ROLE IS EASY

Las Marcas Escindidas

Guía de inicio y una primera aventura



GRATIS

5 HÉROES · 1 AVENTURA · TODAS LAS REGLAS PARA EMPEZAR

LAS MARCAS ESCINDIDAS · GUÍA DE INICIO

Versión 1.0.0, noviembre de 2026.

Reglas: el Sistema Ember. Mundo: Las Marcas Escindidas. Escrito y diseñado por el equipo de Role Is Easy.

LIBRE PARA COMPARTIR

Puedes descargar este libro, imprimirlo y dar copias a tus amigos gratis, para uso personal.

No puedes venderlo, cobrar por él ni compartir una versión cambiada. Comparte el archivo original o el enlace role-is-easy.com/quickstart.

DERECHOS DE AUTOR

© 2026 Role Is Easy. Todos los derechos reservados.

«Role Is Easy», «Las Marcas Escindidas» y «el Sistema Ember» son nombres de Role Is Easy. Las reglas, el mundo, los textos y las imágenes de este libro están protegidos por la ley de propiedad intelectual.

OBRA ORIGINAL

Todo lo que hay en este libro se ha creado para Role Is Easy. No tiene relación con ningún otro juego, editorial o empresa, y no usa sus reglas ni sus mundos.

IMÁGENES

Las imágenes las ha creado nuestro equipo con ayuda de herramientas de imagen con IA, y pertenecen a Role Is Easy.

CORRECCIONES Y CONTACTO

Corregimos los errores en versiones nuevas. La última versión y la lista de cambios están siempre en role-is-easy.com/quickstart.

Preguntas o ideas: escríbenos desde role-is-easy.com.

TIPOGRAFÍAS

Cinzel, EB Garamond y Source Sans 3, con licencia SIL Open Font License.

Índice

Bienvenida a la mesa 4
- Qué hay en este libro 4
- Qué necesitas 4
- La conversación 5
- Habla como tu héroe 5
- Juego seguro, juego limpio 5
- La versión gratuita en línea 5

Jugar con tu héroe 6
- Atributos 6
- Habilidades 6
- Salud, Aguante y Provisiones 7
- Tiradas: el d20 7
- Lo que está en juego 8
- Ayudarse 8
- Estados 8
- Descanso 9

Combate 10
- Un asalto, paso a paso 10
- Distancia 10
- Acciones 11
- Un ataque 11
- Armas 12
- Aguante y miedo 13
- Caer: en el suelo, moribundo, muerto 13

Magia 15
- Las cuatro escuelas 15
- Conocer hechizos 15
- Lanzar un hechizo 15
- Hechizos de rango 1 16

Cinco héroes 18
- Pueblos, pasados y papeles 18
- Crea tu propio héroe 19
- Rook 21
- Odda Greyhand 22
- Ilse Venn 23
- Pip Saltreed 24
- Cael Embry 25

Las Marcas Escindidas 26
- La luz vale más que el acero 26
- Tres regiones 26
- Quién tiene el poder 28
- Lo que vive en la oscuridad 28
- Cómo se sienten las Marcas 28

Dirigir la partida 29
- Antes de la primera partida 29
- Cuándo pedir una tirada 29
- Elegir el objetivo 29
- Describir los resultados 29
- Habla claro 30
- Líneas y velos 30
- Dirigir un combate 30
- Repartir el protagonismo 30
- Dirigirla en línea 30

La llama robada 31
- Qué está pasando de verdad 31
- El reloj de medianoche 31
- El Cruce del Mojón 32
- Escena 1: El Cruce se queda a oscuras 32
- Escena 2: El rastro 33
- Escena 3: El poste apagado 34
- Escena 4: La historia de Wick 35
- Escena 5: El cobrador 35
- El final de la noche 36

Referencia rápida 37



CAPÍTULO 1

Bienvenida a la mesa

Unos amigos, unos dados y una historia que contáis entre todos. No hace falta nada más para empezar.

Con este libro podéis jugar a un **juego de rol de mesa** esta misma noche. Tus amigos y tú os sentáis alrededor de una mesa. Cada jugador lleva a un héroe en una tierra oscura y rota. Una persona es el **Director de Juego** (el DJ): describe el mundo, interpreta a todas las personas que conocen los héroes y dice lo que pasa.

No hay un tablero que seguir ni una lista de movimientos. Tú dices lo que hace tu héroe, con tus propias palabras. El DJ te dice qué pasa después. Cuando el resultado no está claro, tiras los dados.

Qué hay en este libro

- **Las reglas** (capítulos 2 a 4): cómo tirar, cómo luchar, cómo funciona la magia.
- **Cinco héroes listos** (capítulo 5): elige uno y juega en cinco minutos.
- **El mundo** (capítulo 6): las Marcas Escindidas, una tierra de ceniza, niebla y caminos viejos.
- **Para el DJ** (capítulo 7): cómo dirigir la partida y que sea divertida.
- **Una aventura** (capítulo 8): *La llama robada*, para una tarde de juego.
- **Una hoja de referencia y una hoja de héroe en blanco** (capítulo 9) para fotocopiar.

Qué necesitas

- **De 2 a 5 jugadores** y **1 DJ**. Los jugadores leen los capítulos 2 a 5. El DJ lee todo el libro.
- **Un dado de 20 caras (d20)** para las tiradas. Mejor uno por jugador.
- **Unos diez dados de 6 caras (d6)** para los combates y la magia. Cuantos más, mejor: tirarás puñados.
- **Dos dados de 10 caras (d10)** para sacar un número del 1 al 100 (un **d100**). Elige un dado para las decenas y otro para las unidades. 0 y 0 es 100.
- **Lápices, papel** y una copia de la página de tu héroe.
- Unas **tres o cuatro horas**.

Cómo leer los nombres de los dados

«d20» es un dado de 20 caras. «3d6» son tres dados de 6 caras. Una «reserva» es un puñado de d6 que tiras a la vez.

La conversación

Una partida es una conversación. Da vueltas y vueltas así:

1. **El DJ describe** dónde estáis y qué veis.
2. **Los jugadores dicen** qué hacen sus héroes. Haced preguntas. Hablad entre vosotros.
3. **El DJ dice** qué pasa. Si el resultado no está claro, pide una tirada.
4. **Tirad los dados**, y el DJ os cuenta cómo cambia el mundo.

Y vuelta a empezar. Casi siempre nadie tira: solo habláis y jugáis. Los dados salen cuando algo es arriesgado y los dos resultados serían interesantes.

> **EN LA MESA**
>
> Siempre puedes decir «quiero hacer otra cosa». El DJ puede proponer ideas, pero nunca estás limitado a ellas.

Habla como tu héroe

Puedes hablar como tu héroe («Baja el cuchillo, amigo») o sobre tu héroe («Rook le dice que baje el cuchillo»). Las dos formas valen. Usa la que te resulte más fácil.

Juego seguro, juego limpio

Antes de empezar, hablad cinco minutos sobre qué queréis en la partida y qué no. El capítulo del DJ tiene una forma sencilla de hacerlo. Cualquiera puede parar una escena en cualquier momento si no está a gusto. Nadie tiene que explicar por qué.

La versión gratuita en línea

Puedes jugar esta misma aventura en **role-is-easy.com**. Allí, un Director de Juego con IA cuenta la historia y hace todas las cuentas por ti. Este libro es para cuando quieres jugar en una mesa de verdad, con tu propio DJ.



CAPÍTULO 2

Jugar con tu héroe

Cuatro atributos, dieciséis habilidades, tres marcadores. Eso es un héroe entero.

Atributos

Cada héroe tiene cuatro **atributos**. Al empezar, cada uno va de 1 a 4. 2 es lo normal, 4 es lo mejor de la tierra.

Atributo	Sirve para
Poder	Fuerza y resistencia brutas. Se usa al forzar, cargar, trepar con peso o aguantar castigo. También fija el máximo de Salud.
Destreza	Precisión, equilibrio y manos rápidas. Se usa en sigilo, puntería y trabajo delicado con herramientas o cerraduras.
Ingenio	Percepción e inventiva. Se usa para notar peligro, recordar saber e improvisar bajo presión.
Resolución	Nervio y fuerza de voluntad. Se usa para mandar, negociar y mantenerse firme ante el miedo. También fija el máximo de Aguante.

Habilidades

Las **habilidades** son cosas que has aprendido. Cada habilidad va con un atributo. Al empezar, una habilidad va de 0 (nunca aprendida) a 3. Puedes intentar una habilidad que tienes a 0: solo usas el atributo.

HABILIDAD	ATRIBUTO	SIRVE PARA
Resistir	Poder	Aguantar fatiga, cargar peso o seguir cuando el dolor y el clima dicen basta.
Golpear	Poder	Golpear con fuerza en combate cercano: puños, hojas o lo que puedas blandir.
Escalar	Poder	Escalar muros, riscos, cuerdas y terreno abrupto cuando la altura es el obstáculo.
Sigilo	Destreza	Moverte sin ser visto ni oído ante vigilantes, animales o suelos traicioneros.
Apuntar	Destreza	Disparar o lanzar con precisión cuando importa la distancia o un blanco pequeño.
Trastear	Destreza	Abrir cerraduras, reparar equipo o improvisar mecanismos antes de que fallen.
Esquivar	Destreza	Esquiva un golpe, zafate de un enemigo cercano o mantén el pie en terreno traicionero.
Explorar	Ingenio	Leer el terreno, rastros y peligros antes de que el grupo caiga en ellos.
Saber	Ingenio	Recordar historia, costumbres, símbolos y saber olvidado en el momento justo.
Sanar	Ingenio	Tratar heridas, estabilizar al herido y mantener a alguien en pie un poco más.
Orientarse	Ingenio	Lee el territorio salvaje: halla el camino fuera de ruta, forrajea, caza y levanta un campamento firme.
Mando	Resolución	Dirigir aliados, dar órdenes y mantener unido al grupo bajo presión.
Resistir el miedo	Resolución	Mantenerte firme ante el terror, la intimidación y lo que debería quebrarte.
Negociar	Resolución	Regatear, leer un trato y convertir moneda o favores en un mejor resultado.
Percibir	Resolución	Lee intenciones, detecta una mentira y percibe lo que alguien calla con cuidado.
Canalizar	Resolución	Extrae poder de tu voluntad y dale forma de hechizo. Tu rango es el rango máximo de hechizo que puedes lanzar.

Salud, Aguante y Provisiones

Tu héroe tiene tres **marcadores**. Márcalos con casillas en tu hoja.

- **Armadura** no es un marcador. Son los dados extra que te protegen en un combate (mira el capítulo 3).
- **Salud** es tu cuerpo. Los golpes y los viajes duros te la quitan. A 0 caes y tiras en la tabla de heridas.
- **Aguante** es tu valor. El miedo, la magia y la presión te lo quitan. A 0 estás **Quebrado**: solo puedes moverte, defenderte o huir.
- **Provisiones** es comida, antorchas y flechas. Cada día de viaje gasta 1.

Tiradas: el d20

Cuando tu héroe intenta algo arriesgado, el DJ pide una **tirada**. Una tirada siempre funciona igual:

> **LA TIRADA**
>
> **Tira d20 + atributo + habilidad.** Si el total es igual o mayor que el **objetivo**, lo consigues.

El DJ dice qué habilidad encaja y lo difícil que es. Si encajan dos habilidades, elige aquella en la que tu héroe sea mejor y explica al DJ por qué tiene sentido.

DIFICULTAD	OBJETIVO	EJEMPLO
Al alcance	8	Trepar un muro con piedras salientes, calmar un caballo cansado, encontrar el camino de día.
Exigente	12	Abrir una cerradura sencilla, seguir huellas bajo la lluvia, mentir a un guardia.
Severa	16	Escalar un acantilado mojado, leer escritura antigua, cruzar un río rápido.
Funesta	20	Saltar un hueco ancho a oscuras, convencer a un asesino de que no mate.

¿Qué tal ha ido?

No solo «sí» o «no». La diferencia entre tu total y el objetivo te dice lo bien que ha ido.

RESULTADO	CUÁNDO	QUÉ PASA
Éxito crítico	El d20 saca un 20.	Lo consigues, y además pasa algo muy bueno.
Éxito fuerte	El total supera el objetivo por 5 o más.	Lo consigues bien y rápido, sin coste.
Éxito	El total iguala o supera el objetivo.	Lo consigues.
Fallo	El total queda por debajo del objetivo.	No lo consigues. Puede pasar lo que estaba en juego.
Fallo grave	El total queda 5 o más por debajo del objetivo.	No lo consigues, y pasa lo que estaba en juego.
Contratiempo	El d20 saca un 1.	Sale mal de la peor forma. Pasa lo que estaba en juego, y quizá algo más.

Ejemplo

Pip quiere abrir una puerta cerrada con llave antes de que vuelva el guardia. El DJ dice: «Trastear, exigente, objetivo 12. Si fallas, el guardia te ve». Pip tiene Destreza 4 y Trastear 3. Saca un 9 en el d20: 9 + 4 + 3 = 16. Son 4 por encima del objetivo: un **éxito**. La puerta se abre. Con un 10 serían 17, un **éxito rotundo**: Pip ha pasado y la puerta vuelve a estar cerrada.

Lo que está en juego

Antes de tirar, el DJ dice **qué está en juego**: qué pasa si fallas. «Si fallas, te caes y pierdes 2 de Salud». «Si fallas, el mercader se enfada y sube el precio». Aún puedes cambiar de idea antes de tirar.

Lo que está en juego siempre es una pérdida, nunca un regalo. Un riesgo pequeño para algo fácil, uno grande para algo difícil.

Ayudarse

Si otro héroe ayuda, dice cómo. El DJ puede dar **+2** a la tirada. Solo una persona puede ayudar en cada tirada, y quien ayuda comparte el riesgo: si sale mal, sale mal para los dos.

Estados

Algunas cosas dejan huella en tu héroe durante un tiempo. Son los **estados**. Escríbelos en tu hoja. Algunos héroes ya empiezan con uno por su pueblo o su pasado: un Desertor empieza **Perseguido**.

ESTADO	EFECTO	CÓMO SE QUITA
Herido	Tu cuerpo está dañado. −1 a todas tus tiradas.	Un descanso no basta. Necesitas que alguien te cure (Sanar) o tiempo en un lugar seguro.
Agotado	No te quedan fuerzas. −1 a todas tus tiradas. Si estás Herido y Agotado, son −2.	Una noche de sueño.
Alterado	El miedo te pesa. El DJ puede pedirte tiradas de Resistir el miedo más a menudo, y lo que te asusta te hace más daño.	Una noche de sueño.
Sangrando	Pierdes sangre. Mientras dure, el DJ puede usarlo en las apuestas: un fallo puede quitarte Salud o empeorar la herida.	Que alguien te cure (Sanar), o una noche de sueño.
Marcado	Algo te señala: una cicatriz, un rumor o una marca de las ruinas. La gente lo nota y el DJ puede usarlo en tu contra.	No se quita descansando. Solo la historia puede borrarlo.
Perseguido	Alguien te busca. El DJ hará que aparezca en el peor momento, y viajar o dormir sin peligro es más difícil.	No se quita descansando. Termina cuando la historia lo resuelve: huyes lejos, pagas la deuda o le haces frente.
Quebrado	Tu Aguante está a 0. Solo puedes moverte, defenderte o huir. Cada golpe más a tu Aguante te quita Salud.	Descansa o duerme hasta que tu Aguante suba de 0.

Descanso

- **Un descanso corto** (una hora, a salvo, con fuego) te devuelve tanto Aguante como tu Resolución y tanta Salud como tu Poder (siempre al menos 1).
- **Una noche de sueño** llena otra vez la Salud y el Aguante. Necesitas 1 de Provisiones para comer.
- **Las heridas** se curan en días, no en horas (mira el capítulo 3).



CAPÍTULO 3

Combate

Los combates son cortos, ruidosos y peligrosos. Tira puñados de dados y cuenta los seises.

Casi toda la partida es hablar y hacer tiradas con el d20. Cuando salen las armas, el juego cambia: ahora todos actúan por orden, y tiras **reservas de d6**.

Un asalto, paso a paso

Un combate es una serie de **asaltos**. Un asalto son unos segundos de caos.

1. **Orden (solo en el primer asalto).** Cada jugador y el DJ tiran **1d20**. **Actúa primero quien saca menos**. Si dos personas sacan lo mismo, vuelven a tirar. El DJ tira una vez por todos los enemigos: todos actúan en ese puesto, uno tras otro. Apuntad el orden; es el mismo durante todo el combate.
2. **Turnos.** Por orden, cada jugador dice en voz alta **dos acciones** y las hace. Puedes decirlas en cualquier orden. Puedes guardar una para **reaccionar** más tarde (mira más abajo).
3. **Final del asalto.** Las acciones que no has usado se pierden. Cada héroe que sigue en pie recupera **1 de Aguante**. Los héroes moribundos se desangran. Luego empieza un asalto nuevo, en el mismo orden.

> **EN LA MESA**
>
> Di tus acciones con claridad: «Me muevo a cerca y Golpeo a la Fauce de Ceniza». El DJ responde con lo que pasa. Si no sabes qué acción encaja con lo que quieres hacer, descríbelo, y el DJ elige la más parecida.

Solo puedes hacer **un ataque o un hechizo por asalto**, salvo que tu arma sea **rápida**. Cualquier otra acción se puede hacer dos veces: Mover y Mover, por ejemplo.

Distancia

No usamos un mapa con casillas. Cada persona del combate está a una de cuatro **distancias** de ti. El DJ las lleva, y un dibujo rápido en un papel ayuda.

DISTANCIA	A QUÉ DISTANCIA	EJEMPLO
adyacente	Al alcance de la mano.	Espadas, cuchillos, mordiscos.
cerca	Unos pasos. Un Mover para llegar.	Lanzas, un salto, un cuchillo lanzado.
media	Al otro lado de una sala o de un camino. A gritos.	Hondas, ballestas, casi todos los hechizos.
lejos	Muy lejos. Hace falta un arco.	Solo arcos.

Mover te lleva un paso en esta lista, más cerca o más lejos. Cada arma dice a qué distancias funciona.

Acciones

Estas son todas las cosas que puedes hacer en un combate. Las acciones marcadas *(reacción)* se usan en el turno de otro, cuando te atacan: gastan una de tus dos acciones del asalto.

ACCIÓN	DADOS	QUÉ HACE
Mover	—	Acércate o aléjate una distancia (por ejemplo, de cerca a adyacente).
Golpear	Poder + Golpear + arma	Golpea a un objetivo con un arma de mano. El arma dice a qué distancias sirve.
Disparar	Destreza + Apuntar + arma	Dispara o lanza algo a un objetivo que puedas ver.
Apuntar	—	+2 dados a tu próximo Disparar de esta ronda.
Lanzar hechizo	Resolución + Canalizar	Lanza un hechizo que conozcas. Paga su rango en Aguante.
Curar heridas	Ingenio + Sanar	Aliado a tu lado: cada 6 le devuelve 1 de Salud. Cualquier 6 detiene la hemorragia de un aliado moribundo.
Empujar	Poder + Golpear	Contra su Poder + Resistir. Si sacas más 6 que él, cae al suelo.
Animar	Resolución + Mando	Aliado a distancia cerca o menos: cada 6 le devuelve 1 de Aguante.
Amenazar	Resolución + Mando	Enemigo a distancia cerca o menos: cada 6 es 1 de daño al Aguante.
Cubrirse	—	Junto a algo que te tape: los disparos contra ti pierden un 6 esta ronda.
Desenvainar	—	Saca o cambia un arma.
Usar objeto	—	Bebe, enciende, lanza o usa una cosa que lleves.
Levantarse	—	Ponte de pie después de caer.
Huir	—	Sal del combate. Debes estar a distancia lejos de todos los enemigos.
Esquivar *(reacción)*	Destreza + Esquivar	Contra un ataque: cada 6 anula un 6 del atacante.
Parar *(reacción)*	Poder + Golpear + dados de parada	Necesitas un arma que pare o un escudo. Cada 6 anula un 6 del atacante. Un escudo también para disparos.
Proteger *(reacción)*	—	Recibe tú un ataque que iba contra un aliado a tu lado.

Un ataque

1. **Forma la reserva.** Coge tantos d6 como tu atributo + habilidad + la bonificación del arma. Con una espada: Poder + Golpear + 1.
2. **Tira.** Cada **6 es un impacto**. Sin seises: fallas.
3. **El defensor reacciona** (si guardó una acción): Esquivar o Parar. Cada 6 que saca anula uno de tus seises.
4. **Armadura.** El defensor tira tantos d6 como su armadura. Cada 6 anula uno de tus seises.
5. **Daño.** Si queda al menos un 6, el ataque acierta. Hace el **daño del arma, +1 por cada 6 extra** que quede.

EJEMPLO

Odda Golpea a una Fauce de Ceniza con su lanza larga: Poder 5 + Golpear 2 + 1 = **8 dados**. Saca 6, 6, 4, 3, 2, 2, 1, 1: dos seises. La Fauce Esquiva (Destreza 4 + Esquivar 3 = 7 dados) y saca un 6. Uno de los seises de Odda queda anulado. La Fauce no tiene armadura. Queda un 6: la lanza hace 4 de daño. La Fauce tiene 8 de Salud, así que le quedan 4.

Armas

Estas son las armas comunes de las Marcas. **Bonif.** son los dados extra. **Alcance** son las distancias a las que funciona el arma.

Arma	Habilidad	Extra	Daño	Alcance	Rasgos
Cuchillo de Libro	Golpear	+1	2	adyacente	rápida, arrojadiza
Arco Corto	Apuntar	+1	3	cerca, media, lejos	a dos manos
Lanza Larga	Golpear	+1	4	adyacente, cerca	larga, a dos manos, para
Escudo con Borde de Hierro	Golpear	+0	1	adyacente	escudo
Cuchillos Ocultos	Golpear	+1	2	adyacente	rápida, arrojadiza
Daga	Golpear	+1	2	adyacente	rápida, arrojadiza
Espada de Armas	Golpear	+1	3	adyacente	para
Espada Larga	Golpear	+1	4	adyacente	a dos manos, para
Mandoble	Golpear	+0	5	adyacente	a dos manos, pesada
Bracamarte	Golpear	+0	3	adyacente	pesada
Hacha de Mano	Golpear	+1	2	adyacente	arrojadiza
Hacha Barbuda	Golpear	+1	3	adyacente	
Gran Hacha	Golpear	+0	5	adyacente	a dos manos, pesada
Maza	Golpear	+0	3	adyacente	pesada
Martillo de Guerra	Golpear	+0	4	adyacente	pesada
Mazo	Golpear	+0	5	adyacente	a dos manos, pesada
Mangual	Golpear	+1	3	adyacente	
Bastón de Combate	Golpear	+1	2	adyacente, cerca	a dos manos, larga, para
Alabarda	Golpear	+0	5	adyacente, cerca	a dos manos, larga, pesada
Jabalinas	Golpear	+1	3	adyacente, cerca	arrojadiza
Hachas Arrojadizas	Golpear	+1	2	adyacente	rápida, arrojadiza
Honda	Apuntar	+0	2	cerca, media	
Arco Largo	Apuntar	+1	4	cerca, media, lejos	a dos manos
Ballesta	Apuntar	+2	4	cerca, media	a dos manos
Ballesta Pesada	Apuntar	+2	5	cerca, media, lejos	a dos manos, pesada
Broquel	Golpear	+0	1	adyacente	escudo
Escudo de Cuero	Golpear	+0	1	adyacente	escudo
Pavés	Golpear	+0	1	adyacente	escudo
Bastón de lanzador	Golpear	+1	2	adyacente, cerca	a dos manos, larga, para
Bastón rúnico	Golpear	+1	1	adyacente, cerca	a dos manos, larga, para
Cuchillo ritual	Golpear	+1	2	adyacente	rápida, arrojadiza
Cuchillo de runas	Golpear	+1	1	adyacente	rápida, arrojadiza

RASGOS DE LAS ARMAS

Rápida: puedes atacar dos veces en un asalto. **Arrojadiza:** la lanzas y luego tienes que recogerla. **A dos manos:** nada en la otra mano. **Larga:** también golpea a distancia cerca. **Para:** puedes Parar con ella. **Escudo:** da dados para Parar y también detiene disparos. **Pesada:** nunca es rápida.

Aguante y miedo

Algunos enemigos atacan tu valor, no tu cuerpo. Ese daño va al **Aguante**. Con 0 de Aguante estás **Quebrado**: solo puedes Mover, Esquivar, Parar, Proteger, Levantarte o Huir. Más daño al Aguante va a la Salud. Dejas de estar Quebrado en cuanto recuperas algo de Aguante: un amigo te Anima, o acaba el asalto.

Caer: en el suelo, moribundo, muerto

Cuando tu **Salud llega a 0**, tira **d100 en la tabla de heridas**. Estás **en el suelo**: solo puedes hacer **una acción** por asalto hasta que alguien te cure por encima de 0.

- Si te golpean otra vez en el suelo, estás **moribundo**. Algunas heridas te dejan moribundo al momento.
- **Moribundo:** cualquier ataque que saque aunque sea un 6 te mata, aunque ese 6 quede anulado. Al principio de cada asalto, tira 1d6: con un **1, mueres**. Un amigo puede pararlo con Curar heridas o un hechizo de curación.
- Al acabar el combate, el mejor sanador que siga en pie hace una tirada de Sanar por cada amigo moribundo.

Casi todos los enemigos normales mueren sin más a 0 de Salud. Los enemigos importantes también tiran en la tabla de heridas.

D100	HERIDA	DADOS QUE PIERDES	SE CURA
1–5	**Dientes Flojos**	—	1 días
6–10	**Ceja Abierta**	Explorar −1	2 días
11–15	**Hombro Dislocado**	Golpear −1	3 días
16–20	**Tobillo Torcido**	Mover −1	3 días
21–25	**Dedos Machacados**	Apuntar −1, Trastear −1	3 días
26–30	**Sin Aliento**	Poder −1	1 días
31–35	**Cráneo Zumbando**	Ingenio −1	2 días
36–40	**Cuero Cabelludo Desgarrado**	Mando −1	2 días
41–45	**Magullado hasta el Hueso**	Destreza −1	2 días
46–50	**Nariz Torcida** PARA SIEMPRE	—	—
51–55	**Costillas Rotas**	Poder −1, Resistir −1	10 días
56–59	**Muslo Tajado**	Esquivar −1, Mover −1	7 días
60–63	**Rodilla Destrozada**	Mover −2	21 días
64–67	**Oreja Mellada** PARA SIEMPRE	Explorar −1	—
68–71	**Antebrazo Partido**	Golpear −2, Apuntar −1	30 días
72–74	**Dedos Perdidos** PARA SIEMPRE	Trastear −1, Apuntar −1	—
75–77	**Ojo Perdido** PARA SIEMPRE	Apuntar −1, Explorar −1	—
78–80	**Mano Aplastada** PARA SIEMPRE	pierdes la mano torpe	—
81–83	**Vientre Abierto** MORIBUNDO	Poder −1	30 días
84–86	**Pulmón Perforado** MORIBUNDO	Resistir −2	30 días
87–89	**Clavícula Partida** MORIBUNDO	Golpear −1, Escalar −1	25 días
90–91	**Brazo Cercenado** MORIBUNDO · PARA SIEMPRE	Escalar −2, pierdes la mano torpe	—
92–93	**Cráneo Hendido** MORIBUNDO	Ingenio −2	40 días
94–95	**Garganta Abierta** MORIBUNDO	Mando −2	20 días
96–98	**Corazón Atravesado** MUERTE	—	—
99–100	**Cuello Roto** MUERTE	—	—

PARA EL DJ: CÓMO ELIGEN LOS ENEMIGOS

Cada enemigo tiene unos pocos ataques. Cuando uno ataca, tira un dado para elegir el ataque (solo entre los que llegan al objetivo), y di cuál es **antes** de tirar los dados del ataque. Así los jugadores ven lo que viene. Los enemigos con 0 de Aguante huyen.



CAPÍTULO 4

MAGIA

La magia de las Marcas es antigua, tiene hambre y nunca es gratis. Cada hechizo cuesta un trozo de tu valor.

Muy poca gente puede usar la magia. Le habla a un poder antiguo, y el poder responde. En este libro, **Cael Embry** es el héroe que usa la magia. Otros héroes pueden aprenderla más adelante.

Las cuatro escuelas

- **Obra de Ascuas:** fuego y luz. Quemar, cegar, proteger.
- **Arte del Velo:** sombra y miedo. Esconder, confundir, asustar.
- **Canto de Raíz:** vida y crecimiento. Curar, calmar, sujetar.
- **Atadura de Ceniza:** muerte y frío. Debilitar, maldecir, cuidar de los moribundos.

Conocer hechizos

Un héroe con la habilidad **Canalizar** conoce hechizos. Empiezas con **2 hechizos de rango 1**. Solo puedes conocer hechizos de un rango igual o menor que tu habilidad Canalizar.

Lanzar un hechizo

1. **Paga.** Pierde tanto Aguante como el **rango** del hechizo. Si no tienes bastante Aguante, no puedes lanzarlo.
2. **Tira.** Tu reserva es **Resolución + Canalizar**. Cada 6 alimenta el hechizo.
3. **Ningún 6:** el hechizo no funciona. El Aguante se pierde igual.
4. **Al menos un 6:** el hechizo funciona. Cada 6 extra lo hace más fuerte (cada hechizo dice cómo).
5. **Más unos que seises:** el poder se escapa. Tira **d100 en la tabla de rebote**, aunque el hechizo haya funcionado.

Sobrecarga. Antes de tirar, puedes pagar más Aguante: hasta tu habilidad Canalizar. Cada punto extra de Aguante te da **+2 dados**. Más dados, más seises, pero también más unos.

En combate, lanzar un hechizo es tu ataque del asalto: solo puedes lanzar un hechizo o hacer un ataque por asalto.

EJEMPLO

Cael lanza *Resplandor Guardián* sobre Odda. Es de rango 1, así que paga 1 de Aguante. Su reserva es Resolución 4 + Canalizar 2 = 6 dados. Saca 6, 5, 3, 2, 1, 1. Un 6: el hechizo funciona. Pero dos unos y solo un 6: el poder se escapa. Cael tira en la tabla de rebote.

PARA EL DJ

Los hechizos son fuertes, pero el Aguante es poco. Quien lanza tres hechizos seguidos pronto está Quebrado. Deja que los jugadores sientan este coste: así cada hechizo es una decisión.

D100	REBOTE	EFECTO
1–15	**Chispas y Humo**	Aguante −1
16–30	**Manos Chamuscadas**	Salud −1
31–42	**Silencio Zumbante**	Alterado
43–54	**Hemorragia Nasal**	Sangrando
55–65	**Vaciado**	Aguante −2
66–75	**Derribado**	Salud −1, caes al suelo
76–84	**Agotado hasta los Huesos**	Agotado
85–91	**Venas Abrasadas**	Salud −2, Herido
92–96	**Veta Cenicienta**	para siempre: deja una marca
97–99	**Ahuecado**	Aguante −2, para siempre: Resolución −1: deja una marca
100	**Mano Quemada**	Salud −2, para siempre: pierdes la mano torpe: deja una marca

Hechizos de rango 1

Estos son los hechizos que puede conocer un héroe nuevo. El juego completo tiene hechizos más fuertes de rango 2 y 3.

HECHIZO	ESCUELA	RANGO	ALCANCE	QUÉ HACE
Chispa Prendida	Obra de Ascuas	1	cerca, media	Una mota de llama lanzada contra un enemigo.
Resplandor Guardián	Obra de Ascuas	1	adyacente, cerca	Un caparazón de luz cálida que desvía los golpes.
Fogonazo	Obra de Ascuas	1	adyacente, cerca	Un estallido de luz que quiebra los nervios de quien está cerca.
Susurro de Duda	Arte del Velo	1	cerca, media	Una voz al oído del enemigo que deshace su valor.
Paso de Sombra	Arte del Velo	1	adyacente, cerca	Entra en una sombra y sal por otra.
Velo	Arte del Velo	1	adyacente	Difumina tu contorno hasta que los golpes no encuentran nada.
Zurcir Carne	Canto de Raíz	1	adyacente	Toca la herida de un amigo y tararea una nota. La herida empieza a cerrarse.
Corazón Sereno	Canto de Raíz	1	adyacente, cerca	Calma el pulso de un amigo hasta un latido paciente.
Atadura de Espinas	Canto de Raíz	1	adyacente, cerca	Las raíces se alzan y arrastran a un enemigo al suelo.
Guarda de Ceniza	Atadura de Ceniza	1	adyacente	Ceniza gris se posa sobre ti como una cota.
Frío de Tumba	Atadura de Ceniza	1	adyacente, cerca	El frío de la tierra bajo la piel de un enemigo.
Marca del Final	Atadura de Ceniza	1	cerca, media	Un signo que solo ve el marcado, prometiendo su muerte.



CAPÍTULO 5

Cinco héroes

Elige uno, lee su página y ya puedes jugar.

Cada jugador elige un héroe. Lee tu página: tus números, tus armas, una historia corta y cómo jugar. Luego di a la mesa el nombre de tu héroe y una cosa suya que los demás puedan ver.

Los números ya están calculados: la columna **Dados** de un arma es la reserva completa que tiras al atacar con ella. Las casillas pequeñas bajo **Salud**, **Aguante** y **Provisiones** son para marcar lo que pierdes.

> **CREA TU PROPIO HÉROE**
>
> ¿Prefieres hacer un héroe nuevo? Usa la hoja en blanco del final del libro y sigue los pasos de «Crea tu propio héroe», justo después de las tablas. La versión en línea lo hace todo por ti.

Pueblos, pasados y papeles

Cada héroe sale de tres decisiones: cuál es su pueblo, qué hacía antes y qué hace ahora.

PUEBLO	DESCRIPCIÓN	QUÉ TE DA
Marcheños	Gente de la frontera, criada entre las ruinas y los últimos muros en pie. Aprendiste a caminar lejos y a pedir poco. *Como en casa en todas partes, bienvenido en ninguna. La gente asentada te ve como un trashumante y te cobra en consecuencia.*	+1 Resistir
Profundos	Nacidos bajo las ruinas, en la oscuridad abovedada de antaño. Lees la piedra labrada como otros leen el tiempo. *La luz prolongada duele. A cielo abierto bajo el sol pleno entornas los ojos y reaccionas tarde.*	+1 Saber
Cenicientos	Tu linaje estaba demasiado cerca cuando llegó el Quiebre. Algo de aquello se quedó en la sangre. *Empiezas Marcado: las cosas viejas bajo las ruinas te notan primero, y te recuerdan más tiempo.*	+1 Resistir el miedo Empiezas **Marcado**
Pantaneros	Criados en las calzadas del este anegado, donde el camino seguro cambia con la marea. *Nacido y hablado del pantano. Tierra adentro tu acento pesa, y tu palabra vale poco.*	+1 Sigilo

PASADO	DESCRIPCIÓN	QUÉ TE DA
Desertor	Llevaste la lanza bajo el estandarte de alguien hasta el día en que la dejaste y te fuiste. *Empiezas Perseguido. Aún hay quien te reclama el servicio, y tienen memoria larga y alcance más largo.*	+1 Golpear Empiezas **Perseguido**
Guía de caminos	Vendías paso seguro por un país que dejó de serlo hace ya varios años. *Cada camino que conoces, alguien más sabe que lo caminaste. Tus rutas no son secretos.*	+1 Explorar +1 Provisiones máximo
Curandero de setos	Sin gremio, sin licencia, y nunca sin enfermos. Aprendiste en gente que no tenía a nadie más. *Los gremios te llaman carnicero. En pueblos amurallados, ejercer a la vista invita a problemas.*	+1 Sanar
Ladrón de relicarios	Sacabas cosas de los lugares profundos y las vendías a gente que debería haber sabido más. *Empiezas Marcado. Algo que levantaste no estaba tan abandonado como parecía.*	+1 Trastear Empiezas **Marcado**
Recaudador del diezmo	Contabas lo que debían los bastiones y se lo decías a la cara cuando faltaba. *Te recuerdan en cada aldea donde trabajaste, y no con cariño. Parte de lo recaudado nunca llegó a su dueño: empiezas con 6 monedas de plata más, y alguien sigue echando cuentas.*	+1 Negociar +60 monedas de cobre
Fugitivo del templo	Creciste en un templo cerrado que mantenía tu don en silencio. Una noche huiste. *Empiezas Marcado: el templo quiere recuperar su secreto, y su gente conoce tu cara.*	+1 Canalizar Empiezas **Marcado**

PAPEL	DESCRIPCIÓN	QUÉ TE DA
Vanguardia	Vas delante del grupo, leyendo el terreno, el tiempo y la forma del peligro. *Explorar significa estar solo cuando te encuentra. La ayuda siempre queda lejos atrás.*	+1 Provisiones máximo *Equipo:* Capa de Viaje, Arco Corto, Kit de Fuego, Raciones Duras
Guardián	Te plantas donde la línea se rompería, y sigues en pie después. *Eres quien sostiene. Cuando algo debe sobrevivirse, el grupo te mirará a ti.*	+1 Resistir *Equipo:* Cota Abollada, Lanza Larga, Escudo con Borde de Hierro, Raciones Duras
Custodio del saber	Recuerdas lo que el Quiebre intentó borrar, y sabes qué partes son peligrosas. *Saber qué hay abajo no hace más fácil bajar.*	+1 Saber *Equipo:* Hojas Copiadas, Rollillo de Médico, Linterna y Aceite, Raciones Duras
Ratero	Cerraduras, bolsillos y confianzas: has abierto los tres, casi siempre en ese orden. *Tus talentos son de los que te cuelgan. Que te descubran cuesta más que fallar. Llegas con 3 monedas de plata que no eran tuyas, y alguien las echa de menos.*	+1 Trastear +30 monedas de cobre *Equipo:* Juego de Ganzúas, Cuchillos Ocultos, Abrigo con Capucha, Raciones Duras
Portachispas	Aprendiste a sacar poder a través de tu propio cuerpo, de lo que dejó el Quiebre. Puedes lanzar hechizos. *La gente teme lo que puedes hacer. Cuando el poder se escapa, te hace daño a ti primero.*	+1 Canalizar *Equipo:* Daga, Piedra de foco, Capa de Viaje, Raciones Duras

Crea tu propio héroe

Usa la hoja en blanco del final del libro. Escribe con lápiz: los números cambian durante el juego.

1. **Pueblo, pasado y papel.** Elige uno de cada tabla de arriba. Anota lo que te da cada uno (columna «Qué te da»). Si dice «Empiezas Perseguido» o «Empiezas Marcado», escríbelo en **Estados**.
2. **Atributos.** Los cuatro empiezan en 1. Reparte 8 puntos entre ellos. Ninguno puede pasar de 4. Escribe el número en el círculo de cada atributo.
3. **Habilidades.** Reparte 6 puntos entre las habilidades. Ninguna puede pasar de 3 con estos puntos. Luego suma lo que te dan tu pueblo, tu pasado y tu papel. Rellena un círculo por punto.

4. **Talento.** Elige 1 talento de tu papel en la tabla de abajo.
5. **Equipo.** Anota el equipo de tu papel (está en la tabla de papeles). La tabla de equipo dice lo que suma cada pieza. Lo que llevas puesto suma siempre. Un arma suma solo mientras la tienes en la mano.
6. **Salud, Aguante y Provisiones. Salud** = 6 + 2 × Poder. **Aguante** = 4 + 2 × Resolución (usa los atributos del paso 2, sin el equipo). **Provisiones** = 3. Después suma lo que te da tu equipo y tus decisiones. Marca ese número de casillas en la hoja y tacha las demás.
7. **Armadura.** Suma la armadura de tu equipo. Si no llevas nada, es 0.
8. **Armas.** Para cada arma, los dados que tiras son: atributo + habilidad + **Bonif.** del arma (tabla de armas del capítulo 3). Con Golpear usas Poder. Con Apuntar usas Destreza.
9. **Hechizos.** Si tienes la habilidad Canalizar, elige 2 hechizos de rango 1 del capítulo 4.
10. **Tu héroe.** Pon un nombre y una frase que diga quién es. Dibuja o describe una cosa suya que los demás puedan ver.

Si dudas, mira el héroe ya hecho de tu papel: tiene el mismo equipo y los números ya están sumados.

PAPEL	TALENTO	DESCRIPCIÓN
Vanguardia	**Marcha dura**	Puedes empujar un día más allá de donde el grupo debería haberse detenido, y pagar después en vez de ahora.
Vanguardia	**Ojo agudo**	Con un momento de quietud, notas el detalle que estaba mal antes que nadie.
Guardián	**Baluarte**	Puedes interponerte entre un golpe y alguien que no puede recibirlo.
Guardián	**Segundo aliento**	Cuando las cosas están verdaderamente desesperadas, encuentras algo que aún te queda.
Custodio del saber	**Palabras antiguas**	Conoces fragmentos de la lengua en que se alzaron las ruinas: lo bastante para que te entiendan, o para que te respondan.
Custodio del saber	**Manos firmes**	Puedes trabajar con cuidado en alguien mientras el mundo se deshace a vuestro alrededor.
Ratero	**Dedos rápidos**	Lo que tomas, lo tomas de un solo movimiento, a la vista, mientras alguien mira a otra parte.
Ratero	**Escurrirse**	Cuando la atención cae sobre ti, puedes estar donde ella no está.
Portachispas	**Sentir el poder antiguo**	Notas dónde se usó magia en un lugar, y más o menos cuánto hace.
Portachispas	**Conocer el hechizo**	Cuando ves lanzar un hechizo, sabes de qué escuela es y qué pretende hacer.

PIEZA		QUÉ TE DA
Capa de Viaje		+1 Resistir, +1 Provisiones
Arco Corto	Arma	+1 Destreza, +1 Apuntar
Kit de Fuego		—
Raciones Duras		—
Cota Abollada		+1 Poder, +1 Resistir, +1 Aguante, +2 Armadura
Lanza Larga	Arma	+1 Poder, +1 Golpear
Escudo con Borde de Hierro	Arma	+1 Armadura
Hojas Copiadas		+1 Saber
Rollillo de Médico		+1 Sanar
Linterna y Aceite		+1 Explorar
Juego de Ganzúas		+1 Trastear
Cuchillos Ocultos	Arma	+1 Apuntar, +1 Sigilo
Abrigo con Capucha		+1 Sigilo
Daga	Arma	—
Piedra de foco		+1 Aguante



Rook

MARCHEÑOS · DESERTOR · VANGUARDIA

Un soldado que abandonó una guerra perdida y no ha dejado de caminar.

PODER	DESTREZA	INGENIO	RESOLUCIÓN
3	4	3	2

SALUD	AGUANTE	PROVISIONES	ARMADURA
12 □□□□□□□□□□□□	8 □□□□□□□□	5 □□□□□	0

HABILIDADES

Explorar *(Ingenio)*	3	Sigilo *(Destreza)*	2
Resistir *(Poder)*	3	Golpear *(Poder)*	1

ARMAS

ARMA	DADOS	DAÑO	ALCANCE	RASGOS
Arco Corto	7	3	cerca, media, lejos	a dos manos

TALENTO

Ojo agudo. Con un momento de quietud, notas el detalle que estaba mal antes que nadie.

Estados: Perseguido

EQUIPO

- Capa de Viaje
- Arco Corto
- Kit de Fuego
- Raciones Duras

Rook sirvió en una compañía enviada a defender un puente que no le importaba a nadie. Cuando los oficiales se fueron a caballo, Rook también se fue: a pie y de noche. Ahora su antigua compañía lo llama desertor, y algunos todavía lo buscan. Rook conoce los caminos, el tiempo y los lugares tranquilos, y no le gusta dormir dos veces en el mismo sitio.

Aspecto: Pelo oscuro y corto, una cicatriz en la barbilla, una capa gris de viaje con la insignia de la compañía arrancada.

> **Cómo jugarme:** Ve delante y mira. Ves el peligro antes que los demás. Usa el arco desde lejos y no te quedes quieto. Estás Perseguido: cuando aparece alguien de tu pasado, tú decides si huyes o le haces frente.



Odda Greyhand

CENICIENTOS · RECAUDADOR DEL DIEZMO · GUARDIÁN

Un guardián grande y tranquilo que antes cobraba impuestos y ahora protege a la gente a la que se los cobraba.

PODER	DESTREZA	INGENIO	RESOLUCIÓN
5	2	2	4

SALUD	AGUANTE	PROVISIONES	ARMADURA
14 □□□□□□□□□□□□ □□□	13 □□□□□□□□□□□□ □□	3 □□□	2

Habilidades

Resistir *(Poder)*	4	Resistir el miedo *(Resolución)*	1
Golpear *(Poder)*	2	Negociar *(Resolución)*	1
Mando *(Resolución)*	2		

Armas

Arma	Dados	Daño	Alcance	Rasgos
Lanza Larga	10	4	adyacente, cerca	larga, a dos manos, para (parada +1)
Escudo con Borde de Hierro	7	1	adyacente	escudo (parada +2)

Talento

Baluarte. Puedes interponerte entre un golpe y alguien que no puede recibirlo.

Estados: Marcado

Equipo

- Cota Abollada
- Lanza Larga
- Escudo con Borde de Hierro
- Raciones Duras

Odda nació en las tierras quemadas, y la ceniza le dejó una marca gris en la mano derecha. Durante años fue de pueblo en pueblo con una lanza y un libro de cuentas, cobrando la parte del señor. Un invierno vio lo que esa parte le costaba a una familia, y dejó el libro. Se quedó la lanza.

Aspecto: Alto y ancho, una barba oscura y espesa, la marca gris en la mano derecha, una cota de malla vieja.

> **Cómo jugarme:** Ponte delante. Mantén el escudo alto y protege a la persona más débil del combate. Se te da bien dar órdenes cuando todos los demás tienen miedo. Estás Marcado: quien conoce las tierras quemadas te mira la mano y habla.



Ilse Venn

PROFUNDOS · CURANDERO DE SETOS · CUSTODIO DEL SABER

Una sanadora tranquila que lee libros antiguos y cura heridas a quien se lo pida.

PODER	DESTREZA	INGENIO	RESOLUCIÓN
2	2	4	4

SALUD	AGUANTE	PROVISIONES	ARMADURA
10	12	3	0
□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□□□	□□□	

HABILIDADES

Sanar *(Ingenio)*	5	Resistir el miedo *(Resolución)*	1
Saber *(Ingenio)*	5	Explorar *(Ingenio)*	1

ARMAS

ARMA	DADOS	DAÑO	ALCANCE	RASGOS
Solo puños: Poder + Golpear, daño 1.				

TALENTO

Manos firmes. Puedes trabajar con cuidado en alguien mientras el mundo se deshace a vuestro alrededor.

EQUIPO

- Hojas Copiadas
- Rollillo de Médico
- Linterna y Aceite
- Raciones Duras

Ilse creció en los lugares hondos bajo las colinas, donde su gente copia escritos antiguos a la luz de las lámparas. Se fue con una bolsa de páginas copiadas y un estuche de herramientas para heridas. Cura igual a campesinos, soldados y ladrones, y como pago pide una historia.

Aspecto: Piel pálida, ojos muy oscuros a los que no les gusta el sol, una túnica gris con capucha, un bastón largo, tinta en los dedos.

> **Cómo jugarme:** Quédate cerca de los demás y mantenlos con vida. Entre combates, haz preguntas y recuerda lo que dicen los libros antiguos. Puedes curar heridas incluso en medio de una pelea. No eres una luchadora: deja que los demás vayan delante.



Pip Saltreed

PANTANEROS · LADRÓN DE RELICARIOS · RATERO

Pip roba rápido y ríe mucho. Viene de los pantanos, y una vez robó en un templo.

Poder	Destreza	Ingenio	Resolución
2	4	4	2

Salud	Aguante	Provisiones	Armadura
10 □□□□□□□□□□	8 □□□□□□□□	3 □□□	0

Habilidades

Trastear *(Destreza)*	5	Explorar *(Ingenio)*	2
Sigilo *(Destreza)*	4		

Armas

Arma	Dados	Daño	Alcance	Rasgos
Cuchillos Ocultos	3	2	adyacente	rápida, arrojadiza

Talento

Dedos rápidos. Lo que tomas, lo tomas de un solo movimiento, a la vista, mientras alguien mira a otra parte.

Estados: Marcado

Equipo

- Juego de Ganzúas
- Cuchillos Ocultos
- Abrigo con Capucha
- Raciones Duras

Pip creció entre los juncos y el barro, donde moverse sin hacer ruido es la forma de comer. Robó una cajita de plata de un templo, y los sacerdotes cogieron a Pip en la puerta. Le dejaron una pequeña marca de fuego en el cuello. Pip todavía tiene la caja.

Aspecto: Poca altura y poco peso, pelo que siempre parece mojado, un abrigo oscuro con capucha, una quemadura en el cuello que tapa con un pañuelo.

> **Cómo jugarme:** Ve donde los demás no pueden: por ventanas, sobre muros, dentro de bolsillos. Abre cerraduras, encuentra cosas escondidas y ataca rápido con tus cuchillos cuando alguien está ocupado con otra persona. Tienes una Marca: un templo quiere recuperar su caja.



Cael Embry

MARCHEÑOS · FUGITIVO DEL TEMPLO · PORTACHISPAS

Un joven que huyó de un templo con una piedra que guarda fuego, y las palabras para despertarlo.

PODER	DESTREZA	INGENIO	RESOLUCIÓN
2	3	3	4

SALUD	AGUANTE	PROVISIONES	ARMADURA
10 □□□□□□□□□□	13 □□□□□□□□□□□□ □□	4 □□□□	0

HABILIDADES

Mando *(Resolución)*	2	Resistir *(Poder)*	2
Negociar *(Resolución)*	2	Canalizar *(Resolución)*	2
Saber *(Ingenio)*	2		

ARMAS

ARMA	DADOS	DAÑO	ALCANCE	RASGOS
Daga	3	2	adyacente	rápida, arrojadiza

TALENTO

Conocer el hechizo. Cuando ves lanzar un hechizo, sabes de qué escuela es y qué pretende hacer.

HECHIZOS

- **Chispa Prendida** (rango 1, cerca, media): Una mota de llama lanzada contra un enemigo.
- **Resplandor Guardián** (rango 1, adyacente, cerca): Un caparazón de luz cálida que desvía los golpes.

Estados: Marcado

EQUIPO

- Daga
- Piedra de foco
- Capa de Viaje
- Raciones Duras

A Cael lo criaron unos sacerdotes que mantenían un fuego encendido desde hacía doscientos años. Le enseñaron a hablarle. Cuando quisieron que jurara toda su vida al templo, cogió una piedra de foco del altar y huyó. El fuego todavía le responde. Los sacerdotes quieren recuperar la piedra, y quizá también a Cael.

Aspecto: Delgado, cara quemada por el sol, una capa de viaje sobre ropa vieja del templo, una piedra roja y lisa colgada del cuello.

> **Cómo jugarme:** Habla. Se te dan bien las palabras: calmas a la gente, haces tratos y das valor. En combate, lanza tus hechizos, pero vigila tu Aguante: cada hechizo cuesta un poco. Tienes una Marca: el templo conoce tu cara.



CAPÍTULO 6

Las Marcas Escindidas

Los viejos reinos ardieron. No ha crecido nada nuevo en su lugar. La gente vive sabiendo de qué ruinas alejarse.

Las **Marcas** son el borde de unas tierras que antes tuvieron reyes. Los reyes ya no están. Sus caminos siguen aquí, rotos y medio perdidos, y pequeños grupos de gente aún los recorren. Ya nadie fabrica cosas nuevas. Todo se encuentra, se arregla y se lleva a cuestas.

La luz vale más que el acero

De noche los caminos están oscuros, y de la oscuridad salen cosas. Un farol, un poco de aceite, algo para hacer fuego: valen más que una espada. Un camino solo es tan seguro como el último farol que alguien encendió.

Tres regiones

Las Marcas Bajas son donde la gente aún viaja. Cuatro caminos se juntan en **el Cruce del Mojón**, alrededor de una piedra alta del camino que ya nadie sabe leer. Más allá están **los Campos de Ceniza**: hierba que ardió tan fuerte que volvió a crecer gris. La ceniza guarda las huellas durante semanas.

El Pantano es tierra ahogada. **La Calzada Anegada** es un camino de piedra que entra recto en el agua y sigue por debajo. Bajo el humedal están las escaleras inundadas de **la Hondonada de Agua Gris**, más antiguas que cualquier camino.

El Risco es alto, frío y casi vacío. En él se alza **la Torre Hueca**, una torre de vigilancia sin puerta y sin escaleras. Ardió por dentro.



LAS MARCAS ESCINDIDAS

Quién tiene el poder

Los Faroleros no son soldados ni sacerdotes. Son gente que mantiene encendidos los faroles del camino entre pueblos, y no piden nada a cambio. Eso pone nerviosa a la gente. Son lo más parecido a una ley que hay en las Marcas.

Los Contadores compran las deudas de otros y las apuntan en palos de madera. Son educados y pacientes. La cuenta de un Contador dura más que la persona que debía: la deuda pasa a quien se queda con su casa.

Lo que vive en la oscuridad

Las **Fauces de Ceniza** son cazadoras grises de la tierra quemada que van en manada. Una sola no es peligrosa. Nunca van solas. Temen la luz, y por eso importan los faroles.

El juego completo tiene muchas más criaturas: cosas en el agua del pantano, cosas que viven en la torre y cosas que nadie ha nombrado todavía.

Cómo se sienten las Marcas

Frías, calladas, gastadas. Las maravillas son raras y cuestan algo. **La bondad es una decisión**: cuando alguien te ayuda, lo paga. Cuando describas el mundo, describe cosas pequeñas y reales: botas mojadas, el olor del aceite de farol, una puerta con tres cerraduras.

PARA EL DJ

Los héroes no son elegidos. Son gente con un pasado, unas pocas herramientas y los demás. El mundo no los espera, y tampoco los odia. Solo es duro.



CAPÍTULO 7 · PARA EL DIRECTOR DE JUEGO

Dirigir la partida

No necesitas saberte todas las reglas. Necesitas escuchar, describir y ser justo.

Como DJ, tienes tres trabajos. **Describir el mundo** para que los jugadores lo vean. **Interpretar a todos los demás**: cada guardia, cada mercader, cada bestia. **Decidir qué pasa** cuando los héroes actúan, con las reglas cuando el resultado no está claro.

No juegas contra los jugadores. Quieres que la historia sea emocionante, y para eso hace falta peligro de verdad. Pero eres fan de los héroes.

Antes de la primera partida

- **Lee todo el libro una vez.** Lee la aventura (capítulo 8) dos veces.
- **Fotocopia las páginas de los héroes** (capítulo 5) y la hoja de referencia (capítulo 9).
- **Hablad de líneas y velos** durante cinco minutos (mira más abajo).

Cuándo pedir una tirada

Pide una tirada solo cuando **los dos resultados son interesantes** y hay algo en juego. Si un héroe tiene tiempo y las herramientas adecuadas, simplemente lo hace. Si es imposible, no pasa, y dices por qué.

Cuando pidas una tirada, di tres cosas:

1. **Qué habilidad** («esto es Explorar»).
2. **Lo difícil que es** («exigente, objetivo 12»).
3. **Qué está en juego** («si fallas, las Fauces de Ceniza te oyen»).

Elegir el objetivo

Casi todas las tiradas son **exigentes (12)**. Usa **al alcance (8)** cuando solo falla una tirada con mala suerte. Usa **severa (16)** para cosas que solo hace un experto. Usa **funesta (20)** casi nunca: es para el momento más difícil de la noche.

Describir los resultados

- **Éxito:** lo consiguen. Descríbelo con un detalle pequeño.

- **Éxito rotundo o crítico:** dales algo más: tiempo, información, una nueva oportunidad.
- **Fallo:** el mundo se mueve. Pasa lo que estaba en juego, o aparece un problema nuevo. Nunca «no pasa nada».
- **Pifia:** el peor resultado. Que duela, pero que la historia siga.

FALLAR HACIA DELANTE

Un fallo debe cambiar la situación, no parar la partida. «No encuentras huellas» para la partida. «Encuentras huellas, pero las Fauces de Ceniza te encuentran antes a ti» la mueve.

Habla claro

Algunos jugadores no juegan en su primera lengua. Usa frases cortas. Di lo que ven, para y pregunta «¿Qué haces?». Cuando uses un nombre que los jugadores no conocen, di qué es: «Fauces de Ceniza, cazadoras grises que van en manada».

Líneas y velos

Antes de empezar, haz dos preguntas a la mesa:

- **Líneas:** ¿qué no debe aparecer nunca en nuestra partida? Esas cosas no pasan.
- **Velos:** ¿qué puede pasar, pero «fuera de escena»? Dices que pasó, y seguís.

Cualquiera puede decir «saltemos esto» en cualquier momento. Lo saltáis, sin preguntas.

Dirigir un combate

- Haz un dibujo sencillo: quién está **adyacente**, **cerca**, a distancia **media** o **lejos**.
- Di el ataque de cada enemigo **antes** de tirar sus dados. Deja que los jugadores reaccionen.
- Describe los golpes. «Cuatro de daño» es un número. «La lanza atraviesa el hombro de la Fauce» es una historia.
- Los enemigos quieren vivir. Casi todos huyen a 0 de Aguante o cuando cae su jefe.
- No todos los combates son a muerte. Deja que los héroes hablen, asusten o huyan.

Repartir el protagonismo

Mira alrededor de la mesa. Si un jugador lleva rato sin actuar, pregúntale: «Pip, ¿qué haces mientras pasa esto?». Los jugadores callados suelen tener las mejores ideas.

Dirigirla en línea

Si nadie quiere ser DJ, o queréis jugar desde casas distintas, **role-is-easy.com** tiene un Director de Juego con IA. Conoce estas reglas y esta aventura.



CAPÍTULO 8 · UNA AVENTURA PARA UNA TARDE

La llama robada

Un ladrón huye en la noche con el único farol de un pueblo pequeño. A medianoche llegan las Fauces de Ceniza.

Esta aventura es para **de 2 a 5 héroes** y dura **tres o cuatro horas**. Solo el DJ lee este capítulo. El texto de los recuadros con unas comillas grandes es para **leer en voz alta**.

LA AVENTURA EN POCAS PALABRAS

Un ladrón se llevó el farol de noche del Cruce. Sin su luz, las Fauces de Ceniza llegarán a las familias antes de medianoche. Recuperad el farol.

Qué está pasando de verdad

Quien roba es **Wick**, que tiene 14 años y trabaja para **Madre Vess**, la vieja guardiana del farol. Wick la quiere como a una abuela.

Orrin Sedge, un cobrador educado de los Contadores, tiene una deuda antigua contra Vess. Ella no sabe que existe. Orrin le dijo a Wick que la deuda vence esta noche, que se quedará con la casa de Vess y que el farol vale justo esa cantidad. Wick le creyó. Wick no es mala persona: solo tiene miedo y catorce años.

Orrin miente sobre la fecha, pero no sobre la deuda. Quiere el farol porque, sin él, el Cruce tendrá que comprar aceite de farol y protección a los Contadores.

El reloj de medianoche

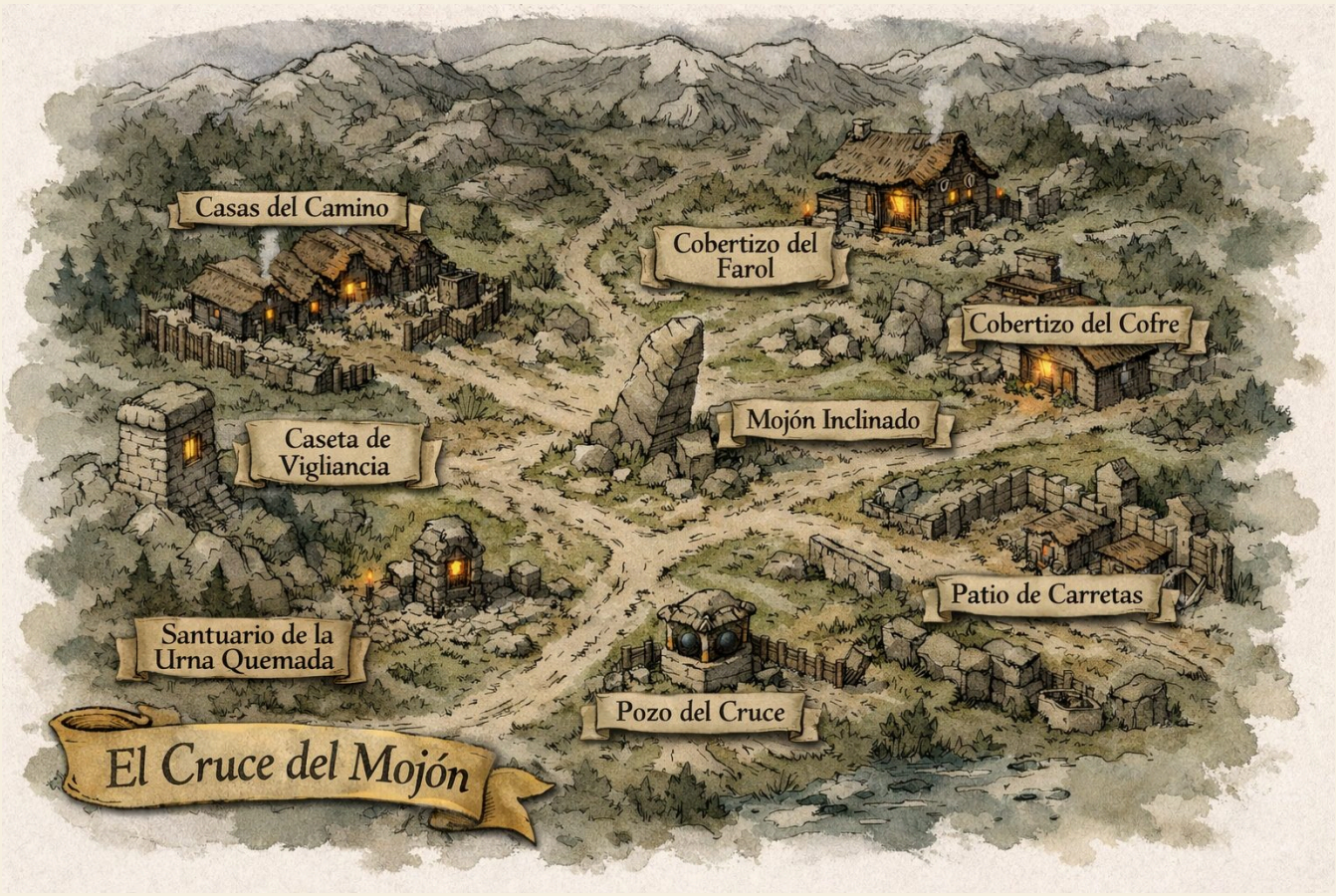
Dibuja **seis casillas** en un papel que todos puedan ver. Es el tiempo que falta para la medianoche.

- Marca **una casilla** cada vez que los héroes tardan mucho: una charla larga, un descanso, una búsqueda, ir por el camino equivocado.
- Cuando haya **tres casillas** marcadas, los jugadores oyen aullar a las Fauces de Ceniza.
- Cuando estén **las seis** marcadas, es medianoche: las Fauces llegan al Cruce. Todos los héroes que estén allí deben luchar, y las familias corren peligro.

El reloj es presión, no una trampa: marca casillas cuando los héroes pierden el tiempo, no cuando deciden bien y deprisa.

El Cruce del Mojón

Aquí empieza todo. Enseña este mapa a los jugadores cuando lleguen al Cruce.



Escena 1: El Cruce se queda a oscuras



Los héroes llegan al Cruce del Mojón cuando se pone el sol. Quizá viajan juntos, quizá se acaban de conocer en el camino. Pregunta a cada jugador: «¿Por qué está tu héroe en el camino esta noche?».

> *Cuatro caminos se juntan alrededor de una piedra alta y vieja, y una docena de casas pequeñas la rodean con las contraventanas cerradas. De un gancho de la piedra cuelga un farol: la única luz en muchos kilómetros. Cuando llegáis a la plaza, una figura pequeña con capucha sale corriendo de la oscuridad, arranca el farol del gancho y desaparece. La plaza se queda negra. La voz de una anciana corta la oscuridad: «¡Traedlo antes de medianoche, o vendrán las Fauces de Ceniza!».*



Madre Vess · *La farolera*

Cuida el farol nocturno del cruce y también sus cuentas, y no finge que ambas cosas no estén relacionadas. Recuerda cada rostro que ha pasado por allí en treinta años.

Cómo interpretarle: Frases cortas, pausas largas. Dice el precio y se calla, y no llena el silencio que le dejes. Trata de «tú» a la gente hasta que ha pagado algo; después usa los nombres. Nunca dice que esté haciendo un favor, ni siquiera mientras lo hace.

Vess está enfadada y tiene miedo, pero no suplica. Si los héroes ayudan, promete **60 monedas de cobre** y lo que quieran de su puesto. Si preguntan por las Fauces de Ceniza, dice: «Odian la luz. Sin el farol, nada las para».

Si preguntan quién robaría el farol, no tiene ni idea. No sospecha de Wick. Si preguntan por quienes la ayudan, dice que Wick «se fue pronto a la cama esta noche, con dolor de cabeza».

Escena 2: El rastro

Quien robó el farol corrió hacia el este, a los Campos de Ceniza. Hay tres formas de seguirle. Deja también que los jugadores encuentren su propio camino.

- **Gotas de aceite.** El farol pierde un poco. Explorar, **exigente (12)**. Éxito: las gotas llevan al este. Fallo: marca una casilla del reloj mientras buscan.
- **Huellas en la ceniza.** Botas pequeñas y ligeras, de un niño o de un adulto pequeño. Explorar u Orientarse, **al alcance (8)**, pero a oscuras y sin luz es **exigente**.
- **Una niña que lo vio.** La pequeña **Tam** (8 años) miraba desde una ventana. Le dan miedo los desconocidos. Para hablar con Tam hace falta una palabra amable, o una tirada de Negociar, **exigente**. Tam dice: «Fue Wick. Wick corrió hacia el poste del farol viejo. No le digas a Madre Vess que te lo he dicho».

Quien encuentre vacía la cama de Wick también descubre la verdad.

Si los jugadores van por otro camino, déjales: el rastro siempre lleva al poste del farol viejo, pero sus decisiones cuestan o ahorran tiempo en el reloj.

Escena 3: El poste apagado



A una hora al este, en la hierba gris de los Campos de Ceniza, hay un viejo poste de farol para viajeros. Nadie lo enciende desde hace años. Wick está aquí, escondido en su caseta de piedra rota, con el farol robado ardiendo en el suelo.

> *En la hierba gris, una luz. Es débil y tiembla, dentro de una caseta de piedra en ruinas junto a un viejo poste de farol. Por la puerta veis una figura delgada con capucha, que abraza el farol como si fuera algo caliente. Entonces, en la oscuridad a vuestra espalda, suena un sonido largo y bajo. Luego otro, a vuestra izquierda. Luego demasiados para contarlos.*

La llama del farol, moviéndose por los campos oscuros, ha atraído a las **Fauces de Ceniza**. Hay **una Fauce por héroe**. Llegan a distancia **media** y se acercan deprisa.



Fauce de Ceniza

Carroñero gris que caza en manada y hace madriguera en tierra quemada. Inofensivo en solitario, y nunca está solo.

Poder 2 Destreza 4 Ingenio 2 Resolución 2

Salud 8 Aguante 6 Armadura 0 Dados de esquiva 7

Ataque	Dados	Daño	Alcance	Efectos
Mordisco Seco	5	2	adyacente	—
Desjarrete	4	2	adyacente	el objetivo cae al suelo
Carga de la Jauría	6	1	adyacente	—

Para elegir el ataque, tira 1 dado: tiene 3 ataques. Di cuál antes de tirar los dados de ataque.

Wick no lucha. Wick abraza el farol y llora. Si un héroe coge el farol y lo levanta, las Fauces que atacan a ese héroe pierden **un dado** de su reserva. Las Fauces con 0 de Aguante huyen otra vez a la oscuridad.

CÓMO DIRIGIR ESTE COMBATE

Para casi todos los jugadores, es su primer combate. Ve despacio. Explica cada paso la primera vez que pasa: la tirada de orden, las dos acciones, la reserva, los seises, la armadura. Haz que las Fauces ataquen a héroes distintos, para que todos puedan reaccionar. Si los héroes van perdiendo mucho, el farol brilla de golpe y la manada duda durante un asalto.

Escena 4: La historia de Wick

Después del combate, Wick habla. Tiene miedo y vergüenza, y cuenta la verdad si los héroes son amables. Si son duros, primero miente («Quería venderlo») y luego se viene abajo.

La verdad: «El maese Orrin dijo que Madre Vess tiene una deuda. Dijo que esta noche se queda con su casa, salvo que le lleve algo que valga lo mismo. El farol lo vale. Está esperando en el Cruce. No quería que perdiera su casa».

Wick tiene una nota de Orrin. Da a los jugadores esta ayuda de juego: no es la misma nota, pero muestra cómo escribe Orrin. Wick la encontró en otra puerta.

✂

Una nota de embargo

Recibido en pago del paso adeudado: un cofre y lo que contenga, al no haber vuelto el deudor antes de la segunda helada.

La deuda queda cerrada. El cofre es del cruce. Si el deudor regresa, decidle que la cifra fue justa, y que esperé.

— O. Sedge, por el cruce

Escena 5: El cobrador

De vuelta en el Cruce, Orrin espera bajo la piedra oscura, muy tranquilo, con dos **matones a sueldo**. Lleva allí toda la tarde.



Orrin Sedge · *El cobrador cortés*

Cobra las deudas más antiguas del cruce. Perfectamente cortés, jamás alza la voz, y nunca ha cedido en una cifra.

Cómo interpretarle: Cortés sin falta, y la cortesía nunca se entibia. Tratamientos completos, frases enteras, nada de atajos. Repite una cifra en vez de defenderla. Se disculpa por la molestia de lo que está a punto de hacer.

Lo que hagan ahora los héroes es el final de la historia. Hay tres caminos principales, y los jugadores pueden encontrar otros.

- **Entregar a Wick.** El farol vuelve. El Cruce está a salvo esta noche. Vess pierde a quien la ayudaba, y sigue debiéndole a Orrin, aunque aún no lo sabe.
- **Dejar ir a Wick y guardar el secreto.** Nadie sabe la verdad. Vess está contenta. Pero Orrin volverá a pedir, y la próxima vez quizá se lo pida a los héroes.
- **Enfrentarse a Orrin.** Los héroes pueden discutir, negociar, asustar o luchar. Orrin respeta un buen trato: una tirada de Negociar, **severa (16)**, consigue rebajar o retrasar la deuda. Si los héroes le atacan o le amenazan, dice: «Siento las molestias», y sus matones dan un paso adelante.



Orrin Sedge, el cobrador

Educado, paciente y nunca solo. Solo pelea cuando el trato ya está perdido.

Poder 2 Destreza 3 Ingenio 3 Resolución 4

Salud 10 Aguante 8 Armadura 1 Dados de esquiva 5

Ataque	Dados	Daño	Alcance	Efectos
Cuchillo de contable	5	2	adyacente	Sangrando
Una palabra en voz baja	4	2	adyacente, cerca	daño al Aguante

Para elegir el ataque, tira 1 dado: tiene 2 ataques. Di cuál antes de tirar los dados de ataque.



Matón a sueldo

Cobra por días. Huye cuando cae Orrin o cuando su Temple llega a 0.

Poder 3 Destreza 2 Ingenio 2 Resolución 2

Salud 6 Aguante 4 Armadura 1 Dados de esquiva 3

Ataque	Dados	Daño	Alcance	Efectos
Garrote pesado	5	3	adyacente	—
Empujón al suelo	6	1	adyacente	el objetivo cae al suelo

Para elegir el ataque, tira 1 dado: tiene 2 ataques. Di cuál antes de tirar los dados de ataque.

Usa **un matón por cada dos héroes** (al menos uno). Huyen cuando cae Orrin. Orrin se rinde a 0 de Aguante o cuando se queda solo: nunca muere por dinero.

El final de la noche

El farol vuelve a arder en la piedra antes de medianoche, o no. Describe la mañana: quién da las gracias, quién está enfadado, quién se ha ido.

Recompensas. Si el farol ha vuelto, Vess paga **60 monedas de cobre**. Además da a los héroes un **farol de camino**, un **frasco de aceite de farol** y, si protegieron a Wick o plantaron cara a Orrin, su viejo **sombrero de farolero**. «Os hará falta luz allí adonde vais».

¿Y ahora qué?

El libro de deudas de Orrin tiene más nombres. La señal quemada del camino, en los Campos de Ceniza, apunta a la Torre Hueca: «dos días, con el sol a la izquierda». Las Marcas son grandes. Seguid la historia en vuestra mesa, o llevad a vuestros héroes al juego en línea.

Referencia rápida

Tiradas

d20 + atributo + habilidad ≥ objetivo. 20 en el dado: éxito crítico. 1 en el dado: pifia. 5 o más por encima: éxito rotundo. 5 o más por debajo: fallo grave. El DJ dice la habilidad, el objetivo y lo que está en juego **antes** de tirar. Ayuda de un amigo: +2.

Dificultad	Objetivo	Ejemplo
Al alcance	8	Trepar un muro con piedras salientes, calmar un caballo cansado, encontrar el camino de día.
Exigente	12	Abrir una cerradura sencilla, seguir huellas bajo la lluvia, mentir a un guardia.
Severa	16	Escalar un acantilado mojado, leer escritura antigua, cruzar un río rápido.
Funesta	20	Saltar un hueco ancho a oscuras, convencer a un asesino de que no mate.

Un asalto de combate

1. Solo en el primer asalto: todos tiran **1d20**, quien saca menos actúa primero. El DJ tira una vez por todos los enemigos.
2. En tu turno, haz **dos acciones**. Guarda una para Esquivar, Parar o Proteger.
3. Solo **un ataque o hechizo** por asalto, salvo que tu arma sea rápida.
4. Final del asalto: los héroes en pie recuperan **1 de Aguante**. Los moribundos tiran 1d6: con un 1 mueren.

Un ataque

Tira **atributo + habilidad + bonif. del arma** en d6. Cada **6** es un impacto. Los seises de la reacción del defensor anulan los tuyos, y luego cada 6 de sus **dados de armadura** anula uno. Si queda un 6: **daño del arma, +1 por cada 6 extra**.

Distancia	A qué distancia	Ejemplo
adyacente	Al alcance de la mano.	Espadas, cuchillos, mordiscos.
cerca	Unos pasos. Un Mover para llegar.	Lanzas, un salto, un cuchillo lanzado.
media	Al otro lado de una sala o de un camino. A gritos.	Hondas, ballestas, casi todos los hechizos.
lejos	Muy lejos. Hace falta un arco.	Solo arcos.

Caer y el miedo

- **0 de Salud:** tira d100 en la tabla de heridas; estás en el suelo (una acción por asalto). Si te golpean otra vez: moribundo.
- **0 de Aguante:** Quebrado. Solo Mover, Esquivar, Parar, Proteger, Levantarse, Huir. Más daño al Aguante va a la Salud.
- **Magia:** paga el rango en Aguante, tira Resolución + Canalizar. Un 6 la hace funcionar. Más unos que seises: rebote (d100).
- **Descanso corto:** Aguante = Resolución, Salud = Poder (mín. 1). **Sueño:** llena las dos, come 1 de Provisiones.

Hoja de héroe



NOMBRE

JUGADOR/A

PUEBLO

PASADO

PAPEL

EN UNA FRASE

Atributos y habilidades

Poder

- Resistir ○○○○○
- Golpear ○○○○○
- Escalar ○○○○○

Destreza

- Sigilo ○○○○○
- Apuntar ○○○○○
- Trastear ○○○○○
- Esquivar ○○○○○

Ingenio

- Explorar ○○○○○
- Saber ○○○○○
- Sanar ○○○○○
- Orientarse ○○○○○

Resolución

- Mando ○○○○○
- Resistir el miedo ○○○○○
- Negociar ○○○○○
- Percibir ○○○○○
- Canalizar ○○○○○

SALUD ◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

AGUANTE ◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

PROVISIONES ◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

ARMADURA

En combate

ARMAS

TALENTO

HECHIZOS

Lo que llevas

EQUIPO

Lo que te ha pasado

ESTADOS

HERIDAS

VÍNCULOS Y NOTAS



¿Esta noche no hay Director de Juego?

Juega esta misma aventura en línea con tus amigos. Un Director de Juego con IA cuenta la historia, interpreta a cada persona que conocéis y aplica las reglas por vosotros. Vosotros habláis, tiráis dados reales en la pantalla y el mundo responde.

Vuestros héroes y vuestra historia se guardan, así que podéis volver la semana que viene y seguir jugando.

Escanea para descargar de nuevo el libro o jugar en línea:
role-is-easy.com/quickstart

© 2026 Role Is Easy · Versión 1.0.0 · Libre para compartir. No lo vendas ni lo cambies.