o incluso que todos los personajes sean marcados a causa de la traición de un compañero.

## LA MANO DIVINA

Ángeles para algunos, demonios para otros... su naturaleza constituye un gran misterio incluso para los estudiantes del mundo espiritual (tal y como confiesa la propia Flora).

La mano divina también es conocida en otros lugares como La mano de Dios. Se dice que son Ángeles según unos creyentes, demonios personificados según otros, pero lo que es seguro es que no pertenecen a nuestro plano físico.

La mano divina es una entidad que vive cerca del Vórtex, el plano que hay antes de llegar a lo que se llama Abismo.

La mano divina está compuesta por cinco miembros, el cual el quinto fue ascendido recientemente. Los integrantes de la mano divina no se eligen al azar, sino que es el destino el que los elige para que formen parte y desde que nacen, están marcados a serlo.

Para ejercer dicha ascensión, necesitan del Beherit Carmesí, que llega a sus manos guiado por el destino y voluntad propia, y aunque lo pierdan, volverá a sus manos en el momento preciso, pues así está marcado.

Se cree que se esconden en un remoto infierno, situado en el plano del Abismo; desde allí refuerzan el poder de sus apóstoles en el mundo Mortal. Entre sus aparentemente ilimitadas capacidades, destaca la posibilidad de manifestarse en el mundo material, ocupando una forma ya existente (como hace Slan, que usa los cadáveres de decenas de trolls para encontrarse con Gattsu).

Los miembros de la mano divina aparecen cada 264 años, y el más antiguo fue Void, que apareció más o menos durante el imperio del Gaiseric.

No se sabe a grandes rasgos nada de ellos ni sobre su pasado, pero sí que antaño fueron hombres. El único caso que sabemos es la transformación de Griffit en Femto, el último en ser ascendido.

Como siervos de La idea del mal pueden cambiar el destino y manipularlo, valiéndose de los Beherits, los estigmas, y las ceremonias del sacrificio.

Prácticamente se desconoce su misión en este mundo. De momento solo se han aparecido en los rituales de sacrificios para convertir Apóstoles, sin embargo hemos podido ver que son perseguidos por el caballero de la calavera por una causa desconocida.

### **LA IDEA DEL MAL**

Idea es el dios deseado por el hombre, nacido de sus sentimientos más oscuros. Se trata de una conciencia común que trasciende la individualidad (una especie de conciencia colectiva de nuestra especie), actuando como el Ego del mundo.

La causa de su existencia es que los humanos querían una razón. Una razón para el dolor, la tristeza, la muerte... para que el destino les tratase de forma tan injusta. Idea crea dicha razón y hace lo que esperábamos de Él: controlar nuestro destino por medio de la Casualidad.

Idea reside en el plano más alejado de la realidad, mucho más allá del mundo Astral: el Abismo.

# LA MAGIA

---

## QUE ES LA MAGIA

La magia es una fuerza mística y profunda proveniente de los grandes reyes espirituales, los cuales facilitan a sus seguidores una parte de su poder.

Salvo los Sabios, también conocidos como Magos o Brujos, nadie más conoce los secretos de la magia en el mundo de Berserk, pues está es perseguida y condenada por el Vaticano como brujerías pertenecientes al maligno. Una visión completamente desvirtuada y errónea de la realidad, pues esta se haya enfrentada a los intereses de Mano Divina y sus apóstoles, tal y como se muestra con el hecho de la destrucción de la Casa Árbol de Flora por parte de los apóstoles seguidores de Griffith en la época del Halcón Milenario (ver capítulo 5).

Por su parte, dicen que el conocimiento es poder, y en éste caso no se niega el dicho, pues los seguidores del ars magica son capaces de realizar increíbles proezas con sus sortilegios fuera del entendimiento humano, lo que hace que por su parte, recaiga una gran responsabilidad sobre los hombros de sus usuarios, pues al ser los guardianes de dicho conocimiento (muy pocos), deben cuidar al límite su uso, es decir, recurrir a ésta solo en las situaciones desesperadas en las que toda otra opción ha sido agotada. Ya lo dice un dicho usado por los hechiceros: "la magia segura es la que no se usa".

### OD

Por Od se entiende la esencia o aura mágica que rodea y envuelve todas las cosas y seres de Berserk. Od está presente en todas partes, en los árboles, las piedras, las criaturas vivas y muertas, en las esferas que componen el Universo.

Sólo aquellos lo suficientemente instruidos en los conocimientos ocultos, pueden llegar a percibir los cambios e intensidades diferentes que Od desprende y las alteraciones y manifestaciones sufra.

Normalmente cada persona tiene su propia aura, o "frecuencia" de Od. No obstante, se puede lograr una armonía temporal si se porta consigo una parte de otra persona (como un cabello o un trozo de uña). En este caso, ambas personas

estarán sintonizadas con el mismo Od, y la corriente será más fuerte entre ellas.

Para poder conectar con al corriente de Od es preciso o bien tener el trasfondo de Potencial Mágico, o bien tener la habilidad de Ocultismo a nivel 3 o más. Luego es preciso superar una tirada de Voluntad + concentración a una dificultad que varía según las intenciones del personaje

A continuaron deo algunos hechos que han ido apareciendo a lo largo de la serie. Un jugador puede intentar otras acciones similares, siempre y cuando cuente con el permiso del master.

- Hablar mediante telepatía. Dificultad 12. Es preciso que ambos interlocutores estén en la misma "frecuencia" de Od.
- Presentir perturbaciones en Od. Dificultad 15. Permite presentir alteraciones en la "realidad" del mundo como puede ser, por ejemplo, los portales al reino astral. La dificultad puede aumentar en función de la distancia.
- Sentir presencias. Dificultad 18. Permite encontrar a alguien perdido, siempre y cuando estén en la misma "frecuencia" de Od.
- Leer las mentes. Dificultad 21. Solo pensamientos superficiales.
- Predecir hechos. Dificultad 27. Solo sucesos inminentes o sucesos que ha ocurrido hace poco tiempo.
- Adivinar el futuro. Dificultad 33. Solo visiones vagas y enigmáticas.

### LOS CUATRO REYES

Representados en el mundo espiritual por los conocidos aire (Gebra), tierra (Ate), fuego (Gedula) y agua (Markt). Estos habitan en el Vortex, tomando un papel antagonista con la Mano Divina.

Mantienen un vínculo especial con las criaturas que mantienen un estrecho lazo de unión con Od, pues suelen ser invocados por los hechiceros para la realización de sus sortilegios.

## LÍMITES DE LA MAGIA

La magia, a pesar de ser una fuerza muy poderosa, no es omnipotente. Hay ciertas leyes ante las que se debe doblegar y ciertos límites que los hechizos no pueden superar, los cuales describimos a continuación.

**El límite de la Esfera Lunar:** los hechizos no pueden afectar nada más allá de la atmósfera terrestre.

**El límite de la Divinidad:** la magia no puede sobrepasar el poder ni los engaños de las altas entidades que habitan en los planos más superiores, como la Mano Divina, los 4 Reyes o la Idea del Mal.

**El límite del Alma:** no se puede afectar un alma inmortal, por lo que no es posible crear verdadera vida ni resucitar a los muertos.

**El límite de la Esencia Natural:** no se puede alterar ni determinar la naturaleza esencial de algo. Esto incluye detener o revertir el envejecimiento natural, ni crear, destruir o alterar cualquier aura sobrenatural.

**El límite del Tiempo:** no se puede alterar el paso del tiempo. Tampoco es posible afectar al pasado, y sólo se puede afectar el futuro haciendo cambios en el presente.

**El límite de la Energía:** no es posible reponer energía física para poder lanzar más hechizos.

**El límite de las Conexiones Arcanas:** no se puede afectar a un objetivo invisible sin una conexión de Od.

Ten en cuenta que las leyes físicas no son meras teorías; son hechos. La magia no puede contradecirlas. Puedes hacer levitar un objeto, desafiando la gravedad, pero no puedes eliminar la gravedad; puedes ver en el pasado, pero no cambiarlo.

## CÓDIGO DEL HECHICERO

1. No despojarás a ningún hechicero de su poder mágico.
2. No matarás ni intentarás matar a ningún ser vivo o manifestación de Od, excepto en la guerra o situaciones en que corran riesgo las vidas de inocentes.
3. No usarás la magia para satisfacer tu vanidad ni en situaciones en que existan otras vías de acción.
4. No intercederás más de lo necesario en los asuntos de las gentes normales.
5. No tendrás tratos con la Mano Divina, sus apóstoles o cualquiera de sus sirvientes.
6. No usarás la magia para manipular a otros, ni indagar en sus asuntos para beneficio propio o el de otros, siempre que no haya una causa noble y pura que lo justifique.
7. Sé respetuoso y agradecido con los espíritus que manan de los 4 Reyes, pues de ellos obtienes tu poder.

Decir que si un Hechicero comenzase a infringir asiduamente dicho código de conducta, recaería en manos del DJ el posible castigo que podría pesar sobre dicho personaje.

## USO DE LA MAGIA

### MAGNITUDES

Cuando se desea efectuar un efecto mágico, hechizo a partid de ahora, se debe especificar con total claridad al DJ los efectos que espera de éste para que así se pueda establecer el nivel de conjuro, o como lo nombran los propios brujos, la magnitud.

Cada magnitud abarca hasta un límite de efectos propios, un tiempo de lanzamiento, un coste específico y una dificultad para la tirada de magia.

Los efectos exactos de cada magnitud se dejan al aire a posta. Que cada jugador invente su propio efecto e intente llevarlo a cabo. No obstante, el resultado final siempre quedará a juicio del master.

### **Magnitud 1**

**Descripción:** Estos conjuros se caracterizan por unos pobres efectos, que no sobrepasan el alcance de una criatura u objeto, unos pocos asaltos de duración, metros de alcance y una escasa manifestación.

**Dificultad:** 15.

**Coste:** 5 puntos de aguante a causa del esfuerzo.

**Tiempo:** Su ejecución requiere un asalto completo.

**Ejemplos:** Pequeñas reparaciones y sanaciones. Encender una vela, condensar el agua, provocar una tenue luz, sanar una herida.

### **Magnitud 2**

**Descripción:** Estos conjuros tienen las mismas características que los de primera magnitud, sólo que pueden hacer gala de un mayor alcance y duración que los anteriores.

**Dificultad:** 20.

**Coste:** 10 puntos de aguante a causa del esfuerzo.

**Tiempo:** Su ejecución requiere tres asaltos de preparación.

**Ejemplos:** Reparaciones y sanaciones completas. Moldear o crear una sustancia a media escala, provocar una tormenta, moldear el hierro, hacer un agujero en un muro, alzar un muro de tierra, sanar una herida.

### **Magnitud 3**

**Descripción:** Estos conjuros ya son capaces de combinar un interesante potencial con un buen alcance y duración, constituyendo el punto medio de las cinco magnitudes existentes.

**Dificultad:** 25.

**Coste:** 15 puntos de aguante a causa del esfuerzo.

**Tiempo:** Su ejecución requiere cinco asaltos de preparación.

**Ejemplos:** Mover y alejar objetos grandes, provocar que un volcán entre en erupción, moldear el acero, bendecir un objeto con una forma mágica.

### **Magnitud 4**

**Descripción:** Estos conjuros son capaces de hacer gala de un impresionante potencial, pero con limitados efectos, pues comparten las restricciones de alcance y duración de los de primera magnitud.

**Dificultad:** 30.

**Coste:** 20 puntos de aguante a causa del esfuerzo.

**Tiempo:** Su ejecución requiere siete asaltos de preparación.

**Ejemplos:** Invocar fuerzas de la naturaleza a gran escala, conjurar de la nada un ataque de energía elemental, manipular reacciones químicas, sanar un miembro dañado.

### **Magnitud 5**

**Descripción:** Desaparecen las restricciones de la cuarta magnitud, pudiendo realizar verdaderas proezas más allá del entendimiento humano.

**Dificultad:** 35.

**Coste:** 25 puntos de aguante a causa del esfuerzo.

**Tiempo:** Su ejecución requiere diez asaltos de preparación.

**Ejemplos:** Provocar grandes desastres naturales, conjurar poderosas fuerzas invisibles, causar un maremoto, desintegrar a alguien, hacer levitar un edificio.

## **LAS FORMAS**

Las formas son los distintos aspectos a los que se le puede aplicar la magia, o dicho de otra forma, los distintos tipos de magia que existen en el mundo. A efectos de reglas, cada una de ellas es una habilidad distinta, que el mago deberá de aprender como cualquier otra habilidad.

En el momento de escoger una habilidad mágica se obtiene el derecho a realizar conjuros de magnitud 1. Por cada múltiplo de 3 (3, 6, 9 y 12) se incrementa un nivel la magnitud máxima de los hechizos con dicha forma.

**Agua:** Agua afecta a toda clase de líquidos. Mediante esta Forma se obtiene el acceso al poder de una rugiente riada y a la dulzura de una fuente clara.

**Aire:** Es la Forma del aire, el viento y el clima. El vuelo auténtico sólo es posible mediante esta Forma.

**Fuego:** El fuego, la luz y el calor. El fuego es el más “vivo” de los cuatro elementos, se mueve, devora y crece. También, como las cosas vivas. Se le puede matar con los otros tres elementos: sepultado con tierra, extinguido con agua o barrido por el viento. Su posición a medio camino entre la materia inerte y el ser vivo le da las ventajas de ambos.

**Mente:** Las mentes, pensamientos y espíritus. Esta Forma es lo más parecido a afectar al alma que puede hacer la magia. Mediante esta Forma, los Hechiceros manipulan lo que ellos llaman el “cuerpo del alma”: recuerdos, pensamientos y emociones. También puede afectar a los “cuerpos” de entes incorpóreos, como los fantasmas, mientras se mantienen en el plano físico gracias a la voluntad del espíritu, o desplazarse de forma astral.

**Natura:** Esta Forma concierne a los animales de todas las clases, desde los peces del mar a las aves del cielo. Los hechizos de Natura no pueden afectar a la gente, pues tienen almas de las que carecen los animales. También afecta a las plantas y árboles de todas clases, incluyendo cualquier materia vegetal que no esté viva, como la madera muerta o el lino.

**Poder:** Con ella, los hechiceros son capaces de forjar sus sellos protectores y dotar de mayores efectos a sus brebajes, pociones y pomadas.

**Oscuridad:** Oscuridad, miedo, tinieblas, destrucción. Todos estos son los ámbitos de una de las Formas más peligrosas que pueden llegar a manejar los Sabios y que evitarán usar salvo situaciones de extremada urgencia.

**Tierra:** Los sólidos, especialmente tierra y piedra. De hecho, esta Forma afecta a los mismos cimientos de la Tierra. Aunque la magia de Tierra es poderosa, la tierra ha demostrado ser resistente a las manipulaciones. Igual que una piedra es pesada y difícil de levantar, también es inerte y difícil de cambiar, incluso con la magia.

## **TIRADA DE MAGIA**

La tirada de magia se realiza igual que cualquier otra tirada. Dado + característica + habilidad + modificadores VS una dificultad.

La habilidad a usar ya te la da la Forma que emplees.

La dificultad está impuesta por la Magnitud del hechizo.

La característica a utilizar depende del efecto deseado.

Usa Percepción para lanzar un objeto encantado o localizar algo.

Usa Voluntad para controlar o dominar (que la víctima podrá tratar de resistir).

Usa Habilidad para moldear, conservar, o deformar algo.

Usa Carisma cuando trates de persuadir a alguien, o pedir ayuda a un ser superior.

Usa Inteligencia cuando desees construir o analizar algo.

Si el personaje no está en contacto con un elemento que represente a la Forma empleada, la dificultad se incrementa cinco puntos. Los modificadores corrientes por distancia y peso también pueden aplicarse a la magia.

## LA CONCENTRACIÓN

Mientras que se está preparando el conjuro, el hechicero puede ser molestado y perder la concentración, lo que le llevaría a perder todo el aguante invertido.

Para evitar que esto suceda, se ha de superar una tirada de Voluntad + concentración a la misma dificultad del conjuro, más un modificador.

Ejemplos	Dificultad
Heridas	+1 por punto de daño
Conjuro	+5 por magnitud del conjuro rival
Apresado	+10
Clima	+5, +10 ó +15, según estime el DJ.
Zarandeo	+5 ó +10, depende de la intensidad
Fatigado	+6

## TIRADAS ENFRENTADAS

En Beresk la magia es poderosa y desbocada, una energía casi imparable que puede arrasarlo todo.

Una hoja de fuego puede ser esquivada o bloqueada, y los venenos pueden ser curados, pero los ataques mágicos de alto nivel son otro cantar.

Convocar un gran poder mágico exige un esfuerzo supremo, y no es algo que se pueda eludir sin más. Para ello, haría falta otro esfuerzo de igual índole, y el enfrentamiento se resolvería entonces mediante una tirada enfrentada de magia u otra habilidad que el DJ estime oportuna.

Por ejemplo, si un Sabio convoca a uno de los grandes reyes del plano espiritual, y logra convencerle para que destruya un castillo, en el castillo no se salva nadie. La única alternativa sería salir corriendo antes que todo se viniese abajo. Se podría realizar otro conjuro mágico igual de poderoso para intentar contrarrestarlo, pero dado el tiempo que eso precisa, es muy posible que tal idea no sea factible antes de que se te caiga todo el techo encima.

## MARGEN DE ÉXITO.

Una tirada infructuosa no se traduce en un fallo del conjuro con la correspondiente pérdida de aguante, sino que el hechizo no ha salido tan bien como esperabas, por lo que se comparará el resultado de la tirada con las ND de las magnitudes y se aplicarán los efectos de la magnitud que más se acerque (redondeando hacia abajo) al resultado de la tirada de magia.

Es decir, si deseo crear un hechizo de magnitud 3 (dificultad 25) pero saco un 19 en la tirada, perderé los 6 puntos de aguante, pero solo obtendré un triste conjuro de Magnitud 1.

Si el valor de a tirada no alcanza si quiera el 15, entonces si se pierde el aguante sin lograr nada.

En caso de combate, la magia causa un daño igual al valor de la tirada obtenida, sin posibilidad de reducirlo mediante armadura o tiradas. O te quitas de en medio, o te achicharras. Opcionalmente, se puede gastar un punto de destino para salir medio vivo de un ataque mágico poderoso, pero nunca ileso.

## **MAGIA DESCONTROLADA**

La magia es una poderosa aliada, pero también conlleva unos riesgos para los Sabios al hacer uso de ella.

Cuando un brujo realiza un sortilegio basado en los Cuatro Reyes, existe el riesgo de que no consiga romper el vínculo que lo une con el espíritu elemental a causa de la sensación de poder y libertad inherentes a dicho estado. Quedando vinculada su mente al espíritu elemental hasta que su vulnerable cuerpo muera, momento en que se deshará el hechizo.

Cada vez que obtengas una pifia en una tirada de ataque mágico, o cada vez que el master considere excesivo el esfuerzo, se deberá superar una tirada para evitar ser seducido por el poder que otorga dicho vínculo astral. La tirada será una de Voluntad + coraje, y la dificultad la Magnitud del conjuro multiplicada por ocho.

Los personajes que estén en torno al brujo podrán ayudarle haciendo sonar su bastón contra el suelo, de este modo el sonido puede guiar al mago de nuevo a su cuerpo. A efectos de reglas, el PJ que haga sonar el bastón ha de realizar una tirada de apoyo de Voluntad + ocultismo y sumar sus éxitos a la tirada de VOL + coraje del brujo perdido. No obstante, esta ayuda solo está disponible si uno de los personajes sabe de este dato (Tirada de INT + Ocultismo a dificultad 18).

# OBJETOS MÁGICOS

No pocos son los hechiceros que crean alguna vez en sus vidas algún tipo de artefacto mágico, sello o poción, ya sea por algún objetivo concreto o la verdadera necesidad.

Dichos artefactos son extremadamente extraños por no decir imposibles de encontrar, pues la mayoría de los hechiceros o brujos, tal y como son llamados entre las gentes corrientes, se encuentran escondidos en el Intersticio, por lo que si toparse con uno de ellos es una ardua tarea, que seas bendecido con la posibilidad de recibir un artefacto mágico de estos como regalo ralla lo imposible. De hecho, en el manga no aparecen objetos mágicos hasta que los protagonistas no se encuentran con Flora y Shierke, bien avanzada la serie.

Por lo tanto, el DJ ha de ser muy cuidadoso con la introducción de objetos mágicos en la partida. Estos no se encuentran bajo las piedras como en otras ambientaciones de fantasía.

## ADQUISICIÓN

Como se comentaba anteriormente, los objetos mágicos no pueden ser adquiridos, por el simple hecho de que no se encuentran en ninguna parte. En su lugar, los personajes pueden obtenerlos como regalo de algún hechicero poderoso como muestra de ayuda en su aventura.

Más aún, si los hechiceros no suelen lanzarse a la creación de objetos mágicos a la ligera, menos aún entrando en materia de material bélico, pues esto entra en conflicto con su forma de ser y pensar, es decir, con su código de conducta. Por lo que los DJ deberían ser muy estrictos y dejar bien claro a sus jugadores hechiceros que la creación de objetos y armamento mágico no es algo a lo que se puedan dedicar durante la partida si no viene indicado por una causa mayor que así lo exija.

## CREACIÓN

Convertir un objeto en un artefacto mágico consiste en asociar a dicho objeto un espíritu elemental. De modo que el espíritu y el objeto se hacen uno.

Para crear un artefacto mágico se requiere dos cosas: dominio sobre la magia y un gran esfuerzo.

Lo primero lo representamos superando una tirada mágica. El mago realiza una tirada mágica como en cualquier otro caso, pero con un +5 extra a la dificultad.

Como esfuerzo entendemos el tiempo y dedicación necesarios para preparar un artefacto así. El personaje deberá gastar tantos puntos de experiencia como magnitud del hechizo creado, por dos. Este sacrificio de experiencia hará que los jugadores magos se replanteen mucho crear un artefacto mágico.

Si supera la tirada, el objeto quedará impregnado con un la Forma y Magnitud del conjuro lanzado, si se falla, el personaje pierde su experiencia sin lograr nada.

## UTILIZACIÓN

Usar un objeto mágico significa pedirle un favor al espíritu que habita en el objeto.

Para activar el objeto hay que superar una tirada de Carisma + ocultismo a la dificultad impuesta por la magnitud del conjuro. Si se supera, los espíritus te consideran su amigo y te prestarán su ayuda siempre que se la pidas adecuadamente. La dificultad puede aumentar o disminuir entre 1 y 10 puntos en función de la situación en la que obtenga el objeto el PJ.

Mientras se tenga el objeto, se puede usar la Forma impregnada a un límite máximo impuesto por la Magnitud del conjuro que creó el objeto, menos uno. Por ejemplo, si un mago lanza un conjuro de Agua de Magnitud 3 sobre una espada, el portador del arma podrá usar el arma para lanzar conjuros de la forma Agua de Magnitud 1 o Magnitud 2.

Cada vez que el portador del objeto emplee la magia del objeto, el master pedirá una tirada con el Atributo y habilidad más relacionado a una dificultad igual a la Magnitud empleada en ese momento. Por ejemplo, para lanzar un chorro de agua con nuestra espada de agua se debería de tirar PER + puntería a dificultad 15 y si se quisiera protegerse con un muro de agua tiraría HAB + esgrima a dificultad 20.

El uso de artefactos mágicos no consume aguante, pero impone un -5 a cualquier tirada que lo utilice. Esta pena puede reducirse dedicando tiempo en aumentar nuestra afinidad con el objeto. Cada PX invertido reduce en uno dicho penalizador.

# VIDA EN BERSERK

## EL MUNDO DE BERSERK

### ESTRUCTURA SOCIAL

#### CLASES SOCIALES

La sociedad está dividida en tres estamentos: los guerreros, los eclesiásticos y los campesinos.

Los guerreros son los nobles, grupo minoritario pero de carácter privilegiado, exentos de pagar impuestos. No obstante, dentro de la propia nobleza se diferencian diversos grados. En la cumbre se hallan los llamados ricos hombres y barones. La alta nobleza controla amplios dominios territoriales, en los que, además de las rentas que reciben, gozan de poder jurisdiccional. La baja nobleza la integran los caballeros e hidalgos. Desde muy jóvenes se les prepara para la lucha y a cierta edad son armados caballeros.

Entre los nobles se desarrollan unas relaciones feudovasalláticas. Los dos elementos claves son: el vasallaje, por el cual el noble se somete a otro superior a él, al cual reconoce como "Señor"; y el beneficio o feudo, que éste le entrega a cambio de su fidelidad. El Señor entonces procede a la investidura. Esta ceremonia consiste en la entrega de un objeto que era el símbolo del beneficio, que generalmente eran tierras y pueblos que el Señor concede a su vasallo. El vasallo, además de la fidelidad, debe prestar auxilio, sobretodo de carácter militar, pero también le ofrecía su consejo. El Señor estaba obligado a proteger a su siervo.

*No tengo alas. Por eso, yo seguiré poniéndome de pie en esta tierra... mirando arriba, hacia el cielo.*

*Jill, Tomo 14*

Al mismo tiempo, un noble podía ser vasallo y Señor de algún otro inferior a él. Por tanto, existe una auténtica pirámide feudal con un fuerte entramado de relaciones, en la cima del cual está el Rey, que no es vasallo de nadie, y Señor de todos.

Ocasionalmente, podía serlo de otro Rey o Emperador.

Los nobles son generalmente grandes propietarios de tierras y constituyen una aristocracia rural. De esta manera el conjunto de tierras que poseían, sus derechos, sus monopolios y sus poderes, eran los Dominios Señoriales. Sus dominios acababan ejerciendo atribuciones de carácter público, como juzgar a los campesinos, cobrar tributos e incluso a veces, acuñar monedas. Poseen monopolios, como el molino o el horno, que todos los campesinos de su dominio deben utilizar pagando un impuesto. Los campesinos, además, tenían que pagar las rentas y entregarles una parte de lo que recolectaban y cosechaban, abonar determinados impuestos y realizar para el Señor algún que otro trabajo gratuito.

La alta nobleza es, por tanto, poseedora de grandes propiedades territoriales, derechos jurisdiccionales sobre numerosos vasallos, y pomposos títulos. Era el sector predominante. Los monarcas incluso otorgaban nuevas mercedes a la vez que concedían títulos a los nobles, logrando que se convirtieran en eficaces colaboradores de la corona. Cabe destacar el gran papel de los grupos aristocráticos que controlaban el poder en las grandes ciudades.

Para la realización de las tareas del gobierno, los monarcas se apoyan en los letrados, gentes con una sólida formación jurídica.

La sociedad, impregnada de afanes nobiliarios, hacia grandes distinciones entre los “grandes”, es decir, la alta nobleza, los caballeros y la amplia masa de hidalgos, muchos de los cuales eran de condición modesta. El hecho de no haber nacido noble no te daba derecho a poder serlo algún día. Y si se daba el caso, esto despertaba celos entre los altos nobles, que consideraban un insulto que alguien de baja procedencia pudiera igualarse a ellos.

Los eclesiásticos son otro grupo privilegiado que ejerce una función espiritual. Dedican su vida al servicio de otro Señor, Dios. Entre sus actividades, destacan la enseñanza de la doctrina religiosa y la administración de los sacramentos, para que los creyentes aseguraran la salvación de su alma. Los altos dignatarios de la iglesia poseen grandes dominios, reciben rentas de los campesinos, administran justicia sobre ellos y disponen de monopolios. En definitiva, más Dominios Señoriales.

Existen dos grupos dentro de este: el clero secular y el clero regular. El primero está formado por los sacerdotes que viven en contacto directo con el pueblo, en los núcleos rurales y en las ciudades. El segundo, vive sometido a una regla monástica. La Iglesia posee importantes señoríos, pero socialmente se distinguían del alto clero, generalmente reclutando fieles en las filas de la nobleza. El bajo clero era el que se encontraba más próximo al pueblo.

Existe una unidad religiosa que fortalece el Estado, gracias al Tribunal de la Inquisición, cuyo fin esencial es la persecución de falsos conversos y herejes. La denuncia ante la Inquisición sirve con frecuencia como vía apropiada para deshacerse de familias rivales.

Los campesinos son la clase trabajadora por excelencia, y son la base de la economía. En conjunto, forma el estamento no privilegiado, que requiere numerosas obligaciones. Trabajan en tierras ajenas que son propiedad de los Dominios Señoriales estando sujetos a una fuerte dependencia. Solo tienen derecho a lo que recogen en las cosechas. Estas tierras son cultivadas gracias al trabajo de toda la familia, muchas veces con sus propios instrumentos de trabajo. A cambio, debían entregar a sus Señores, rentas de diversa naturaleza y estaba sujetos a sus jurisdicción y a muchas obligaciones.

Entre los campesinos hay grandes diferencias importantes, tanto jurídicas como económicas. La mayoría son libres, pero también hay otros de condición semiservil, es decir, con grandes restricciones de su libertad, entre estas, la de depender de la tierra del Señor o de la suya propia. De tal manera que si la tierra cambia de amo, el campesino también.

Desde el punto de vista económico, hay tres grupos. Un reducido grupo de campesinos acomodados, amos de sus herramientas de trabajo que podían alquilar el trabajo de otros campesinos más desfavorecidos. El grupo intermedio es el de los modestos, que con las tierras que cultivaban podían mantener a su familia. El grupo más numeroso es el de los campesinos pobres, los cuales, para poder subsistir, al margen de cultivar sus propias tierras deben ser contratados como asalariados o jornaleros, contratados por días, para otros campesinos o realizar trabajos artesanales.

# LA VIDA COTIDIANA

## PUEBLOS Y ALDEAS

Las casas de los campesinos se edifican con materiales extraídos del entorno, como la madera o la arcilla y la piedra. Lo más frecuente es la casa de una sola planta, con entramada de troncos y paredes de arcilla mezclada con paja. El tejado era de paja y las ventanas no tenían vidrio, sino unas pequeñas puertas de madera. Solo hay un único espacio habitable, una gran sala en la que se duerme, come, cocina y convive con los animales. En la misma sala, separada por pequeños muros, podía haber un horno, el hogar rodeado de bancos de madera, una despensa para la leña, algún que otro dormitorio para las personas, y los establos propiamente dichos. El mobiliario no es que fuera algo mejor, y a veces se dispone tan solo de una mesa y unos bancos de madera con algún que otro arcón para guardar la ropa y la comida.

Los campesinos en general, están vinculados a la tierra que rodeaba el castillo del noble al que sirven y propietario de esa tierra y, por tanto, el amo de los campesinos. A cambio del trabajo y de los tributos, el noble los defiende de cualquier ataque enemigo.

Solo en contadas ocasiones, los campesinos abandonan el pueblo para acudir a los mercados y las ferias que se organizan en ciudades circundantes. Por eso utilizan casi exclusivamente los productos que ellos mismo producen. La vida es muy dura, y el trabajo mantiene a los campesinos la mayor parte del día ocupados, por lo que apenas si tienen tiempo de plantearse siquiera como es la vida.

## CIUDADES

Quien dice ciudad, puede decir pueblo grande, muy distinto de las aldeas de los campesinos. Las calles son más bien estrechas y tortuosas, normalmente de tierra y, si había suerte, de piedra. Suelen estar muy sucias, con aliñas que circulan sin control y basura que abocan los ciudadanos. Y mal iluminadas, si es que lo estaban.

En cada ciudad suele haber una catedral con numerosas capillas. Alguna de estas podía pasar a ser una escuela y en casos extremos originar una universidad. También se dispone de hospital para atender a los pobres y a los enfermos y mayor numero de posadas y tabernas para, por llamarlo de alguna manera, el ocio de sus habitantes. Lo más importante es la plaza, donde se encuentra la casa de la Villa y donde se suelen reunir los vecinos para instalar los mercados. Finalmente, las murallas sirven para protegerla, delimitando el espacio y para cobrar las contribuciones del paso por sus puertas.

Las casas suelen ser de piedra y argamasa, y tejados de madera o teja y de dos pisos. El de abajo se dedica la cocina y el de arriba para comer y con dos o tres dormitorios para dormir. También se puede disponer de un sótano o almacén para guardar comida.

Las casas más modestas se suelen agrupar en islas, con habitaciones que sirven solo para vivir, construidas alrededor de un corral con un pozo común. El mobiliario es más bien escaso: una cama, una mesa, algunos bancos y arcones para guardar ropa.

## **MONASTERIOS**

Los monasterios están integrados por varios edificios. Se tiene que garantizar la función espiritual, pero también la vida colectiva de los miembros de la comunidad. De ahí la necesidad de la iglesia, pero también del claustro, centro por excelencia de la vida en común.

El claustro está flanqueado por dependencias imprescindibles en la vida monacal, como la sala capitular, el refectorio o los dormitorios para los monjes, que normalmente se sitúan en los pisos superiores.

En los monasterios también se desarrolla la actividad intelectual, y para ello se cuenta con una escuela, una biblioteca e incluso, un scriptorium, el lugar donde se copian los manuscritos.

Por otra parte, son también centro de una intensa actividad económica y en general disponen de amplias explotaciones agrarias. Pueden llegar a ser muy ricos y poderosos, e incluso tener muchos campesinos a su servicio trabajando para sus tierras, lo que los convierte, en auténticos Señores Feudales.

## **CASTILLOS**

El castillo es básicamente dos cosas: murallas y torres. La torre principal, la más alta, llamada Torre del Homenaje, es el reducto más fuerte del castillo y su última defensa en caso de invasión. La muralla forma un recinto exterior cerrado y continuo. A lo largo de esta, se erigen otras torres de diversas formas: cilíndricas, cuadradas o poligonales. En lo alto del muro, coronado por almenas, corre un andador o camino de ronda por donde circulan los defensores de la fortaleza. Las almenas sirven de protección al asomarse. Los puntos fundamentales de defensa se reforzaban con barbacas, que son instalaciones que sobresalen al exterior por la parte más alta. A parte de todo esto, el muro exterior se protege con un foso seco, que se inunda cuando hacia falta. Para salvar este foso, y entrar en el castillo, se hace uso del Puente levadizo.

Los castillos son el hogar de los nobles, pero también las fortalezas donde se refugian los campesinos cuando la tierra es atacada. Su interior es prácticamente un pueblecito con numerosas dependencias, como un patio de armas o una capilla, como las simples utilitarias para el alojamiento de la tropa, al almacén para los alimentos y las cisternas para recoger el agua de las lluvias. Viven los guerreros pero también algunos armeros, sastres, herreros y por supuesto, los criados del Señor, que son dirigidos por el mayordomo. Algunos castillos disponen de pozos, establos, almacenes, hornos, herrerías, e incluso un estanque para la pesca. Vamos, todo lo necesario si se debía permanecer dentro durante mucho tiempo.

En la torre más alta que se alza sobre las murallas vive la familia del Señor, además de sus sirvientes, hombres de armas y los nobles de visita. Dentro del patio que lo rodea, aparecen con mayor o menor frecuencia varios viajeros, bardos, peregrinos, caballeros errantes, frailes y se cultivaban, en huertecitas, plantas medicinales y especias.

Por supuesto, no podían faltar, en los pisos de abajo y normalmente bajo tierra, los oscuros calabozos y en algunos casos, una sala de tortura.

Los castillos están considerados como centros de tortura y opresión, si bien en pocos casos se ven como lugares para las gestas heroicas. Su función básica es de carácter militar, pero al mismo tiempo son centros de poder, representativos de la sociedad feudal. Desde estos, el Señor ejercía jurisdicción sobre el territorio circundante y vigilaba a los vasallos y los pueblos de los alrededores. Pero con el tiempo ha ido perdiendo su función militar y se ha convertido en residencias señoriales, centros de una animada vida social.

## **IDIOMA**

El idioma y cultura comunes definen un estado tanto como sus fronteras, ciudades y gobierno. Cada grupo humano principal habla su propio idioma.

Cientos de dialectos siguen hablándose diariamente en Berserk, aunque el común ayuda a superar todos los obstáculos para la comprensión. Todos los humanos poseen una lengua natal, además del común.

El Idioma Común que surgió de una especie de lengua híbrida comercial basada en un dialecto ya perdido en los tiempos de Gaiseric.

A efectos de reglas, para tratar un idioma ajeno, hay que realizar una tirada de Inteligencia + Educación a una dificultad comprendida entre 12 y 27.

## **INDUSTRIA Y COMERCIO**

La transformación de las materias primas en productos manufacturados se realizaba preferentemente en los núcleos urbanos. La actividad más destacada es la textil, y las muy importantes herrerías y construcción de navíos.

La producción procede, en su mayor parte, de pequeños talleres situados en zonas urbanas o rurales.

Los artesanos se agrupan en gremios, y trabajan en talleres con un máximo de diez trabajadores. En el campo algunos hombres y mujeres completan sus ingresos hilando y tejiendo en sus hogares. Las personas que trabajan en el mismo oficio constituyen un gremio. En cada oficio hay tres niveles, el maestro que dirigía, los oficiales, artesanos del oficio en cuestión y los aprendices, jóvenes que lo aprendían.

Esta producción era comercializada por mercaderes que solían proporcionar al artesano la materia prima y le pagaban un tanto por pieza terminada.

Los artesanos solían ser excelentes y la calidad de sus productos sigue siendo asombrosa. Pero dado que disponen de útiles muy sencillos, la productividad resulta muy baja y los productos caros y cobrando poco por su tarea.

El comercio se ve impulsado gracias a la acuñación de monedas, la mejora de caminos y la política regia de creación de ferias. Cabe destacar la distinción entre mercado, que se efectuaba entre ciudades y el entorno, y las ferias, que tenía proyecciones nacionales e incluso internacionales. El comercio exterior se impulsa por la importación de sedas, especias y perfumes, y la exportación de telas y parte de las materias primas que cosechaban. Se alcanzó una gran expansión comercial con la exportación de lana y hierro a cambio de manufacturas.

En consonancia con el crecimiento del comercio se fueron desarrollando las actividades bancarias y financieras, palpables en hechos tan importantes como la aparición de la letra de cambio o la constitución de compañías mercantiles.

## **ECONOMÍA**

La mayor parte de la población trabaja en la agricultura. Se considera que entre un 65 y 90 por ciento de la población esta empleada en las labores del campo. Pero el trabajo de tanta gente apenas si basta para alimentar a los habitantes de cada país y esto se debe al poco rendimiento del trabajo del agricultor.

Están dotados de un utillaje arcaico y utilizan métodos de cultivo muy primitivos, y la mayoría de las familias campesinas raramente lograban acumular excedentes. Además, por causas meteorológicas principalmente, las cosechas se reducían drásticamente y aparecía la carestía y el hambre.

La agricultura se basaba en instrumentos y métodos de cultivos bastante arcaicos, como el arado y la rotación bienal, esto es, un año sí, otro no. Se cultivaba sobre todo cereales y vid, pero también hortalizas, frutales y plantas industriales, como el lino. A medida que se fueron conquistando tierras, se fueron incorporando cultivos como el de arroz y olivo. Simultáneamente se desarrolla la ganadería, principalmente la ovina, la de ovejas. Era ante todo trashumante, que transitaba por cañadas en busca de pastos.

Los intereses ganaderos se impusieron sobre los agrícolas y las mejores tierras se dedicaron al pasto, quedando las tierras de labor relegadas a zonas marginales de menor rendimiento.

## **TRANSPORTE**

El transporte terrestre resultaba lento y dificultoso. No se había hecho nada por mejorar los caminos antiguos y atravesar el país resultaba una empresa poco menos que posible.

Los caminos son senderos irregulares y estrechos por los que circulan penosamente peatones o animales de carga. Existían caminos más anchos, de unos seis metros, que normalmente eran restos de vías antiguas, por los que en teoría podía circular un carro. Pero el polvo y el barro hacían casi siempre intransitables. El transporte terrestre apenas si supera la velocidad de 2.5 millas/h.

Por vía interior, el sistema más viable era el que utilizaban los ríos y canales. Una barcaza fluvial podía llevar una carga de hasta 50 toneladas, y para hacer este transporte por carretera se necesitaban unos 400 caballos y 20 hombres.

La dificultad de los transportes terrestres hacía que siempre que era posible se utilizaran los marítimos. Estos permitían trasladar mayor cantidad de mercancías a más larga distancia y con costos mucho menores.

## **CULTURA**

A causa del proceso de ruralización, la cultura se trasladó a los monasterios, donde se encontraban las únicas escuelas existentes. Empezaron a aparecer escuelas catedralicias y episcopales, y en algunos casos, municipales. Allí acudían numerosos estudiantes atendidos por los maestros, las enseñanzas de los cuales son muy apreciadas. Además de los tradicionales estudios teológicos, sobre cuestiones religiosas, se iniciaron unos nuevos, como el derecho o la medicina. A partir de escuelas nacieron las universidades, como consecuencia de la lucha mantenida entre maestros y escolares para obtener autonomía y liberarse del control, especialmente de los obispos. La universidad era una comunidad de maestros y discípulos organizada para enseñar y aprender. Dependían del Papa, que les daba apoyo como un medio más de reforzar su poder frente a los obispos.

## ALIMENTACIÓN

La base de la alimentación es el pan. Ahora bien, durante mucho tiempo lo que comían era un montón de cereales prensados, mijo y cebada principalmente y cocidos en una olla con agua o leche y sal. Esta masa se ponía después al fuego y se obtenía una hogaza. El pan en sentido propio, se incorporó después. Después fueron llegando el resto de “acompañamientos”. Había carne, generalmente de cerdo, pero su consumo, al menos en los campesinos de condición más modesta, se reducía a las partes menos valoradas, como las tripas, la lengua, las patas o el hígado. El resto era para los campesinos ricos y por descuido para los señores. También hay frutas, verduras y hortalizas. La forma más común de prepararlo era la simple cocción de los alimentos en una olla, que hervía en el fuego toda la mañana. Esto permitía usar alimentos pobres, como la grasa o los huesos, mientras que las asaduras exigía carnes de mejor calidad. El pescado se consumía poco, aunque por motivos religiosos, resultaba imprescindible. En las zonas interiores, los peces eran de río, pero también empezaron a distribuirse los salazones y peces sazonados.

En cuanto a la bebida, la preferencia era el vino y la cerveza. También se bebía mosto de manzana, algo más exquisito. Los pastores se alimentaban básicamente de leche y productos lácteos como el queso y la mantequilla.

La conservación de los alimentos, tenían una gran importancia para todos, tanto ricos como pobres. El uso de salazones, los ahumados o los adobos era importantísimo a la hora de conservar los alimentos en buen estado durante varios días. Por eso era tan importante su alimentación a partir del cerdo, transformando su carne en embutidos.

*Corre el rumor de que ahora en el mundo, si tiras una piedra, choca contra un muerto.*

*. Godo, Tomo 17*

## GEOGRAFÍA

### BALDEN

El reino de Balden es la segunda potencia militar, tras los Tudor, del continente.

Recientemente, Balden perdió Randel (una tierra infestada de criminales) tras una secesión.

### ELFHELM

El hogar de los elfos, una utopía que se encuentra oculta en alguna parte dentro del mar occidental.

Como la mansión del árbol de la flora, se haya en el intersticio, ocultándose de los mapas humanos normales, en una isla llamada Skellig.

Se dice que muchas brujas y magos viven allí y que se encuentra gobernada por el rey elfo Hanafubuku.

### KUSHAN

Un antiguo reino oriental similar la nuestra India. Los kushanas poseen una cultura única que sigue siendo un misterio para las demás naciones. Tienen altos sacerdotes capaces de tener visiones de lo que acontece en tierras remotas.

Demonios y seres de pesadilla abundan alrededor de su emperador, Ganishka.

Los kushana se han lanzado en una fructuosa campaña de invasión al corazón de Midland y han ocupado su capital, Windom.

### MIDLAND

Monarquía semejante a la vieja Gran Bretaña.

Tal y como su nombre indica, geográficamente se encuentra en el centro del continente.

Tras la guerra de los cien años, Midland gozó de una breve hegemonía entre sus naciones rivales. Pero después de la invasión de Kushan y de la muerte de su rey, Midland se está desquebrajando.

## **VATICANO**

La Torre de la Retribución se alza como recordatorio del juicio divino, proyectando una oscura sombra sobre sus pobres y miserables habitantes.

La prostitución ha surgido como un floreciente mercado debido a la presencia de los caballeros de las Cadenas Sagradas.

Además, entre los habitantes expandido una secta religiosa constituida por herejes drogados y bastante enloquecidos, los cuales celebran orgías en una caverna cercana. Su devoción se dirige a una “Diosa del fuego” con un parecido más que sospechoso a Slan, uno de los componentes de la Mano Divina.

La comunidad es regida por Mozgus, un alto clérigo de la Orden Sagrada. El interior de la torre es similar al de una cárcel de la inquisición, y Mozgus se sirve de una gran variedad de “aparatos” para tratar a los herejes...

## **ALBIÓN**

Donde Godo busca tranquilidad después de que intenten ajusticiarlo en la capital. En este recóndito rincón del mundo, el herrero se protege de las visitas no deseadas y se dedica a forjar armas para los combatientes de la guerra.

Cerca de la cabaña hay una mina, antaño habitada por elfos, motivo por el que tras el Eclipse, Gatsu dejará allí a Kiasca.

## **INTERSTICIO**

Flora, la anciana bruja, ha erigido su refugio en los restos de un gigantesco árbol. Protegida por golems y una poderosa barrera mágica, Flora ha formado aquí a su estudiante Schierke durante varios años.

Repleta de comodidades, rodeada de una paz absoluta y un almacén de poderosos artefactos mágicos, la casa árbol de Flora sirve como formidable refugio del grupo de Gatsu durante un tiempo.

Tanto la vivienda como Flora fueron posteriormente arrasados en un ataque de los apóstoles, destinado a eliminar cualquier oposición mágica a su causa.

## **DOLDREY**

Fortaleza fronteriza situada entre los reinos de Midland y Tudor. En la antigüedad perteneció a los primeros, constituyendo el principal bastión para la defensa de sus fronteras. Sin embargo, desde su caída en manos de los Tudor, pasó a ser la principal cabeza de puente utilizada para lanzar sus incursiones.

Por este motivo el rey confía a Griffith su conquista, con el objetivo de inclinar de una vez por todas la balanza de la guerra. Doldrey es un castillo con fama de inexpugnable, con su espalda cubierta por las montañas y su frente por el curso de un río. Miles de hombres de Midland han muerto frente a sus puertas en diferentes y fallidos intentos de tomar la fortaleza.

La batalla por el control de Doldrey constituye el punto álgido de la guerra de los cien años, enfrentando a la Cuadrilla del Halcón con el General Boscogne, comandante del legendario batallón Sacro del Rinoceronte Cárdeno.

## **TORRE DE LA REGENERACIÓN**

Erigida para ocultar los restos de una ciudad milenaria, a partir de la cual nació el reino de Midland. Bajo la torre se hunde un abismo de profundidad desconocida, en cuyo fondo descansan las ruinas de la capital fundada por el Emperador Gaiseric hace mil años.

Las leyendas cuentan que los dioses se enfurecieron por la soberbia y abusos del conocido como “Rey de la Muerte” y enviaron a cinco ángeles del cielo para castigarle. La ciudad entera fue arrasada por completo en una sola noche.

Griffith permaneció encerrado en sus mazmorras durante un año, hasta ser liberado por Gatsu y algunos miembros de los Halcones. Entonces pudimos presenciar que el abismo a sus pies estaba sembrado con cadáveres marcados con el estigma del condenado.

## **VALLE DE LAS NIEBLAS**

Situado en medio de un denso bosque, y cubierto por hermosos estanques, cuentan las leyendas que el Valle de las Nieblas estaba habitado por los elfos.

Junto al valle hay un pequeño pueblo que fue durante un tiempo el hogar de Rocine, la niña que se convirtió en apóstol. Rocine adoptó una forma similar a la de los elfos, secuestrando y mutando a los niños de la aldea en una especie de insectos demoníacos, en una cruel parodia de la ancestral raza.

Rocine convirtió de esa forma la leyenda del Valle de las Nieblas en realidad (bajo su retorcido punto de vista) creando un paraíso para los niños, fuera del alcance y las reglas del mundo adulto. Su pretendido cielo fue reducido a cenizas por Gatsu, durante su persecución y cacería del apóstol.

## **VILLA DE ENOCH**

La villa de Enoch es un pequeño pueblo situado a la sombra de una alta cumbre cercana. En días pasados fue una ciudad importante; con la desaparición del comercio y las rutas de transporte ha sucumbido a la pobreza y las hambrunas. Por si no fuera suficiente con estas tragedias, los Trolls han comenzado a realizar incursiones contra la ciudad, secuestrando y violando mujeres, acabando con las pocas reservas de alimentos y matando a todo el que se interpone en su camino.

## **WINDOM**

Capital del reino de Midland, y lugar de residencia de los reyes durante la guerra de los cien años. Durante el conflicto se celebraron muchos banquetes en los que se reunían los cientos de nobles de la corte con los generales de mayor rango. La ciudad es el máximo exponente del esplendor y el poder de Midland, pero también una muestra de la corrupción y las luchas internas por el poder que debilitan al reino. Midland forma parte junto a una serie de países de la Orden Sagrada, bajo mando del Vaticano (En este aspecto es similar a la situación de la alianza católica en nuestro medievo).

Tras la guerra, pese a la victoria obtenida sobre los Tudor, la locura que se apoderó del rey condujo a sus tierras a una situación crítica. Una terrible plaga asoló las villas, se descuidó la vigilancia de las fronteras...

En este deplorable estado, el país fue presa fácil para los invasores de Kushan, que se expandieron con gran rapidez conquistando la mayor parte del territorio así como la capital. En la actualidad, el emperador apóstol Ganishka se ha establecido en la ciudad con su ejército demoníaco de Daka.

## **MORGAR**

Provincia del Este gobernada por un Duque.

Junto a Waltoria, Morgar supone la principal defensa del Este frente a la amenaza de Kushan.

## **PANEIRA**

Paneria es una nación compuesta por ciudades-estados semi-autónomos.

Paneria no posee unas fuerzas militares establecidas, sino que confía en los mercenarios y el ejército profesional de Rahna para las campañas militares.

## **EATH**

País situado en una isla cercana a Vritanis, que cuenta con una gran fuerza naval.

Según Roderick, se encuentra favorecida por el aislamiento referente a las relaciones internacionales.

## **FARIS**

Una ciudad-estado dentro de la nación de Paneira.

Faris está prestando su ejército en calidad de mercenarios a Vritanis en la actualidad.

## **NICCE**

Una ciudad-estado dentro de la nación de Paneira.

Al igual que Faris, Nicce está prestando su ejército en calidad de mercenarios a Vritanis en la actualidad.

## **RAHNA**

Ciudad-estado perteneciente al reino de Paneira. Rahna es la única ciudad-estado que posee su propio ejército profesional. Representa la única fuerza profesional de Paneria dentro de la Sagrada Alianza.

## **QLIPHOTH**

El Qliphoth es un reino fronterizo que existe en el límite entre el mundo de los hombres y el Astral (en el Intersticio). Las grotescas criaturas que lo habitan han nacido de las pesadillas de los hombres, congregándose aquí por el hecho de compartir una misma naturaleza.

Hace poco, los Trolls escaparon desde el Qliphoth hacia el interior del mundo humano, atacando la villa de Enoch. Las mujeres y niños capturados en la aldea han sido arrastrados hasta el interior de una cueva situada en las profundidades de este mundo.

## **RANDEL**

Ahora una nación soberana, la república de Randel se secesó recientemente del reino de Balden. Randel era donde Balden enviaba a sus presos para cultivar la tierra.

Este reino posee su propio ejército y se muestra deseosa de ponerse a prueba dentro de la Sagrada Alianza

## **TUDOR**

Tudor logró sobreponerse tras su derrota en la guerra de los cien años contra Midland, a pesar de haber perdido a su mejor general, Boscogne, en el sitio de Doldrey.

Tudor ha concentrado sus fuerzas para proteger Vritannis, siguiendo las órdenes de la Sagrada Alianza, regida por el Vaticano.

Actualmente posee las fuerzas militares más poderosas del continente.

## **VRITANIS**

Ciudad costera, hasta hace no mucho importante centro de comercio, donde se están concentrando los ejércitos de la Orden Sagrada, bajo el mando del Vaticano. En la actualidad la villa se ha convertido en una gigantesca guarnición, con sus calles rebosantes de soldados y mercenarios.

Gatsu y su grupo viajan hasta aquí en busca de un barco que pueda llevarles hasta Skering, una isla legendaria situada en el océano oeste.

## **WALTORIA**

Provincia del Este gobernada por un Duque.

Junto a Morgar, Waltoria supone la principal defensa del Este frente a la amenaza de Kushan.

# ORGANIZACIONES

## **LA CUADRILLA DEL HALCÓN**

La cuadrilla del Halcón, un grupo mercenario conocido durante la guerra de los 100 años como “Los Dioses de la Muerte”; un grupo mercenario que nadie querría tener como enemigo en una batalla; un asalto sencillo que puede durar tres días, podría costar tres meses solo si ellos se encontraban en el bando contrario. Sus integrantes eran jóvenes de todas clases, con una gente muy variada para ser un grupo de mercenarios: fugitivos, vagabundos, nobleza baja, hijos no primogénitos... e incluso una mujer.

Comandados por el general Griffith, La Banda del Halcón logró innumerables proezas durante la guerra de los cien años, incluida la sorprendente conquista de Dodley, capital de Turan.

No obstante, todo se vino abajo cuando Griffith sedujo a la hija del Rey de Midland, Charlotte.

Esto provocó las iras del enloquecido rey, el cautiverio de Griffith y la caza y exterminio de la Cuadrilla del Halcón.

A pesar de todo, la cuadrilla logró sobrevivir y, con ayuda de Gattsu, recatar a Griffith. Solo para, poco después sucumbir ante la ceremonia demoníaca conocida como “El Eclipse.”

La Mano Divina frece Griffth dos opciones: renunciar a su sueño, o unirse a ellos, ofreciendo a la cuadrilla como sacrificio, y ver cumplida su ambición. Griffith lo aceptó, pasó a ser Femto, el ángel de la codicia, el último integrante de “la Mano Divina”.

Este fue el final de la cuadrilla del Halcón y de casi todos sus componentes. Tan solo Gatsu, perdiendo un brazo y un ojo, y Kiaska, violada por Griffith, consiguen sobrevivir. Después de semejante pesadilla, Gatsu jura venganza contra los Apostoles y sus siervos, y en especial, a Griffith.

Dos años después del infernal “Eclipse”, la tragedia se sucede en Tierra Santa, en el Monasterio de Albión, pues se produce un pequeño “eclipse”, se lleva a cabo la encarnación de Griffith nuevamente al mundo de los vivos. Ahora si que está decidido a ver cumplida su ambición, cueste lo que cueste, por lo que crea nuevamente su cuadrilla.

La nueva Cuadrilla del Halcón está compuesta por algunos refugiados, soldados de kushan capturados, a los que se le perdonó la vida a cambio de luchar de su lado, y por todos los apóstoles, a excepción de Ganishka, único que no ha accedido a ponerse a las órdenes del 5º ángel.

Después de acabar con la oposición mágica de Flora, este ejercito está combatiendo al ejercito kushana para expulsarlo de Midland y así alcanzar Griffith el sueño de poseer su propio reino.

## **BAKIRAKA**

Son una organización armada de una tribu de oriente, especializada en asesinatos en la sombra. Son mercenarios que actúan más bien como un grupo de asesinos, o una orden de criminales. Son incluso mucho peores que un ejército, y numerosos batallones y escuadrones ha caído bajo la eficacia de sus mortales técnicas. Fueron contratados por el Rey de Midland para acabar con el grupo de rescate de Griffith tras su encierro, pero no tuvo mucho éxito.

## **MERCENARIOS**

Tropa que sirve en la guerra a un poder extranjero. Esto es, tropa que vende sus servicios militares a poderosos señores en la guerra. Es un grupo muy utilizado para la batalla, pues de esta forma, los reinos o señores, no malgastan a sus propios soldados, que normalmente, son mucho más caros de mantener que una tropa de guerreros que solo piensan en el dinero que cobrarán una vez que terminan su trabajo.

El grupo más destacado dentro de los mercenarios es el de "La cuadrilla del Halcón".

## **HEREJES**

Persona que niega algunos de los dogmas establecidos por la religión. Tienen una concepción errónea en materia dogmática y de fe sostenida siempre con gran tozudez.

Son muchas las corrientes que ponen en peligro la unidad de la comunidad religiosa y, por ello, son tenidas por herejías. Los responsables eclesiásticos se sirven de la autoridad del Vaticano y de los concilios para condenarlas. La religión se enfrenta a estos movimientos que planteaban modos diferentes de entender el dogma, la práctica y la teología, acusándolos de herejes. Por ello, el Vaticano creó la Inquisición, un tribunal encargado de juzgar los comportamientos sospechosos de herejía.

## **VATICANO**

Esta organización religiosa es la única que se acepta en los reinos de Midland y Tudor y los que no siguen esta doctrina son considerados Herejes y quemados en hogueras o perseguidos como se hacía antiguamente, metiéndose en la política territorial en muchos de los casos.

Por lo general tiene muchas semejanzas a la Iglesia Católica de nuestros días, tanto en escrituras, construcciones y doctrinas aunque ellos rezan a un símbolo que no es exactamente la cruz. Se trata de un ave con las alas extendidas y crucificada mientras unas serpientes suben por la cruz. Este símbolo puede estar relacionado con el Mesías en forma de Halcón de la luz.

Corte pontifica y máxima representante de la Religión. Todos los religiosos pertenecen al Vaticano, y son los encargados de llevar la palabra de Dios a todas partes. Solo ellos tienen pleno derecho a castigar o salvar en nombre de Dios. Bajo su mando se encuentran los caballeros de la Santa Cadena, los encargados de comprobar que se cumplen las profecías de las Sagradas Escrituras. El tribunal que se encarga de juzgar a todos aquellos que duden de la veracidad de las palabras de Dios, es el de la Inquisición.

Toda su economía se basa en las donaciones que suelen otorgar las familias nobles para sus propios intereses y para así, pagar el perdón de Dios por todos los pecados que cometen a lo largo de su vida. De esta forma, la mayoría de los nobles mandan a sus hijos o herederos al servicio del Vaticano para evitar perder los favores que esto les otorga.

Actualmente el Vaticano conforma el eje de unión de la Santa Alianza de los distintos reinos contra la invasión kushana.

## **INQUISICIÓN**

Tribunal eclesiástico para inquirir o castigar los delitos contra la fe. Persiguen las herejías populares, insistiendo en su necesidad de que sea perseguida por los señores laicos. Durante un mes se efectuaban predicaciones en cada localidad y se incita a la autodenuncia; en caso de que esta se produzca no se sigue procedimiento alguno contra el arrepentido; en caso contrario se iniciaba una pesquisa, en la que el inquisidor actúa a la vez de acusador y juez. En un principio las penas impuestas fueron las de deportación, encarcelamiento, obligación de realizar determinadas peregrinaciones, etc... Pero pronto empezó a aplicarse con mayor contundencia la hoguera, convirtiéndose en el medio de condena más usado por los fanáticos inquisidores.

El grupo más destacado dentro de los inquisidores es el de Mozgus, del Libro Sagrado Sangriento. Él junto a su equipo personal de torturadores es el más temido y el odio hacia ellos es enorme. Sus condenados son aplastados por ruedas de carros, empalados, incinerados vivos... Condenaron a muerte a más de quinientos hombres, sin incluir a los que murieron durante los interrogatorios mientras estaban siendo torturados. La cantidad de víctimas que dejan a su paso es muy similar a las que se dejan en combate. Debido a la afluencia de herejes, directamente los condenaban sin darles la oportunidad de defenderse.

### **SANTAS CADENAS DE HIERRO**

Los Caballeros de la Santa Cadena tienen el apodo de "Caballeros criados entre algodones". Es un grupo formado por los hijos de las familias nobles que no querían entregar a sus hijos a la guerra para protegerlos y también su prestigio. Por lo que casi ninguno tiene experiencia en batalla real. Por tradición, la jefa de la Santa Cadena debe ser una virgen. Su líder es Farneze, miembro del jurado del Tribunal del Vaticano. Una muchacha con un carácter bastante duro, y algo desequilibrada. Su ayudante directo es el abanderado Sérpico, un dicharachero muchacho, hábil en el manejo de la espada, que siempre trata de proteger a Farneze. El guerrero más destacado del escuadrón es el subcapitán Azan, un monje soldado apodado "El demonio del Bastón de Hierro".

Son las tropas bajo órdenes directas del Vaticano, que tiene como misión más inmediata, encontrar el Apocalipsis. Hallaron el lugar en el cual se produjo el Sacrificio del "Eclipse"; que según el capítulo de la Predicción, se trataba del "Lago Rojo", acontecimiento que tendría lugar tras la llegada del quinto mensajero, el Halcón de las Tinieblas que llevaría al mundo a una época de Oscuridad.

### **IMPERIO DE KUSHAN**

Liderados por el emperador apóstol Ganishka y apoyado por la magia negra de los altos sacerdotes, busca conquistar todo el mundo.

Para ello lanza su primer ataque sobre el debilitado reino de Midland, tomándolo casi en su totalidad y asentando su morada en Windom. Recientemente se manifestó en su forma demoníaca en el palacio de Britanis, tras lanzar un aviso en forma de pishachas (tigres), realizando su declaración de guerra una vez reducidas las criaturas gracias a la intervención de Gatsu y compañía. Produciéndose un ataque en el puerto de la ciudad una vez concluidas sus palabras.

### **SAGRADA ALIANZA**

compuesta por todos los reinos, a excepción de la invadida Midland y dirigida por el Vaticano para mantener la cohesión, conforman la resistencia contra la invasión kushana. Una noble alianza en un principio, pero en el fondo no se esconden más que los deseos de las grandes casas por repartirse las tierras de Midland una vez expulsados los kushana.

### **LA RESISTENCIA**

Los pocos nobles supervivientes de Midland (liderados por Foss), ocultos en Windom en un desesperado intento por librar sus tierras.

### **BANDA DE GATSU**

Constituida por Gatsu, Kiasca, Pack, Isidoro, Farneze (ahora convertida en la aprendiz de Shierke), Sérpico, Shierke y Evallere. Son el único grupo interesado más por la supervivencia que por los juegos políticos y el poder. Van equipados con objetos mágicos, gracias a los cuales han logrado salir airosos de las terribles circunstancias en las que se han visto inmersos, y actualmente se encuentran en Britanis, haciendo frente al ataque pishacha y recuperando a Farneze y Sérpico, que abandonaron el grupo para que estos pudiesen embarcar hacia la isla de los elfos.

A la hora de montar tu partida, mejor olvídate de este grupo y toma sus aventuras como inspiración para montar las tuyas propias.

# HISTORIA DE BERSERK

---

La historia de berserk gira en torno a la vida de Gattso y Griffith, y sus acciones dan pie a las diversas etapas de la serie.

Aquí dejo, simplificados, los hechos más importantes. No obstante, esto solo es para que te hagas una idea. No es conveniente seguir el curso de los acontecimientos al pie de la letra, solo bázate en lo ocurrido para montar tu propia historia.

## LA LEYENDA DE GAISERIC

Tras de mil años, las iterasen contraban ocupadas por ciudades-estado. Un gran número de clanes y pueblos luchaban sin cesar, sin que se reflejara en sus rostros el más mínimo cansancio. Eran tiempos de guerra entre señores feudales.

Los alimentos escaseaban, las epidemias eran continuas. Era tan grande el número de muertos que la población se vio reducida a su tercera parte. Gaiseric, el soberano. Ése es el distinguido nombre del único líder en la historia capaz de dominar a decenas de reinos. Construyó su imperio en una sola generación. Nadie supo nunca de dónde venía qué lo hizo, ni cómo llegó a ser soldado... No existen documentos que acrediten su existencia hasta el instante en el que apareció en la historia. El soberano no sentía penemigos. Su severa forma de pelear hizo que lo llamaran "Rey de los Demonios" y "Rey de la Muerte", pero ése no era el único motivo. Cada vez que el emperador salía a combatir, utilizaba un casco muy valioso para él... tenía la forma de una horripilante calavera.

Secuestró artesanos de todo el reino, exigiéndoles hacer una inmensa fortaleza. A continuación comenzó a abastecerla con las rarezas más lujosas y para ello presionaba al pueblo con duros tributos. Convirtiéndose poco a poco en una bacanal de lujuria.

Finalmente, Dios ya no podía soportar los abusos del rey Calavera. Y por ello a cinco ángeles del cielo.

Atacaron la fortaleza con rayos y enormes terremotos, haciendo desaparecer todo en una sola noche.

Con la muerte del soberano y la destrucción del palacio, poco a poco el reino volvió al estado en el que se encontraba en un principio. El territorio empezó a dividirse.

El soberano, al no tener descendientes, no tuvo a nadie que le sucediera.

Se rumorea que la familia real de Midland tiene la misma sangre que Gaiseric, el soberano. Y que en las profundidades de la torre de la Regeneración están los cuerpos de todas las víctimas del holocausto.

## EDAD DORADA

A lo largo de éste periodo, lo sobrenatural queda aparcado y oculto, cobrando todo el protagonismo el mundo de los hombres y la "guerra de los cien años" que enfrenta a las dos naciones más poderosas del momento. Ésta es una época de espada y sangre, en la que los ejércitos profesionales, los bandidos, y los mercenarios son los verdaderos protagonistas.

Esta época abarca desde la guerra de los cien años entre Midland y Tudor, hasta la ceremonia del eclipse y nacimiento del quinto miembro de la Mano Divina. Femto. Encontrándonos de éste modo el nacimiento de los protagonistas del manga (Gatsu, Griffith, Kiasca,...), la creación de la Cuadrilla del Halcón, su progresivo protagonismo en la guerra, sirviendo como grupo mercenario al rey de Midland, hasta el punto del reconocimiento de sus méritos en batalla (todas ellas impecables), que les vale a sus generales para adquirir títulos nobiliarios.

Se podría decir que este periodo es el de mayor esplendor de Midland, a pesar de la larga guerra contra los Tuda y las maquinaciones internas de la corte, en la cada noble busca su propio beneficio.

También destacan la sorprendente, y contra todo pronóstico, conquista de Doldrey por parte de los Halcones y la hazaña de Gatsu, al enfrentarse a los mercenarios al mando de Adon para dar una oportunidad a Kiasca de escapar con vida, momento en el que gana el prestigio de haber derrotado a 100 hombres en un mismo combate.

Pero toda la felicidad y alegría comienza a descender una vez finalizada la guerra. El rey de Midland descubre que lord Griffith ha mancillado la pureza de su hija Charlotte, por lo que es encarcelado y sometido a tortura en la torre de la Regeneración, poniéndose, asimismo, precio a la cabeza de todos los halcones, que logran escapar de la emboscada del ejército de Windom gracias a Kiasca, debiendo refugiarse, los pocos supervivientes, como miserables proscritos.

Gatsu, Kiasca, Judeau y Pippin, ayudados por la princesa Charlotte, logran rescatar al líder de los Halcones. Aunque todavía queda por darse a conocer el trágico final predestinado.

Y es que en éste punto de la historia, todos los integrantes de los Halcones son ofrecidos en sacrificio al activarse el Beherif Carmesí de Griffith, sobreviviendo únicamente Gatsu y Kiasca, gracias a la intervención del Caballero de la Calavera, que también salva la vida de Rickret unos momentos antes de producirse el Eclipse. Finalizando de éste modo la Edad Dorada.

## RETRIBUCIÓN

Éste momento histórico se sitúa tras el eclipse, con Gatsu convertido ya en el Guerreero de las Tinieblas y lanzándose a la caza de los Apóstoles, los cuales empiezan a emerger de las sombras para saciar sus oscuros deseos ahora que la Mano Divina está completa. La parte sobrenatural del mundo de Berserk empieza a manifestarse, dejando entrever una pequeña fracción de la oscuridad que se cierne sobre Midland y demás reinos de Berserk.

Al comienzo de la etapa de Retribución, Gatsu se irá enfrentando a todos los Apóstoles que se vaya encontrando. Posteriormente comienza a entrar en juego el factor religioso del mundo de Berserk, ya que se presenta la Santa Cadena de Hierro y la Inquisición, las cuales andan tras el Guerreero de las Tinieblas por la terrible fama que está acumulando.

Por otro lado, la oscuridad empieza a invadir Midland bajo la forma de los terribles deseos de los Apóstoles, los cuales comienzan a caminar entre los hombres con total indiferencia. Y también por las desastrosas pestes y epidemias, que azotan todo Midland, provocando oleadas de muertos y refugiados, los cuales comienzan a amontonarse alrededor de Albión en busca de salvación.

Destacan también seis hechos que marcarán el curso de la historia:

- El primero de ellos es un extraño sueño que sufren cada uno de los habitantes de Midland, en el cual aparece un halcón blanco que traerá la salvación a las gentes de Midland.

- El segundo sería un sueño que tiene Nosferatu Zodd, uno de los apóstoles más poderosos, en un campo de batalla. En él, aparece Griffith bajo la forma de un halcón luminoso y se enfrenta al inmortal derrotándole con facilidad. Solemnemente le anuncia que lo que siempre ha estado buscando aparecerá muy pronto en Albión

- Gatsu salva Kiasca de la Inquisición, que la tenían retenida en Alvion. Momento en que la ciudad será invadida por una horda de espíritus, los cuales devorarán la carne de todos los presentes y poseerán a muchos de los refugiados, convirtiéndolos en terribles seres sedientos de muerte.

- Griffith renacerá haciendo uso del Apóstol Beherit y del hijo de Gatsu y Kiasca. Jurándole Zodd lealtad. Luego se marcharán ante un impotente Gatsu.

- El Imperio de Kushan aparece con todo su ejército ante las ruinas de Albión, destruida a lo largo de la noche. El cual se lanza a la conquista de Midland.

## EL HALCÓN MILENARIO

Llegamos a la época actual, con Griffith renacido y decidido a conseguir su gran sueño (tener su propio reino), por lo que forja una nueva cuadrilla de Halcones, compuesta en su totalidad por Apóstoles, entre los que se encuentra el mismísimo Zodd.

Por otro lado, un nuevo problema se suma al descompuesto reino de Midland, pues los Kushan se han lanzado a su conquista, tomando Windom sin ninguna dificultad y convirtiéndolo en una ciudad demoníaca una vez asentado aquí el Emperador Apóstol Ganishka, único apóstol que se niega a hincar su rodilla ante el Halcón Blanco.

Mientras tanto, Gatsu parte camino al Elfhelm, la isla de los elfos. Por el camino a Sérpico, Farneze e Isidoro, que se unen a su viaje.

Lo que más destaca de la época actual, es que se empieza a revelar todo lo sobrenatural de Berserk, pues ya no solo están los Apóstoles, sino que también empiezan a caminar sobre el mundo criaturas surgidas de otros planos, al empezar a abrirse puertas de acceso, y se descubre el mundo de la magia, de manos de Schierke y su maestra Flora árbol.

Esta época es la que más juego puede dar, ya que mezcla a partes iguales la guerra entre Kushan y La Sagrada Alianza para hacerse con Midland, y la aparición, cada vez más frecuentes, de pórticos hacia el Quliphod, con la consiguiente marea de engendros sobrenaturales que eso conlleva.

## NUESTRA HISTORIA

Al estar basado en una historia manga, los sucesos en Berserk están muy condicionados a las acciones que han realizado Gatsu y sus acompañantes. La torre de la Regeneración ha sido destruida, la invasión de Midlan está dando sus últimos coletazos, la época dorada ya pasó, La Mano divina está completamente formada, etc.

Debido a ello, lo mejor que puedes hacer olvidar los hechos acontecidos en la historia original y coger solo los elementos que necesites para montar tus partidas.

Escoge la época que prefieras, haz como si Gatsu, Griffith y los demás no hubiesen existido. En definitiva, haz de guionista de Berserk y lleva los acontecimientos por donde tú quieras.

El mundo de Berserk es muy grande, y hasta ahora conocemos muy pocas regiones de él. Por tanto, se tiene una gran libertad no solo de inventarte hechos históricos, si no que puedes introducir sin problemas pueblos, castillos, regiones o países enteros.

Esto supone que no tienes por que centrarte en Midland y sus alrededores. Puedes crearte tu propio mapa sociopolítico y crear tus historias en él con total libertad.

Lo que trato de decir con todo esto es que las posibilidades de Berserk son muy amplias: tienes todo un mundo sumergido en la oscura edad media, plagado de violencia, seres sobrenaturales y reinos con ansias de conquista. Los hechos acontecidos en el manga solo son un pequeño ejemplo.

El Mundo de Berserk es prácticamente un lienzo en blanco, y puedes escribir todo lo que desees en él.

# APENDICES

---

---

## EQUIPAMIENTO

---

Los personajes suelen llevar bastantes cosas encima. Si quieres ir por la vía rápida, preocúpate solo de las armas y de las armaduras, si quieres ser realista, deberás de ser mas minucioso, y exigir a tus jugadores cosas como ropa de abrigo o utensilios de cocina en determinadas circunstancias.

Sobre el dinero, la conversión estándar es 1PG igual a 10 monedas de oro (GP) o a 100 monedas de plata (SP) o a 1000 monedas de cobre (CP). Si lo prefieres, puedes otorgar 1d20 monedas de oro a cada personaje.

También has de tener en cuenta que algunos trasfondos (como el de Riqueza o Rango) pueden permitir al jugador obtener equipamiento más fácilmente. Cuanto mayor sea el nivel de riqueza de un personaje, más cosas podrá adquirir, sin embargo, los trasfondos de riqueza no son ilimitados. Si el master determina que la transacción es muy costosa, o que el jugador dilapida mucho su fortuna, es libre de reducir un nivel o dos su trasfondo de riqueza o sueldo durante un tiempo.

## ARMAS

El mundo de Berserk está cargado de armamento, alguno más avanzado y otro más ambiguo, pero estando la historia situada en la época medieval, generalmente todas son armas cuerpo a cuerpo.

Desde las armas convencionales hasta las mágicas, generalmente muchas tienen capacidades especiales o son distintas según el portador de dicha arma, pudiendo incluso estar personalizadas en forma o sellos.

También encontramos una pequeña cantidad de armas que se denominan mágicas. Estas poseen el poder de los ocho elementales que habitan en el plano astral y canalizan su poder a través de estas armas para lograr mayores efectos destructivos. Normalmente son los propios espíritus los que prestan ese poder, por lo que es importante agradecer siempre su favor para aumentar la confianza y obtener mayores poderes y compenetración en combate.

### **SOBRE LA DUREZA DE LAS ARMAS**

Las armas son forjadas en materiales muy diversos, que les confieren cierta resistencia. La escala de resistencia, de menor a mayor va así: piedra o madera, bronce o hierro, acero, y Orihalcón.

Sobre esto, hay dos normas:

- Un arma de un material más blando se romperá si chocan entre si (usando una maniobra de bloqueo) y el portador del arma más blanda no saca al menos 3 éxitos en su tirada.
- Las armaduras sufren una pena de -3 a su resistencia si el material del arma es más duro. Este bono puede anularse o aumentarse dependiendo del tipo de armadura (leer más abajo).

## ARMAS DE MADERA O SIMILARES

Estas armas, generalmente de fabricación artesanal, son las más frágiles y menos eficaces. Como principal ventaja cuentan con que cualquiera que tenga nociones de Artesanía puede crearlas.

Nombre	Iniciativa	Puntería	Daño	Coste	Notas
Garrote	+1	+0	4	6cp	Daño contundente
Bastón	+1	+0	3	6cp	Daño contundente
Porra	+0	-1	3	3cp	Daño contundente
Jabalina	+1	+1	4	4cp	Alcance Fue x2
Arco corto	+0	-1	4	5cp	2 manos, Rango FUE x 15
Dardo	0	-1	1	6cp	1mano. Rango FUE x 5
Cerbatana menor	+3	+2	1	6cp	1mano. Rango FUE x 5
Cerbatana de bambú	+3	+3	4	1cp	2 manos. Rango FUE x 7
Honda	-2	-2	5	12cp	1mano. Rango FUE x 10
Honda menor	+2	-1	3	8cp	1mano. Rango FUE x 5

## ARMAS DE BRONCE O HIERRO.

Son las más comunes, similares en dureza, y pueden ser encontradas en cualquier parte.

Las armas y armaduras de este material solo pueden forjarse y repararse si el personaje tiene Artesanía a un nivel mínimo de 4, o usar magia.

Nombre	Iniciativa	Puntería	Daño	Coste	Notas
Cuchillo	+1	+0	2	1sp	Lanzable
Navaja	+3	+0	3	3sp	
Espada Corta	+1	+0	4	5gp	
Daga	+1	+1	3	5sp	Lanzable (opcional)
Espada Media	+0	+0	4	4gp	
Espada Larga	+0	+0	5	6gp	Parada +1
Mandoble	-1	+1	7	8gp	A dos manos.
Cimitarra	+1	+1	5	7gp	Lucha+1, si se usa una en cada mano
Tridente	+0	+0	5	4gp	
Lanza	+2	+1	5	5gp	
Lanza de caballería	-1	-1	7	8gp	
Látigo	-1	+1	3	4gp	
Azote	-2	+2	5	6gp	+2 Desarmar
Mangual	+1	+1	3	4gp	
Garras metálicas.	+1	+0	2	2gp	
Garra	+0	+0	1	1gp	
Hacha de combate	+0	+1	7	6gp	
Hacha de guerra	-2	+1	9	12gp	2 manos
Piqueta de batalla	+0	+0	5	4gp	2 Manos
Hacha de mano	+0	+0	4	2gp	Lanzable
Maza	-2	+1	5	5gp	
Maza de guerra	+1	+0	4	4gp	
Martillo de guerra	+0	+1	4	4gp	
Guadaña	+0	-2	3	2gp	2 manos
Guadaña de guerra	+0	-1	5	6gp	2 manos
Arco Largo	-2	-2	5	8gp	2 manos, Rango FUE x 20
Arco de Caza	-1	-1	4	4gp	2 manos, Rango FUE x 15
Cuchillo Lanzable	+2	+0	2	6sp	1mano. Rango FUE x 5
Aro arrojadizo Kushan	+2	+0	3	8sp	1mano. Rango FUE x 10
Hacha de mano	-2	-1	5	10sp	1mano. Rango FUE x 5
Ballesta	+0	+2	5	6gp	Rango: 100m. 1 disparo.

## ARMAS DE ACERO

Versiones más resistentes que las armas convencionales. La principal ventaja que tienen es que solo sufrirán deterioro si son golpeadas con otros objetos de una gran dureza.

Las armas y armaduras de este material solo pueden forjarse y repararse si el personaje tiene Artesanía a un nivel mínimo de 8, o usa magia.

Nombre	Ini	Punt.	Daño	Coste	Notas
Espada Media	-1	+0	5	6gp	
Espada Larga	-1	+0	6	8gp	Parada +1
Mandoble	-2	+1	8	10gp	A dos manos.
Cimitarra	0	+1	6	9gp	Lucha+1, si se usa una en cada mano
Tridente	-1	+0	6	7gp	2 manos
Lanza	+1	+1	6	8gp	2 Manos
Lanza de caballería	0	-1	7	10gp	2 manos
Mangual	0	+1	4	6gp	
Garras metálicas.	0	+0	3	4gp	
Hacha de combate	-1	+1	8	8gp	2 manos
Hacha de guerra	-3	+1	10	14gp	2 manos
Piqueta de batalla	-1	+0	6	6gp	
Maza de guerra	0	+0	5	6gp	
Martillo de guerra	-1	+1	5	6gp	
Guadaña de guerra	-1	-1	6	8gp	2 manos
Ballesta automática	+2	+2	5	15gp	20 disparos. 3 disparos / turno. Rango: 100m
Ballesta pesada	-1	+2	7	9gp	1 disparo. Rango: 200m
Flecha de acero (unidad)	-1	-	+1	5cp	Solo para arcos largos.
Virote de acero (unidad)	-1	-	+1	5cp	Solo para ballestas pesadas.
Bomba	+3	+0	12	1gp	Explota a los 3 segundos. Rango: FUE x5.
Mini-Cañón	-5	-3	18	20gp	Pesa unos 30kg. Rango: 200m. 1 disparo.

## ARMAS DE ORIHalcÓN

El metal Orihalcón, como tal, nunca ha sido nombrado en Berserk. Sin embargo, se han dado casos en la serie de armas y armaduras más resistentes de lo normal (como la segunda armadura que Godo da a Gattsu). Por tanto, podríamos definir el Orihalcón como una aleación especial de acero, mejor forjada y más resistente, pero mucho más difícil de encontrar (de hecho, hay mucho timador suelto por el mundo de Berserk).

Las armas y armaduras de este material solo pueden forjarse y repararse si el personaje tiene Artesanía a un nivel mínimo de 12, o usar magia.

Nombre	Iniciativa	Puntería	Daño	Coste	Notas
Daga	0	+1	5	80sp	
Espada Media	-1	+0	7	80gp	
Espada Larga	-1	+0	8	100gp	
Mandoble	-2	+1	10	120gp	
Hacha de guerra	-3	+1	12	150gp	2 manos
Cimitarra	0	+1	8	110gp	Lucha+1, si se usa una en cada mano.
Lanza	+1	+1	8	100gp	A dos manos.
Flecha de Orihalcón (unidad)	-1	-	+3	5sp	Solo para arcos largos y de caza.
Virote de Orihalcón (unidad)	-1	-	+3	5sp	Solo para ballestas pesadas.
Trabuco	-3	-2	16	180gp	Fácil de llevar. Rango: 100m. 1 disparo.
Mata dragones	-5	+2	14	270gp	Como la de Gattsu. Espada gigante.
Pica de gigante	-4	+2	12	260gp	Como la de Gunbreld. Maza gigante.
Lanza de caballería pesada	-2	+3	13	265gp	Como la de Locus. Lanza gigante.

<b>Arma de asedio de ejemplo</b>	<b>Alcance</b>	<b>Daño</b>	<b>DES</b>	<b>Dotación mínima</b>	<b>Dotación máxima</b>	<b>Fortaleza</b>
Balista, mortero	290 m	18	-4	2 ocupantes	4 ocupantes	6
Cañón, catapulta	270 m	36	-6	4 ocupantes	6 ocupantes	6
Catapulta grande, tanque	150 m	48	-10	6 ocupantes	8 ocupantes	10
Ariete o similares	-	18*	-2	6 ocupantes	20 ocupantes	-
Perforadora, máquina pesada	-	24**	-4	6 ocupantes	20 ocupantes	10
Torreta, torre de asedio	-	-	-5 a -20	-	100 ocupantes	10 a 40

\*\*Sólo contra puertas. No necesita tirada. Aumentar la dotación añade un +1 al daño por cada ocupante.

\*\*\*Igual que el ariete, pero también se puede usar contra muros.

# ARMADURAS Y PROTECCIONES

Sobre la resistencia de las armaduras

A la ya mencionada dureza de las armas hay que añadir dos consideraciones:

- Las armaduras ligeras (de cuero, anillas, escamas y mallas) son menos eficaces (-3) ante ataques punzantes (estocadas, apuñaladas y disparos con flechas y viroles).
- Las armaduras pesadas (de placas, de hierro y acero) son menos eficaces (-3) ante ataques aplastantes (con mazos, martillos de guerra y similares).

Brazos	Penalizador	Zona	Resistencia	Precio
Guantes resistentes	0	Brazos (1)	3	5sp
Guantes de Cuero	0	Brazos (1)	4	10sp
Guantes Cuero pesado	0	Brazos (1)	5	15sp
Guantes de Cuero curtido	-0.1	Brazos (1)	6	25sp
Guantes de Mallas	-0.1	Brazos (1)	8	50sp
Guantes de Escamas	-0.1	Brazos (1)	9	75sp
Guantes de Anillas	-0.2	Brazos (1)	10	100sp
Guantes reforzados de Mallas	-0.2	Brazos (1)	11	150sp
Guantes reforzados de Orihalcón	0	Brazos (1)	11	150gp
Brazaletes de hierro	-0.3	Brazos (1)	12	1250sp
Guanteletes de hierro	-0.2	Brazos (1)	13	175sp
Guantelete pesado	-0.3	Brazos (1)	14	200sp
Brazalete de acero	-0.2	Brazos (1)	14	225sp
Guantelete de acero	-0.4	Brazos (1)	16	250sp

Piernas	Resistencia	Penalizador	Zona	Precio
Pantalones resistentes	3	0	Piernas (1)	5sp
Pantalones de Cuero	4	0	Piernas (1)	10sp
Pantalones Cuero pesado	5	0	Piernas (1)	15sp
Pantalones de Cuero curtido	6	-0.1	Piernas (1)	25sp
Calzones de Mallas	8	-0.1	Piernas (1)	50sp
Calzones de Escamas	9	-0.1	Piernas (1)	75sp
Calzones de Anillas	10	-0.2	Piernas (1)	100sp
Calzones de Mallas reforzadas	11	-0.2	Piernas (1)	150sp
Calzones de Mallas de Orihalcón	13	0	Piernas (1)	150gp
Escarcelas y quijotes de hierro	12	-0.3	Piernas (1)	1250sp
Escarcelas y quijotes de Placas	13	-0.2	Piernas (1)	175sp
Escarcelas y quijotes pesados	14	-0.3	Piernas (1)	200sp
Escarcelas y quijotes reforzados	14	-0.2	Piernas (1)	225sp
Escarcelas y quijotes de acero	16	-0.4	Piernas (1)	250sp
Escarcelas y quijotes de Orihalcón	18	0	Piernas (1)	250gp

Cabeza	Resistencia	Penalizador	Precio
Capucha cuero	1	-0	10sp
Casco de cuero	2	-0	30sp
Capucha acero	4	-0	60sp
Casco medio	6	-1	100sp
Capucha mallas	8	-2	200sp
Casco metálico	10	-3	300sp
Casco pesado	12	-4	400sp
Casco de acero	15	-5	800sp
Casco de Orihalcón	18	0	800gp

<b>Tronco</b>	<b>Resistencia</b>	<b>Penalizador</b>	<b>Zona</b>	<b>Precio</b>
Camisa resistente	3	0	Pecho y abdomen	50sp
Camisa de Cuero	4	-1	Pecho y abdomen	100sp
Camisa de Cuero pesado	5	-1	Pecho y abdomen	150sp
Camisa de Cuero curtido	6	-1	Pecho y abdomen	250sp
Camisa de Mallas	8	-1.5	Pecho y abdomen	500sp
Camisa de Escamas	9	-1.5	Pecho y abdomen	750sp
Camisa de Anillas	10	-2	Pecho y abdomen	1000sp
Camisa de Mallas reforzadas	11	-1.5	Pecho y abdomen	1250sp
Camisa de Mallas de Orihalcón	14	0	Pecho y abdomen	1250gp
Peto de hierro	12	-2.5	Pecho	1500sp
Peto de placas	13	-4	Pecho	1750sp
Peto de Placas pesadas	14	-3	Pecho	2000sp
Peto de Armadura de acero	16	-3.5	Pecho	2500sp
Peto de Orihalcón	18	0	Pecho	2500gp
Cinturón de hierro	12	-2.5	Abdomen	1000sp
Cinturón de placas	13	-3.5	Abdomen	1250sp
Cinturón de Placas pesadas	14	-2.5	Abdomen	1500sp
Cinturón de Placas reforzadas	14	-1.5	Abdomen	2000sp
Cinturón de acero	16	-3	Abdomen	2250sp
Cinturón de acero	18	0	Abdomen	2250gp

<b>Armaduras completas</b>	<b>Resistencia</b>	<b>Penalizador</b>	<b>Zona</b>	<b>Precio</b>
Ropa resistente	3	0	Todo	100sp
Armadura de Cuero	4	-2	Todo	200sp
Armadura de Cuero pesado	5	-2	Todo	300sp
Armadura de Cuero curtido	6	-2	Todo	500sp
Cota de Mallas	8	-3	Todo	1000sp
Cota de Escamas	9	-3	Todo	1500sp
Cota de Anillas	10	-4	Todo	2000sp
Cota de Mallas reforzadas	11	-3	Todo	3500sp
Cota de Mallas de Orihalcón	14	0	Todo	3500gp
Armadura de Hierro	12	-5	Todo	3000sp
Armadura de Placas	13	-4	Todo	3500sp
Armadura de Placas pesadas	14	-6	Todo	4000sp
Armadura de Placas reforzadas	15	-4	Todo	4500sp
Armadura de Acero	16	-7	Todo	5000sp
Armadura de Orihalcón	18	0	Todo	10.000gp

<b>Escudo</b>	<b>Resistencia</b>	<b>Penalizador</b>	<b>Zona</b>	<b>Precio</b>
Broquel	1	0	Pecho y brazo*	40sp
Escudo pequeño de cuero	2	0	Pecho y brazo*	100sp
Escudo de cuero	3	-1	Pecho y brazo*	300sp
Escudo de cuero	4	-1	Pecho y brazo*	500sp
Escudo	5	-1	Pecho y brazo*	600sp
Escudo grande de cuero	6	-2	Pecho y brazo*	700sp
Escudo grande	7	-2	Pecho y brazo*	800sp
Escudo grande de acero	9	-3	Pecho y brazo*	10gp
Escudo de Orihalcón	11	0	Pecho y brazo*	120gp
Escudo grande de Orihalcón	14	0	Pecho y brazo*	140gp

\*Si se usan en una maniobra de bloqueo exitosa (HAB + pelea), protegen todo el cuerpo.

## OBJETOS Y SERVICIOS MUNDANOS

Artículo	Precio (cp)	artículo	Precio (cp)
Escribano, por carta	400	Kit de herramientas para una profesión	100
Guía, por día	300	Lámpara de aceite	500
Lavandería, por carga	200	Botiquín de urgencias	3.000
Mano de obra, por día	200	Vela	4
Mensajero, por nota y distancia	400	Agua para 2 días	10
Reparaciones, por día	200	cinturón de utilidades	20
Cabaña forestal	8.000	Caja de herramientas	3.000
Choza de campesino	30.000	Ganzúas	1.000
Casa de ciudad fortificada	400.000	Palanca	400
Hacienda fortificada	500.000	Noche en una posada	100/noche
Castillo pequeño	9.000.000	Noche en una posada buena	500/noche
Castillo grande	12.500.000	Menaje (escudilla, cacerola, etc.)	500
Castillo real	30.000.000	aguja de coser	1-4
Anillo sello	50	Comida de campaña (1sem.)	1.000
Antorcha	2	Títere	50
Anzuelos	1-3	Pedernal para hogueras.	100
Aparejo de poleas	60	Cuerda (10m., 150kg)	100
Arado	12	Arcón, pequeño (0.05 m3)	20
Arcón, grande (0.33 m3)	45	Barril, enorme ( 200 l)	7500
Barril, grande (50 l)	5000	Botella cristal	150
Barril, pequeño (8 l)	2500	soborno a un guardia de ciudad	300
Bota vino	100-200	Habitación privada para dos en una posada	200
Brasero de bronce	2300	Soborno a un magistrado	1800
Cadena ligera (por metro)	1200	Servicios de un criado, 1 semana	500
Cadena pesada (por metro)	220	Servicios de un mercenario, 1 semana	800
Caja pergaminos	1500	Prostituta (1 noche)	200
Carcaj lleno de flechas (50)	100	Cortesana (1 noche)	800
Cera sello	100-200	Paga por el trabajo de un siervo por mes.	1000
Cerradura buena	3500	Paga de un caballero, 1 semana	2000
Cerradura ordinaria	1000	Paga por el trabajo de un arquero, 1semana	500
Catalejo	2000	Paga por los servicios de un sabio	3000+
Cesto grande (0.12 m3)	60	Piedra afilar	100-400
Cesto pequeño (0.3 m3)	30	Pluma ave de escribir	100-300
Cristal aumento	100	Red pesca	300
Cruz de oro	105	Calzones	100-200
Espejo metal	1500	Capa lana	600
Flecha	5-10	Capa viaje	500
Frasco (0.1 l)	200	Capa piel	700
Frasco de aceite	300	Cinturón	40-300
Fundas para armas	700	Chaleco piel	700
Jabón (0.5 kg.)	10-20	Chaqueta seda	3200
Cubo (8l)	10-300	Camisa gamuza	1000
Lona (1 m2)	200	Gorro/sombrero	200
Papel (por hoja)	2	Guantes tela	300
Libro con ilustraciones	150	Delantal cuero	1200
Balas de cañón (50)	500	Balas de trabuco (50)	500

Artículo	Precio (cp)	Artículo	Precio (cp)
Papiro (por hoja)	300-200	Guantes cuero/piel	900
Perfume (por frasco)	1000	Mocasines, zapatillas	600
Pergamino (por hoja)	100	Sandalias	100-200
Blusa, forrada	400	Toga	900
Botas, blandas	200	Túnica	2.000
Botas, buenas	1300	Zapatos	600
Calzas	100-300	Alforjas grandes	700
Camisa	100-300	Alforjas pequeñas	500
Vestido de mujer	200-500	Arneses carro	300
Túnica	200-500	Bote (4 pers.)	5.400
Capa	300-900	Barco mercante (40 pers.)	150.000
Capucha	100-300	Carreta (3 pers.)	2.700
Sandalias	100-200	Carro, grande (14 pers.)	7.800
Zuecos	100-200	Carro, pequeño (2 pers.)	5.400
Botas de montar	500-900	Carruaje (4 pers.)	11.800
Yunque	1200	Chalupa (4 pers.)	11.000
Reloj de sol	1400	4 herraduras	100-300
Reloj de arena	1700	Manta silla	100-200
Sabana	50-100	Piragua (2 pers.)	1.200
Saco, grande (0.12 m3)	100	Remo, normal	600
Saco, pequeño (0.02 m3)	550	Remo, buena calidad	300
Tela, grande cal (1m2)	200	Rueda, carro	1.300
Tela, fina (1m2)	25	Silla carga	1.300
Tela, sencilla (1m2)	10	Silla montar	2.600
Tienda grande (4 pers.)	3.200	Vela barco	3.300
Tienda pabellón (6 pers.)	5.800	Yugo, buey	900
Tienda pequeña (2 pers.)	2.100	Yugo, caballo	1.100
Tinta escribir	100	Pasaje en un barco mercante	2.100
Tiza (por barra)	10-40	Pasaje en un transbordador	1.100
Balanza	3.500	Pasaje en un barco acondicionado	3.500
Cuenco de estofado	100-400	Establo y forraje por día	100
Pinta de fresas	100-200	Dracma de sal	½
Gachas y pan	100	Dracma de pimienta	140
Comida abundante para uno	500	Pinta de brandy	400
Comida pobre para uno	100	Pastel	100-200
Taza de sopa	100-300	Pinta de aguamiel	100
Pinta de sidra	100-200	Pinta de vino	100-400
Trozo de carne	100-200	Queso (1Kg.)	300
Pinta de cerveza	100-200	Pinta de vino de reserva	1.500
Dromedario	5000	Oveja	700
Cerdo	900	Buey	3200
Caballo de montar (normal)	2.140	Caballo de tiro (Agilidad y vigor +2)	13.800
Ganso	500	Perro adiestrado	1.600
Gallina	50	Asno	2.200
Caballo de batalla (Agilidad, vigor y Coraje +3)	53.000	Poni (Asno con Agilidad +2)	4.300
Comida normal para uno	300	Huevos (6 unidades)	100-400
Zafiros y rubíes	5.000	Esmeraldas y diamantes	10.000

# CRIATURAS

---

Generalmente en todos lados tenemos como oponentes a guerreros o militares humanos que luchan con armas típicas o alguna especial, ellos también están en Berserk.

Pero además, tenemos a una serie de criaturas sobrenaturales.

Normalmente, estos enemigos no pertenecen al plano físico, y no suelen atacar a seres humanos normales, pero el Estigma de Gatsu les atrae a este mundo atravesando el astral y tomando forma materializada. De este modo es normal que vengan en grandes oleadas en vez de uno o dos.

Estos seres siempre han pertenecido a mitos y leyendas, pero cuando el mundo comienza a cambiar, van apareciendo por todos lados y cada vez en mayor número.

## COMO CREAR CRIATURAS.

Se han creado una serie de plantillas para poder crear a las distintas bestias que, hasta el tomo 30, han aparecido en Berserk.

La mejor forma de usar estas plantillas es crearte seguir estos pasos:

- Crea un personaje intermedio, con los 8 atributos a nivel 6, 4 si es un enemigo secundario, y las habilidades básicas a nivel 3.
- Aplica los modificadores que aparecen en la plantilla, tanto en habilidades como en características.
- Coge los 40 PG, 20 si es secundario, de tu personaje y resta la cantidad que se indica en la plantilla.
- Usa los PG que sobren para potenciar las facultades que creas convenientes. Si lo deseas, también puedes quitar algún nivel en un atributo para subir otro.

De esta manera, las fichas de tus monstruos serán diferentes cada vez que los presentes a tus jugadores, evitando así que estos conozcan sus puntuaciones de ante mano.

## PISACHA

Los Pisacha son las extrañas criaturas de aspecto animal que sirven como un soldado más en las tropas kushana.

A diferencia del ejército demoníaco de Ganishka, estas criaturas son producto de la magia negra oriental, la cual no hace más que dotar de aspecto humanoide a los animales mediante oscuros y misteriosos ritos, convirtiendo simples elefantes, aligators o tigres en terribles contrincantes capaces de esgrimir armas y portar armaduras.

La bestia adquiere aspecto humanoide, pudiendo caminar erguida y usar sus extremidades superiores para blandir y manipular objetos.

Como contrapartida, las criaturas afectadas por dicha magia negra solo se verán afectadas mientras permanezca abierto el vínculo mental entre los ejecutores del conjuro y las bestias, por lo que si por cualquier circunstancia el vínculo se rompiese, las bestias quedarían liberadas del yugo y recobrarían su aspecto normal.

## PISACHA ELEFANTE

Pishachas de gran tamaño creados a partir de un elefante. Al parecer, son mucho más raros que las versiones sacadas de tigres y cocodrilos.

<b>Fuerza:</b> +8	<b>Voluntad:</b> +0
<b>Constitución:</b> +8	<b>Habilidad:</b> -4
<b>Inteligencia:</b> -4	<b>Carisma:</b> +0
<b>Percepción:</b> +0	<b>Destreza:</b> -5
<b>Habilidades:</b> Armas pesadas +10, supervivencia +6.	
<b>Trasfondos raciales:</b> Armadura natural +5. Aura de Terror a nivel 3. Dependencia mágica (hechicero Kushan). Visión nocturna.	
<b>Coste en PG:</b> 0.	

### Combate

Suelen ser usados de infantería pesada. Portando pesadas mazas y armaduras, aplastan a todo aquel que ose ponerse en su camino.

## PISACHA COCODRILO

Fueron los primeros en aparecer en la serie.

Estas bestias, criadas a partir de un aligador o cocodrilo, pueden nadar largas distancias por mar abierto y atacar por sorpresa los puertos enemigos.

<b>Fuerza:</b> +4	<b>Voluntad:</b> +0
<b>Constitución:</b> +4	<b>Habilidad:</b> -4
<b>Inteligencia:</b> -4	<b>Carisma:</b> +0
<b>Percepción:</b> +0	<b>Destreza:</b> +0
<b>Habilidades:</b> Armas de asta +6, Esgrima +4. Supervivencia +6.	
<b>Trasfondos raciales:</b> Grandes Mandíbulas, Armadura natural +3, nadador completo. Aura de Terror a nivel 3. Dependencia mágica (hechicero Kushan). Visión nocturna.	
<b>Coste en PG:</b> 0.	

### Combate

Suelen portar largas lanzas, de esta manera, les es fácil sorprender a los incautos que navegan en barcas pequeñas, o asaltar a sus enemigos desde la orilla de lagos y ríos.

## PISACHA TIGRE (HANAGON)

Ágiles y mortales, los tigres-monstruos Hanagon son enemigos terribles.

<b>Fuerza:</b> +3	<b>Voluntad:</b> +0
<b>Constitución:</b> +3	<b>Habilidad:</b> -4
<b>Inteligencia:</b> -4	<b>Carisma:</b> +0
<b>Percepción:</b> +0	<b>Destreza:</b> +2

**Habilidades:** Pelea +5, Acrobacias +5, Alerta +3, Supervivencia +6.

**Trasfondos raciales:** Mandíbulas, garras. Armadura natural +3. Aura de Terror a nivel 3. Dependencia mágica (hechicero Kushan). Visión nocturna.

**Coste en PG:** 0.

### Combate

Suelen atacar usando su fuerza y agilidad, despedazando a sus víctimas con sus garras y mandíbulas.

## PISACHA BALLENA (DORANEKO)

Los monstruosos Doraneko son las criaturas más grandes que se han visto hasta ahora en Berserk. Creados a partir de una gran ballena, estos monstruos son usados para acosar las flotas de barcos enemigos.

<b>Fuerza:</b> +12	<b>Voluntad:</b> -3
<b>Constitución:</b> +12	<b>Habilidad:</b> -5
<b>Inteligencia:</b> -5	<b>Carisma:</b> +0
<b>Percepción:</b> -2	<b>Destreza:</b> -5

**Habilidades:** Pelea +10, Supervivencia +6.

**Trasfondos raciales:** Grandes Mandíbulas, Armadura natural +8, nadador completo. Aura de Terror a nivel 5. Trompa (tomar igual que Cola) Dependencia mágica (hechicero Kushan). Visión nocturna.

**Coste en PG:** 34.

### Combate

Poco que decir. Su ataque típico es agarrar a su víctima y aplastarla sin contemplaciones, o engullirlas enteras.

## SERES DEL QLIPHOTH

El Qliphoth está poblado por criaturas de pesadilla, de formas y aspectos tan variados como temores imagine la mente humana.

Los más comunes de ver son los Trolls y los Ogros, ya que son criaturas de cuentos y fantasía y todo el mundo más o menos ha escuchado hablar aunque no crean en ellos... hasta que aparecen en este mundo.

Generalmente son imposibles de identificar por ramas, muchos son vertebrados, otros con forma de insecto, algunos deformados, espectros, fantasmas... salidos tal cual de las pesadillas y en varios tamaños.

### ÍNCUBO

<b>Fuerza:</b>	-2	<b>Voluntad:</b>	+6
<b>Constitución:</b>	-2	<b>Habilidad:</b>	+0
<b>Inteligencia:</b>	+0	<b>Carisma:</b>	+0
<b>Percepción:</b>	+0	<b>Destreza:</b>	+6

**Habilidades:** Sigilo +5, Supervivencia +5.

**Trasfondos raciales:** Velo de banalidad, Encantamiento a nivel 5 (dominar).

**Coste en PG:** 18.

Esta pequeña criatura con un aspecto que recuerda a los pulpos, pero con un ojo en medio, se alimentan de las pesadillas. Por lo que tienden a manifestarse en el mundo físico durante la noche, no muy lejos de sus víctimas.

#### Combate

Los incubos suelen manifestarse cerca de sus víctimas y atormentar sus sueños mediante su aptitud especial.

Si pueden, tratarán de controlar la voluntad de su víctima y obligarlos a cometer actos atroces y lujuriosos.

## KELPIE

<b>Fuerza:</b>	+5	<b>Voluntad:</b>	+4
<b>Constitución:</b>	+5	<b>Habilidad:</b>	-4
<b>Inteligencia:</b>	-2	<b>Carisma:</b>	+0
<b>Percepción:</b>	+0	<b>Destreza:</b>	+0

**Habilidades:** Pelea +5, Supervivencia +5.

**Trasfondos raciales:** Lengua (tomar como pseudópodo), potencial mágico +8 en la forma mágica de Agua.

Regeneración a nivel 2, debilidad a la magia.

**Coste en PG:** 17.

De éste monstruo marino legendario de piel verde y escamosa, se rumorea que ha ahogado a incautos viajeros. El kelpie tiene capacidades elementales del agua y puede propulsar misiles o ahogar a un rival, forzando a entrar el agua por su boca. Cuando se encuentra rodeado por su elemento, el kelpie es extremadamente peligroso.

#### Combate

El kelpie hará uso de todas sus armas para matar lo que se cruce delante suyo, mientras que aprovecha el vínculo con su elemento y sus capacidades defensivas para evitar sufrir daño.

El kelpie es un adversario muy peligroso cuando se encuentra rodeado de su elemento. Puede usar sus habilidades para crear muros de agua, disparar proyectiles líquidos a una enorme velocidad o incluso tratar de asfixiar a sus víctimas en una prisión líquida.

Por si esto fuese poco, pueden usar su larga lengua de sapo para tratar de atrapar y estrangular a sus adversarios.

## OGRO

<b>Fuerza:</b> +11	<b>Voluntad:</b> -4
<b>Constitución:</b> +11	<b>Habilidad:</b> -5
<b>Inteligencia:</b> -5	<b>Carisma:</b> +0
<b>Percepción:</b> -3	<b>Destreza:</b> -4

**Habilidades:** Pelea +5, Atletismo +8.

**Trasfondos raciales:** Armadura natural +6.  
Regeneración a nivel 2, debilidad a la magia.  
Aura de terror a nivel 4.  
Zona vulnerable (vientre).

**Coste en PG:** 26.

Los Ogros son seres gigantescos provenientes del Qliphoth y rara vez salen a la luz del mundo normal a no ser que algo esté pasando.

Como muchos seres que allí habitan, los Ogros pueden regenerar sus heridas y si algún miembro es cercenado, pueden volver a ensamblarlo con tremenda facilidad.

La única opción que hay para derrotar a un Ogro es rajarle el vientre y destrozarle sus órganos internos, pero rasgar la gruesa piel no es una tarea sencilla con lo cual, es un gran enemigo al que temer.

Pese a su corta inteligencia, los ogros pueden resultar peligrosos en extremo gracias a demoledora capacidad de combate y ausencia del miedo.

No dudando en usar cualquier objeto o medio que esté a su alcance para pulverizar a sus enemigos.

### Combate

Los ogros intentan apresar a sus víctimas para estamparlas contra superficies duras y luego comerlos a placer.

## TROLLS

Los Trolls se creían que solamente eran criaturas de los cuentos de hadas, pero cuando aparecieron en la villa de Enoch todos creyeron que eran demonios.

Se caracterizan por tener todo el cuerpo recubierto de un pelaje marrón oscuro/negro y una enorme cabeza llena de protuberancias con afilados dientes.

Los trolls aparecieron cuando las puertas hacia el mundo físico se abrieron durante la sombra del eclipse y comenzaron a invadir los pequeños pueblos de las cercanías, destruyendo, matando y secuestrando mujeres, pues tienen gran apetito sexual a pesar de no ser especies compatibles y si no mueren por los violentos tratos de estos, morirán después devoradas por un ente demoníaco fruto de un Troll y una humana.

Su tamaño es comparable al de un chico joven, son mas pequeños que los adultos y su fuerza tampoco es muy espectacular, es quizás por ello que les gusta atacar en grandes manadas.

Al ser del Qliphoth tienen una caparidad de regeneración, aunque algo limitada, pero pueden ensamblarse miembros cercenados, aunque es imposible después de ser heridos en la cabeza o partidos por la mitad.

Como contrapartida, también existen Trolls más grandes, que suelen capitanear a los demás. Una variedad son los Trolls un poco mas grandes que los normales, que se atavían con armaduras y espadas y aprovechan su gran agilidad para girar y saltar con las armas en las manos y despedazarlo todo a su paso, y después están los gigantes, que son grandes moles de carne y pelo mas grandes que un humano medio y portan armas como grandes garrotes, o ballestas para atacar desde la distancia.

## Combate

Los Trolls son unas criaturas astutas que nunca atacan en solitario, prefiriendo las emboscadas o ataques directos masivos, aprovechando el factor numérico.

Al ser unas criaturas provenientes del Qliphoth, no suelen portar ningún tipo de arma, atacando directamente con sus garras y colmillos, normalmente tras haber ejecutado un salto para caer encima de la presa. Aunque también son capaces de esgrimir todo tipo de arma que encuentren por su camino o roben de las zonas asaltadas.

<b>Fuerza:</b>	+1	<b>Voluntad:</b>	+0
<b>Constitución:</b>	+2	<b>Habilidad:</b>	-2
<b>Inteligencia:</b>	-2	<b>Carisma:</b>	+0
<b>Percepción:</b>	+2	<b>Destreza:</b>	+2
<b>Habilidades:</b> Pelea +4, Atletismo +5, Supervivencia +3, Alerta +3, Acrobacias +3.			
<b>Trasfondos raciales:</b> Regeneración a nivel 2, debilidad a la magia. Garras, colmillos.			
Aura de terror a nivel 1.			
Visión nocturna.			
<b>Coste en PG:</b> 0			

## SERES DEL VORTREX

Se trata de seres que o bien proceden del Torbellino de las Almas, o bien han obtenido su poder de una de las fuerzas que existen allí.

Cualquier criatura que exista gracias a la magia o la posesión demoníaca pertenece a esta categoría.

### ESPECTROS

<b>Fuerza:</b> +2	<b>Voluntad:</b> +2
<b>Constitución:</b> +2	<b>Habilidad:</b> -5
<b>Inteligencia:</b> -5	<b>Carisma:</b> +0
<b>Percepción:</b> +4	<b>Destreza:</b> +6
<b>Habilidades:</b> Pelea +2.	
<b>Trasfondos raciales:</b> No Muerto, Debilidad (Sol), incorpóreo de nivel 1, aura de terror a nivel 3.	
Encantamiento (poseer cuerpo) a nivel 2	
<b>Coste en PG:</b> 0.	

Los espectros son entes incorpóreas o etéreas que habitan en el intersticio del mundo, y solamente son atraídos al plano físico si algún Apóstol o alguien marcado con el estigma de condenación vaga por la zona.

Los espectros carecen de cuerpo físico, pero pueden poseer a otras criaturas y convertirlas en verdaderos monstruos, como por ejemplo en el tomo 18, cuando poseyeron el caballo de Gatsu.

Generalmente su poder radica en 2 factores, causando efectos positivos o negativos según la situación.

La primera es la luz de sol. Siempre huyen de ella, pues les debilita extremadamente e incluso son obligados a salir de su posesión para no morir por el ente escogido si todavía sigue vivo después de este efecto, y el segundo es el lugar.

El sentimiento de rencor, muerte o angustia entre otros les fortalece, haciéndoles crecer inconmensurablemente en poder y llegando a crear grandes oleadas de muerte y destrucción, como lo que ocurrió en la Torre de Albión durante la ceremonia del renacimiento.

Los Espectros solo aparecen de noche, ante personajes con el estigma, o en sitios de maldad desmesurada.

### Combate

Siempre atacan en bandadas, saltando en masa sobre sus víctimas.

Al no tener cuerpo propio, suelen hacer uso de los cadáveres o animales inferiores que encuentran, para así poder satisfacer sus bajos instintos.

Si un espectro entra dentro de un cuerpo, puede generar a su vez, a las criaturas llamadas Poseídos, Zombis o Esqueletos.

### POSEÍDOS

<b>Fuerza:</b> +5	<b>Voluntad:</b> +0
<b>Constitución:</b> +5	<b>Habilidad:</b> -5
<b>Inteligencia:</b> -5	<b>Carisma:</b> +0
<b>Percepción:</b> +0	<b>Destreza:</b> +5
<b>Habilidades:</b> Pelea +5, Atletismo +5.	
<b>Trasfondos raciales:</b> No Muerto, Debilidad (Sol), aura de terror a nivel 3, garras.	
<b>Coste en PG:</b> 3.	

Si un espectro logra entrar en el cuerpo de un ser vivo, lo poseerá y hará de él su voluntad.

En los seres racionales el control es menor y solo se lleva a cabo un cambio de actitud y comportamiento, volviéndose más lascivo y violento.

Si el espectro entra dentro de un animal, este se vuelve más salvaje y, en ocasiones, incluso adquiere un aspecto más monstruoso.

### Combate

Saltan sobre su enemigo completamente enloquecidos por el odio y la lujuria, atacando como las bestias salvajes que son.

## ESQUELETO

<b>Fuerza:</b> +1	<b>Voluntad:</b> +0
<b>Constitución:</b> +2	<b>Habilidad:</b> +0
<b>Inteligencia:</b> +0	<b>Carisma:</b> +0
<b>Percepción:</b> +3	<b>Destreza:</b> +4

**Habilidades:** Pelea +5, Atletismo +5, Esgrima +5.

**Trasfondos raciales:** No Muerto, Debilidad (daño por aplastamiento), piel resistente, aura de terror a nivel 2, descerebrado.

**Coste en PG:** 0.

Huesos y esqueletos animados bien por artes mágicas o bien por la posesión de un espectro.

Esta criatura no parece ser más que un puñado de esqueletos, pero unos puntos de luz rojiza arden en el interior de sus vacías cuencas oscuras.

Los esqueletos son feroces luchadores ataviados solo con los ropajes y armas que tuvieran sus cuerpos antes de morir.

Al estar compuestos de huesos, sus cuerpos son bastante frágiles ante los golpes, pero es difícil de cortarlos con una espada.

### Combate

Los esqueletos atacarán cualquier cosa que vean hasta ser destruidos.

## GÓLEMS

<b>Fuerza:</b> +4	<b>Voluntad:</b> +0
<b>Constitución:</b> +4	<b>Habilidad:</b> +0
<b>Inteligencia:</b> +0	<b>Carisma:</b> +0
<b>Percepción:</b> +0	<b>Destreza:</b> +0

**Habilidades:** Pelea +5, Atletismo +5

**Trasfondos raciales:** No Muerto, zona vulnerable (\*), descerebrado, regeneración a nivel 4.

**Coste en PG:** 0

Criatura de piedra o barro que se mueve gracias al uso de la magia.

En su interior se oculta una pequeña figurita de piedra tallada que lo representa, la cual hace de foco al poder mágico que mantiene su forma.

Los gólems tienen la facultad de fusionarse unos con otros, creando criaturas de mayor tamaño. Por cada Golem fusionado, la criatura resultante gana +2 en Fuerza y Constitución. Las pequeñas estatuillas también se fusionan.

\*Para descubrir donde se encuentra la estatuita es preciso superar una tirada de Inteligencia + ocultismo a dificultad 18. La estatuilla sale a flote si toda la zona es destruida.

### Combate

Los gólems obedecerán las órdenes de su creador a raja tabla, persistiendo hasta que sean destruidos.

Aprovechando que son casi indestructibles, se lanzan como una marea imparable en contra de sus adversarios. Si son destruidos, pronto se regeneran y vuelven al ataque.

## DHAKA

<b>Fuerza:</b> +2	<b>Voluntad:</b> +0
<b>Constitución:</b> +2	<b>Habilidad:</b> +0
<b>Inteligencia:</b> +0	<b>Carisma:</b> +0
<b>Percepción:</b> +1	<b>Destreza:</b> +1
<b>Habilidades:</b> Pelea +6, Esgrima +6. Aura de terror a nivel 1. Mandíbulas.	
<b>Trasfondos raciales:</b>	
<b>Coste en PG:</b> 0.	

Conforman el grueso del ejército demoníaco que sirve al emperador Ganishka.

Los Dhaka vendrían a ser como los Vástagos pero en este caso, han nacido de mujeres. El emperador Ganishka los utiliza como fieles siervos en su ejército personal, ya que son más peligrosos y poderosos que los simples y débiles humanos.

Estas criaturas surgieron de mujeres capturadas en el reino de Midland, las cuales eran fecundadas y sumergidas en un extraño líquido en el cual se desarrollaba el ente infernal en un cuerpo físico como lo es un humano, y no etéreo como suele ocurrir con los demonios inferiores.

Cabe decir que la pobre muchacha muere mientras nota como sus tripas son devorados por el Dhaka en su interior hasta que se abre paso al exterior a mordiscos para ser capturado, amaestrado y entrenado en el combate.

Sus características más indicativas son su piel de tonos rojizos y su enorme mandíbula seccionada con afilados dientes, un arma natural muy efectiva cuando pierden las suyas en combate.

### Combate

Los Dhakas no temen más que a su señor, el emperador Ganishka, por lo que obedecen fielmente todas sus órdenes.

En combate, se lanzan cual bestias atroces, aniquilando toda señal de vida a su paso.

## VÁSTAGOS

<b>Fuerza:</b> +8	<b>Voluntad:</b> +0
<b>Constitución:</b> +8	<b>Habilidad:</b> -4
<b>Inteligencia:</b> -4	<b>Carisma:</b> +0
<b>Percepción:</b> +0	<b>Destreza:</b> +0
<b>Habilidades:</b> Atletismo +4.	
<b>Trasfondos raciales:</b> No Muerto. Aura de terror a nivel 3. Regeneración a nivel 2. Seudópodos (3) Código de conducta a nivel 5 (obedecer al Apóstol que lo transformo). Enfermedad mental de nivel 2	
<b>Coste en PG:</b> 5.	

Los Vástagos representan la corrupción en su máxima expresión, ya que estos no son más que pobres criaturas que han tenido la desgracia de recibir el Don Demoníaco de un Apóstol.

La corrupción que asalta sus cuerpos puede manifestarse de muchas formas distintas, pudiendo encontrarnos desde individuos deformados en verdaderas pesadillas andantes, a otros con apenas una tumoración o pequeña deformidad.

Generalmente los Apóstoles ponen una parte de él dentro del humano en cuestión y este queda poseído y a sus órdenes, obteniendo una fuerza sobrehumana, resistencia increíble y además una capacidad regenerativa insospechada, aunque el punto negativo es que la regeneración es demoníaca, y si pierde un brazo seguramente le crecerá otro en forma de tentáculos o algo más horrendo.

De esta forma, destruir a un vástago se hace una ardua tarea ya que siempre genera las carne y piel.

### Combate

Suelen apoyar las habilidades marciales que tenían en vida con las ventajas de su nueva condición.

Jamás quebrantan la voluntad de su amo.

## ZOMBIS

<b>Fuerza:</b> +3	<b>Voluntad:</b> +0
<b>Constitución:</b> +4	<b>Habilidad:</b> +0
<b>Inteligencia:</b> +0	<b>Carisma:</b> +0
<b>Percepción:</b> +0	<b>Destreza:</b> +0

**Habilidades:** Pelea +5, Atletismo +5.

**Trasfondos raciales:** No Muerto.

Aura de terror a nivel 2. Descerebrado.

**Coste en PG:** 0.

Los zombis son cuerpos reanimados por espectros para usarlos como carcasa y así calmar sus delirantes deseos.

También conocidos como “retornados”, son parecidos a los esqueletos, sin embargo han sido afectados mas reciente,, y apenas han entrado en sus fases de descomposición.

Estas criaturas no son agradables a la vista. Al haber sido sacados de sus tumbas, medio podridos y parcialmente devorados por los gusanos, visten los restos harapientos de las mortajas con que fueron enterrados. El aire a su alrededor está inundado por un fétido olor a muerte.

Al tener cuerpo y ligamentos son generalmente vulnerables a casi cualquier arma de filo, pero esto también los hacen más resistentes que los esqueletos y más eficientes en combate, pudiendo coger armas de peso superior.

Como puntualización, destacar que cuando los muertos por Mogus y sus inquisidores volvieron a la vida, las ruedas de carro donde los ataron y aplastaron también se animaron, y formaban parte del monstruo. Por tanto, pueden existir muchas clases de zombis distintos.

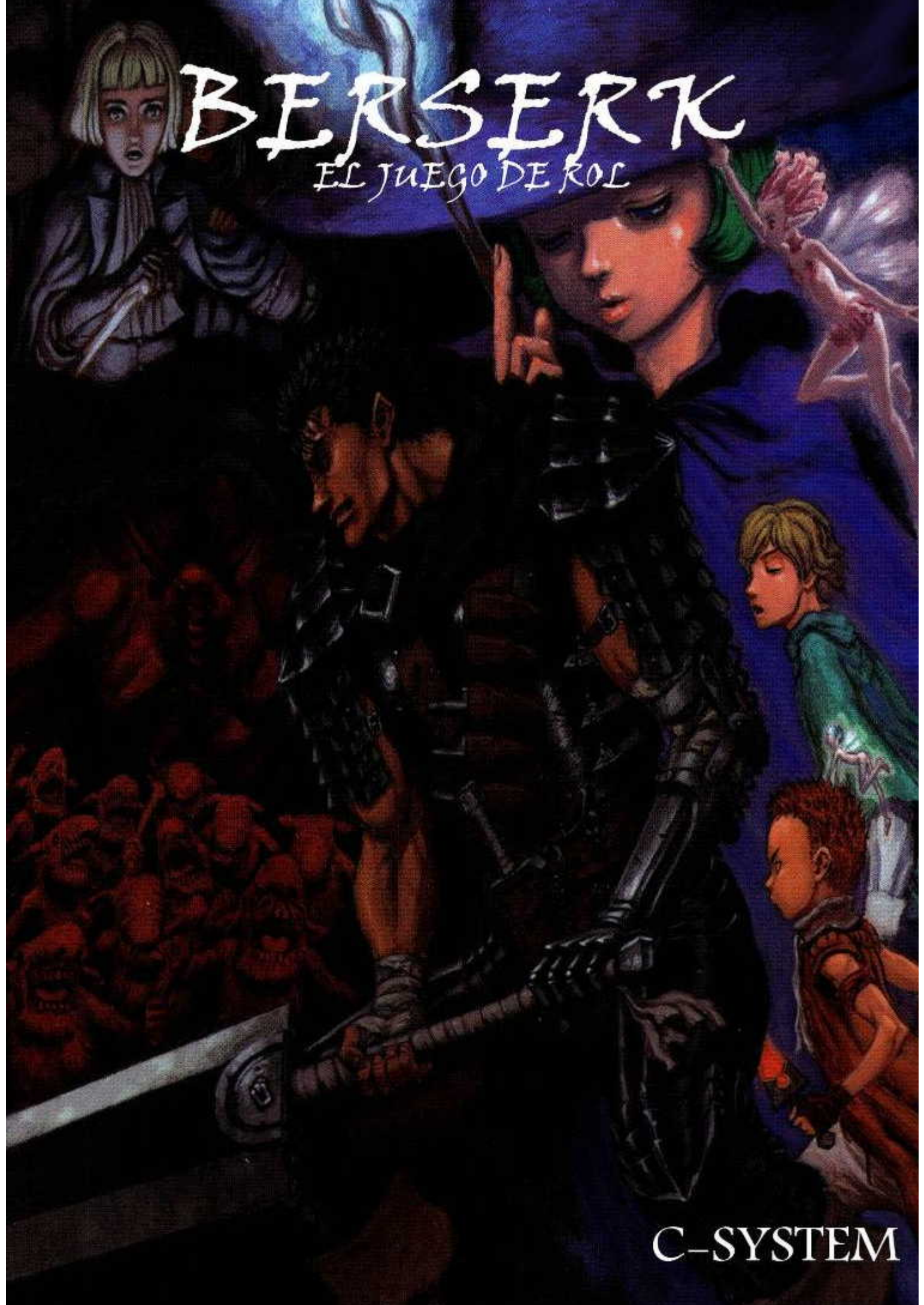
### Combate

Al igual que los esqueletos, los zombis atacarán a todo lo que entre en su campo de visión y no se detendrán hasta ser destruidos.



# BERSERK

EL JUEGO DE ROL



C-SYSTEM