

PROTAGONISTAS

Atributos

Hemos optado por incluir un atributo más en esta adaptación del sistema R&F, se trata de Voluntad, aunque también estará vinculada con la presencia y la “fuerza espiritual” en general del Personaje.

Ofrecemos una pequeña descripción de los Atributos:

FÍSICO

Este Atributo intenta ser una referencia de la capacidad física del Personaje: su fuerza, su resistencia y complexión están más o menos reflejadas en este valor.

DESTREZA

La Destreza está orientada a valorar la capacidad de coordinación, agilidad y velocidad de movimientos que posee un PJ.

INTELECTO

Por su parte, el Intelecto determina casi todo lo que ocurre en el ámbito mental del Personaje: memoria, lógica, cálcu-

lo, capacidad de comprensión, etc.

PERCEPCIÓN

La Percepción es la característica que determina lo consciente que un Personaje es de su entorno. Lo más sencillo es referirse a los cinco sentidos habituales, pero la Percepción también incluiría lo que podríamos llamar un “sexto sentido” o “intuición”. De igual manera, este Atributo incluiría la posibilidad de lo que podríamos denominar “percepción extra-sensorial” o “videncia”.

VOLUNTAD

Como se ha comentado, la Voluntad es un indicador de la fortaleza y capacidad de “lo espiritual” de un Personaje. Así, es un recurso que indica tanto el tipo de presencia de un PJ como su capacidad para resistir el dolor y el sufrimiento, además de ser el Atributo ideal para determinar la firmeza de carácter del PJ. También es el Atributo natural, junto con el Intelecto, para el uso de las Artes Arcanas.

—❖ Habilidades ❖—

En la presente adaptación de R&F las habilidades no tienen un Atributo asignado de forma permanente como ocurre en otras versiones, sino que habrá ocasiones en las que se usa uno u otro Atributo.

Por ejemplo: se puede requerir una prueba de Conjunción +Intelecto para determinar, durante una investigación, qué tipo de criatura se invocó o qué tipo de ritual se realizó. Sin embargo, cuando un mago conjura, la prueba se realiza con el Atributo de Voluntad.

Otro ejemplo: si un PJ está siguiendo un rastro realiza una tirada de Supervivencia +Percepción, pero si está construyendo un refugio con ramas tirará Supervivencia +Destreza.

En cada Habilidad se indicará su “sistema de desarrollo”, que básicamente serán dos: Acción y Conocimiento. Pero este tema será tratado en el apartado final de este capítulo.

Seguidamente describimos, de forma breve, las habilidades:

ALQUIMIA

Esta habilidad se usa para la preparación de todo tipo de pociones, elixires y brebajes. Cada receta tendrá sus ingredientes y, evidentemente, una dificultad para realizar la tirada.

Como regla general, cada receta alquímica tendrá un mínimo de realización de dos horas. El tiempo se incrementará en una hora por cada aumento que se quiera realizar (mayor cantidad, mayor

efecto, etc).

Lo habitual es tirar Alquimia con Intelecto y Percepción, para investigar sobre nuevas pociones; y Destreza, para realizar la labor propia de alquimia.

Desarrollo: Acción & Conocimiento.

ARTES

Artes incluye todo tipo de expresión artística: música, danza, poesía, canto, escultura, pintura, etc.

Los Atributos más habituales serán: Percepción, Destreza y Voluntad.

Desarrollo: Acción.

ARTESANÍAS

Esta habilidad se usará siempre y cuando un Personaje quiera realizar un trabajo o un apaño relacionado con: carpintería, construcción, cuerdas, curtir pieles, destilar bebidas, reparar un tejado, etc. En otros Juegos de Rol suele denominarse Maña.

En la mayoría de los casos, Artesanías será realizada con el Atributo Destreza, pero en ocasiones podrán ser usados también Intelecto, Percepción y hasta Voluntad.

Desarrollo: Acción & Conocimiento.

ATENCIÓN

Atención se usará tanto para dar uso directo al Atributo de Percepción, como para determinar la capacidad de concen-

tración de un Personaje. De igual modo su uso con Voluntad será determinante de la Iniciativa, pues el que mayor iniciativa posee es el que más se mantiene en alerta.

Desarrollo: Acción.

ATLÉTICAS

La habilidad de Atléticas se usará para todo tipo de acciones o maniobras físicas como: saltar, nadar, correr, trepar, aguantar la respiración, soportar o levantar peso, etc.

Dependiendo de la situación y el objetivo de la tirada, Atléticas usara varios Atributos: Físico en la mayoría de los casos, pero también Destreza e incluso Percepción (por ejemplo, para una tirada equilibrio).

Desarrollo: Acción.

BAJOS FONDOS

Bajos Fondos determina el conocimiento sobre el mundo que se mueve a la sombra de las leyes de los Jarls y el Imperio en Skyrim.

Normalmente se usará el Atributo de Intelecto, pero en ocasiones, también podrá tirarse en Voluntad (para, por ejemplo, "dejar claro quién eres").

Desarrollo: Conocimiento.

COMBATE CC

Combate Cuerpo a Cuerpo hace referencia a la capacidad belicosa de un Personaje. Incluye el combate sin armas, además de cualquier tipo de arma cuerpo a cuerpo.

Su uso habitual es con los Atributos

de Físico y Destreza, pero será posible realizar tiradas con Percepción (para, por ejemplo, valorar una estrategia) e Intelecto (para diseñar una estrategia).

Desarrollo: Acción.

COMBATE DIST.

Combate a Distancia incluye el uso de arcos, ballestas, hondas y cualquier arma que pueda ser arrojada.

Cuando sea un arma estable con la que se apunta (arcos y ballestas), entonces se usará el Atributo Percepción; pero cuando se trate de un arma que se arroja (cuchillos, hachas) o que se dispara en movimiento (honda), entonces se usará Destreza.

Desarrollo: Acción.

COMERCIO

La Habilidad de Comercio se usará para regatear, tasar, negociar, valorar un servicio en general, etc.

Normalmente se usará con Intelecto.

Desarrollo: Acción & Conocimiento.

CULTURA POPULAR

El conocimiento de las costumbres y de lo que se cuece en las ciudades, aldeas y zonas de Skyrim; así como las fiestas, supersticiones de cada lugar y los posibles "cotilleos" políticos, será abarcado por esta habilidad.

Lo habitual, será usar esta habilidad con el Atributo de Intelecto.

Desarrollo: Conocimiento.

DIOSES & DAEDRAS

Dioses & Daedras abarca el conocimiento sobre los Divinos, los Daedra y todo tipo de seres sobrenaturales, cultos, sectas y religiones. Esta habilidad incluye las tiradas para el conocimiento de los diversos planos de existencia.

Lo habitual será usar esta habilidad con Intelecto, pero podrán ocurrir casos en los que se use con Voluntad.

Desarrollo: Conocimiento.

ELOCUENCIA

Cualquier acción que requiera maestría hablando será tirada bajo esta habilidad. Algunos ejemplos son: persuadir, intimidar, seducir, coaccionar, liderar, convencer, etc.

Normalmente será usada con Voluntad (intimidar, liderar), Intelecto (para persuadir, convencer) y Percepción (para averiguar intenciones, provocar compasión).

Desarrollo: Acción.

FLORA & FAUNA

Flora & Fauna es una habilidad de conocimiento relacionada con las especies de animales y la vegetación que están presentes en Skyrim.

Lo habitual será usar Intelecto, pero habrá ocasiones en las que es posible usar Percepción (para buscar esas valiosas raíces de Nirn).

Desarrollo: Conocimiento.

GEOGRAFÍA

En Geografía está incluido el conoci-

miento de picos, ríos, valles, cuevas, ensenadas, ruinas, islas, gargantas, costas, etc. de Skyrim. También para saber dónde se ubican las diversas ciudades, pueblos y aldeas.

Intelecto será el Atributo más frecuente para este tipo de tiradas, aunque para las tiradas de orientación se usará con Percepción.

Desarrollo: Conocimiento.

HERRERÍA

Herrería será usada tanto para la reparación como para la construcción de armas y armaduras. También deberá usarse para la reparación y creación de herrajes, bisagras, cerraduras, clavos, guarniciones y otros elementos necesarios para la construcción de muebles y todo tipo de estructuras mayores, como las máquinas de asedio.

Desarrollo: Acción & Conocimiento.

JUEGO DE MANOS

Esta habilidad representa la capacidad que tiene un PJ para realizar habilidosos y rápidos movimientos con las manos como por ejemplo: robar bolsillos, cambiar cartas, deshacer nudos y hacer desaparecer pequeños objetos en general.

Suele usarse con el Atributo de Destreza.

Desarrollo: Acción.

MECANISMOS

Mecanismos es la habilidad que se usará para: abrir o cerrar cerraduras, investigar mecanismos *dwemer*, construir y

desactivar trampas, manejar máquinas de asedio, etc.

Dependiendo de la situación y la finalidad de la prueba de habilidad, se usarán los siguientes Atributos: Intelecto, Percepción y Destreza.

Desarrollo: Acción & Conocimiento.

MEDICINA

Ésta es la típica habilidad para tratar heridas y enfermedades, tanto para unos primeros auxilios como para un tratamiento extenso.

Suele usarse con Intelecto, para diagnosticar; y con Destreza, para realizar vendajes, torniquetes y entablillados.

Desarrollo: Acción & Conocimiento.

MONTAR

La capacidad de un PJ para montar y manejar un animal será determina por esta habilidad.

La mayor parte de su uso se enfocará al Atributo de Destreza. Sin embargo, esta habilidad también podrá ser usada con Voluntad como una habilidad para tratar con todo tipo de animales.

Desarrollo: Acción.

NAVEGAR

Navegar incluye en manejo de todo tipo de embarcaciones, desde un minúsculo bote de remos hasta un enorme navío de mercancías.

Suele usarse con Percepción, para orientarse; Intelecto, para trazar una ruta; y Destreza, para las labores típicas de marinero.

Desarrollo: Acción & Conocimiento.

SIGILO

La habilidad de Sigilo se usa para: pasar desapercibido, esconderse, ocultarse en la oscuridad, disfrazarse, moverse silenciosamente, etc.

Normalmente se usa con Destreza, pero también podría ser usada, en ocasiones, con Percepción.

Desarrollo: Acción.

SUPERVIVENCIA

La habilidad de Supervivencia será usada siempre que se necesite poner a prueba la capacidad de adaptación de un Personaje al entorno natural. Por ejemplo, para encontrar un buen lugar donde acampar, seguir el rastro de una presa en una cacería, pescar, trazar una ruta en un territorio, encontrar el mejor lugar para cruzar un río, etc.

Esta habilidad podrá usarse con casi cualquiera de los Atributos según sea la ocasión.

Desarrollo: Acción & Conocimiento.

TIEMPOS ANTIGUOS

Esta habilidad determina cuánto conocimiento posee un Personaje sobre historia de Skyrim.

Lo normal será usarla con el Atributo de Intelecto.

Desarrollo: Conocimiento.

Las Habilidades Arcanas serán descrita en el capítulo correspondiente.

—❖ Creación de Personajes ❖—

MOTIVACIÓN & AVERSIÓN

La Motivación y la Aversión son dos elementos que darán algo de vida psicológica a tu Personaje, algo así como “elementos de su carácter”.

Lo que motiva a un PJ es aquello que desea. De esta manera, cuando un Personaje deba realizar una tirada de Voluntad en la que esté implicada su Motivación, contará con un modificador de +2. En casos excepcionales (cuando una acción esté directamente relacionada con la Motivación), un DJ puede permitir que un Jugador realice una tirada guardando el Dado Mayor.

Ejemplos de Motivación: convertirse en Jarl, amasar una buena fortuna, llegar a ser un gran mago, ser un guerrero invencible, liderar un culto daédrico, formar parte de los Vigilantes de Stendarr, dirigir una hermandad, capitanear un barco pirata, etc.

Por otro lado, la Aversión representa todo lo contrario a la Motivación: lo que un Personaje quiere evitar a toda costa. Así, cuando deba realizar una prueba en la que estaría implicada su Aversión, el Jugador realizará la tirada con un modificador de -2. De igual manera, en casos excepcionales (cuando una acción esté directamente relacionada con la Aversión), el DJ podrá ordenar que en la tirada se guarde el Dado Menor.

Ejemplos de Aversión: acabar en los

calabozos de algún Jarl, ser peón de algún daedra, terminar arruinado, caer vencido por un mago, ser devorado por arañas, manchar el honor familiar, etc.

RAZA

Cada Raza tiene una asignación de ptos de Atributo (30 ptos), pero el Jugador debe respetar los mínimos requeridos para cada Raza.

Los Atributos mínimos por Raza son los siguientes:

Alto Elfo (*Altmer*): Intelecto 6, Voluntad 6.

Argoniano: Destreza 7.

Bretón: Intelecto 6, Voluntad 6.

Elfo de los Bosques (*Bosmer*): Destreza 6, Percepción 6.

Elfo Oscuro (*Dunmer*): Voluntad 7.

Guardia Rojo: Físico 7.

Imperial: Intelecto 6, Voluntad 6.

Khajita: Destreza 6, Percepción 6.

Nórdico: Físico 6, Voluntad 6.

Orco (*Orsimer*): Físico 7.

de características raciales y culturales:

Además, cada grupo tiene una serie

TABLA DE VENTAJAS & HABILIDADES RACIALES

	Ventajas	Habilidades
Alto Elfo	Aristócrata + Resv. Magia	Ilusión +2 Elige otra Esfera Mágica en la que ganas un +1
Argoniano	Piel de Hist + Respiración Acuática + Rest. Enfermedades	+2 Juego de Manos +1 Sigilo
Bretón	Piel de Dragón	+2 Conjuración +1 Alteración, Ilusión, Restauración o Alquimia
Elfo de los Bosques	Dominio Animal + Resistencia Venenos & Enfermedades	+2 Combate Dist. +1 Sigilo
Elfo Oscuro	Ira del Antepasado + Resist. Fuego	+2 Destrucción +1 Alteración, Alquimia, Ilusión o Sigilo
Guardia Rojo	Adrenalina + Resist. Venenos	+2 Armas a una mano +2 Iniciativa con Estilo Escudo y Arma
Imperial	Voz del Emperador + Suerte Imperial	+2 Restauración +2 Iniciativa con Estilo Escudo y Arma
Khajita	Visión Nocturna + Garras + Sangre de Bestia	+2 Sigilo +2 Iniciativa con Estilo Furtivo
Nórdico	Grito de Batalla + Rest. Frío	+2 Armas a dos manos +2 Herrería
Orco	Berserk	Estorbo -1 Armaduras Pesadas +1 Combate CC

ELECCIÓN DE HABILIDADES

Hay dos posibilidades de reparto de Habilidades: para lo que sería un Personaje Versátil y para uno Especialista.

Reparto Versátil

- 1 habilidad de nivel 6
- 2 habilidades de nivel 5
- 3 habilidades de nivel 4
- 4 habilidades de nivel 3
- 5 habilidades de nivel 2
- 6 habilidades de nivel 1

Reparto Especialista

- 1 habilidad de nivel 6
- 3 habilidades de nivel 5

- 3 habilidades de nivel 4
- 3 habilidades de nivel 3
- 3 habilidades de nivel 2
- 3 habilidades de nivel 1

Cada Jugador deberá elegir una de las dos opciones y repartir las Habilidades como prefiera. Aquí, aunque serán descritas más adelante, habrá que incluir a las Habilidades Arcanas.

Los bonus de Habilidades Raciales no cambian el valor de las habilidades, únicamente han de ser aplicados en las Tiradas.

—❖ Ventajas & Desventajas ❖—

VENTAJAS RACIALES

Las Ventajas Raciales son aquellas que tienen los Personajes desde su creación y que son relativas a su raza y cultura. Son las siguientes:

Adrenalina

Tirada Progresiva (Normal, Día) de Voluntad.

El PJ podrá gastar 1 pto de Magia para que en cada ocasión que sea herido o hiera, gane 1 pto de Aguante.

El Jugador podrá activar la Adrenalina tantos Asaltos/Día como valor de Físico.

Activar este Poder consume una acción de TA 4.

Aristócrata

Tirada Progresiva (Normal, Día) de Voluntad.

El Personaje podrá gastar 1 pto de Aguante para ganar 1d4 ptos de Magia.

Activar este Poder consume una acción de TA 4.

Berserk

Tirada Progresiva (Normal, Día) de Voluntad.

El Personaje podrá gastar 1 pto de Aguante y 1 de Magia para activar el Berserk. Este estado le otorgará +2 al Daño y +2 a la Reducción de Daño.

El Jugador podrá activar el Berserk tantos Asaltos/Día como valor de Físico.

Para salir del Berserk, el Personaje deberá superar una prueba de Voluntad (Difícil) o permanecer en Berserk hasta consumir todos los asaltos.

Activar este Poder consume una acción de TA 4.

Dominio Animal

Compañero Animal: lobo, cuervo, zorro, halcón, ciervo, jabalí, gato montés, cabra, perro, etc. Si muere, otro aparece al pasar un día.

Garras

Garras que, en combate, causan 1d6+1 de daño.

Grito de Batalla

Tirada Progresiva (Normal, Día) de Voluntad.

El Personaje podrá gastar 1 pto de Aguante para realizar un Grito de Batalla. Hará una tirada de Voluntad y el resultado será la dificultad que sus adversarios deberán superar para no evitar el combate. Si se falla, huirán del combate durante 1d4 asaltos.

Activar este Poder consume una acción de TA 4.

Ira del Antepasado

Tirada Progresiva (Normal, Día) de Voluntad.

El Personaje podrá gastar 1 pto de Magia para activar un aura que daña (1d6) por fuego a todo el que esté a una distancia de cuerpo a cuerpo con el *dunmer*.

El Jugador podrá activar la Ira del Antepasado tantos Asaltos/Día como valor de Voluntad.

Activar este Poder consume una acción de TA 4.

Piel de Dragón

Tirada Progresiva (Normal, Día) de Voluntad.

El PJ podrá gastar 1 pto de Aguante para que cada vez que reciba un hechizo sobre sí (sin importar que efecto tenga) gane 1 pto de Magia.

El Jugador podrá activar la Piel de

Dragón tantos Asaltos/Día como valor de Voluntad.

Activar este Poder consume una acción de TA 4.

Piel de Hist

Tirada Progresiva (Normal, Día) de Voluntad.

El Personaje podrá gastar 1 pto Aguante y de Magia para ganar 1d6 ptos de Vida.

Activar este Poder consume una acción de TA 4.

Respiración Acuática

El Personaje puede respirar bajo el agua.

Suerte Imperial

Tirada Progresiva (Normal, Día) de Voluntad.

El Jugador puede pedir la repetición de una tirada que afecte a su Personaje directamente y quedarse con la que menos efectos adversos le ocasione o con la que mayores beneficios le reporte.

Visión Nocturna

Ver en la oscuridad.

Voz del Emperador

Tirada Progresiva (Normal, Día) de Voluntad.

El Personaje realizará una tirada de Voluntad y el resultado será la dificultad que sus adversarios deberán superar para sostener sus intenciones belicosas. Si se falla, permanecerán calmados durante 1d4 asaltos.

Activar este Poder consume una acción de TA 4.

DURANTE LA CREACIÓN

Éstas son las Ventajas & Desventajas que añadir al PJ durante el proceso de Creación.

Hemos optado por la “Versión Aleatoria” porque consideramos que es fuente de mucha más diversión que si simplemente los Jugadores eligen las Ventajas & Desventajas. Algo que, a la larga -y no tan larga- genera Personajes muy parecidos y rápidamente “endiosados”.

Sin embargo, cada DJ o, aún mejor, cada Grupo de Juego puede decidir la forma que más le guste para distribuir Ventajas & Desventajas.

La mecánica es la siguiente:

- De forma gratuita, puedes añadir una Ventaja aleatoria. Para ello tira en la Tabla de Ventajas.

- Además, puedes elegir una Ventaja (sin tirada aleatoria), con la condición de adquirir una Desventaja de forma aleatoria. Para ello elije la Ventaja que prefieras y luego tira en la Tabla de Desventajas para anotar la que adquieres.

- Finalmente, también puedes elegir una Desventaja (sin tirada aleatoria) para luego adquirir una nueva Ventaja de forma aleatoria. Elije la Desventaja y luego tira en la Tabla de Ventajas.

Puedes elegir una de las opciones enumeradas, ninguna, un par de ellas o todas. Lo que prefieras.

Estas son las tablas de Ventajas & Desventajas:

**TABLA DE VENTAJAS
(1D100)**

Don de Dibela	01-03	Sangre Kyn	34-36	Don de Nocturnal	67-69
Atleta	04-06	Don de Namira	37-39	Contactos (Ciudad)	70-72
Don de Hermaeus Mora	07-09	Herencia	40-42	Don de Vaermina	73-75
Sangre de Trol	10-12	Don de Peryte	43-45	Sangre de Bestia	76-78
Don de Malacath (1-3)	13-15	Linaje Antiguo (dedicación)	46-48	Don de Arkay	79-81
Famoso (Ciudad)	16-18	Don de Meridia (1-3)	49-51	Manitas	82-84
Don de Boethia	19-21	Sangre Nórdica	52-54	Don de Talos	85-87
Sangre de Gigante	22-24	Don de Zenithar	55-57	Sangre <i>Dunmer</i>	88-90
Don de Julianos (1-3)	25-27	Mulo de Carga	58-60	Don de Azura	91-93
Jerarquía (Ciudad)	28-30	Don de Hircine	61-63	Sangre de Atronach	94-96
Don de Sanguine	31-33	Hijo de la Tormenta	64-66	Don de Akatosh	97-99

**TABLA DE DESVENTAJAS
(1D4 + 1D6)**

Analfabeto	1-1	Mudo	3-1
Buscado (Ciudad)	1-2	Olvidadizo [Maldición de Hermaeus Mora]	3-2
Cobarde	1-3	Presencia Inquietante	3-3
Colérico	1-4	Protegido	3-4
Compulsión	1-5	Secreto Peligroso	3-5
Confiado	1-6	Sirviente	3-6
Deuda	2-1	Sobrepeso [Esbelto como un Horker]	4-1
Embrujado	2-2	Sueño Profundo [Maldición de Vaermina]	4-2
Famoso (ciudad)	2-3	Susurro Daédrico	4-3
Fobia	2-4	Timorato	4-4
Maldito	2-5	Tuerto	4-5
Maloliente [Marca de Peryte]	2-6	Voz Ridícula	4-6

LAS VENTAJAS

Don de Dibela

Los dioses te bendijeron con la belleza (+2 tiradas no belicosas de Elocuencia).

Atleta

Gozas de una complexión verdaderamente atlética (+2 Atléticas y +1 Pto Aguante).

Don de Hermaeus Mora

Cualquier tirada relacionada con el uso de la Memoria es un nivel de dificultad menor para ti.

Sangre de Trol

Tu tasa de recuperación natural de Vida se duplica. Sin embargo, el daño recibido por fuego sólo podrás recuperarlo por medios mágicos.

Esta Ventaja no es compatible con Sangre *Dunmer*.

Don de Malacath (1-3)

Tu resistencia física es portentosa (+2 ptos de Aguante cada ocasión que elijas esta Ventaja).

Famoso (ciudad)

Elige una ciudad de Skyrim en la que, por alguna buena razón, eres famoso. Será habitual que tu fama esté precedida de un sobre nombre: "el Valiente", "el Poderoso", "el Leal", etc.

Don de Boethia

Este mundo está hecho para los espabilados como tú (+2 Iniciativa).

Sangre de Gigante

Eres bastante más alto que la media (+5 ptos de Vida, -2 ptos de Aguante).

Don de Julianos (1-3)

Tu capacidad de canalizar magia es impresionante (+2 ptos de Magia cada ocasión que elijas esta Ventaja).

Jerarquía (ciudad)

Quizá eres el hijo de un Thane, o el primer aprendiz de un poderoso mago, el caso es que estás en una posición aventajada que todo el mundo reconoce.

Don de Sanguine

Eres bastante más pequeño que la media (-3 ptos de Vida, +2 ptos de Aguante).

Sangre Kyn

Sufres la mitad de daño o efectos por cualquier tipo de hechizos (sea que te perjudiquen o beneficien). En caso de realizar hechizos, debes gastar el doble de los ptos de Magia habituales.

Don de Namira

Los dioses te han bendecido con una salud inquebrantable. Sufres la mitad de daño o efectos por enfermedades.

Herencia

Has heredado algo que tu progenitor consideraba de gran importancia (libro peligroso, arma valiosa, antiguo mapa, prenda (anillo, collar, pulsera) mágica, etc).

Don de Peryte

Tu metabolismo está muy preparado para los venenos. Sufres la mitad de daño o efectos por venenos.

Linaje Antiguo (dedicación)

Elige una dedicación (Guerrero, Mago o Pícaro):

- Guerrero: las armaduras de tu cultura tienen -1 Estorbo para ti.

- Mago: Elige un Arte Arcana en la que consumirás 1 pto Magia menos de lo normal (mínimo 1).

- Pícaro: -1 Estorbo a las armaduras

ligeras.

Don de Meridia (1-3)

Tu compleción física es admirable (+3 pts de Vida cada ocasión que elijas esta Ventaja).

Sangre Nórdica

O eres nórdico o tienes sangre de nórdico. Sufres la mitad de daño o efectos por frío.

Don de Zenithar

Multiplica x2 tus septims iniciales.

Mulo de Carga

Puedes cargar con un 50% más peso de lo habitual (redondeando hacia arriba).

Don de Hircine

Uno de tus sentidos (vista, oído, olfato, tacto o gusto) está especialmente desarrollado. +2 tiradas de Percepción que impliquen tal sentido. Además, una vez por sesión de juego puedes elegir el Dado Mayor en una tirada relacionada con tal sentido.

Hijo de la Tormenta

Sólo los divinos saben a qué se debe, pero de algún modo eres resistente al rayo. Sufres la mitad de daño o efectos por electricidad.

Sexto Sentido

Posees un sexto sentido que te ha librado de muchas sorpresas. Tienes derecho a una segunda tirada de Percepción antes de ser sorprendido.

Contactos (ciudad)

Elige una ciudad de Skyrim donde tienes contactos muy fiables.

Don de Vaermina

Cualquier sonido fuera de lo normal te sacará del sueño. También te espabilarás rápidamente.

Sangre de Bestia

Eres inmune a las enfermedades. Aún descansando más de 7 horas, siempre te quedarán 1d2 pts de Aguante por recuperar. El DJ decidirá si tu Sangre de Bestia despierta en algún momento (si te puedes convertir en Hombre Lobo, Oso o el que sea).

Don de Arkay

Puedes ver e interactuar con los antepasados y con el mundo de los espíritus más cercano al mundo de los hombres.

Manitas

Se te da muy bien eso de arreglar cosas y hacer apaños (+2 Artesanías y Herrería).

Don de Talos

No resulta fácil someter tu voluntad (+2 a la Resistencia o +2 a la Dificultad de cualquier método de control de voluntad, mágico o no mágico, que sea dirigido hacia ti).

Sangre Dunmer

O eres *dunmer* o tienes sangre *dunmer*. Sufres la mitad de daño o efectos por fuego.

Don de Azura

Ves brillar los objetos y las zonas especialmente impregnadas de magia. Consume 1 pto Magia /minuto.

Sangre de Atronach

Cada vez que recibas un hechizo (sin importar que efecto tenga sobre ti) ganarás 1 pto de Magia temporal.

Don de Akatosh

Desarrollaste un perfecto dominio de tu voz (+2 Elocuencia).

LAS DESVENTAJAS

Analfabeto

No sabes leer ni escribir.

Buscado (ciudad)

Elige una ciudad de Skyrim. Las autoridades de esa ciudad ha puesto precio a tu captura.

Cobarde

Debes superar una tirada normal de Voluntad para no huir de cualquier tipo de Combate. Además tienes -2 Iniciativa. Cuando algo produzca Miedo, para ti será de una categoría mayor de dificultad.

Colérico

Debes superar una tirada normal de Voluntad para no entrar en Combate si alguien te ha faltado al respeto. Además tienes -2 Iniciativa.

Compulsión

Elige una actividad que ejerces de manera compulsiva siempre que te es posible (beber, escupir antes de hablar, fumar hierbas, seducir a cualquier mujer, tener la última palabra, masturbarse, ir adonde van todos, etc). Habrás de superar una tirada de Voluntad media siempre que puedas dar rienda suelta a tu Compulsión y no sea conveniente.

Confiado

Eres demasiado perfecto como para mantenerte siempre alerta, o sencillamente es piensas que "el mundo es bueno". Tienes un -2 a las tiradas de Percepción e Iniciativa. Las tiradas de Elocuencia contra ti tienen un bonus de +2.

Deuda

Debes una buena suma de dinero a alguien que no es famoso ni por su paciencia ni por su generosidad.

Embrujado

No sabes por qué ni cómo, pero un espíritu o fantasma te ronda. Hasta dos ve-

ces por sesión de juego, te "dará la vara". Por ejemplo: "juraría que había dejado el mapa aquí mismo..."

Famoso (ciudad)

Elige una ciudad en la que, por alguna mala o vergonzosa razón, eres famoso. Será habitual que tu fama esté precedida de un sobre nombre: "el follacabras", "escudo de margaritas", "el sabandija", etc.

Fobia

Elige algo a lo que tienes fobia (alturas, oscuridad, volcanes, caballos, agua, etc). El DJ tendrá la última palabra para decidir si tu fobia es equilibrada (ni fobia a caminar, ni fobia a los estorninos hembras de cola roja).

Maldito

En cada sesión de juego, el DJ podrá entregarte dos tokens en vez de uno solo.

Maloliente

La gente te evita por tu olor. Tienes un -2 a Elocuencia.

Mudo

Pues eso, no puedes articular palabras, aunque sí sonidos.

Olvidadizo

Tu memoria es una auténtica porquería.

Presencia Inquietante

Tu presencia resulta inquietante para el resto de la gente. Si hay sospechas de culpable, sin duda todos te mirarán. Si hace falta un cabeza de turco, también te mirarán. Además tendrás un -2 a las tiradas de Elocuencia que no sean de Intimidación, en las que tendrás +2.

Protegido

Hay una persona a la que has jurado proteger y mantener. Puede ser un familiar, un amante o alguien con quien has tomado tal compromiso.

Secreto Peligroso

Guardas un secreto que bien podría poner en peligro tu propia vida o la de algún conocido.

Sirviente (ciudad)

Debes lealtad alguien. Elige una ciudad de Skyrim para determinar de dónde es ese personaje. Quizá eres un Edecán, un Administrador, o un simple recadero, pero estás a su servicio.

Sobrepeso [Esbelto como un Horker]

Es más que evidente que te sobran unos cuantos kilos (+3 pts de Vida y -2 pts de Aguante).

Sueño Profundo

Parece que, más que dormir, entras en coma...

Susurro Daédrico

En ocasiones... oyes voces que dicen cosas inquietantes...

Este Defecto está, por completo, en manos del DJ. Sin embargo, éste no debería dejar de tener en cuenta de que es un Defecto... y no sólo una buena forma de introducir aventuras.

Timorato

Eres muy influenciable. Tus amigos y aliados no necesitarán tiradas para convencerte de cosas razonables. Los hechizos de control mental tendrán un bonus de +5 contra ti.

Tuerto

El destino quiso privarte de uno de tus ojos. Tienes -1 Defensa y un +2 tiradas de Percepción relativas a la visión lejana en espacios abiertos. Los que te flanqueen tendrán un bonus de +3 en vez de +2.

Voz Ridícula

Prefieres estar callado a que la gente escuche tu voz chillona tan graciosa como falta de autoridad (-2 Elocuencia).

Progreso

En la presente adaptación del sistema R&F hemos optado por una forma de progreso entendemos que más acorde con la realidad y, sobre todo, con el videojuego *Elder Scrolls V: Skyrim*.

De cualquier forma sigue siendo Rápido y Fácil.

Cada Habilidad y cada Atributo, en la hoja de Personaje, en el apartado de Progreso, poseen una serie de casillas (5 para las Habilidades y 10 para los Atributos) que han de ser marcadas en cada ocasión que un Personaje cumpla con los siguientes requisitos:

Caso de Habilidades de Acción:

- Cuando consigue un éxito (incluido crítico) o una pifia (¿quién no ha aprendido alguna vez de un error garrafal?) en una tirada.

Se marcará: bien la Habilidad o bien el Atributo, pero sólo a uno de los dos.

Caso de Habilidades de Conocimiento:

- Cuando, a juicio del DJ, escucha o lee alguna información nueva respecto a la habilidad concreta o se valga de un libro para adquirir una bonificación de tirada y se consiga una tirada exitosa. Por ejemplo: un erudito le explica una antigua leyenda daédrica o adquiere el conocimiento estudiando un antiguo códice.

Se marcará: sólo la Habilidad.

Caso de las Artes Arcanas:

- Cuando consigue un éxito (incluido

crítico) o una pifia en una tirada. También, en algunas ocasiones, y a juicio del DJ, cuando el Personaje presencia un hechizo de un nivel de maestría mayor que el suyo en tal esfera mágica, puede realizar una tirada de habilidad en la esfera correspondiente eligiendo Percepción o Intelecto con una dificultad de Difícil a Muy Difícil.

Se marcará: bien la Habilidad o bien el Atributo, pero sólo a uno de los dos.

En el momento en el que todas las casillas de una Habilidad o un Atributo están marcadas, el Jugador puede decidir realizar una Tirada de Progreso. Entonces, borra las casillas marcadas y tira un 1d10. Si el resultado es mayor o igual que el valor de la Habilidad o el Atributo (según haya elegido el Jugador), entonces habrá avanzado 1 pto en la Habilidad o Atributo.

Por ejemplo:

Carlos tiene la progresión de su Habilidad de Supervivencia completada. Entonces comunica al DJ que quiere realizar una Tirada de Progreso. Su habilidad es de 6. Si con el d10 saca 6 o más lo habrá conseguido y su habilidad ahora pasará a tener un valor de 7.

Habrán otros casos en los que se podrán subir habilidades a discreción del Director de Juego.

Por ejemplo, tras una campaña en la

que los Personajes han viajado muchas veces en barco, el DJ puede decidir que todos los Pjs adquieran 1 punto (si ya poseen Navegar a 5 o más) o 2 puntos (si su habilidad de Navegar es inferior a 5).

Otro ejemplo: Los Personajes han viajado mucho por Skyrim y el DJ decide que éstos ganen 1 ó 2 (con el mismo criterio anterior) puntos en Cultura Popular.