

Hârn: Adaptación a Mythras



a siguiente adaptación se centra en ofrecer la adaptación más cruda y verosímil de Hârn en el formato de Mythras. En esta adaptación los personajes pueden esperar, igual que en Mythras, conflictos peligrosos, magia extraña y la importancia de pertenecer a una comunidad.

La adaptación tocará estos temas:

1. Culturas y pueblos de Hârn: Donde se explican los diversos orígenes culturales de los personajes, con sus reglas asociadas. A diferencia de otras adaptaciones de Mythras, la clase social impacta en las habilidades que pueden escoger los personajes.
2. Profesiones de Hârn: Donde se explican los oficios típicos (y no típicos) de Hârn y se modifican los que haya que modificar, además de añadir algunos nuevos.
3. Equipo en Hârn: Donde se presenta cual es el equipo presente y el nivel de vida de los personajes de Hârn.
4. Magia en Hârn: Donde se explica cómo utilizar la magia de Mythras en Hârn.

Sobre las adaptaciones

Estas adaptaciones son un trabajo fan hecho sin ningún ánimo de lucro y se pueden encontrar de forma gratuita.

Necesitaréis HârnWorld y otros libros de Columbia Games (editados en castellano por Outremer Ediciones) para poder jugar con estas adaptaciones.

Autor: Nirkhuz.

Maqueta y corrección: Herugor.

Ver. 0.2



1) Culturas y pueblos de Hârn

Las islas Hârnicas son un hervidero de culturas en distintos niveles de desarrollo que coexisten en mayor o menor medida, si bien los conflictos son comunes. Los hârnicos han ido desarrollando un estilo de vida feudal mientras que muchos jarinos siguen en un estadio tribal, lo cual inevitablemente lleva a malentendidos y violencia, si bien son menos acusantes de lo que en un principio pudiera parecer. Algunos reinos conviven con los bárbaros, mientras que otros luchan activamente con ellos e incluso alguno ha sido recientemente conquistado por dichos bárbaros en tiempos recientes. Para hacerlo todo más complicado, los vikingos ivinios son los conquistadores más recientes llegados a la isla y es donde se encuentra uno de los conflictos culturales más grandes de toda la isla, con una pequeña élite ivinia dominando a una gran masa de población jarina a punto de estallar. Los elfos y los enanos existen en Hârn, si bien son pueblos que tienden a la reclusión, especialmente los primeros. Para acabar hay cierta cantidad de extranjeros morando en la isla, muchos de los cuales tienen extrañas costumbres para los habitantes de las islas.

A diferencia de Mythras, aquí las culturas no ofrecen todas las habilidades posibles: algunas de ellas surgen de la clase social de los personajes, y qué habilidades dan depende de la suma de la clase social y la cultura, ya que reciben educaciones muy distintas. Cada clase social de cada cultura también añade un grupo de estilos de combate que se consideran «típicos» de la clase social y valen como los estilos de combate culturales. Las clases sociales existentes que dependen de la cultura quedan expuestas en su apartado.

Hârnica

Esta es la cultura más común de Hârn. La hârnica es una cultura híbrida, nacida de la mezcla de los jarinos nativos y los conquistadores lythios venidos en los siglos pasados. La hârnica es una cultura feudal, que se basa en una estructura donde los nobles gobernan a grandes masas de campesinos rurales a los que deben defender de los muchos peligros que hay en la isla. La cultura hârnica es bastante variada, ya que aunque tienen las mismas coordenadas culturales, un campesino de Chybisa y un vecino de Tarshal tienen vidas muy distintas. Aunque no son una construcción política feudal, los miembros de la república thárdica son de cultura hârnica, aunque tienen algunas excepciones que se harán notar más adelante.

Habilidades básicas

Conocimiento local, Influencia, Perspicacia, Voluntad.

Habilidades profesionales

Artesanía (Cualquiera no gremiada), Comerciar, Idioma (Jarino), Juego.

Clases sociales de la cultura hârnica

Esclavos

La esclavitud es una institución que no existe en toda la cultura hârnica, siendo presente sólo en la república thárdica y en el oscuro reino de Rethem. Los esclavos son, virtualmente, posesiones como bien pudieran ser los caballos u otros animales. No tienen derechos más allá de los que se pueden permitir gracias a sus amos, lo cual no implica que lleven vidas necesariamente pobres: los esclavos de los más ricos tienden a llevar vidas materialmente acomodadas, aunque siempre carecerán de verdadera libertad o derechos.

Habilidades básicas

Aguante, Engañar, Sigilo.

Habilidades profesionales

Actuar, Cortesía, Juego de manos, Leer/Escribir.

Estilos de combate típicos

Matón callejero

(Clava, Daga, Gran clava, Rodela // Temerario).

Superviviente desesperado

(Bastón, Clava, Gran clava, Piedra // Mentalidad defensiva).

Siervos

Los siervos son la gran masa de la población de Hârn. Haciendo un resumen muy rápido, la servidumbre se basa en un trato donde los siervos trabajan la tierra a cambio de la protección que les proporcionan sus señores feudales. Dentro de los siervos hay mucha variedad, desde los más menesterosos hasta algunos que tienen gran dosis de responsabilidad y libertad dentro del señorío. Sin embargo la vida del siervo se basa principalmente en el trabajo de la tierra, a la que están ligados por generaciones.

Habilidades básicas

Aguante, Costumbres, Percepción.

Habilidades profesionales

Cortesía, Orientación, Rastrear, Supervivencia.

Estilos de combate típicos

Leva rural

(Hachuela, Honda, Tarja, Lanza corta // Combate en formación)

Arquero vasallo

(Arco largo, Daga, Hachuela, Tarja, // Puntería de tirador)



Libre rural

No todos aquellos que trabajan la tierra son siervos, incluso dentro de la sociedad feudal. Cierta porcentaje de campesinos son libres, con lo cual no tienen obligaciones feudales para con los dueños de sus tierras. Esto no quiere decir que no tengan otras obligaciones, pero generalmente llevan vidas mucho más autónomas que los siervos. Esto es una bendición y una maldición, ya que los campesinos libres tienen menos protección contra hambrunas, accidentes y problemas ya que no suelen contar más que con su familia cuando las cosas realmente se tueren.

Habilidades básicas

Aguante, Costumbres, Percepción.

Habilidades profesionales

Cortesía, Artesanía (Una a elegir), Enseñar, Supervivencia.

Estilos de combate típicos

Leva rural

(Hachuela, Honda, Tarja, Lanza corta // Combate en formación)

Salteador ocasional

(Arco corto, Daga, Hachuela, Tarja // Luchador precavido)

Libre urbano

Hârn no es una región muy urbanizada, aunque cuenta con ciudades de cierto tamaño. La mayoría de habitantes de las ciudades son personas libres que viven en las mismas, pero eso no implica que tengan unas grandes condiciones de vida: Todas las personas libres de las ciudades que no trabajan en un gremio tienen que ganarse la vida como pueden. Muchos son campesinos y trabajan las tierras de alrededor de la ciudad, pero también hay gran cantidad de trabajadores no agremiados, como mayordomos, criados o tenderos que llevan vidas complicadas. La vida en la ciudad es sustancialmente distinta a la del campo y muchas veces el choque entre ambas visiones del mundo resulta patente.

Habilidades básicas

Atletismo, Pelea, Sigilo.

Habilidades profesionales

Burocracia, Callejero, Cortesía, Juego de manos.

Estilos de combate

Leva urbana

(Espada corta, Hachuela, Heraldo, Lanza corta // Lucha en formación)

Matón callejero

(Clava, Daga, Gran clava, Rodela // Temerario)

Agremiado

Los gremios son organizaciones que se dedican a velar por la calidad del trabajo en Hârn, además de que también sirven como método de protección de sus agremiados, tanto legal como económicamente. Conseguir entrar en un gremio no es nada fácil, y generalmente es algo heredado de padres a hijos (aunque estos tienen que pasar su aprendizaje igual). Aunque técnicamente los agremiados no cuentan con más derechos que sus vecinos no agremiados, los gremios proporcionan una gran cantidad de protección y acceso a conocimientos especializados, algo que hace que la vida de sus agremiados tienda a ser más cómoda.

Habilidades básicas

Conducir, Costumbres, Percepción.

Habilidades profesionales

Burocracia, Callejero, Cortesía, Leer/Escribir.

Estilos de combate típicos

Leva gremial

(Espada corta, Guja/Ronfea, Heraldo, Lanza corta // Lucha en formación)

Guardia del gremio

(Espada corta, Daga, Maza, Tarja // Noquear)

Noble

Los nobles son el pináculo de la pirámide feudal. Herederos de familia que alcanzaron el poder en el pasado, generalmente por la fuerza de las armas, los nobles son los encargados de velar por la seguridad de sus señoríos y administrarlos. La nobleza no es una clase única, sino que está enormemente estratificada, los mayores títulos conllevan tener más tierras propias y más vasallos bajo tu servicio, muchos de los cuales son nobles ellos mismos, que tienen sus propios vasallos, y así hasta organizar toda la sociedad. Sin embargo sí que hay una constante: desde el más pobre de los caballeros hasta el más poderoso rey: los nobles cuentan con derechos propios reconocidos en la mayoría de reinos de Hârn que los distinguen de sus vasallos y los hacen destacar.

Habilidades básicas

Aguante o Bailar, Atletismo o Cantar, Montar.

Habilidades profesionales

Cortesía, Leer/Escribir, Oratoria, Saber (uno cualquiera) o Seducción.

Estilos de combate típicos

Escudero hârnico

(Espada larga, Daga, Heraldo, Lanza Corta // Combate montado)

Cazador nobiliario

(Arco corto, Daga, Lanza Corta, Lanza Larga // Hostigador)

Jarinos

Los jarinos son los humanos nativos de Hârn. Llegaron hace miles de años, según se cree, y se asentaron por toda la isla. La mayoría de jarinos viven aún hoy en un estado eminentemente tribal y son considerados bárbaros por gran parte de los hârnicos. Los jarinos viven divididos en tribus, y cada una de ellas cuenta con su tipo de gobierno y sus costumbres, aunque comparten ciertos elementos culturales, como la importancia de los clanes familiares o su vida no feudal.

Habilidades básicas

Aguante, Evadir, Sigilo y una a elegir entre Atletismo, Montar, Nadar o Percepción.

Habilidades profesionales

Artesanía (Una a elegir), Idioma (Hârnico), Orientación, Supervivencia.

Clases sociales de la cultura jarina

Esclavos

Algunas de las tribus jarinas practican el esclavismo, especialmente con prisioneros de guerra. Estos esclavos son tratados de formas muy distintas entre las tribus: En algunas son tratados básicamente como criados y con cierto respeto, en otras llevan vidas cortas y a menudo brutales.

Habilidades básicas

Engañar, Influencia, Perspicacia.

Habilidades profesionales

Actuar, Cortesía, Juego de manos, Seducción.

Estilos de combate típicos

Superviviente desesperado

(Bastón, Clava, Gran clava, Piedra // Mentalidad defensiva)

Matón salvaje

(Clava, Gran clava, Hachuela, Piedra // Partir escudos)

Libres

La enorme mayoría de jarinos se consideran gentes libres. Tienen obligaciones para con sus clanes, tribus y familias, sí, pero no cuentan con señores feudales claros y su sociedad es menos estratificada que la hârnica. Ser una persona libre de un clan jarino suele implicar, sin embargo, una gran carga de obligaciones sociales, familiares y culturales, con especial énfasis en la defensa de la tribu y la sustentación de la misma.

Habilidades básicas

Músculo, Percepción, Voluntad.

Habilidades profesionales

Arte (uno a elegir), Cultura (Jarina), Comerciar, Enseñar,

Estilos de combate típicos

Matón salvaje

(Clava, Gran clava, Hachuela, Piedra // Partir escudos)

Asaltante bárbaro

(Hachuela, Lanza Corta, Jabalina, Tarja // Hostigador)

Súbditos

Aunque los jarinos funcionan en clanes, algunos jarinos han acabado bajo el dominio de otros pueblos, como aquellos que viven en Ivinia, los súbditos de los enanos de Azadmere o aquellos que viven junto con los sindarin. Aunque sus vidas son realmente muy distintas (poco tiene que ver un oprimido súbdito jarino de Orbaal con un vasallo jarino de Azadmere) suelen cumplir las mismas funciones en distintos sitios: trabajar la tierra y el ganado para satisfacer las necesidades impuestas por sus señores.

Habilidades básicas

Conocimiento local, Influencia, Percepción.

Habilidades profesionales

Cultura (Señores*), Idioma (Señores*), Comerciar, Cortesía.

Estilos de combate típicos

Leva jarina

(Lanza corta, Tarja, Jabalina, Hachuela // Muro de escudos)

Asaltante bárbaro

(Hachuela, Lanza Corta, Jabalina, Tarja // Hostigador)

*: Generalmente Hârnica, Ivinia, Sindarin o Khuzdul.

Jefes

Algunas tribus jarinas cuentan con claros jefes (aunque otras, sin embargo, tienen una estructura de mando mucho más difusa). Esto suele implicar ser parte de clanes de gran prestigio dentro de la tribu, lo cual también implica obligaciones patentes. A veces esta pequeña aristocracia no dura más de una o dos generaciones, mientras que otras hasta cierto punto se convierte en una clase en si misma muy similar a la nobleza feudal.

Habilidades básicas

Influencia, Músculo, Perspicacia.

Habilidades profesionales

Cortesía, Cultura (Jarina), Enseñar, Oratoria.

Estilos de combate típicos

Caudillo jarino

(Espada larga, Tarja, Lanza corta, Jabalinas // Temerario)

Asaltante bárbaro

(Hachuela, Lanza Corta, Jabalina, Tarja // Hostigador)

Ivinios

Al noreste de Hârn, cruzando el mar, se encuentra la dura tierra de Ivinia. De esta tierra surgieron hace poco un gran grupo de duros marineros y vikingos que atacaron el norte de Hârn en busca de botín, y que se asentaron tras descubrir que esta tierra les gustaba y que sus habitantes jarinos parecían presa fácil. Desde entonces estos ivinios han creado el reino de Orbaal, sometiendo a varias tribus de jarinos bajo su duro mando. En su breve historia Orbaal ha vivido rebeliones y derrotas militares, y ahora los ivinios de Hârn se encuentran en una posición en extremo delicada.

Habilidades básicas

Aguante, Manejo de botes, Nadar, Pelea.

Habilidades profesionales

Artesanía (Una), Cultura (Hârnica o Jarina), Idioma (Hârnico o Jarino), Orientación.

Clases sociales de la cultura ivinia

Thralls

Los thralls son los esclavos de los ivinios. Generalmente conseguidos como prisioneros de guerra, los thralls también pueden serlo por nacimiento. La vida de los thralls suele ser dura triste y muy peligrosa, ya que los ivinios los tratan peor que a sus perros.

Habilidades básicas

Influencia, Perspicacia, Sigilo.

Habilidades profesionales

Artesanía (Una), Cortesía, Juego de manos, Seducción.

Estilos de combate típicos

Thrall ivinio

(Hachuela, Jabalina, Tarja, Daga // Hostigador)

Matón salvaje

(Clava, Gran clava, Hachuela, Piedra // Partir escudos)

Bondi

La mayoría de ivinios son gentes libres que viven de su trabajo, generalmente relacionado con el mar, la ganadería, el comercio o las armas. Se dividen en clanes, que si bien son menos cerrados que los jarinos, siguen contando con muchas obligaciones con respecto a su familia y su nobleza. Tienen una gran cantidad de derechos reconocidos tácitamente respecto a otras gentes libres de Hârn, lo cual les da cierto aire de superioridad sobre los demás.

Habilidades básicas

Atletismo, Músculo, Voluntad.

Habilidades profesionales

Comerciar, Juego, Navegación, Supervivencia.

Estilos de combate típicos

Bondi ivinio

(Lanza corta, Espada ancha, Hachuela, Vikingo // Muro de escudos)

Vikingo

(Hachuela, Vikingo, Espada ancha, Jabalina // Juego de pies excelente)

Jarls

La nobleza de la cultura Ivinia vive anclada en una posición aristocrática a menudo conseguida con la riqueza que proporciona el botín y la fuerza de las armas. Los jarls ivinios en Hârn se encuentran en una posición de debilidad, con muchos bondi que buscan ganarse la vida y progresar y una gran cantidad de súbditos jarinos al borde de la rebelión.

Habilidades básicas

Influencia, Músculo, Voluntad

Habilidades profesionales

Cortesía, Navegación, Oratoria, Supervivencia.

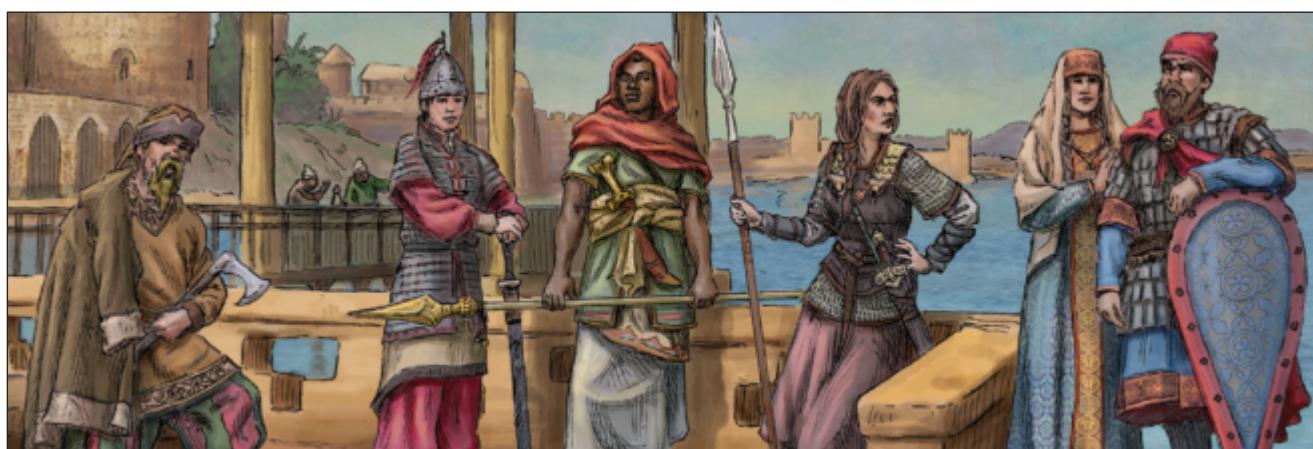
Estilos de combate típicos

Jarl ivinio

(Espada ancha, lanza corta, hachuela, Vikingo // Grito intimidante)

Vikingo

(Hachuela, Vikingo, Espada ancha, Jabalina // Juego de pies excelente)



Khuzdul

Los enanos de Azadmere son de los pocos enanos que siguen quedando ya no solo en Hârn, sino en todo Lythia.

Se cree que hay más enanos por el continente, si bien están escondidos de los humanos, a los que evitan activamente. Azadmere es el último bastión de este pueblo en el mundo, y sus enanos cargan con el peso de mantener su cultura, que está en franca decadencia.

Sobre los enanos: Puedes usar los enanos del manual de Mythras (p. 251) para los atributos de los enanos de Hârn. La única salvedad es que los enanos de Hârn calculan sus puntos de Magia usando su POD/2 debido a su dificultad natural para usar las artes arcanas.

Habilidades básicas

Aguante, Cantar, Músculo, Voluntad.

Habilidades profesionales

Artesanía (Una), Idioma (Hârnico o Jarino), Mecanismos, Supervivencia.

Miembro de un clan de Azadmere

La enorme mayoría de enanos de Hârn provienen de Azadmere. Este reino-ciudad contiene el último bastión de los enanos, desde donde realizan sus maravillosas obras de artesanía. Los enanos de Azadmere viven en una estructura familiar fuertemente clanaria, donde tienen cierta libertad limitada pero donde también deben mantener los oficios y costumbres de su clan.

Algunos enanos de Azadmere son mercaderes y están acostumbrados a viajar a las tierras de los humanos, mientras que otros nunca abandonan Azadmere en toda su larga vida.

Habilidades básicas

Influencia, Conocimiento local, Perspicacia.

Habilidades profesionales

Burocracia, Idioma (Hârnico o Jarino), Leer/Escribir, Saber (Uno relacionado con el clan).

Estilos de combate típicos

Milicia de Azadmere

(Hacha de batalla, Heraldo, Lanza corta, Espada ancha // Lucha en formación).

Cazador de Azadmere

(Arco corto, Lanza corta, Daga, Honda // Puntería de tirador)

Extranjeros

Hârn es una isla algo apartada, pero sin embargo la llegada de viajeros y comerciantes desde Lythia es relativamente común. Cada uno tiene sus motivos para acudir a la isla, desde el simple comercio a la conquista, pasando por el peregrinaje religioso, las obligaciones políticas o incluso la huida. Los extranjeros suelen ser aceptados en Hârn, tanto en cuanto tengan algo que ofrecer y no intente imponer sus extrañas costumbres a los tradicionales (y a veces incluso cerrados de mente) habitantes de las islas.

Si quieres jugar con un extranjero eres libre de usar alguna de las «culturas genéricas» de Mythras. Habla con tu DJ para darle algo de forma y cambiar alguna de las habilidades para hacerla más adecuada para la cultura en cuestión.

Exiliados

Algunos enanos de Azadmere deciden dejar el lugar, ya sea por alguna desavenencia insalvable con su familia, por ser un criminal o por simple ansia de aventura y de ver qué hay más allá.

Estos enanos suelen asentarse en tierras de los humanos, donde sus habilidades son muy bien valoradas, si bien tienden a llevar vidas solitarias, ya que rara vez se cruzan con otro de los suyos.

Habilidades básicas

Influencia, Pelea, Ocultar.

Habilidades profesionales

Comerciar, Idioma (Hârnico), Juego, Leer/Escribir.

Estilos de combate típicos

Guardia de caravanas

(Hacha de batalla, Heraldo, Maza, Lanza corta // Mentalidad defensiva)

Mercenario enano

(Hacha de batalla, Heraldo, Arco corto, Espada ancha // Muro de escudos)

Sindarin

Los elfos de Hârn son criaturas extrañas, casi mitológicas, si bien son muy reales. Tienen dominio sobre una buena porción del sur de la isla, el reino-santuario de Erael, donde moran los últimos elfos en pequeñas unidades familiares y asentamientos de no gran tamaño. De vez en cuando los elfos salen del bosque, pero siempre es por alguna buena razón que suelen mantener en secreto.

Sobre los elfos: Puedes usar los elfos del manual de Mythras (p. 251) para los atributos de los elfos de Hârn sin problema.

Habilidades básicas

Bailar, Cantar, Evadir, Influencia, Percepción, Sigilo, Voluntad.

Habilidades profesionales

Acrobacias, Cortesía, Idioma (Hârnico), Idioma (Jarino), Leer/Escribir, Magia común, Orientación, Supervivencia.

Estilos de combate típicos

Batidor sindarín

(Arco largo, Sable, Daga, Tarja // Puntería de tirador)

Protector de Shava

(Lanza corta, Tarja, Sable, Arco largo // Espadachín)

2) Profesiones en Hârn

Hârn es un mundo medieval, lo cual conlleva una organización social centrada alrededor del trabajo de la tierra. No toda la población de Hârn es campesina (nada más lejos, de hecho) pero el mundo es eminentemente rural. No hay muchas ciudades en Hârn y salvo un par, todas son bastante pequeñas. La población habita núcleos de población mucho más pequeños y dispersos, centrados alrededor de (generalmente) pequeños señoríos. Esto es aún más fuerte en el caso de los jarinos, donde su población a veces se reduce a pequeños núcleos familiares muy dispersos en el espacio.

Todo esto conlleva una separación muy fuerte de los oficios y el trabajo.

Los personajes de Hârn deberían tener un oficio acorde a su cultura y clase social. Esto no implica que deba ser siempre así: las excepciones existen y pueden tener sentido. Tómese esto como una guía, más que como una ley inscrita en piedra, sobre Hârn y sus profesiones. Por ejemplo, algunos enanos llegan a ser hechiceros, pero es un proceso muy extraño y son muy pocos los enanos que se dedican a ese oficio.



Hârnicos					
Esclavos	Siervos	Libre rural	Libre urbano	Agremiado	Noble
Acompañante	Granjero	Adiestrador de animales	Agente	Alquimista	Cortesano
Adiestrador de animales	Pastor	Cazador	Granjero	Artesano	Guerrero
Agente	Pescador	Explorador	Erudito	Artista	Sacerdote
Artista		Granjero	Ladrón	Erudito	
Erudito		Guerrero	Marinero	Hechicero	
Funcionario		Marinero	Pastor	Médico	
Granjero		Minero	Sacerdote	Mercader	
Guerrero		Pastor	<i>Servidor</i>		
Médico		Pescador			
Minero		Sacerdote			
Pastor					
Pescador					

Jarinos				Khuzdul	
Esclavos	Libres	Súbditos	Jefes	De Azadmere	Exiliado
Artesano	Artesano	Granjero	Cazador	Alquimista	Artesano
Granjero	Cazador	Pastor	Chamán	Artesano	Guerrero
<i>Servidor</i>	Chamán	Pescador	Guerrero	Cazador	Mercader
Pastor	Explorador	<i>Servidor</i>	Erudito	Erudito	
	Granjero			Funcionario	
	Guerrero			Guerrero	
	Minero			Médico	
	Pastor			Minero	
	Pescador			Mercader	

Ivinios			Sindarin	
Thrall	Bondi	Jarl	Todos	
Artesano	Artesano	Explorador	Adiestrador de animales	
Granjero	Cazador	Guerrero	Artesano	
<i>Servidor</i>	Explorador	Marinero	Artista	
Minero	Granjero	Sacerdote	Cazador	
	Guerrero		Erudito	
	Minero		Guerrero	
	Mercader		Hechicero	
	Minero		Médico	
	Pastor			
	Pescador			
	Sacerdote			

Nuevas profesiones

Servidor

Mayordomo, sirviente, lacayo, criado...

Los servidores son, en conjunto, gente que se encarga de hacerles la vida más fácil a otros relevándoles de sus tareas domésticas. Los servidores son tan variados como sus amos: a veces son una mano extra en una granja o mano contratada para una tienda o una casa urbana, si bien también pueden ser el servicio en la casa de un señorío o esclavos encargados de las tareas más abyectas. En conjunto, se dedican a hacer su trabajo sin hacer mucho ruido (salvo que haya mucha confianza con sus empleadores) y a intentar que todo funcione como debe ser.

Habilidades Básicas: Costumbres, Engañar, Influencia, Ocultar, Percepción, Perspicacia, Sigilo.

Habilidades Profesionales: Actuar, Burocracia, Callejero, Cortesía, Leer/Escribir, Música, Seducción.

Sacerdotes

En Hârn los sacerdotes de cada deidad reciben un entrenamiento muy diferenciado. En la sección de Magia y Religión se tratará sobre ellos en más profundidad.

Hechiceros

Los hechiceros de Hârn son miembros de Shek-Pvar, una cofradía secreta dentro del Gremio del Saber arcano. En la sección de Magia y Religión se tratará sobre ellos en más profundidad.

Chamanes

En Hârn no existe el animismo, pero los bárbaros jarinos sí que cuentan con algunos magos autodidactas conocidos como chamanes. En la sección de Magia y Religión se tratará sobre ellos en más profundidad.

3) Equipo en Hârn

Las islas hârnicas se encuentran en un estadio similar a la plena edad media inglesa, si bien existen algunas anomalías o «anacronismos» en una isla tan variada que cuenta con bárbaros similares a la alta edad media o maestros artesanos enanos. A la hora de usar el equipo presente en el manual de Mythras, hay que tener algunas consideraciones.

Dinero

Mythras usa un patrón plata muy similar al de Hârn. En Hârn, un penique de plata es lo que gana de normal una persona que trabaja de forma no cualificada. En Mythras, una moneda de plata es lo que una persona gasta en vivir en un día de forma frugal. Aunque hay una pequeña diferencia, no es tanta como para tener que hacer ningún cambio sustancial a los precios aparecidos en el manual (aunque sí que es posible que cambie el dinero que manejan los PJ, mira el siguiente apartado para más detalles).

Hârn tiene sus propias monedas y la base monetaria es el penique de plata (1 d).

4 cuartos: 1 penique (1 d)

12 peniques: 1 chelin (12 d)

20 chelines: 1 libra (240 d)

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 suele 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 320 d, 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, por lo tanto ignora la conversión monetaria presente en Mythras (p. 55 del manual básico).

Ingresos, nivel de vida y clase social

A la hora de hacer una campaña en Hârn, se han diseñado unas tablas de costes mínimos distintas, basadas en la cultura y clase social de los personajes. De la misma manera se ha diseñado una tabla de ingresos, que presuponen que el personaje hace su trabajo con normalidad y sin problemas.

Estas tablas sirven como guía para ver cómo es la vida de los personajes hârnicos. No es que la mayoría de gente funcione con una base monetaria, ya que para casi todos la riqueza está en la tierra, las herramientas, las propiedades y el ganado. La mayoría de las tribus jarinas, por ejemplo, tienen poco uso para las monedas. Sin embargo estas tablas sirven para más o menos imaginar cómo es la vida de los habitantes de Hârn y la capacidad que tienen de ganar propiedades. Lo cual, para la mayoría, no suele ser mucho, como se puede suponer. Además estos son los ingresos «medios», ya que no todos los agremiados, por ejemplo, viven con las mismas condiciones.



Hârnicos						
Clase social	Ingresos diarios	Gastos diarios	Ingresos semanales	Gastos semanales	Estacionales	Hogar típico
Esclavo	Especial	-	Especial	-	-	Habitación
Siervo rural	1,25	1	8,75	7	Normal	Choza del señor
Libre rural	1,5	1	10,5	7	-5% a la tirada	Choza propia
Libre urbano	2	1,5	14	10,5	Normal	Casita urbana
Agremiado	3	2	21	14	+5% a la tirada	Casa urbana
Noble	Rentas	2 d + Señorío	Rentas	14 + Señorío	Normal	Casa señorial
Jarinos						
Clase social	Ingresos diarios	Gastos diarios	Ingresos semanales	Gastos semanales	Estacionales	Hogar típico
Esclavo	Especial	-	Especial	-	-	El suelo
Libre	1,5	1	10,5	7	Normal	Casa comunal
Súbdito	1,25	1	8,75	7	+5% a la tirada	Choza del señor
Jefe	5	2	35	15	Normal	Casa propia
Ivinios						
Clase social	Ingresos diarios	Gastos diarios	Ingresos semanales	Gastos semanales	Estacionales	Hogar típico
Thrall	Especial	-	Especial	-	Normal	El suelo
Bondi	2	1,5	14	10,5	Normal	Casa comunal
Jarl	10	3	70	21	Normal	Gran casa
Khuzdul						
Clase social	Ingresos diarios	Gastos diarios	Ingresos semanales	Gastos semanales	Estacionales	Hogar típico
De Azadmere	4	2	28	14	+5% a la tirada	Habitación en el hogar del clan
Exiliado	3	1,5	14	10,5	Normal	Casita propia
Sindarin						
Clase social	Ingresos diarios	Gastos diarios	Ingresos semanales	Gastos semanales	Estacionales	Hogar típico
Sindarin	6	3	42	21	+5% a la tirada	Casa comunal

Esclavos: Los esclavos no tienen una ganancia propia pero, por otro lado, tampoco tienen gastos, ya que se los sufragan sus amos. Un esclavo puede esperar ganar cada semana el equivalente a 1 día de trabajo de su amo, aunque sólo puede conseguir esto un 25% de las semanas. Sin embargo algunos esclavos reciben grandes sumas de sus amos, tanto en cuanto se lleven bien con ellos y sus amos tengan riquezas para este fin, pero esto es algo que se sale por completo de la escala «típica» de ganancias e ingresos y se gestiona fuera de este sistema.

Rentas: Los nobles no ganan dinero como tal, sino que reciben impuestos y rentas de sus vasallos. Los nobles reciben generalmente un 5% de rentas diarias de sus vasallos. Así si un noble cuenta con 80 siervos rurales que ganan cada uno 1,25 d al día, puede esperar recibir al día unos 5 d. Estas rentas generalmente se pagan una o dos veces al año y a veces se suelen sustituir en especie, en servicios o en horas de trabajo en las tierras del señor. Los señores que tienen pocos vasallos, o que pasan por una mala racha, tienden a subir los impuestos, dedicarse al bandidaje o buscar fortuna como caballeros en la batalla, con diversos grados de éxito y problemas para sus vasallos y señores.

Por otro lado los gastos del señor también dependen del número de siervos que tenga y representan distintos servicios (hombres de armas, fortificaciones, etc.) que implica un gasto de un 1% por cada súbdito a su servicio, además de un gasto fijo de 2 d diarios en razón de alimentación y servicios básicos. El mencionado noble anterior ganaría 5 d diarios, pero debería pagar 2,8 d al día en gastos. Este estamento representa en buena medida la pequeña nobleza rural. Los grandes nobles posiblemente tengan gastos fijos mucho más altos.



Armas y armaduras adecuadas y caballerescas

Algunas de las armas y del equipo que se asume como normal en Mythras para el periodo Medieval no existe en Hârn o tiene extrañas consideraciones al respecto. Además algunas de las armas se consideran caballerescas o «nobiliares» y aunque una persona ajena al estamento de los nobles puede usarla, en la mayoría de los casos se considera un crimen el hecho de llevarla sin un permiso expreso dado por un noble o una autoridad similar.

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 en Hârn.



Arma de una mano	¿Existe en Hârn?	¿Caballeresca?	Notas
Alfanje	Sí	No	Típica de hombres de armas campesinos.
Bola y cadena	Sí	Sí	Empieza a popularizarse entre algunos caballeros.
Cadena	Sí	No	Extremadamente rara, sólo utilizada por algunos sectarios de Naveh.
Cimitarra	Sí	No	Existentes en Lythia, muy raras en Hârn.
Clava	Sí	No	
Cuchillo	Sí	No	
Daga	Sí	No	
Espada ancha	Sí	Sí	Algo pasada de moda, popular entre los ivinios.
Espada larga	Sí	Sí	El arma ideal del caballero hârnico.
Espada corta	Sí	No	No suelen verse como armas principales. Populares en los juegos pamesianos.
Estoque	No	-	
Hacha de batalla	Sí	Sí	Popular entre los enanos, también entre los caballeros más fuertes.
Hachuela	Sí	No	
Lanza corta	Sí	No	El arma más común, usada tanto en la caza como en la guerra por nobles y campesinos por igual.
Lanza de caballería	Sí	Sí	
Látigo	Sí	No	Una rareza, sólo los seguidores de Halea los usan como armas.
Main Gauche	No	-	
Mayal	Sí	No	Suelen ser considerados armas campesinas.
Maza	Sí	Sí	Aunque se considera un arma noble, los sacerdotes de Agrik y Larani tienen prebenda especial para utilizarlas, por lo cual esa arma se suele asociar a estos cultos.
Pico militar	Sí	No	Una rareza casi solo usada por enanos.
Red	Sí	No	Utilizada por los gladiadores de los juegos pamesianos casi en exclusiva.
Sable	Sí	No	Sólo las ligeras espadas élficas pueden ser consideradas sables.
Tridente	Sí	No	Otra rareza típica de los juegos pamesianos.



Armas de dos manos	¿Existe en Hârn?	¿Caballeresca?	Notas
Alabarda/Hacha de armas	No	No	
Bastón	Sí	No	
Cuerda de estrangular	Sí	No	Una rareza utilizadas por los sectarios de Naveh.
Espadón	Sí	Sí	Utilizada por los caballeros más fuertes.
Gran clava	Sí	No	Asociada principalmente a los gargun, tiene mala fama.
Gran hacha	Sí	No	Utilizada generalmente por los ivinios y los enanos.
Gran martillo	No	-	
Guja/Ronfea	Sí	Sí	Utilizada principalmente por hombres de armas campesinos bajo prebenda nobiliaria.
Lanza larga	Sí	No	Utilizada principalmente por bárbaros.
Mayal militar	Sí	No	Se asocia a campesinos alzados en armas o levas mal preparadas.
Pica/Sarisa	No	-	
Xyston	No	-	

Armas a distancia	¿Existe en Hârn?	¿Caballeresca?	Notas
Arco corto	Sí	No	Asociado a la caza.
Arco largo	Sí	No	
Arco recurvado	Sí	No	Muy raro en Hârn, pero existente en otras partes de Lythia.
Atlatl	No	-	
Ballesta ligera	Sí	No	Prohibida en la mayoría de reinos como arma, pero no en la caza. Se suele asociar a bandidos y malhechores.
Ballesta pesada	Sí	No	Un arma enana, hecha por completo de metal.
Boleadoras	No	No	
Cerbatana	Sí	No	Utilizada casi en exclusiva por los sectarios de Naveh.
Dardo	Sí	No	Principalmente usado por bárbaros.
Disco	No	No	
Honda	Sí	No	Asociada a campesinos y pastores.
Honda de fuste	Sí	No	Muy poco utilizada fuera de asedios.
Jabalina	Sí	No	
Piedra/Roca	Sí	No	

Armadura	¿Existe en Hârn?	¿Caballeresca?	Notas
Natural/Curada	Sí	No	Típica de bárbaros y gargun.
Acolchada/Reforzada	Sí	No	La básica de los hombres de armas campesinos.
Laminada	Sí	No	Popular entre algunos bárbaros y exótica en Tharda.
Escamas	Sí	No	Popular entre los ivinios y los enanos.
Coraza	Sí	No	Extraña, sólo existente en Tharda y en algunos sitios de Lythia. Sin embargo, en yelmos es muy común, ya que representa los yelmos abiertos de metal.
Mallas	Sí	Sí	La armadura predilecta de los caballeros hârnicos.
Placas y mallas	Sí	Sí	Sólo existen los yelmos. Representa los yelmos cerrados acompañados de una cofia de malla interna.
Armadura de placas	No	-	Aún no se tiene la tecnología para hacer estas armaduras.

Escudos	¿Existe en Hârn?	¿Caballeresca?	Notas
Cometa	Sí	Sí	Algo pasado de moda, pero aún se pueden encontrar algunos.
Heraldo	Sí	Sí	El escudo predilecto del caballero hârnico.
Hoplón	No	-	
Pelta	No	-	
Rodela	Sí	No	Utilizado por los gladiadores de los juegos pamesianos.
Scutum/Pavés	Sí	No	Utilizado casi en exclusiva por los legionarios de Tharda.
Tarja	Sí	No	El escudo común entre bárbaros.
Vikingo	Sí	No	El escudo ivinio por excelencia.

4) Magia en Hârn

Lythia es un mundo donde la magia está presente, si bien envuelta en redes de misterio y desconocimiento. La magia es poco común y aprender a usarla conlleva un gran esfuerzo y adentrarse en oscuros misterios o, por otro lado, en la adoración sincera a los dioses, que premian a sus fieles con cierta cantidad de poder mágico.

Respondiendo a las preguntas sobre la magia de la página 115 del manual, la magia en Hârn existe de la siguiente manera.

¿Qué disciplinas mágicas están disponibles?

En Hârn está presente la magia común, la hechicería y el teísmo. El resto de disciplinas mágicas no se conocen en Hârn, o se tratan de forma distinta (mira la sección sobre Chamanes para más detalles).

¿Qué tradiciones mágicas controlan el uso de la magia?

La magia en Hârn está principalmente asociada al Shek-Pvar, una especie de grupo cerrado (si bien no del todo secreto) que opera dentro del Gremio del Saber Arcano. Estos son los principales garantes de la Hechicería hârnica, y también del uso de la magia común. Las iglesias de los distintos dioses tienen acceso al teísmo, si bien su versión es menos poderosa que en otras ambientaciones. Ambos grupos usan algo de Magia Común, si bien de forma particular. Los elfos, por otro lado, tienen un acceso a la Magia Común mucho más abierto, siendo el pueblo más mágico de todo Hârn.

¿Cuántas facultades mágicas proporcionan cada tradición?

No muchas, y varían depende de la tradición. Se verá más adelante en cada apartado.

¿Cuánto tiempo es necesario para usar la magia?

Igual que el estándar de Mythras.

¿Cómo se genera y se recupera la energía mágica?

La energía mágica en Hârn se recupera con el paso del tiempo, ya que la magia es una energía que fluye desde otros planos hacia Kethira. Toda criatura recarga su energía mágica de forma propia. La energía mágica se recupera a razón de 1 Punto de Magia por día. Al quedarse sin puntos de magia, un personaje no recibe problemas adicionales.

¿Pueden los personajes empezar con poderes mágicos?

Sí, pero no es nada común. Solo los miembros del Shek-Pvar tendrán acceso primario a la magia, los sacerdotes y chamanes tienen un acceso menor y muy limitado. Los elfos, en su rareza, tienen un acceso a la magia común, siendo una *rara avis* en Hârn, además de que también pueden ser hechiceros.

¿Pueden los personajes pertenecer a varias tradiciones mágicas?

Los usuarios de la hechicería pueden acceder a diversas convocaciones, mientras que los usuarios de teísmo sólo pueden acceder a una sola deidad. Además los usuarios de ambas tradiciones son incapaces de acceder a los poderes de la otra: un teísta no puede usar hechicería ni viceversa.

La única excepción de esto son los elfos y enanos y el extraño culto a Siem, como se expresará más adelante.

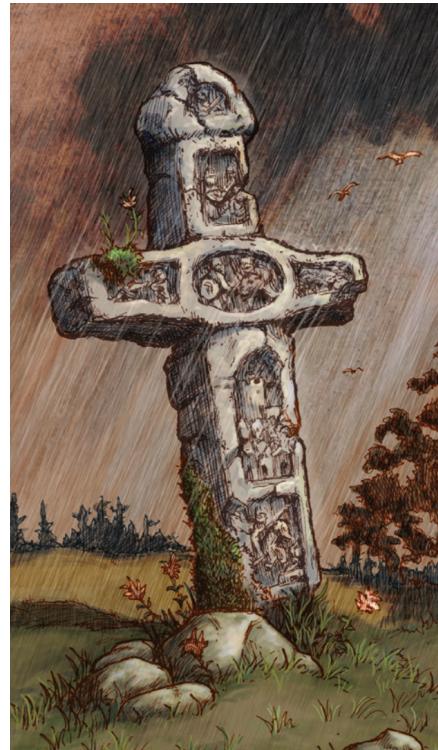
Magia común

La magia común en Hârn, pese a su nombre, es bastante poco común. Es la forma más sencilla de magia y, a su manera, sus trucos se comparten en distintas tradiciones mágicas. Cada una de ellas los usa de una manera distinta y única, como se verá a continuación.

Hechicería del Shek-Pvar

Los hechiceros del Shek-Pvar consideran la magia común como «magia universal». Es una magia tan básica que se puede hacer común a todas las tradiciones, y es la base para entender la magia y las cotas mágicas superiores. Esto tiene varios efectos:

- Un hechicero del Shek-Pvar ve su habilidad Invocación (Convocación) capada por su habilidad Magia Común, así que si quiere llegar a cotas más altas de conocimiento, debe mejorar su entendimiento mágico.
- La Magia Común de un hechicero del Shek-Pvar sí que tiene Magnitud, y esta es igual a $1/10$ de su habilidad de Invocación (Convocación). Según aumentan sus conocimientos mágicos, también aumentan sus poderes.
- Algunos conjuros de Magia Común están cerrados a algunas tradiciones, mientras que otros son comunes para todas. Los que están cerrados a escuelas sólo pueden aprenderse si se está sintonizado con la convocatoria adecuada, pero pueden lanzarse usando la habilidad Invocación (Convocación) como habilidad de apoyo a la habilidad de Magia Común del lanzador.



Conjuros de magia común por convocatoria

Universales	Lyahvi	Peleahn	Jmorvi	Fyvria	Odivshe	Savorya
Buscar	Aumento	Calentar	Afinar	Aliento	Congelación	Alarma
Contramagia	Balbucear	Calidez	Apertura	Curar	Disrupción	Calcular
Maldición	Desviar	Coordinación	Cerrojo	Cansar	Enfriar	Calmar
Pantalla espiritual	Empujar	Cuchilla ígnea	Cola	Lentitud	Extinguir	Comunicación mental
Protección	Fantasma	Descarga	Cuchilla afilada	Mascota	Desmoralizar	Confusión
Vista mágica	Imitar	Fanatismo	Cuchilla roma	Poderío	Frescor	Dormir
	Incógnito	Flecha ígnea	Garrotazo	Preservar	Oscuridad	Glamour
		Inflamar	Limpiar	Reclamo		Perfume
		Luz	Mano de hierro	Repugnancia		Sortear
		Movilidad	Organizar	Sendero		Tasar
		Secar	Perforar	Vigor		Traducir
			Pulir			Ventriloquía
			Reparar			Voz



Conjuros de magia común por deidades

Agrik	Halea	Ilvir	Larani	Peoni
Calentar	Balbucear	Curar	Contramagia	Calidez
Calidez	Calcular	Descarga	Cuchilla afilada	Calmar
Cuchilla ígnea	Confusión	Dormir	Curar	Curar
Fanatismo	Glamour	Mascota	Garrotazo	Dormir
Inflamar	Imitar	Oscuridad	Pantalla espiritual	Frescor
Secar	Repugnancia	Pantalla espiritual	Protección	Preservar
Vigor	Tasar	Sortear	Vigor	Vigor
Morgath	Naveh	Sarajin	Save K'nor	Siem
Cansar	Alarma	Aliento	Buscar	Confusión
Congelación	Confusión	Cuchilla afilada	Calmar	Curar
Dormir	Dardo veloz	Congelación	Comunicación mental	Dormir
Enfriar	Desviar	Fanatismo	Limpiar	Mascota
Extinguir	Imitar	Desmoralizar	Organizar	Pantalla espiritual
Lentitud	Incógnito	Movilidad	Traducir	Sortear
Oscuridad	Oscuridad	Poderío	Vista mágica	Vista mágica

Teísmo

La mayoría de los poderes mágicos que ofrecen las divinidades de Hârn se basan en la magia común, ya que son efectos pequeños pero llamativos, muy lejos del poderoso teísmo de otros mundos. Esto, en buena medida, se debe al Concordato que pactaron los dioses de Hârn para evitar la destrucción del mundo con sus guerras. Esto se refleja así en las reglas:

- Los sacerdotes no necesitan la habilidad Magia Común, pudiendo lanzar los conjuros de magia común con su habilidad Exhortación. A nivel de reglas y Magnitud se consideran milagros de nivel Iniciado (aunque tengan Intensidad 1, como todos los conjuros de magia común).
- Lanzar unconjuro de Magia Común con Exhortación cuesta 1 punto de magia, y si se pifia la tirada se pierde.
- Los puntos de Magia para lanzar estos conjuros salen directamente de la Reserva Devocional del sacerdote.
- A la hora de aprender nuevos conjuros de Magia Común, se aprenden al mismo ritmo que los conjuros de Magia Común. Es decir, aunque se consideren milagros de nivel iniciado a la hora de aprenderlos, los conjuros de magia común usan su ritmo habitual.
- Un sacerdote debe escoger los conjuros iniciales de Magia Común de los «milagros iniciales» (1/20 de su Devoción).

Chamanes

Los chamanes son los «expertos» en Magia Común, ya que es la única habilidad mágica que conocen como tal, generalmente siguiendo viejas tradiciones tribales o la degeneración de las tradiciones mágicas de los elfos. Los chamanes tienen acceso a la habilidad Magia Común y la pueden usar con normalidad, aprendiendo todos sus conjuros sin problemas, aunque todos sus usos de Magia Común tienen siempre un nivel de dificultad representando su conocimiento deficiente y poco formal (aunque, por otro lado, sorprendentemente variado).

Puedes usar la profesión de Chamán normal, pero cambia las habilidades Trance y Atadura por Supervivencia y Orientación.

Elfos

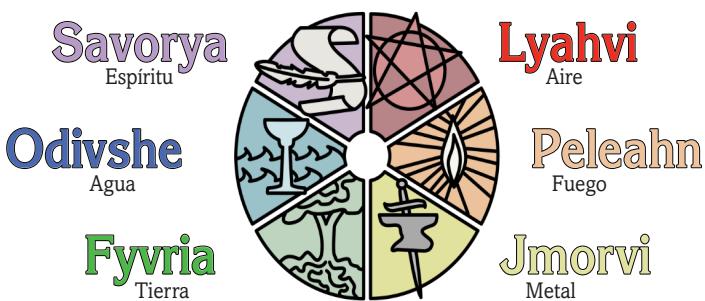
Los elfos son los usuarios más extraños de magia de Hârn, ya que parece que la magia es innata a ellos. Pueden usar la habilidad Magia Común con normalidad, incluso siendo usuarios de la magia tradicional del Shek-Pvar.

Hechicería

En Hârn la hechicería se encuentra dominada principalmente por el Shek-Pvar. Esta es una organización laxa y antigua, con varios milenarios de historia, aunque a veces se suele caracterizar más como una corriente filosófica que como una organización *per se*. El Shek-Pvar piensa que la realidad se divide en seis elementos (Aire, Fuego, Tierra, Agua, Metal y Espíritu) y cada uno de ellos es la fuente de la magia. Los elfos y los enanos tienen teorías similares, ya que posiblemente las ideas del Shek-Pvar surjan de la cosmovisión de estos pueblos antiguos.

La hechicería sigue las reglas normales de Mythras, pero cómo acceder a ella es algo distinto. El Shek-Pvar en su conjunto se considera una hermandad, pero sin embargo cada convocatoria tiene sus propias costumbres y acceso a conjuros. Esto se representa de la siguiente manera: la hermandad del Shek-Pvar tiene una serie de habilidades comunes, y luego unas específicas de cada convocatoria. Los rangos son los mismos, y todos se consideran parte de la misma hermandad, pero cada convocatoria tiene sus propios rangos: un Satia-Mavari de la convocatoria Jmorvi considerará a un Shenava de la convocatoria Fyvria su superior en el gremio, aunque este no utilice la misma magia que él. Sin embargo sí que puede aprender de él habilidades comunes del gremio.

Un tema importante es que el Shek-Pvar cree que los elementos son «contiguos» y complementarios. Aunque cada hechicero se sintonice con un elemento primario, pueden (con gran esfuerzo y trabajo) sintonizarse con otros elementos. Sigue esta rueda para entender la relación entre los elementos:



Así Lyahvi está más cercana de Savorya y Peleahn, pero Jmorvi y Odivshe le quedan más lejos y Fyvria le resulta contrapuesta.

Un hechicero debe comenzar conociendo una sola convocatoria, que será su convocatoria primaria. Una convocatoria primaria tiene como convocatorias secundarias las que tiene a su lado, y como convocatorias terciarias las que tienen al lado de las que están a su lado. Por otro lado tiene como convocatoria contrapuesta la que ya le toca en la zona más alejada de la rueda (la que sería el «tercer» paso en la rueda).



Un hechicero del Shek-Pvar puede aprender la habilidad Invocación (Convocación secundaria) cuando tenga al menos un 75% de su habilidad Invocación (Convocación primaria) y en la habilidad Saber (Conocimiento Arcano). Estas invocaciones secundarias tendrán un tope igual a su habilidad Invocación (Convocación primaria)-25. Si alguna vez el hechicero llega a al menos un 50% en su habilidad (Convocación secundaria) puede intentar aprender la que sería la convocación terciaria, cuyo rango de habilidad está limitado a la habilidad Invocación (Convocación secundaria)-25.

Además de la dificultad de todo este proceso, un hechicero necesita la aprobación de tres maestros del Shek-Pvar para sintonizarse con otra convocación que no es la suya, sea esta secundaria o terciaria.

Es importante resaltar que aunque el mago tenga la capacidad de aprender estas convocaciones secundarias (o terciarias) y el permiso de sus maestros, aún debe conseguir una forma de aprender las habilidades (generalmente otros maestros del Shek-Pvar estarán dispuestos a enseñarla, llegado a ese punto, pero el hechicero no aprende la habilidad automáticamente).

Los elfos y la hechicería

El Shek-Pvar permite la entrada de hechiceros elfos al gremio, pero generalmente se sienten un poco incómodos y sorprendidos debido a la maestría que los elfos demuestran. Y es que los elfos tienen la capacidad de aprender varias convocaciones a la vez sin problemas ya que parecen naturalmente predisponentes hacia la magia. Además los elfos consideran todas las tiradas de Invocación (Fyvria) un grado más fácil debido a su conexión con el mundo natural. Esto hace que la mayoría de elfos entren dentro de la convocación Fyvria del Shek-Pvar, aunque luego suelen aprender de otras convocaciones sin problemas, para gran envidia y respeto de sus contrapartes humanos.

Los enanos y la hechicería

Los enanos tienen el tiempo, el tesón y la capacidad intelectual para ser grandes hechiceros, pero su naturaleza les ha maldito con auras débiles que les impiden hacer magia con normalidad. Además de sus pocos puntos de magia, los enanos hacen todas las tiradas de Invocación (Convocación) con un grado mayor de dificultad. La única excepción es la habilidad Invocación (Jmorvi), por lo que los pocos enanos que se dedican a la hechicería suelen hacerlo siguiendo esta convocación casi en exclusiva.

Shek-Pvar (Hermandad de hechicería)

Mitos e historia

El Shek-Pvar es una tradición milenaria, se cree, ya que algunos de los documentos primigenios (o quizás que preceden a la hermandad) tienen alrededor de dos milenios de historia. Para más información, remítete a HârnWorld.

Naturaleza

El Shek-Pvar tiene un objetivo de preservación y aumento de los conocimientos mágicos de sus integrantes. El principal objetivo es la protección de las artes mágicas y sus usuarios, así como el aumento de conocimiento de los mismos en estas tareas.

El Shek-Pvar vive hasta cierto punto del secretismo y el misterio, y buscan activamente no alterar el mundo ni asustar a los no usuarios de magia, por lo que tienen un código muy estricto (el código Pvarico) que obliga a todos sus miembros a utilizar la magia de forma sutil, no llamar la atención y proteger a los miembros del gremio ante cualquier problema. No cumplir este código puede conllevar ser considerado un Renegado y ser perseguido por otros magos.

Ejemplo:

Un hechicero que tenga como convocación primaria Lyahvi y haya alcanzado la habilidad Invocación (Lyahvi) y la habilidad Saber (Conocimiento Arcano) al 75% podrá aprender, si lo permiten tres maestros, las habilidades Invocación (Savorya) e Invocación (Peleahn), tanto en cuanto consiga los medios para aprenderlas.

Si no aumentara su habilidad Invocación (Lyahvi) podría aumentar estas habilidades hasta un máximo del 50%.

Si, por ejemplo, decidiera aumentar su habilidad Invocación (Peleahn) hasta el 50% podría solicitar sintonizarse con la convocación Jmorvi, tanto en cuanto le permitieran sus maestros. Si recibiera este permiso, podría aumentar su habilidad Invocación (Jmorvi) hasta el 25%, tanto en cuanto no hubiera aumentado el resto de sus habilidades mágicas.

Como se puede ver este es un proceso largo y complicado, apto solo para los mayores maestros o los magos más eclécticos.



Afiliación

Estándar. Un personaje interesado en entrar en el Shek-Pvar tiene que demostrar un potencial innato (Tener POD 16 o más) o, por otro lado, tener una buena base de conocimientos arcanos (la habilidad Saber (Conocimientos Arcanos) al 50% o más). No es raro que el Shek-Pvar reclute de entre los miembros del Gremio del Saber Arcano, ya que por una u otra razón este gremio atrae a los mejores candidatos. Se conocen historias de magos itinerantes que sienten el potencial de algún joven con el que se cruzan y deciden adoptarlo, pero es algo realmente extraño que sólo hacen los magos más excéntricos.

Restricciones

El Shek-Pvar tiene un estricto código de conducta, el código Pvarico, que obliga a sus miembros a mantener el decoro, tener lealtad a sus compañeros y al gremio, no llamar la atención de los no usuarios de magia y proteger al Shek-Pvar de las amenazas externas. Incumplir el código es severamente castigado. Fuera de eso, el gremio no cuenta con mayores restricciones.

Habilidades

- Comunes: Saber (Conocimiento arcano), Magia Común, Manipulación
- Savorya: Invocación (Savorya), Leer/Escribir
- Lyahvi: Invocación (Lyahvi), Influencia
- Odivshe: Invocación (Odivshe), Nadar
- Peleahn: Invocación (Peleahn), Atletismo
- Fyvria: Invocación (Fyvria), Saber (Naturaleza)
- Jmorvi: Invocación (Jmorvi), Artesanía (Herrería)

Magia

Ofrecen la magia común que se explica en la sección propia. En conjuros de hechicería, ofrecen los siguientes.

- Universales: Almacenar maná, Custodia protectora, Desterrar, Neutralizar magia, Reflejar conjuros, Resistencia a espíritus.
- Savorya: Dominar (Humanos), Intuición, (Sentido) Fantasmal, Telepatía.
- Lyahvi: Aprisionar, Marcar, Proyectar (Visión), Sofocar
- Odivshe: Destrucción, Obstaculizar, Ocultar la vida, Parálisis,
- Peleahn: Acelerar, Animar (Fuego), Destrucción, Mejorar el daño,
- Fyvria: Agrandar, Disminuir, Regenerar, Sucionar (Constitución)
- Jmorvi: Animar (Objeto metálico), Encantar, Esculpir (Metal), Superar armadura

Los conjuros universales pueden ser aprendidos los por los hechiceros de cualquier convocatoria y pueden lanzarlos con la habilidad Invocación (Convocatoria) más alta que tengan.

Teísmo

Los dioses en Hârn son fuerzas presentes en el mundo, pero a su vez distantes. Sus apariciones se cuentan entre leyendas, pero sus poderes son visibles en manos de sus seguidores. Las iglesias de los distintos dioses se describen con cierto detalle en Hârnworld (p. 49) y por lo tanto aquí no se volverá a describir, aunque sí que se describirán sus habilidades y magia del culto.

Poder de los milagros en Hârn

En Hârn el poder de los dioses es menos espectacular que en otras ambientaciones. Por eso mismo el nivel de los milagros es mucho menos impresionante.

En Hârn, los Iniciados tienen acceso a la magia común de su deidad (ver la sección de Magia Común de este documento), los acólitos, a los milagros de nivel Iniciado y los sacerdotes, a los milagros de nivel Acólito. No hay milagros de nivel Sacerdote en Hârn.

Los milagros en Hârn son más escasos, algo que se representa en su coste de puntos de magia: los milagros de magia común cuestan 1 punto de Magia, los milagros de nivel Iniciado, 2 y los milagros de nivel Acólito, 3.

Diferencias entre la magia divina y la arcana

Para los hârnicos la magia divina tal y como se entiende en Mythras no es magia. Los milagros son la obra de los dioses, no entienden la magia divina como «magia», si no que los milagros son realizados por los dioses por petición de sus fieles. Aunque esto no implica ningún cambio en nivel de reglas más allá de los ya mencionados, es una apreciación de importancia a nivel de trasfondo.

Intervenciones divinas

En Hârn un personaje sin acceso al teísmo aún puede acceder al poder de los dioses gracias a su fe. Esto es algo similar a las reglas de Intervención Divina (p. 210 del manual de Mythras) pero con ciertas diferencias:

- El personaje puede solicitar una intervención divina con una pasión adecuada. Fe (Deidad) suele ser la más común. También puede solicitarlo con la habilidad Devoción (Deidad), pero con un grado de dificultad, aunque esta habilidad puede mejorar gracias a su Pasión Fe (Deidad), de tenerla.
- El solicitante no tiene por qué tener reserva devocional.
- El solicitante debe hacer una tirada de la habilidad apropiada. Si la tirada consigue la mitad del valor de un crítico, se ha conseguido una intervención divina.
- El solicitante no puede volver a solicitar una hasta haber realizado una gran obra para la deidad o tras una gran cantidad de tiempo a determinar por el DJ.

Debido al concordato entre los dioses, las intervenciones divinas en Hârn nunca son especialmente llamativas y suelen ser de un poder similar a un milagro, aunque siempre en el momento adecuado y con la mayor efectividad posible.

Los cultos teístas en Hârn

En Hârn las distintas iglesias tienen una organización más o menos formal, pero varía mucho según el culto. Las iglesias de Larani, Save-K'nor, Peoni, Agrik, Morgath y Halea son estructuradas, con unos rangos claros y un clero formalizado que cuenta con un sacerdote supremo que oficia como líder formal del culto en su conjunto en alguna parte de Kethira. El culto de Naveh es extraño ya que aunque está organizado, cada templo funciona como una célula más o menos autónoma. Las iglesias de Sarajin e Ilvir, por otro lado, cuentan con un clero formal pero un culto desorganizado y local: cada templo u orden suele contar con su propia estructura y sus costumbres y aunque los sacerdotes son considerados como iguales en todo el culto, las diferencias pueden ser enormes y conflictivas entre las distintas órdenes o templos. Todos estos cultos se pueden representar con las reglas normales de cultos de Hârn, aunque es importante notar que los Sumos Sacerdotes de los templos siempre lo son a nivel «local», ya sea el sumo sacerdote de la orden o del templo local. Los sacerdotes supremos tienen un nivel mayor y no se consideran en estas reglas, ya que tampoco existe ninguno en la isla de Hârn.

El culto de Siem es el más particular en todo Hârn. Como tal el culto de Siem no tiene clero formal, y sus rituales suelen ser llevados a cabo por sus creyentes de forma individual. Sin embargo existe una figura, la de los Inthiars. Estos son los más sabios de entre los seguidores de Siem y tienen cierto aire entre chamán, místico y asceta. Para jugar con un Inthiar, usa la profesión Chamán del manual básico, pero cambia las habilidades Trance y Atadura por Exhortación y Devoción (Siem), y la habilidad Magia Común por Orientación. Aunque no hay una estructura formal, puedes usar la estructura del culto clásico para representar como un Inthiar va avanzando en su conexión con Siem.

Sacerdotes guerreros

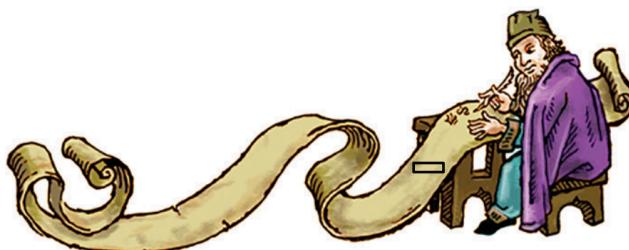
En Hârn la mayoría de sacerdotes se pueden representar con el oficio Sacerdote (p. 32 del manual, pero cambia la habilidad Bailar por Cantar y Magia Común por una habilidad del culto a su elección o Enseñar). Sin embargo algunos cultos cuentan con sacerdotes guerreros entre sus filas. Estos son sacerdotes que tienen un rol activo en la defensa de su iglesia, tomando las armas al respecto. Algunos cultos incluso están solamente formados por sacerdotes guerreros. Para representar a estos sacerdotes guerreros, puedes usar estas habilidades:

Habilidades Básicas: Aguante, Atletismo, Estilo de combate (Uno de la iglesia), Evadir, Influencia, Músculo, Voluntad

Habilidades Profesionales: Devoción (Deidad), Exhortación, Leer/Escribir, Oratoria, una habilidad del culto o Enseñar, Saber (uno cualquiera), Supervivencia

Cultos teístas en Hârn

Como se puede ver, los cultos teístas en Hârn no cuentan con Devoción y Exhortación como habilidades del culto. Esto representa la naturaleza más relacionada con la fe de los poderes divinos en Hârn, más que una serie de técnicas que permiten obtener el poder de los dioses.



Deidad	Habilidades Básicas	Habilidades Profesionales	Milagros
Agrik	Aguante, Músculo, Pelea, Voluntad	Oratoria	(Arma) auténtica, Berserk, Hueste sagrada, Consagración, Miedo, Propiciación
Halea	Engañar, Influencia, Perspicacia	Comerciar, Seducción	Armonizar, Cautivar, Estallido mental, Locura, Consagración, Curar Sentido
Ilvir	Aguante, Engañar, Ocultar, Sigilo	Saber (Ivashu)	Camaleón, Forma de Bestia, Consagración, Ilusión, Perseverancia, Visión del Alma
Larani	Aguante, Influencia, Voluntad	Oratoria, Saber (Estrategia y tácticas)	Curar Herida, Consagración, Aegis, (Arma) Auténtica, Firmeza, Reflejar
Peoni	Influencia, Perspicacia, Primeros auxilios	Curación, Saber (Herboristería)	Curar Aflicción, Curar Herida, Bendecir cultivos, Consagración, Curación del cuerpo, Fertilidad
Morgath	Influencia, Engañar, Sigilo	Curación, Saber (No muertos)	Bloqueo Espiritual, Espejismo, Alzar No-Muerto, Consagración, Miedo, Corrupción
Naveh	Evadir, Sigilo, Ocultar, Voluntad	Disfraz	Contragolpe, Firmeza, Ilusión, Miedo, Consagración, Camaleón
Sarajin	Aguante, Músculo, Nadar	Navegación, Oratoria	Aegis, (Arma) Auténtica, Berserk, Respirar Agua, Consagración, Llamar a los vientos.
Save K'nor	Costumbres, Percepción	Arte (Caligrafía), Leer/Escribir, Saber (uno)	Contemplar, Disipar Magia, Reflejar, Consagración, Curación de la Mente, Anulación
Siem	Cantar, Percepción, Perspicacia	Saber (Astrología), Supervivencia	Cautivar, Ilusión, Estallido Mental, Despejar los cielos, Enmarañar, Curar Herida