

## Hârn: Adaptación a Aventuras en la Marca del Este (y otros juegos de la OSR)

Hârn es un mundo de fantasía auténticamente medieval: los personajes viven en un mundo donde el feudalismo lucha contra la barbarie, las ciudades contra el mundo rural, la civilización contra los monstruos... Un mundo de conflictos, perfecto para que aventureros aguerridos intenten ganarse la vida y un nombre por sí mismos.

Esta adaptación intenta darle una pátina de la experiencia tradicional de D&D antiguo a Hârn. Los aventureros, independientemente de si son nobles o mendigos, comienzan poco preparados para un mundo peligroso que puede terminar con ellos. Pero con una mezcla de esfuerzo, astucia y buena suerte pueden ganar mucho. La riqueza, la fama y la posibilidad de ennoblecerse (o de mejorar su estatus, si ya lo eran) es el objetivo de la mayoría de aventureros, y esa es la faceta que intentamos representar en esta adaptación, mezclándola con el mundo medieval de Hârn.

- 1) Estamento: Los PJ de Hârn tienen un estamento, que implica su estatus en una comunidad concreta. Los PJ tendrán limitaciones y ventajas por su estamento.
- 2) Límite de nivel: Los PJ en Hârn sólo pueden alcanzar hasta nivel 7. Esto limita tanto su poder como su nivel mágico, además de que sitúa los puntos de golpe en una escala asumible. Sin embargo los PX adicionales permitirán a los PJ ganar algunas cosas, algo útil para las clases que suben más rápido de nivel.
- 3) Heridas graves: En Hârn los combates tienden a ser brutales, dejando a los PJ heridos y requiriendo curación durante un tiempo.
- 4) Reparto alternativo de Puntos de Experiencia: Aunque los PX por oro son un gran motivador para salir de aventuras, el mundo feudal de Hârn tiene otras aspiraciones: los PX podrán ganar PX por cumplir juramentos, conseguir tierras y súbditos, derrotar enemigos y, también, por conseguir riquezas, pero en menor medida.
- 5) Restricción de clases: No todas las clases de Aventuras en la Marca del Este son apropiadas para Hârn y otras requieren ciertas modificaciones. Hablaremos de ellas aquí.

## 1) Estamento

Hârn es una sociedad de corte eminentemente feudal, donde la vida está ligada a costumbres arcaicas y juramentos de lealtad y servicio. Los aventureros de Hârn participan de este mundo feudal, les guste o no.

Todos los seres humanos en Hârn tienen un estamento. Esta medida implica lo alta que es su categoría social dentro del mundo hârnico. El estamento determina tu dinero inicial (ver la sección de equipo más adelante para una mayor aclaración sobre el dinero) y las clases 'adecuadas', que son las más típicas para el estamento (los PJ de ese estamento pueden ser de otra clase, pero necesitará algo más de explicación). Un PJ que comience con su clase adecuada del estamento gana un bonificador de experiencia de +5%. Como tu PJ ha terminado como un aventurero implica muchas cosas y su pasado siempre puede perseguirle, ya sea un esclavo fugado, un siervo que ha traicionado su pacto o un noble que huye de las obligaciones de su cargo...

Hay siete estamentos en Hârn y puedes decretar el estamento del PJ tirando en esta tabla de d100:

- 01-05 - Esclavo: Los esclavos son lo más bajo de la categoría social hârnica, ya que son considerados propiedades, no personas. Aunque el trato a los esclavos varía según la región (no vive igual de mal un esclavo de Tharda que un thrall de Orbaal, por ejemplo) la realidad es que son propiedad de alguien y carecen completamente de libertad. Los esclavos no tienen derechos como tal y sólo el uso y la costumbre impide que se disponga de ellos a placer.
  - Dinero inicial: 5d20d
  - Clases adecuadas: Ladrón, Plebeyo.
- 06-15: Bárbaro: Las islas Hârnicas cuentan con una gran cantidad de bárbaros que se organizan en tribus. Aunque los bárbaros se consideran ajenos a la organización social feudal, suelen tener algo de mejor consideración que los esclavos, pero sin embargo se les trata como extraños, enemigos o sencillamente como algo peligroso.
  - Dinero inicial: 3d6x20d en equipo.
  - Clases adecuadas: Guerrero, Bárbaro, Explorador.
- 16-60: Siervo: Los siervos son un extraño estamento social. Aunque son personas con derechos, suelen estar ligados a la tierra y a su señor feudal, con el que hacen juramentos feudovasalláticos. Los siervos pueden llegar a tener cargos de responsabilidad en los señoríos e incluso vivir mejor que muchas gentes libres, pero en el fondo siempre estarán ligados a su tierra y a su señor.
  - Dinero inicial: 6d6x10d, pero cada vez que saques un 5 o un 6, repite la tirada (como máximo una vez por dado).
  - Clases adecuadas: Plebeyo.
- 61-75: Libre: En Hârn se encuentran dos tipos de gente libre. Por un lado están los granjeros libres, que tienen tierras de su propiedad. Estas tierras suelen estar dentro de las fronteras de un señorío y se consideran parte del mismo, pero el granjero no tiene obligaciones como tal con el señor. Por otro lado se encuentran los trabajadores no agremiados de las ciudades, que suelen llevar vidas difíciles trabajando en trabajos de

fuera de los gremios. Sin embargo en ambos casos mantienen su libertad, carente de juramentos que les ligen a una tierra o lugar.

- Dinero inicial: 3d8x25d.
- Clases adecuadas: Guerrero, Ladrón, Clérigo, Plebeyo.
- 76-80: Extranjero: Aquellos que vienen de Lythia (o de más allá) están en una extraña posición en Hârn. Suele considerárseles hombres libres, y si bien no tienen derechos como tal, suelen ser mercaderes, mercenarios o gentes de importancia y como tal se les suele dar manga ancha y dejar en paz. Sin embargo juegan a la baza peligrosa de ser considerados ajenos al mundo feudal y si no cuentan con la protección directa de un noble, una iglesia o un gremio pueden encontrarse con muchos problemas.
  - Dinero inicial: 6d8x25d.
  - Clases adecuadas: Todas. Los elfos y enanos se consideran extranjeros por defecto.
- 81-98: Agremiado: Aquellos en la ciudad que consiguen entrar en un gremio tienen una vida de trabajo y esfuerzo por delante, pero también una vida de cierta solvencia económica asegurada. Los gremios protegen a sus miembros de forma tanto legal como pecuniaria, lo cual les permite a sus miembros amasar pequeñas fortunas a costa de vivir para el gremio.
  - Dinero inicial: 3d8x50d.
  - Clases adecuadas: Plebeyo, Mago, Ladrón. Todos los magos del Shek-Pvar se consideran Agremiados.
- 99-00: Noble: Los nobles son la cúspide de la pirámide feudal. Son los señores de las tierras, si bien esto no les permite hacer lo que quieran, ya que tienen sus obligaciones y posiblemente otros nobles por encima de ellos. En Hârn la institución de la caballería está muy instaurada y se considera el destino natural de la mayoría de nobles, si bien algunos se dedican al mundo de la corte y el gobierno y unos pocos (generalmente segundones) entran en las distintas iglesias.
  - Dinero inicial: 250+3d8x50d
  - Clases adecuadas: Guerrero, Clérigo.

## 2) Heridas graves

Hârn asume que los combates son peligrosos y potencialmente letales. Para representar esto, existe las reglas de heridas graves. Sigue estas reglas para representarlas.

- Una criatura tiene un valor de herida grave igual a  $8 + \text{su n}^\circ \text{ de DG}$  (Las de DG 1-1,  $\frac{1}{2}$  o similar tienen 8, el resto 9, 10, 11...).
- Un PJ tiene un valor de 'herida grave' que es igual a su DG (8 si es d8, 6 si es d6) + su nivel. Siempre que un PJ reciba en un solo ataque tanto o más daño que ese valor, es posible que el PJ haya recibido una herida grave: debe hacer una tirada de salvación contra muerte y, si la falla, habrá recibido una herida. Tira 1d6 en la tabla de heridas graves para ver que recibe. Si el daño supera por varias veces este valor (por ejemplo, un mago de nivel 3 que recibiera 14 de daño de golpe) recibe varias heridas graves, cada una con su salvación. Si acaso el PJ sigue vivo, claro.
- Siempre que un PJ reciba un crítico (20 natural), el PJ recibe el máximo daño del ataque y, además, debe hacer una salvación contra muerte para ver si ha recibido una herida grave. Si acaso el daño ya le causara una (o más) heridas críticas, debe hacer una salvación por cada una de ellas.

### Tabla de heridas graves

- 1-2 Rasguño: El PJ tiene suerte y la herida resulta ser un simple rasguño profundo que no tiene consecuencias a largo plazo (más allá del golpe recibido a los PG).
- 3-5 Herida profunda: El máximo de PG del PJ se ve reducido en 2, si bien el PJ puede seguir luchando y curándose con normalidad. Tras una semana de descanso y curación, el PJ puede curarse una herida profunda, recuperando sus PG máximos normales. Pueden acumularse varias heridas profundas (y cada una de ellas debe curarse por separado), pero si el máximo de PG llega a 0, el PJ morirá automáticamente.
- 6 Herida brutal: Los PG máximos del PJ caen a 1 por cada DG que tenga, contando su bono de constitución (así un PJ de nivel 4 quedaría con solo 4 PG... si acaso no tuviera menos). Si el bono de Con o alguna herida profunda anterior pondría este valor en negativo, la criatura moriría automáticamente. Si sobrevive al combate, el PJ no podrá curarse con normalidad y necesitará un mes de descanso hasta curarse esta herida. Pasado ese mes el PJ podrá comenzar a recuperar PG con normalidad. Recibir una segunda herida brutal implica la muerte automática del PJ.

### 3) Límite de nivel

Hârn es una ambientación con los pies en el suelo, donde las grandes gestas heroicas son trabajo de gente con una mezcla de habilidad, suerte y protección divina. Un gran caballero puede ser derrotado por un grupo de hombres de armas bien armados, si bien les llevará trabajo y esfuerzo el conseguirlo.

Para representar eso, los PJ de Aventuras en la Marca del Este de Hârn pueden alcanzar un nivel máximo de 7. Los PJ pueden seguir acumulando experiencia pasado este punto, pero ya nunca subirán de nivel. Toda la experiencia acumulada desde ese punto se puede gastar de esta manera:

- 2.000 PX: Gana 1 PG adicional, hasta el máximo de su clase (máximo de DG de la clase x nivel).
- 10.000 PX: Mejora una salvación en 1 punto (máximo 1 vez por salvación).
- 10.000 PX: Mejora el BA en 1 punto (máximo 1 vez).
- 5.000 PX x nivel de conjuro: Gana capacidad de lanzar 1 conjuro más al día (máximo 1 vez por cada nivel de conjuro).
- 10.000 PX: Mejora el valor de Herida Crítica en 1 punto (máximo 1 vez).

Una vez los personajes consigan el máximo de experiencia, si acaso llegan, no podrán conseguir nada más. Habrán alcanzado su pico de poder, siendo verdaderas leyendas vivas. Eso no implica que si viaje haya terminado: la fama y la conquista siempre estará a su alcance.

#### Reparto alternativo de Puntos de Experiencia

Hârn es un mundo genial para valientes aventureros, pero quizás no tan apropiado para el clásico sistema de repartir PX por cada moneda de oro encontrada: si bien hay reliquias, hay ruinas y hay botines (y todo aspirante a aventurero sueña con encontrar alguna de estas) la realidad es que para una experiencia más adecuada el reparto de PX debería ser algo distinto.

Por eso mismo recomendamos que sea el Narrador el que asigne una ganancia de PX tras cada sesión de juego. Es importante resaltar que esta ganancia nunca debería ser una 'ganancia de nivel' sin más, ya que las distintas clases avanzan a ritmos distintos y esto rompería totalmente el equilibrio de las mismas.

Una partida normal que haya contenido conflictos, misterios y donde los aventureros se hayan jugado la vida debería conseguirles entre 250 y 1.000 PX, si bien culminar una búsqueda, gesta o misión debería permitir una ganancia adicional de hasta 2.000 PX de golpe. Grandes aventuras repletas de peligros y problemas podrían conllevar ganancias mucho mayores, pero generalmente nunca deberían reportar más de lo que un guerrero necesita para subir de nivel en el nivel 'medio' del grupo (así un grupo en el que su nivel medio sea 4 nunca debería ganar más de 8.000 PX, por ejemplo).

Nivel	Nº de sesiones para avanzar para un guerrero repartiendo 500 PX/ sesión
De 1 a 2	4 sesiones
De 2 a 3	4 sesiones
De 3 a 4	8 sesiones

De 4 a 5	16 sesiones
De 5 a 6	32 sesiones
De 6 a 7	64 sesiones

Este avance aparentemente lento permite que los AJ mejoren por otro lado ajeno al nivel: Económicamente, por equipo, haciendo alianzas, descubriendo secretos o consiguiendo propiedades e incluso títulos nobiliarios. En definitiva, todo tipo de mejoras que los hacen más poderosos, aunque no per se más fuertes.

#### 4) Equipo

Hârn es un mundo medieval, si bien inspirado principalmente en la plena edad media. Tiene su propia economía y sus propias leyes al respecto. Esto puede chocar de base con Aventuras en la Marca del Este, por lo que se propone una serie de adaptaciones.

##### Dinero

Aventuras en la Marca del Este usa un cómodo patrón oro que no es el utilizado en Hârn. Hârn tiene sus propias monedas y la base monetaria es el penique de plata (1d). Un penique de plata lo que gana de normal una persona que trabaja de forma no cualificada, si bien artesanos de cierto prestigio pueden llegar a ganar hasta 6d al día.

4 cuartos: 1 peniques (1d)

12 peniques: 1 chelín (12d)

20 chelines: 1 libra (240d)

Un cuarto es literalmente un penique que ha sido partido en cuatro. Los chelines y libras no son tanto monedas como el peso de las mismas y la cantidad en la que se suelen trabajar con ellas. Los khuzdul son los únicos de Hârn que manejan el patrón oro, acuñando la famosa corona de khuzan. Una de estas monedas vale 320d, lo que viene a ser más o menos el pago anual para la mayoría de hârnicos. Eso hace que esta moneda sea en extremo escasa y casi nadie la conozca.

En Hârn solo existen las monedas de plata y de oro. El resto no son conocidas.

La conversión de Aventuras en la Marca del Este a Hârn es sencilla. 1 moneda de oro equivale a 10 peniques de plata de Hârn. Así que algo que valiera 12 monedas de oro en Aventuras en la Marca del Este valdría 120d en Hârn.

##### Armas y armaduras adecuadas y caballerescas

Algunas de las armas y del equipo que se asume como normal en Aventuras en la Marca del Este no existe en Hârn o tiene extrañas consideraciones al respecto. Además algunas de las armas se consideran caballerescas o 'nobiliarias' y aunque una personaje ajena al estamento de los nobles puede usarla, en la mayoría de casos se considera un crimen el hecho de llevarla sin un permiso expreso dado por un noble.

Que un arma no sea común en Hârn no implica que no exista en absoluto: puede ser un arma exótica que venga de otra parte de Lythia, por ejemplo, pero debería ser muy rara.

Arma	¿Existe en Hârn?	¿Caballeresca?	Notas
Alabarda	Sí	Sí	En Hârn no existen alabardas como tal, pero se están empezando a imponer gujas y bisarmas que pueden usar estas mismas reglas.
Arco largo	Sí	No	
Arco corto	Sí	No	
Ballesta pesada	Sí	No	Un arma enana, hecha por completo de metal.
Ballesta ligera	Sí	No	Prohibida en la mayoría de reinos por ley secular y religiosa.

			Su uso se achaca a bandidos o a asesinos. Se permite su uso en la caza, eso sí.
Ballesta de repetición	No.		
Bastón	Sí	No	
Bumerán	No		
Cachiporra	Sí	No	
Cerbatana	Sí	No	Usada en exclusiva por sectarios de Naveh
Cimitarra	Sí	No	También se encuentra la variante del alfanje, con las mismas estadísticas.
Daga	Sí	No	
Daga de plata	No	No	
Dardo	Sí	No	Principalmente usados por bárbaros
Espada corta	Sí	No	
Espada larga	Sí	Sí	El arma predilecta de los caballeros hânicos.
Espada bastarda	Sí	Sí	
Espada de dos manos	Sí	Sí	
Garrote	Sí	No	Suele considerarse de mala reputación y cercano a los gargun, por lo que no tiende a utilizarse.
Hacha de batalla	Sí	Sí (Hânicas) No (el resto)	Aunque es un arma noble en la mayoría de reinos, hay variantes muy comunes entre los enanos e ivinios con un mango mucho más largo que no suelen considerarse armas nobiliarias.
Hacha de mano	Sí	No	Hay una variante gargun, el mankar, que tiene una fama terrible y se asocia siempre a los gargun.
Hacha arrojadiza.	Sí	No	Usada casi en exclusivo por los ivinios.
Honda	Sí	No	
Jabalina	Sí	No	
Lanza	Sí	No	
Látigo	Sí	No	Rara vez son usados como armas.
Lucero del alba	Sí	Sí	Existen algunas variantes con cadenas (manguales) y también se consideran armas nobiliarias.
Martillo ligero	Sí	No	Casi en exclusivo usado por los enanos.
Martillo de guerra	Sí	Sí	Aunque es un arma enana, en algunos reinos se está popularizando su uso entre caballeros y ha adquirido el estatus de arma nobiliaria.
Maza	Sí	Sí	Los clérigos de Larani y Agrik tienen prescripción para usarlas sin problemas, razón por la cual se les suele asociar a estas armas.
Pica pesada	No	No	Esto representa armas como picas. Las picas, aunque existen en Lythia, son tan escasas que bien podrían considerarse no existentes en Hârn.
Pica ligera	Sí	No	Esto representa a lanzas con el asta más larga que la media. Son poco comunes.
Sable	Sí	No	Los sables no son nada comunes en Hârn, pero las espadas élficas tienen una forma similar y son el tipo de 'sable' más común.
Tridente	Sí	No	Son una rareza, casi en exclusivo usados por los gladiadores de los juegos parmesanios.

Con las armaduras pasa lo mismo. Hay armaduras cuyo uso sin permiso de un noble se considera criminal y, en todos los casos, usar armadura fuera de tiempos de guerra suele ser considerado un problema.

Armadura	¿Existe en Hârn?	¿Caballeresca?	Notas
Armadura de bandas	Sí	No	Usada casi en exclusiva por los enanos.
Armadura de cuero	Sí	No	También hay versiones de tela (gambesonos) que usan las mismas reglas. Esta es la armadura más común entre los milicianos de Hârn.

Armadura de escamas	Sí	No	
Armadura de hueso	No	No	
Armadura de placas	No	No	En Hârn aún no se han inventado este tipo de armaduras.
Armadura de varillas	Sí	Sí	Aunque en Hârn no existen como tal, puedes usar estas estadísticas para representar una armadura completa de caballero, compuesta de mallas, casco cerrado, un tabardo de cuero y algunos refuerzos adicionales.
Barda para montura	Sí	Sí	
Cota de mallas	Sí	Sí	La armadura predilecta de los caballeros hârnicos. Asume un yelmo abierto.
Cuero tachonado	Sí	No	
Escudo	Sí	No	

## 5) Clases

### Clases vetadas

Por definición en Hârn algunas de las clases que aparecen en Aventuras en la Marca del Este no son del todo adecuadas. Aunque puedes añadirlas si así lo deseas, son un tanto extrañas en el mundo de juego. Las clases vetadas son el bardo, el mediano, el gnomo, el elfo oscuro, el semiorco y el semielfo.

### Clases existentes y modificadas

Algunas clases se han modificado para adaptarse mejor a Hârn o para dar más opciones a los jugadores. Repasaremos las clases una a una para ver si tienen algún cambio o sencillamente para contextualizarlas mejor en Hârn.

### Guerrero

Hârn está repleto de guerreros, pero son bastante variados. Cuando escojas tu guerrero debes escoger que tipo de guerrero eres a nivel 1.

- Campeón: mercenarios, milicianos campesinos, vikingos, etc. Su DG es de 1d10.
- Caballero: Pueden hacer dos ataques mientras luchan a caballo y reciben +1 a la CA cuando luchan desde una montura. Los personajes iniciales que sean caballeros deben ser nobles o, en extraños casos, hombres libres o extranjeros. Si alguien quiere acceder a caballero (como alguien con la clase plebeyo) debería encontrar un caballero que le quiera ordenar escudero.
- Luchador: Gladiadores, hombres de armas o guardias acostumbrados a lidiar con multitudes. Pueden hacer 1 ataque adicional por cada nivel a enemigos de 1 DG o menos (es decir, si un luchador de nivel 3 se enfrenta a 5 mercenarios de 1DG, el luchador podría hacer 4 ataques: Su ataque normal y 1 ataque por cada nivel, aunque solo contra esos enemigos).

### Explorador

Los exploradores en Hârn existen, pero tienden a ser batidores y guardabosques más que defensores de las tierras naturales. Debido a esto no tienen el rasgo de mejora de ataque

contra orcos (y otros seres similares), pero por otro lado siempre que estén en terrenos naturales se pueden esconder como medianos, aunque con 1-3 en 1d6.

### Clérigo

Los clérigos de Hârn forma parte del culto de alguno de los dioses de Kethira. Hay dos tipos de clérigos: los sacerdotes guerreros y los sacerdotes.

No todos los cultos tienen sacerdotes guerreros, ni todos tienen sacerdotes. Los sacerdotes guerreros se enfocan en un camino mucho más marcial y violento, mientras que los sacerdotes son más eruditos y espirituales.

Los sacerdotes guerreros están presentes en los siguientes cultos y tienen las siguientes restricciones a las armas:

- Agrik: Puede usar todas las armas cuerpo a cuerpo, pero sólo armas arrojadizas y ballestas a distancia.
- Larani: Pueden usar todas las armas cuerpo a cuerpo y arcos cortos y largos.
- Morgath: Pueden usar todas las armas cuerpo a cuerpo ligeras (que hagan d6 como mucho), y pueden usar armaduras hasta la cota de malla.
- Naveh: Pueden usar todas las armas cuerpo a cuerpo y a distancia, pero sólo pueden usar armaduras hasta cuero tachonado y no pueden usar escudos. Pueden usar dos armas sin penalizador.
- Sarajin: Pueden usar todas las armas cuerpo a cuerpo, pero ninguna a distancia más allá de las arrojadizas.
- Ilvir: Puede usar solo armas romas y ligeras (que hagan d6 de daño como mucho), pero también pueden usar arcos largos y cortos. No pueden usar armadura más pesada que la de cuero tachonado, aunque sí pueden usar escudos.

Si quieres jugar con un sacerdote, por otro lado, puedes hacerlo siendo parte de estos cultos. Los sacerdotes sólo pueden usar bastones, dagas, hondas y ballestas, y no pueden usar armadura. Como contraparte, los sacerdotes utilizan esta tabla para determinar sus conjuros diarios.

Progresión de conjuros del sacerdotes				
Nivel del sacerdote	Nivel del conjuro			
	1	2	3	4
1	2	-	-	-
2	2	-	-	-
3	3	1	-	-
4	3	2	-	-
5	4	2	1	-
6	4	3	2	1
7	4	3	3	2

Además los sacerdotes de cada deidad tienen las siguientes particularidades:

- Halea: Pueden usar el látigo y armaduras hasta el cuero tachonado.
- Ilvir: Pueden usar arcos cortos y armaduras hasta el cuero tachonado.
- Larani: Pueden usar mazas, armaduras hasta el cuero tachonado, así como escudos.

- Peoni: Tienen un uso de curar heridas leves adicional al día, además de sus conjuros.
- Save K'nor: Cada nivel pueden añadir 1 conjuro de la lista universal del mago a su lista de conjuros. Este conjuro tiene que ser de un nivel que pueden lanzar.
- Siem: Tienen un uso de aura mágica (como un Mago de nivel 1) gratuito cada día (adicionalmente del resto de sus conjuros).

Expulsar no muertos: En Hârn los no muertos son una creación de Morgath, que es su amo y su señor. Todos los sacerdotes de otros dioses pueden expulsar no muertos, mientras que solo los de Morgath pueden comandarlos (ver pag. XX del manual de la marca del este).

Conjuros específicos de cada divinidad: Todos los clérigos tienen acceso a los conjuros generales de los clérigos (con la salvedad ya comentada de los conjuros reversibles). Sin embargo cada deidad puede tener algunos conjuros propios de ella misma que es sólo accesible a sus sacerdotes. Mira en las tablas para

## Mago

Los magos en Hârn son de dos tipos: o forman parte de alguna de las tradiciones minoritarias y escasas, generalmente de forma chamánica de los barbaros, o forman parte del Shek-Pvar, la cofradía de magos semisecreta dentro del gremio del saber arcano.

Todos los magos deben escoger una de estas dos opciones:

Por un lado pueden ser magos autodidactas o de alguna 'tradición menor'. Su dado de golpe es d6, puedes usar todas las armas cuerpo a cuerpo a una mano así como todas las armas de proyectiles y armaduras hasta el cuero tachonado pero no escudos. Sin embargo el conocimiento de la magia de estos magos es mucho menor, por lo que tienen esta progresión de conjuros. Además, sólo pueden escoger conjuros de la lista universal del mago.

<b>Progresión de conjuros del Mago Autodidacta</b>			
<i>Nivel del mago autodidacta</i>	<i>Nivel del conjuro</i>		
	1	2	3
1	1	-	-
2	1	-	-
3	2	-	-
4	2	1	-
5	2	2	-
6	2	2	1
7	2	2	1

Los magos del Shek-Pvar, por otro lado, son harina de otro costal. Por un lado se les considera automáticamente del estado de Agremiados. Además deben elegir una de las convocaciones (Lyahvi, Peleahn, Jmorvi, Fyvria, Odivshe o Savorya). Al ser parte de esa convocación tienen acceso a unos conjuros propios que sólo los shek-pvar (o los elfos, a discreción del Narrador) pueden aprender. Además al formar parte del Shek-Pvar tienen acceso a las capillas de la orden y cada vez que suban un nivel puedes aprender un conjuro de una de las capillas que visites (y uno adicional de tu convocación si encuentras una capilla de la misma). Sin embargo

la orden espera dos cosas de sus agremiados: por un lado lealtad a los shek-pvar, que en resumen implica no traicionarlos, no crear escándalos graves y no atraer atención sobre el conjunto de los magos. Por otro lado que se les done el 10% de las ganancias. Ir en contra del gremio puede conllevar convertirse en un renegado (ya no se le permitirá aprender magia en las capillas, se te expulsará del gremio e incluso se te perseguirá).

#### Paladines

En Hârn existen paladines y todos son sirvientes de Larani, que no en vano es conocida como la dama de los paladines. Un paladín de Hârn suele ser también un caballero y un miembro de una orden religiosa, por lo que se espera de él nobleza más allá de sus votos, lo cual tiende a llevar a conflictos entre sus votos religiosos y sus deberes feudales. Por otro lado, puedes usar la clase de Paladín sin problemas.

#### Asesinos

En Hârn existen asesinos de cierta profesionalidad, ya sea independientes, pero principalmente ligados al culto de Naveh. Aunque son perseguidos con toda la fuerza de la ley la iglesia de Naveh tiende a darles cobijo, para desgracia del resto del mundo.

#### Enanos

Los enanos en Hârn tienden a no salir de aventuras y cuando lo hacen tienden a hacerlo como guerreros bien pertrechados. Por eso mismo la clase de enano es perfecta para representar a esos escasos enanos que salen de aventuras o como mercaderes. Todos los enanos se consideran del estamento de Extranjeros.

#### Elfos

Los elfos de Hârn son naturalmente mágicos, pero también grandes guerreros y arqueros, lo cual hace que la clase de Elfo sea perfecta para representarlos. Los elfos sólo pueden escoger magia de la lista de conjuros universal del mago. A discreción del narrador pueden llegar a aprender otros conjuros si consiguen acceso a los mismos (lo cual no es especialmente fácil debido al secretismo de los Shek-Pvar, por otro lado). Todos los elfos se consideran del estamento de Extranjeros.

#### Bárbaro

Hârn es una tierra salvaje llena de bárbaros, por lo cual esta clase es perfecta para representarlos. Sin embargo no todos los bárbaros son berserkers (eso es algo más propio de los vikingos de allende a los mares). Para representar esto, los bárbaros pueden escoger uno de estos rasgos de clase:

- Furia: Como la que ya tiene el bárbaro.
- Reflejos rápidos: +1 a la iniciativa personal y a la sorpresa
- Atento: Pueden escuchar ruidos como ladrones de su nivel

#### El plebeyo

Requisitos: Ninguno

Características principales: Ninguna

Dado de golpe: 1d4

Nivel máximo: Especial

Los plebeyos son, en resumen, la enorme mayoría de la población de Hârn y más allá. Gente normal dedicada a su labor y a vivir como bien puede. La enorme mayoría de ellos no quieren saber nada de aventuras ni de grandes gestas, pero es posible que algún plebeyo decida que quiere algo más. La mayoría terminan heridos, volviendo a casa aprendiendo una valiosa lección... Eso sin contar los que nunca vuelven. Pero de vez en cuando se puede ver a algún plebeyo que lo consigue y que vive como un aventurero. Esta clase representa a estos plebeyos.

Los plebeyos pueden usar lanzas, dagas, porras y hondas, así como armaduras hasta la de cuero tachonado y escudos. Cada plebeyo puede tener un origen muy distinto (marcado en buena medida por su Estamento). Para representar estos orígenes y lo que pueden haber aprendido, cada plebeyo puede escoger hasta tres de estas habilidades. No se puede escoger una habilidad más de dos veces y alguna habilidad puede 'costar' dos habilidades (por lo que sólo se podría escoger esa habilidad y otra).

- Mercader: Puedes comprar al 10% más barato y vender un 10% más caro.
- Servicial: Tienes -1 a las tiradas de reacción.
- Veloz: +10'/3m a la velocidad de combate.
- Reacción veloz: +1 a la iniciativa
- Atento: +1 a las tiradas de sorpresa.
- Pies ligeros: +20'/6m en carrera tanto en cuanto estés huyendo del enemigo. Sólo puedes mantener esta velocidad un turno (10 minutos).
- Manitas: Puedes improvisar objetos simples con 1 turno y herramientas básicas. Estos objetos son de mala calidad y se rompen tras un uso.
- Recio: Gana +1 PG y -1 al valor de las salvaciones.
- Cazador (2 habilidades): Pueden usar arcos cortos y largos y pueden rastrear en zonas rurales. Además ganan +1 PG.
- Miliciano rural (2 habilidades): Pueden usar hachas y mazas, así como armadura hasta cota de malla. Además ganan +1 PG.
- Miliciano urbano (2 habilidades): Pueden usar armas de asta, ballestas y armaduras hasta cota de malla. Además ganan +1 PG.

Los plebeyos no tienen un gran futuro por delante, pero al llegar a nivel 3, antes de ganar los beneficios del mismo (los PG), el jugador puede decidir cambiar de clase a clérigo, guerrero, asesino, explorador o ladrón tanto en cuanto el personaje haya conseguido una forma adecuada de hacerlo. En ese momento el personaje pasará a considerar un miembro de esa clase con 1.000 PX, y de vuelta a nivel 1. Sin embargo el plebeyo conserva sus habilidades, pero desde ese momento pasará a ser miembro de esa clase, con sus rasgos de clase, tiradas de ataque, salvaciones... El plebeyo no 'gana' PG al volver a nivel 1 de esa nueva clase, pero si tuviera menos PG que el máximo de esa clase a nivel 1, el plebeyo pasaría a tener ese máximo.

Nada le impide al jugador que su personaje siga subiendo como plebeyo, aunque jugar con esta clase puede resultar un verdadero reto.

Tabla de progresión de niveles del Plebeyo			
Puntos de experiencia	Nivel	Dados de Golpe (1d4)	BA
0	1	1	-1
500	2	2	0
1.000	3	3	0
2.000	4	4	0
4.000	5	5	+1
8.000	6	6	+1
16.000	7	7	+1

Tabla de tiradas de Salvación del Plebeyo					
Nivel	Venenos y muerte	Varitas mágicas y cetros	Petrificación o parálisis	Armas de aliento	Conjuros y armas mágicas
1-4	16	15	13	16	14
5-7	14	14	11	14	12

## 6) Magia

### Listas de conjuros

Los conjuros presentes en Hârn son los siguientes. Algunos conjuros se han omitido (y por lo tanto no salen en la lista) y otros han sido modificados (salen marcados con un asterisco, más adelante están explicados sus cambios). Es posible añadir más conjuros como artes perdidas o algo similar, pero eso ya depende de cada Narrador y su interpretación de Hârn. Algunos conjuros se han cambiado de lista, por lo que es posible encontrar conjuros de clérigo, mago o incluso druida en listas de conjuros donde, de base, no estarían. Esto ejemplifica la extraña magia de Hârn.

#### Mago y elfo – Universal

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
Alarma	Bolsillos ocultos	Caballo fantasmal de Karkemish	Armadura natural
Aura mágica	Cambio de aspecto	Catalepsia de Usher	Detectar observación mágica
Caida de pluma	Ceguera	Clarividencia	Convocar monstruos ii
Cerrar portal	Cerradura arcana	Convocar monstruos i	Esfera invulnerable menor
Detectar magia	Detectar alineamiento	Disipar magia	Polimorfar
Disco flotante de nébula	Detectar el mal	Infravisión	Puerta dimensional
Dormir	Flecha ácida de nefertiri	Pequeño refugio de nébula	Quitar maldición
Escudo	Abrir	Protección contra el mal en grupo	-
Grasa	Localizar objeto	Protección contra proyectiles	-
Identificar	Fuerza fantasmal	Rayo eléctrico	-
Leer lenguas	Sordera	-	-
Leer magia	Telaraña	-	-
Protección contra el mal	Truco de la cuerda	-	-
Proyectil mágico	-	-	-
Sirviente invisible	-	-	-
Tos	-	-	-

Conjuros por tradiciones			
Conjuros de Lyahvi			
Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
Cambiar el yo	Imagen reflejada	Invisibilidad en grupo	Terreno ilusorio
Luz	Invisibilidad	Volar	Invisibilidad mejorada

Ventriloquia	Levitar	Muro de viento	Caminar por el aire
Conjuros de Peleahn			
Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
Manos ardientes	Esfera llameante	Acelerar	Trampa de fuego de nefertiri
Salto	Crear llama	Bola de fuego	Muro de fuego
Afectar fuegos normales	Fuerza extraordinaria de Kurgus	Lentitud	Esfera elástica de Fistan
Conjuros de Jmorvi			
Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
Reparar	Calentar/helar metal	Modelar la piedra	Encantar arma
Piedra mágica	Hoja resplandeciente	Runas explosivas	Transmutar roca en lodo
Garrote	Transformar metal*	Golpear	Piedra en púa
Conjuros de Fyvria			
Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
Agrandar persona	Piel de corteza	Toque vampírico	Contagiar enfermedad
Curar heridas leves*	Transformar madera	Crecimiento vegetal	Curar heridas graves*
Enredar	Rayo debilitador de Karkemish	Reducir plantas	Comunicar con la naturaleza
Conjuros de Odivshe			
Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
Bola de nieve de Fistán	Oscuridad	Respirar bajo el agua	Muro de hielo
Toque helado	Retraerse	Lanza de hielo	Tormenta de hielo
Crear agua	Guardia del dragón alado	Inmovilizar persona	Negraesfera
Conjuros de Savorya			
Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
Hechizar persona	Percepción extrasensorial	Indetectabilidad	Confusión
Borrar	Detectar lo invisible	Sugestión	Hechizar monstruo
Detectar trampas y fosos	Locura de Takhsi	Clarividencia	Miedo

### Clérigo - Univeral

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
Cooperación	Bendecir	Disipar magia	Curar heridas graves*
Protección contra el mal*	Silencio	Extirpar parálisis	Detectar mentiras
Curar heridas leves*	Canto	Glifo de protección	Inmunidad contra conjuros
Detectar el mal*	Conocer alineamiento	Crear comida y agua	Manto del valor
Detectar magia	Detectar hechizo	Plegaria	Protección contra el mal en grupo
Luz	Retener persona	Quitar maldición	Repudiar
Ordenar	Siesta	Vestimenta mágica de Nomolos	-
Purificar agua y comida	Encontrar trampas	-	-
Refugio	-	-	-

Dioses y conjuros reversibles

Los clérigos en Hârn tienen acceso a magia divina con normalidad. Los clérigos de deidades malvadas (Agrik, Morganth y Naveh) sólo pueden usar las versiones malvadas de los conjuros reversibles. Los clérigos de las deidades más benéficas (Peoni, Larani y Siem) pueden usar solo las versiones bondadosas de esos conjuros. Los clérigos de las deidades más neutrales (Halea, Ilvir, Save K'nor y Sarajin) pueden usar ambas versiones, aunque al a hora de prepararlos deben escoger que versión preparan (como es habitual).

Conjuros por deidades			
Conjuros de Agrik			
Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
Tronco siempreardiente	Crear fuego	Hoja de llamas*	-
Conjuros de Haleah			
Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
Cambiar el yo	Percepción extrasensorial	Sugestión	Confusión
Hechizar persona	Subyugar	Trampa de lazo	-
Conjuros de Ilvir			
Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
Escalada de araña	Encantar serpientes	Convocar ivashu I*	Convocar ivashu II*
Zancada prodigiosa	Combar madera	Crecimiento ivashu*	-
Conjuros de Larani			
Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
Quitar el miedo	Ayuda	Golpear	-
Conjuros de Morgath			
Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
Rostro cadavérico	Toque helado	Animar a los muertos	Curar ceguera y sordera
Invisibilidad ante los no muertos	Rayo debilitador de Karkemish	Calavera vigía	-

Conjuros de Niveh			
Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
Pasar sin dejar huella	Imagen reflejada	Indetectabilidad	Asesino fantasma
Muro de niebla	Invisibilidad	Fingir muerte	-
Conjuros de Peoni			
Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
Amistad animal	Hechizar animal	Curar enfermedad	Neutralizar veneno
Localizar animales o plantas	Veneno lento	Curar ceguera y sordera	-
Conjuros de Sarajin			
Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
Resistencia al frío	Helar metal	Fuerza extraordinaria de Kurgus	-
Conjuros de Save K'nor			
Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
Leer magia	Idea espontánea de Steinkel	Clarividencia	Lenguas
Identificar	Localizar objeto	Runas explosivas	-
Conjuros de Siem			
Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
Crear Agua	Augurio	Fulgor de estrellas	Adivinación
Fuego imaginario	Animal mensajero	Moldear la piedra	-

#### Conjuros modificados

Protección contra el mal\*: En Hârn los alineamientos funcionan en menor medida como una brújula moral que como una posición en la lucha cósmica. Por eso mismo este conjuro protege a los usuarios del mismo de seres mágicos de fuera del mundo (como orcos, ivashu y no muertos), pero no sirve de nada contra humanos. El alineamiento es indiferente.

Curar heridas leves\*: Este conjuro pasa a hacer que un personaje que tome un descanso natural pase a curarse 2d4+1 en vez de 1d4. Este conjuro sólo tiene efecto si se lanza antes del descanso. Si el descanso fuera interrumpido, el personaje aún se curaría 1d4.

Alternativamente este conjuro se puede lanzar para estabilizar a un moribundo y dejarlo a OPG.

Curar heridas graves\*: Igual que curar heridas leves, este conjuro mejora la curación natural: puede curar a un solo personaje 3d4+2 (o 2d4+1 si es interrumpido), o curar hasta a 3 personajes 2d4+1 (o 1d4 si es interrumpido). Alternativamente el conjuro se puede utilizar para intentar sanar una herida grave o brutal: al lanzarla sobre un PJ, este tiene la posibilidad de hacer otra tirada de salvación para ver si la herida sana y si lo hace, estará sanada después del siguiente descanso largo.

Hoja de llamas\*: La versión de este conjuro es más potente en Hârn. El portador de la hoja de llamas gana +2 al ataque ya la duración de la misma pasa a ser de 6 asaltos+2 por nivel.

Convocar monstruos I y II\*: Este conjuro permite traer a un monstruo de otro plano de existencia durante un breve espacio de tiempo, generalmente demonios, espíritus o fantasmas similares. El resto es igual.

Convocar ivashu I: Esta versión particular de convocar monstruos sólo disponible para los sacerdotes de Ilvir les permite invocar la presencia de un ivashu durante un breve periodo de tiempo. Este ivashu puede ser de hasta  $2+1d2$  dados de golpe, y se mantendrá con el sacerdote hasta 6 asaltos, +1 asalto/nivel.

Convocar ivashu II: Este conjuro funciona igual que convocar ivashu, pero la criatura es de hasta  $4+1d2$  dados de golpe.

Crecimiento ivashu\*: Este conjuro funciona como 'crecimiento animal', pero sólo puede lanzarse sobre ivashu.