



# LA VICTORIA

EL JUEGO DE ROL  
**GUÍA DE INICIO RÁPIDO**  
Miguel Angel Bastarrachea Magnani

MITO  
EDITORIAL





LA  
VICTORIA

**GUÍA DE INICIO RÁPIDO**

**MISIÓN CERO**

**RESCATE ARCA NAUTA EN EL SECTOR 17**

# GUÍA DE INICIO RÁPIDO

## INTRODUCCIÓN

La Vutha es un juego de rol de **exploración espacial**, **horror metafísico** y **fantasía oscura** que emplea un sistema original que usa **dados de seis caras (d6)**. Tomarás el rol de un Arcanauta, un viajero originario de un universo donde la ciencia y magia se combinan, habitado por elfos, dragones y golembots. Tu misión es explorar el Espacio Exterior y hallar la forma de detener a **la Vutha**, la Nada-que-Ansía, un abismo oscuro que consume al espacio y al tiempo mismos. Éste juego, sin embargo, no trata sobre los Arcanautas exitosos, si no de aquellos que encuentran su muerte y perdición a costa de avanzar en la lucha contra la Vutha.

*¿Te desvanecerás en el olvido o conseguirás dejar atrás una pista?*

*¿Lograrás que tu existencia llegue a ser un trazo tenue que asista a los esfuerzos de futuros Arcanautas?*

*Haz que tu sacrificio cuente.*



## RESUMEN

En esta guía de inicio rápido encontrarás las reglas básicas para jugar La Vutha y tu primera misión de prueba. En la aventura un equipo de Arcanautas de la Almenara 17-Plata, una estación espacial en la profundidad del Espacio Exterior, descenderán al Mundo 17-6 con el objetivo de rescatar a otro grupo de Arcanautas que quedaron incomunicados cuando ingresaron a una cueva donde buscaban un antiguo artefacto tecnomágico. Hallándose en una cañada frente a la oscuridad, tendrán que investigar el paradero de los desaparecidos, indagar en la cueva, rescatar a los sobrevivientes, recuperar al artefacto y decidir qué hacer frente a las misteriosas fuerzas que acechan el lugar.

## ¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?

Los juegos de rol de mesa (TTRPG por sus siglas en inglés) son juegos vivos y narrativos en los que sus participantes se reúnen para construir una trama colaborativa, asumiendo el rol (dramático) de personificaciones (personajes, objetos, elementos del entorno) que se desarrollan en una historia dentro de un mundo de fantasía.

En La Vutha, quienes juegan tienen personajes llamados Arcanautas a quienes dirigen a través de la narrativa, enfrentando desafíos, tomando decisiones y viviendo en el mundo de fantasía. Estos se denominan Personajes Jugadores (PJ). Quienes juegan describen e interpretan lo que dicen y hacen los PJ.

La mayoría de los TTRPG incluyen un director o directora de juego, que se encarga de gestionar la narrativa, preparar la historia y arbitrar las reglas y conflictos dentro de la trama que se plantea a quienes juegan y sus Arcanautas. En La Vutha, esta figura se llama la Señora de la Vutha o SV para abreviar. La SV decide e interpreta las acciones y lo que dicen los Personajes No Jugadores (PNJ) y Antagonistas. Además, elabora y describe los peligros que acechan a los Arcanautas.

## ¿QUÉ SE NECESITA PARA JUGAR?

Además de mucha imaginación, para jugar esta aventura se necesita lo siguiente: Un grupo de cuatro a seis personas, incluyéndote, entre las cuales debe haber una SV que dirija la partida. Una copia de las hojas de personaje para cada persona que juegue, adjuntas a esta aventura. Instrumentos para tomar notas como hojas de papel, lápiz, borradores, o algún procesador de texto. Al menos tres dados de seis caras (d6), aunque es mejor si se tienen más. Regularmente se requieren entre dos y cuatro horas para una sesión de La Vutha. Juega en un lugar cómodo, sin interrupciones y no olvides que el disfrute del juego se basa en el consentimiento: presta atención activa al resto de participantes por si los temas puedan resultar incómodos para alguien.



## CÓMO USAR ESTE PDF

Este documento está pensado para quien vaya a dirigir el juego. La SV debe leer este PDF para familiarizarse con las reglas, de forma que pueda explicarlas a quienes jueguen la aventura. En lo que sigue se encuentran:

- \* Las reglas básicas de La Vutha.
- \* Nueve personajes pregenerados, listos para jugar.
- \* Una aventura de prueba: Rescate Arcanauta en el Sector 17.

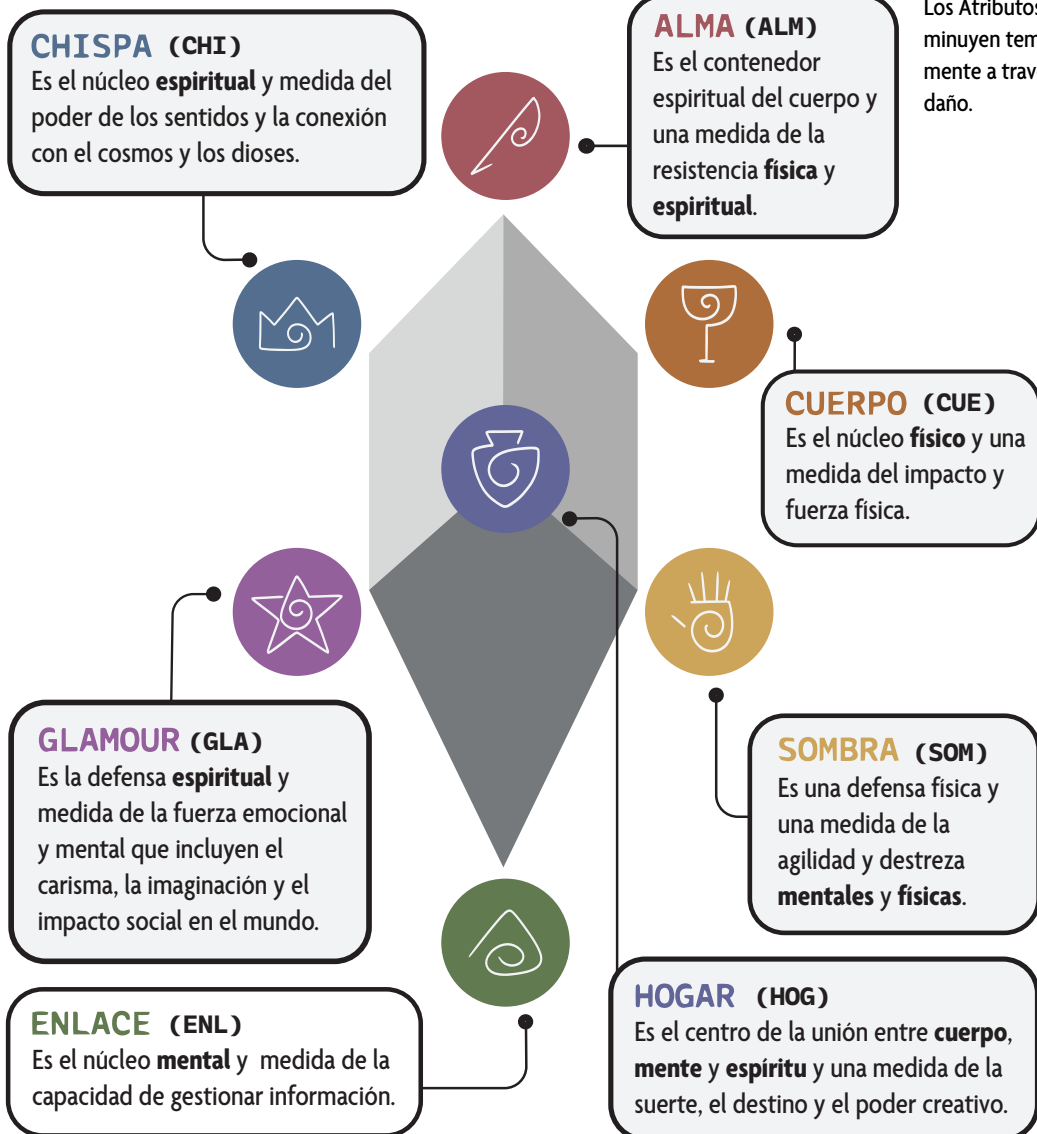
# REGLAS BÁSICAS DE LA VUTHA

Son tres elementos los que determinan la resolución de las acciones que los Arcanautas pueden realizar: los **Atributos**, el **Nivel de Competencia** y las **tiradas**.

## ATRIBUTOS

Hay siete Atributos que se combinan para formar los aspectos físicos, mentales y espirituales del Arcanauta. Entre paréntesis se indican sus abreviaciones. Éstos son:

\* La capacidad de cada Atributo se mide con una puntuación entre el 0 y 7, siendo 3 el promedio. Los Atributos disminuyen temporalmente a través del daño.



# DAÑO

Se abrevia DMG. Hay tres tipos de daño:

## Físico (F-DMG).

Proviene de fuentes estándar que afecten la constitución material del personaje cómo golpes, cortaduras, armas blancas o de fuego y energías como el fuego o la electricidad.

## Mental (M-DMG).

Proviene de fuentes que afecten la mente y las emociones del personaje cómo experiencias traumáticas, miedo intenso y energías oníricas.

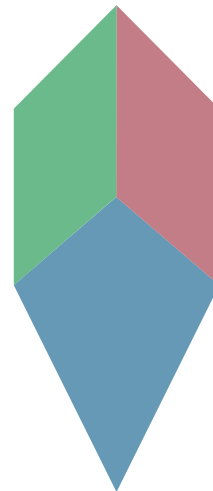
## Espiritual (E-DMG).

Proviene de fuentes que afecten la constitución metafísica del personaje cómo poder divino, máculas sacrilegas y energías como el éter o la umbra.

El daño se asigna a cualquiera de los Atributos que puedan recibir ese tipo de daño cómo mejor te parezca. Toma en cuenta que el daño reduce tus posibilidades de tener éxito en las pruebas de habilidad asociadas con ese atributo.

- \* El F-DMG se puede asignar a ALM CUE, y SOM.
- \* El M-DMG se puede asignar a SOM, ENL y GLA.
- \* El E-DMG se puede asignar a CHI, GLA y ALM.
- \* HOG puede recibir todo tipo de daño.

**ESPIRITUAL**  
(E-DMG)



**FÍSICO**  
(F-DMG)

**MENTAL**  
(M-DMG)

Como resultado del daño un Atributo puede adquirir un valor efectivo igual 0. Esto representa que algo severo le ha ocurrido a ese aspecto que constituye al Arcanuta. Para propósitos de esta Aventura, si la puntuación de un Atributo disminuye a 0 por asignación de **DMG** se considera que ese Atributo gana el estado **sobrepasado**. Si el Arcanauta no recibe curación de **DMG** correspondiente al Atributo sobrepasado antes de su siguiente turno, el Atributo gana el estado **fracturado** y el Arcanauta es **derrotado**. Dependiendo del tipo de daño muere (**F-DMG**), enloquece (**M-DMG**) o queda comatoso para siempre (**E-DMG**). Si se desea implementar las reglas completas de los estados **sobrepasado** y **fracturado** véase directamente el manual de *La Vutha*.

# ACCIONES, HABILIDADES Y NIVEL DE COMPETENCIA

Desde lanzar magia y atacar, hasta forzar tu acceso a computadoras goéticas, para realizar cualquier tarea tienes que consumir una reacción o una o más acciones y hacer una prueba de habilidad. Cada habilidad está relacionada con un Atributo particular y posee también un Nivel de Competencia que se abrevia como **NvC**.

Los Arcanautas tienen **dos acciones** en su turno y **dos reacciones** cada ronda, que usualmente tienen propósitos defensivos.

Hay seis **NvC**. Estos determinan el grado de éxito de la tarea que realizas tanto cualitativa como cuantitativamente. Si no se indica lo contrario todas las pruebas se hacen en **NvC** Novato.

NvC	Abreviación	Número
Novato	Nov	1
Entrenado	En	2
Experto	Ex	3
Maestro	Ms	4
Legendario	Lg	5
Mítico	Mt	6

Es importante hacer notar que el Arcanauta tiene un **NvC** base asociado a su habilidad que refleja su entrenamiento con ese conjunto de tareas, pero el **NvC** puede cambiar de manera efectiva, aumentando o disminuyendo previo a la tirada (por ejemplo, ayudando a otro o usando una herramienta) o durante la tirada (ve más adelante los críticos y fiascos).

A continuación se incluye una brevisima descripción de las 18 habilidades agrupadas según su Atributo asociado entre paréntesis:



## Aguante (ALM).

Úsala para resistir efectos ambientales y desgaste físico.

## Fortaleza (ALM).

Úsala para emplear correctamente la protección física y resistir el F-DMG.



## Atletismo (CUE).

Úsala para realizar esfuerzos físicos basados en la fuerza, como escalar, saltar, levantar pesas y romper cosas.



## Combate (CUE).

Úsala para luchar cuerpo a cuerpo armado o desarmado.



## Agilidad (SOM).

Úsala para acciones de movilidad en general como piruetas, escurrirse, escabullirse y evadir.

## Destreza (SOM).

Úsala para realizar acciones basadas en la coordinación manual, como activar y desactivar mecanismos o pilotar naves.



### **Puntería (SOM).**

Úsala para combatir a distancia.



### **Ocultismo (ENL).**

Representa tu conocimiento esotérico, desde rituales, criaturas y objetos mágicos hasta fuerzas más misteriosas. Se emplea para moldear runas arcanas.

### **Psique (ENL).**

Representa tu capacidad para concentrarte en tu yo interior y la puedes usar para resistir el M-DMG y curarlo. Se emplea para moldear runas interiores.

### **Tecnociencia (ENL).**

Representa tu conocimiento de las ciencias e ingenierías mágicas, así como tu capacidad para interactuar con ellas.



### **Cultura (GLA).**

Representa tu capacidad de creación de arte, expresarte a través de él y el conocimiento sobre la tradición, la historia, las sociedades y la etiqueta. Se emplea para moldear runas fantásticas.

### **Engaño (GLA).**

Realiza actos que emplean cualquier tipo de falsedad como mentir o falsificar.

### **Persuasión (GLA).**

Úsala para manipular, atraer y vencer a otros para que te escuchen.



### **Percepción (CHI).**

Úsala para analizar tu entorno y a otras personas con tus sentidos (ordinarios y extraordinarios).

### **Sabiduría (CHI).**

Representa tu capacidad para conectarse sin mediación con el mundo natural y abrirse al cosmos. La puedes usar para resistir el E-DMG. Se emplea para moldear runas primigenias.

### **Voluntad (CHI).**

Representa tu fuerza de voluntad, tu conexión con la divinidad y el conocimiento relacionado con creencias religiosas y filosóficas. La puedes usar para resistir el E-DMG y se emplea para moldear runas divinas.



### **Fabricación (HOG).**

Representa tu capacidad para crear, elaborar, reparar y hacer cosas.

### **Sanación (HOG).**

Úsala para tratar heridas físicas, mentales y espirituales por medios tanto mundanos como mágicos, desde hierbas, pociones y medicamentos hasta cirugía y asesoramiento espiritual.

Las habilidades se encuentran en las hojas de personaje. Para una descripción detallada de las habilidades y las acciones que se pueden tomar con ellas, véase directamente el manual de *La Vutha*.

# PRUEBAS

Las tiradas de dados se requieren cuando un Arcanauta desea realizar una acción que necesita de esfuerzo o enfrenta obstáculos. El tipo de tirada más común en el juego es la **prueba de habilidad**, pero también hay **pruebas enfrentadas** y **pruebas acumuladas**.

Todas las pruebas involucran una de las **habilidades** del Arcanauta, y cada habilidad está relacionada con un **Atributo** y tiene un **NvC** base.

En general, todas las pruebas requieren:

- \* **Intención.** Quien juega debe especificar qué tarea desea que su Arcanauta realice y cuál es el objetivo que desea conseguir. También, la SV puede solicitarle realizar una tarea con el objetivo de reconocer o evitar algo desconocido para quien juega y su Arcanauta.
- \* **Habilidad.** De acuerdo con el tipo de tarea el Arcanauta propone la acción y habilidad que usará o la SV las determina.
- \* **Prueba.** Dependiendo del tipo de acción la SV establece el tipo de prueba: habilidad, enfrentada o acumulada. Estas se describen abajo.
- \* **Dificultad.** Dependiendo del tipo de prueba la SV determina la dificultad. Si es una prueba de habilidad debe elegir el **NvC** correspondiente. Si es una prueba enfrentada la dificultad se establece por la tirada del contrincante en la tarea. Si es una prueba acumulada, la SV debe establecer la Dificultad Acumulada que se describe más adelante.
- \* **Tirada.** Todas las pruebas requieren una tirada de  $2d6 + \text{Atributo}$ . En general, se considera que una prueba supera la dificultad si el resultado numérico es mayor a 9. Dependiendo del tipo, una prueba superada no necesariamente tiene éxito, pues depende de la comparación entre el **NvC** efectivo con el que se superó y el **NvC** que determinó la SV.
- \* **Resolución.** Dependiendo del tipo de prueba y si fue superada, se establece si la prueba tuvo éxito, fracasó o tuvo un éxito parcial. Hay pruebas como es el caso de los ataques y las defensas que, si superan la dificultad, tienen un éxito automático que se traduce en el **DMG** que se inflige o se evita.

## PRUEBAS DE HABILIDAD.

Estas pruebas se realizan sumando el resultado de una tirada de  $2d6$  y añadiendo el Atributo asociado a la habilidad que estás usando contra una dificultad estándar de 9. Si el resultado numérico de la tirada es mayor o igual que la dificultad entonces la prueba supera su dificultad. Esto significa que puede tener éxito en el **NvC** asignado a la tarea o menor. Nota que, a diferencia del **NvC**, la dificultad de 9 no cambia.

La SV asigna el **NvC** que corresponde a la tarea que el Arcanauta intenta realizar. En general, entre más experiencia se requiera para hacer la tarea, mayor es el NvC. Por ejemplo, un novato puede tener una idea sobre cómo elaborar un circuito tecnomágico y un maestro puede crear dispositivos originales, pero sólo alguien en nivel legendario podría fabricar diseños únicos y maravillosos.

Sólo se puede tener éxito si se supera la prueba en el **NvC** asignado o mayor. Obtener éxito en un **NvC** mayor puede traer beneficios adicionales, como revelar información secreta u obtener una posición ventajosa.

Ejemplo 1. Un Arcanauta con la habilidad Destreza en **NvC Entrenado (2)** realiza una prueba de habilidad para tomar la acción de pilotar un Interceptor, una nave de ataque clase Hoja. Su objetivo es entrar a un campo de asteroides para ocultarse de una nave enemiga que está persiguiendo. La SV le asigna un **NvC Entrenado (2)** a la prueba. Quien juega al Arcanauta lanza 2d6 y obtiene un 9. Como la habilidad de Destreza se relaciona con SOM, atributo donde el Arcanauta tiene un 3, lo suma al resultado de la tirada dando un total de 12 (2d6+SOM). Ya que el resultado es superior a 9, el Arcanauta supera la prueba en **NvC Entrenado (2)** y por tanto tiene ÉXITO. Esto significa que puede entrar y ocultarse sin problemas en el campo de asteroides.

La SV puede asignar a una prueba un **NvC** mayor al que tiene el Arcanauta o el **NvC** efectivo del Arcanauta puede efectivamente reducirse durante la prueba. Entonces, no puede tener éxito. Esto es, superar una prueba no significa siempre tener éxito y lograr el objetivo deseado. Sin embargo, la SV puede asignar un éxito parcial dependiendo de la diferencia de **NvCs**.

El **NvC** se puede aumentar efectivamente por medio de un crítico, una herramienta o pidiendo ayuda.

Como regla general, todas las herramientas (incluyendo las armas y escudos) aumentan el **NvC** efectivo con el que el Arcanauta realiza una prueba en +1.

Ejemplo 2. El Arcanauta del ejemplo anterior con la habilidad Destreza en **NvC Entrenado (2)** ahora desea escapar del campo de asteroides porque las colisiones amenazan la integridad de su Interceptor. Ahora la SV le asigna un **NvC Experto (3)** a la prueba, pues es más fácil entrar ahí que salir. Quien juega al Arcanauta lanza 2d6 y obtiene un 7. Como la habilidad de Destreza se relaciona con **SOM**, atributo donde el Arcanauta tiene un 3, lo suma al resultado de la tirada dando un total de 10 (2d6+SOM). Ya que el resultado es superior a 9, tuvo éxito en **NvC Entrenado** pero no en **NvC Experto**, por lo que obtiene un FRACASO. Sin embargo, como superó la prueba aún puede volar la nave de manera estable a través de los asteroides, aunque no halle una salida.

Con su **NvC** actual el Arcanauta no puede salir del campo de asteroides. Para hallar una ruta y salir requiere aumentar de manera efectiva su **NvC**. Esto puede lograrlo obteniendo un crítico o recibiendo ayuda.

## PRUEBAS ATAQUE Y DEFENSA.

Estas son pruebas de habilidad cuyo objetivo es hacer daño o protegerse de él. No tienen un **NvC** asignado por la SV sino que se realizan en su **NvC** base. Si una prueba de ataque y defensa supera la dificultad tiene éxito automático. En general, si es una prueba de ataque el resultado es infligir un **DMG** igual al **NvC** efectivo de la prueba. De igual manera, si es una prueba de defensa, el resultado es reducir **DMG** igual al **NvC** efectivo de la prueba. Para propósitos de esta guía de inicio rápido:

- \* Los ataques cuerpo a cuerpo se realizan con la habilidad Combate. Usualmente hacen **F-DMG**.
- \* Los ataques a distancia con la habilidad Puntería. Usualmente hacen **F-DMG**.
- \* Las defensas de **F-DMG** se realizan con la habilidad Fortaleza si usan escudo y con Agilidad si sólo pretenden esquivar.
- \* La defensa de **M-DMG** se realiza con la habilidad Psique.
- \* La defensa de **E-DMG** se realiza con las habilidades Sabiduría o Voluntad.

Ejemplo 3. Un Arcanauta con la habilidad de Combate en **NvC** Entrenado (2) realiza una prueba de ataque con una espada contra un Arcanauta renegado que sirve de Antagonista. La espada le otorga +1 de **NvC** por lo que su **NvC** efectivo es Experto (3). Quien juega al Arcanauta lanza 2d6 y obtiene un 7. Como la habilidad de Combate se relaciona con **CUE**, atributo donde el Arcanauta tiene un 3, lo suma al resultado de la tirada dando un total de 10 (2d6+CUE). Ya que el resultado es superior a 9, el Arcanauta supera la prueba en **NvC** Experto (3) y por tanto tiene ÉXITO. El Arcanauta inflige 3 **F-DMG** a su contrincante.

Ejemplo 4. El Arcanauta renegado del ejemplo anterior usa una reacción para reducir los 3 **F-DMG** que el Arcanauta le infligió. Con su habilidad de Fortaleza en **NvC** Novato (1) realiza una prueba de defensa con un escudo. El escudo le otorga +1 de **NvC** por lo que su **NvC** efectivo es Entrenado (2). La SV que interpreta al Arcanauta renegado lanza 2d6 y obtiene un 8. Como la habilidad de Fortaleza se relaciona con **ALM**, atributo donde el Antagonista tiene un 4, lo suma al resultado de la tirada dando un total de 12 (2d6+ALM). Ya que el resultado es superior a 9, el Antagonista supera la prueba en **NvC** Entrenado (2) y por tanto tiene ÉXITO. El Antagonista reduce 2 **F-DMG**, por lo que sólo recibe 1 **F-DMG** del ataque del Arcanauta.

## PRUEBAS ENFRENTADAS.

Las pruebas enfrentadas se realizan cuando un Arcanauta quiere realizar una acción contra un Antagonista u otro Arcanauta. Estas pruebas se realizan tirando 2d6, sumando el Atributo y luego multiplicando por el **NvC** final de la habilidad que estés usando. Hay varias opciones en una prueba enfrentada:

- \* El Arcanauta y su oponente, ambos fallan su prueba.
- \* El Arcanauta tiene éxito en su prueba y su oponente falla. El Arcanauta gana.

- \* El Arcanauta falla en su prueba y su oponente tiene éxito. El oponente gana.
- \* El Arcanauta y su oponente, ambos tienen éxito en su prueba. Gana quien tenga un valor mayor en la prueba.

En resumen, el perdedor es quien falle la prueba o tenga un valor menor en la tirada.

Ejemplo 5. El Arcanauta del ejemplo anterior con la habilidad Destreza en **NvC Entrenado (2)** se encuentra siendo perseguido a través del campo de asteroides por una nave enemiga que desea alcanzarlo para poder dispararle a bocajarro.

- \* El Arcanauta hace una prueba tirando 2d6, suma 3 de su **SOM** y luego multiplica por 2 de su **NvC Entrenado**, lo cual da un total de  $(2d6+3) \times 2$ .
- \* Su antagonista tiene 2 de **SOM**, pero **NvC Experto (3)** en Destreza. Por lo que el antagonista tirará 2d6, al resultado le suma 2 de su **SOM** y multiplica por 3 de su **NvC**, dando un total de  $(2d6+2) \times 3$ .
- \* El Arcanauta obtiene 8 en la tirada, dando una suma de 11 y un total de 22; y su enemigo obtiene 5 en la tirada dando una suma de 7 y un total de 21, por lo que el Arcanauta logra evadir a su enemigo por poco.

## PRUEBAS ACUMULADAS

Se usan cuando una acción requiere más de una prueba exitosa. En esos casos, se establece una Dificultad Acumulada (DA) que es igual al número de éxitos requeridos multiplicados por el **NvC** asignado a la prueba. El Arcanauta realiza una prueba simple (tira 2d6, suma el Atributo relacionado con la habilidad que esté usando y compara el resultado contra una dificultad de 9). Por cada prueba exitosa, obtiene un número de éxitos igual al valor numérico de su **NvC**. Cuando el número de éxitos alcanza la Dificultad Acumulada, termina de realizar la acción con éxito. Tener éxito en un **NvC** más alto, permite superar la DA de manera más rápida y terminar la prueba.

En ocasiones, si el Arcanauta no posee el **NvC** necesario para lograr el objetivo deseado en una sola acción, la SV puede proponer una prueba acumulada que representa una acción extendida que incluye pruebas y errores. No todas las pruebas de habilidad pueden volverse pruebas acumuladas, pues hay actividades que no admiten errores. Pero la decisión última se deja a discreción de la SV.

Ejemplo 6. El Arcanauta de los ejemplos anteriores sale del campo de asteroides para entrar a una zona de fuertes mareas gravitacionales. La SV determina que para escapar necesita 4 éxitos realizando pruebas de la acción de pilotar empleando la habilidad Destreza en **NvC Entrenado**. De lo contrario, su nave quedará atrapada dentro de la creciente gravedad.

- \* Puesto que el **NvC En** tiene un valor numérico de 2, la Dificultad Acumulada será de 8.
- \* El Arcanauta tiene un **NvC Entrenado (2)**. Entonces, cada vez que tenga éxito en ese nivel, subirá 2 puntos de la Dificultad Acumulada.
- \* Necesita al menos 4 éxitos en su **NvC** para salir del campo de asteroides.

Ejemplo 7. El Antagonista de los ejemplos anteriores también entra a la zona de marea gravitacional con la misma DA de 8, pero en este caso el Antagonista puede realizar las pruebas de acción de pilotar empleando la habilidad Destreza en **NvC** Experto.

- \* El Antagonista tiene un **NvC** Experto (3). Entonces, cada vez que tenga éxito en ese nivel, subirá 3 puntos de la Dificultad Acumulada.
- \* Necesita al menos 3 éxitos en su **NvC** para salir del campo de asteroides, menos que el Arcanauta. Probablemente, lo estará esperando fuera de la zona de marea gravitacional.

## CRÍTICOS Y FIASCOS

**Crítico.** Si en los dados sale la combinación 12 (6-6) u 11 (6-5), quien juega tiene éxito automático en la prueba en su **NvC** efectivo, pero puede decidir tirar en el nivel siguiente más alto de **NvC** (aumentándolo efectivamente). Si el crítico ocurre en **NvC** Mt, se obtiene un Supremo, es decir, un resultado por encima de lo normal a discreción de la SV.

**Fiasco.** Si en los dados sale la combinación 2 (1-1) o 3 (1-2), quien juega debe tirar en el nivel siguiente más bajo de **NvC** (disminuyéndolo efectivamente). Si el fiasco ocurre en **NvC** Nov, se obtiene una **Pifia** y un resultado catastrófico a discreción de la SV.

La elección del crítico se hace **sólo la primera vez** que se tira la prueba. Sin embargo, críticos y fiascos sucesivos se deben seguir tirando hasta que se tenga un éxito o fallo, estos determinan el **NvC** efectivo final. Esto significa que una prueba se puede decidir tras varias tiradas de dados. Nota que decidir tirar de nuevo tras un crítico te puede hacer fallar.

## AUGURIO

**Buen Augurio y Mal Augurio.** En una tirada con Buen Augurio se tiran 3d6 y se eligen los dos más altos. En una tirada con Mal Augurio se tiran 3d6 y se eligen los dos más bajos. Esto sólo se hace la primera vez que se tira en una prueba.

## SALVACIÓN, DESTINO Y SUERTE

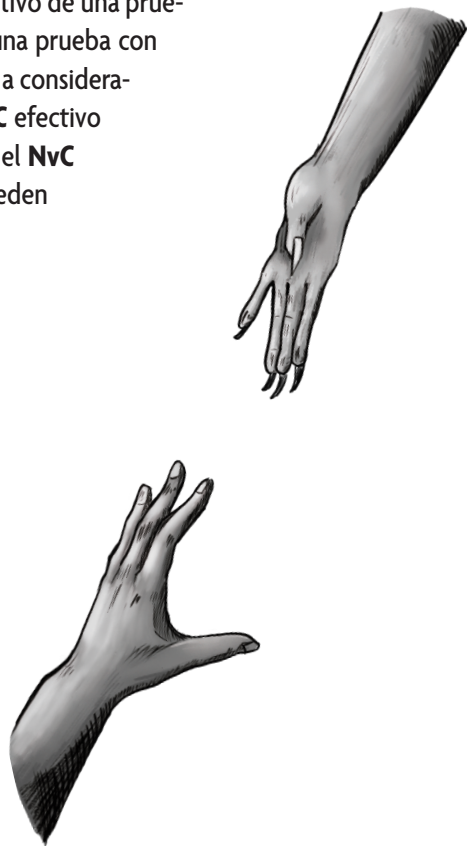
Son modificaciones que un Arcanauta puede elegir sobre cualquier prueba:

- \* **Tirada de Salvación.** Un Arcanauta puede voluntariamente infligirse 1 punto de **S-DMG** a **HOG** para ganar Buen Augurio en una acción de defensa.
- \* **Tirada de Destino.** Un Arcanauta puede voluntariamente infligirse 2 puntos de **S-DMG** a **HOG** para ganar Buen Augurio en una acción específica de cualquier habilidad.
- \* **Tirada de Suerte.** Un Arcanauta puede voluntariamente infligirse 1 punto de **S-DMG** a **HOG** para realizar una prueba simple (tirar 3d6) en lugar de la prueba de habilidad normal.

## AYUDAR

Cuando un Arcanauta está realizando una tarea, otro Arcanauta puede ayudarlo. Esto sirve como recurso para aumentar el **NvC** efectivo de una prueba. El Arcanauta que desea ayudar debe tener éxito en una prueba con la misma acción que se está realizando (u otra pertinente a consideración de la SV) en **NvC** entrenado. Como resultado, el **NvC** efectivo del Arcanauta ayudado aumenta en 1. Pero, en una pifia, el **NvC** efectivo disminuye en otro. Múltiples Arcanautas no pueden ayudar a uno sólo simultáneamente.

Ejemplo 6. El Arcanauta del ejemplo 1 (con **NvC** Entrenado (2) en la habilidad de Destreza y **SOM** 3) no podía escapar del campo de asteroides porque la SV le había asignado a la prueba un **NvC** Experto (3) para ser superada por completo. Ahora tiene un copiloto que desea ayudarlo a salir. El copiloto realiza una prueba de habilidad de Destreza en **NvC** Entrenado (2) y **SOM** 2). Quien juega al copiloto lanza 2d6 y obtiene un 8 obteniendo un resultado final de 10 (2d6+SOM). Como el resultado es superior a 9, tuvo éxito en **NvC** Entrenado, por lo que el **NvC** del Arcanauta ayudado aumenta a Experto (3). Ahora puede intentar una prueba que le permita salir del campo de asteroides.



## INICIATIVA

Al comienzo de cualquier escena de exploración o encuentro (ya sea un combate o una situación social), se debe determinar la Iniciativa, es decir el orden en el que los Arcanautas y Antagonistas toman sus acciones. Los Arcanautas y Antagonistas deben realizar una prueba enfrentada de Percepción, Psique o Agilidad a su elección. Los Arcanautas toman sus acciones y reacciones de manera sucesiva empezando por quien tenga el mayor resultado. En caso de empate se considera que actúan de forma simultánea.

La SV puede realizar la prueba enfrentada para todos los Antagonistas o para grupos de ellos. Es útil anotar el orden en forma de lista, para llevar un control de a quién le toca actuar durante el turno. También, puede ser útil que tengan un recurso a la mano para indicar las posiciones aproximadas de los PJ, PNJ y antagonistas en el campo de batalla.

# LOS ARCANAUTAS

Las reglas completas de *La Vutha* incluyen instrucciones para que quienes jueguen puedan crear su propio Arcanauta. Aquí se incluyen nueve personajes pregenerados para empezar a jugar esta aventura introductoria.

El juego permite seleccionar entre siete Especies y tres Sendas para diseñar tu Arcanauta. A continuación se ofrece un breve resumen de cada uno. Las Especies básicas son las siguientes:



## Los Duergos

Humanoides bajos, barbudos y robustos con orejas puntiagudas y origen ctónico que se adentran en el subsuelo. Disfrutan creando dispositivos novedosos pero son incapaces de moldear runas y conjuros. Son insensibles a la magia debido a un evento pasado que cortó su conexión con ella.



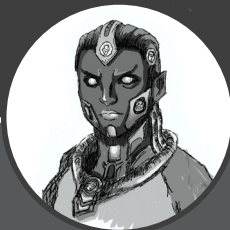
## Los Tyr

Bestias humanoides orgullosas y fuertes que vienen en muchas formas, desde criaturas lagarto hasta criaturas gato o ratón. Prefieren el combate físico a los esfuerzos fantásticos y tienen una profunda conexión con el cosmos.



## Los Noctívagos

Humanoides pálidos y frágiles con piel azulada o amoratada y cabello gris o blanco. Su reserva genética está contaminada con herencia de los muertos vivientes, debido a ascendencia, a una maldición o a la Vutha misma.



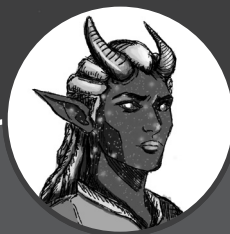
## Los Animoides

Seres artificiales, producto de la magia y la ciencia combinadas, con características que van desde ser indistinguibles de cualquier humanoide orgánico hasta tener una apariencia robótica completa.



## Los Elfos

Delgados y con orejas puntiagudas, son criaturas longevas de fantasía y magia que alguna vez fueron gobernantes de sus Mundos originarios. Ahora, enfrentan una realidad en la que todo lo bueno ha desaparecido y luchan contra transformarse en seres despiadados y distantes.



## Los Estelares

Humanoides cuyos padres o ancestros están entrelazados con esencias divinas. Llevan tatuajes como si estuvieran pintados con los tonos del cielo (azulados, rojizos, violáceos), y sus acciones pueden hacer que los Mundos brillen gloriosamente o se hundan en la Vutha.



## Los Humanos

Los ciudadanos más comunes en el Espacio Exterior y en todos los Mundos, poseen diversas características físicas y culturales, pero comparten dos cosas en común: una vida corta y una sed inexorable de aventura.

## LAS TRES SENDAS, REPRESENTAN EL ENTRENAMIENTO DE TU ARCA NAUTA:

### MAGOS

Los magos, practicantes de magia que moldean runas para liberar poder mágico y crear efectos maravillosos. Puedes ser un defigens, un mago, un tecnosacerdote, un ciberbardo, un rechicero, un pneumón o una neobruja, entre otros. Hay cinco fuentes principales de donde se puede extraer y manipular la magia, definiendo técnicas, estilos y toda una perspectiva filosófica sobre la misma. Éstas son arcana, divina, fantástica, interior y primigenia.

### ESPECIALISTAS

Los especialistas, supervivientes, expertos en todos los oficios y expertos entre los Arcanautas. Resuelven problemas con sus habilidades y su capacidad de sincronización. Puedes ser un hacker, un noble, un operativo o un forjador, o crear tu propio arquetipo.

### GUERREROS

Los guerreros son maestros del combate y de las técnicas marciales. Utilizan posturas sobrenaturales y son la primera línea de ataque o la última línea de defensa. Puedes ser un caldero, un pistolero, un soldado, un caballero astral o tu propio adepto marcial.

# ELECCIÓN DE PERSONAJES DE INICIO RÁPIDO

Para empezar a jugar sigue estos cinco pasos.

## 1. PERSONAJES DE INICIO RÁPIDO.

La SV debe pedir a quienes juegan que elijan su personaje de inicio rápido entre las siguientes opciones que se encuentran en las hojas de personaje adjuntas. Entre corchetes se ofrece una breve explicación de algunos efectos.

### ESTELAR DIURNO GUERRERO

(CABALLERO ASTRAL)

ALM	CUE	SOM	ENL	GLA	CHI	HOG
4	2	2	2	3	4	3

#### NVCS DE HABILIDADES:

Aguante (NvC Ex)      Fortaleza (NvC Ex)  
Atletismo (NvC En)      Persuasión (NvC Ex)  
Combate (NvC En)      Voluntad (NvC Ex)

#### APTITUDES DE ESPECIE:

**Mota Elemental** [Permite hacer daño 1 E-DMG por NvC de Éter]

**Resistencia de Estrella** [Reduce 1 E-DMG y 1 F-DMG de todo ataque]

**Caída** [Recibe doble DMG de objetos de hierro]

#### APTITUDES DE SENDA:

**Supremacía en Combate** (Guardián)

**Forma del Alma**

**Forma del Enlace.**

#### EQUIPO:

Armadura ligera [Reduce 1 de F-DMG de todo ataque]

Ciberespada [+1 NvC en ataques cuerpo a cuerpo]

Escudo [Reduce 1 de F-DMG de todo ataque cuando se bloquea]

Unidad de Comunicaciones

5 Granadas [Cada una hace 1 F-DMG a todos en un área pequeña]

2 Pociones de curación [Cada una cura 1 F-DMG].

### HUMANO ESPECIALISTA

(OPERATIVO)

ALM	CUE	SOM	ENL	GLA	CHI	HOG
2	1	5	3	3	3	4

#### NVCS DE HABILIDADES:

Agilidad (NvC Ex)      Destreza (NvC Ex)  
Aguante (NvC En)      Percepción (NvC Ex)  
Atletismo (NvC En)      Puntería (NvC Ex)  
Cultura (NvC En)      Tecnociencia (NvC Ex)

#### APTITUDES DE ESPECIE:

**Aprendiz Veloz** [Aprende más NvC al subir de nivel]

**Sin Paragón** [Puede usar su HOG en lugar de su atributo más bajo]

**Condenado** [Recibe el doble de DMG asignado a HOG].

#### APTITUDES DE SENDA:

**Supremacía con Herramienta** (Kit Infiltración)  
Factótum.

#### EQUIPO:

Bláster [+1 NvC en ataques a distancia]

Unidad de Comunicaciones

Kit de Infiltración [+1 NvC en pruebas de Destreza y Tecnociencia]

Rastreador

5 Granadas [Cada una hace 1 F-DMG a todos en un área pequeña]

10 Bombas de humo [Buen Augurio en la acción de Escabullirse]

## ESTELAR NOCTURNO MAGO (CIBERBARDO, MAGIA FANTÁSTICA)

ALM	CUE	SOM	ENL	GLA	CHI	HOG
1	1	4	3	4	4	3

### NVCS DE HABILIDADES:

Aguante (NvC En)      Persuasión (NvC En)  
 Cultura (Habilidad de      Tecnociencia (NvC En)  
 Moldeo) (NvC Ex)      Voluntad (NvC En)  
 Engaño (NvC Ex)

### APTITUDES DE ESPECIE:

**Mota Elemental** [Permite hacer daño 1 E-DMG por NvC de Umbra]

**Resistencia de Estrella** [Reduce 1 E-DMG y 1 F-DMG de todo ataque]

**Caída** [Recibe doble DMG de objetos hechos de hierro]

### APTITUDES DE SENDA:

**Fuente de Magia** (Fantástica)

### EQUIPO:

Grabadora.  
 Báculo (Instrumento musical) [+1 NvC en lanzamiento de runas].  
 Bláster [+1 NvC en ataques a distancia].  
 4 Pociones de curación [Cada una cura 1 F-DMG].

### RUNAS CONOCIDAS:

Runa de Aumento (realce, experto) [Puedes aumentar en +1 la puntuación de un Atributo temporalmente] (modificación del arquetipo para esta aventura)  
 Runa de Lenguas (conexión, entrenado) [Permite comunicarse con cualquier entidad]  
 Runa de Objetivo (formas, entrenado) [Permite seleccionar objetivos]  
 Runa de Imaginaciones (ilusiones, entrenado) [Permite crear ilusiones audiovisuales y olfatorias completas]  
 Runa de Sentidos (detección, entrenado) [Permite alterar los sentidos].

## NOCTÍVAGO MAGO (PSÍQUICO, MAGIA INTERIOR)

ALM	CUE	SOM	ENL	GLA	CHI	HOG
2	2	4	4	2	3	3

### NVCS DE HABILIDADES:

Agilidad (NvC En)      Psique (Habilidad de  
 Engaño (NvC En)      Moldeo) (NvC Ex)  
 Ocultismo (NvC En)      Tecnociencia (NvC En)  
 Percepción (NvC Ex)

### APTITUDES DE ESPECIE:

**Sustento Repulsivo** [Puede alimentarse de la sangre de otros a costa de 1 M-DMG].

**Inmunidad a la No-Vida** [Es inmune a habilidades de Muertos Vivientes].

**Canción de la Tumba** [Si muere se transforma en Muerto Viviente].

### APTITUDES DE SENDA:

**Fuente de Magia** (Interna)

### EQUIPO:

Báculo [+1 NvC en lanzamiento de runas]  
 Base de Datos  
 Bláster [+1 NvC en ataques a distancia]  
 Escudo Psíquico [Reduce 1 de M-DMG de todo ataque]  
 2 Pociones de curación [Cada una cura 1 F-DMG]  
 5 Bombas destello [aturdido 1 a todos en área (no pueden tomar acciones)]

### RUNAS CONOCIDAS:

Runa de Escudriñamiento (clarividencia, entrenado) [Permite proyectar los sentidos]  
 Runa de Objetivo (formas, entrenado) [Permite seleccionar objetivos]  
 Runa de Sentidos (detección, entrenado) [Permite alterar los sentidos]  
 Runa de Telequinesis (mente, experto) [Permite mover cosas a distancia y hacer daño 1 F-DMG por NvC]  
 Runa de Telepatía (mente, entrenado) [Permite comunicarse telepáticamente con otros].

## HUMANO MAGO

(ERUDITO, MAGIA ARCANIA)

ALM	CUE	SOM	ENL	GLA	CHI	HOG
2	1	5	3	3	3	4

### NVCS DE HABILIDADES:

Agilidad (NvC En)      Voluntad (NvC En)  
Cultura (NvC En)      Ocultismo (Habilidad  
Fabricación (NvC En)      de Moldeo) (NvC Ex)  
Tecnociencia (NvC Ex)

### APTITUDES DE ESPECIE:

**Aprendiz Veloz** [Aprende más NvC al subir de nivel]

**Sin Parangón** [Puede usar su HOG en lugar de su atributo más bajo]

**Condenado** [Recibe el doble de DMG asignado a HOG]

### APTITUDES DE SENDA:

**Fuente de Magia** (Arcana)

### EQUIPO:

Amuleto [Reduce 1 de E-DMG de todo ataque]

Báculo [+1 NvC en lanzamiento de runas]

Base de Datos

2 Pociones de Nootrópicas [+1 en Pruebas de Tecnociencia por un encuentro]

### RUNAS CONOCIDAS:

Runa de Dispersión (disipación, experto) [Permite disipar efectos mágicos del mismo NvC o menor]

Runa de Elemento [Fuego] (elementos, entrenado) [Permite hacer daño 1 F-DMG por NvC de Fuego]

Runa de Escudriñamiento (clarividencia, entrenado) [Permite proyectar los sentidos]

Runa de Objetivo (formas, entrenado) [Permite seleccionar objetivos]

Runa de Sentidos (detección, entrenado) [Permite alterar los sentidos].

## ELFO GUERRERO

(PISTOLERO)

ALM	CUE	SOM	ENL	GLA	CHI	HOG
3	3	1	4	5	3	1

### NVCS DE HABILIDADES:

Agilidad (NvC Ex)      Percepción (NvC Ex)  
Aguate (NvC En)      Puntería (NvC Ex)  
Atletismo (NvC En)      Tecnociencia (NvC En)  
Cultura (NvC En)

### APTITUDES DE ESPECIE:

**Abrigo de Ensueño** [Reduce 1 E-DMG de todo ataque]

**Nobleza** [Pueden usar GLA en lugar de SOM para pruebas]

**Ruina** [Si la SOM se fractura, también se fractura GLA].

### APTITUDES DE SENDA:

**Supremacía en Combate** (Tirador)

**Forma del Cuerpo**

**Forma de la Sombra**

### EQUIPO:

Armadura ligera [Reduce 1 de F-DMG de todo ataque]

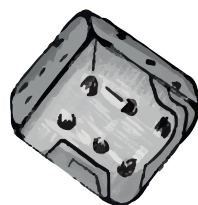
Base de datos

Bláster [+1 NvC en ataques a distancia]

Unidad de Comunicaciones

2 Pociones de visión [+1 en pruebas de Percepción]

5 Granadas [Cada una hace 1 F-DMG a todos en un área pequeña].



## TYR GUERRERO

### (SOLDADO)

ALM	CUE	SOM	ENL	GLA	CHI	HOG
4	5	3	3	2	1	2

#### NVCS DE HABILIDADES:

Aguante (NvC Ex)      Percepción (NvC Ex)  
Atletismo (NvC En)      Puntería (NvC En)  
Combate (NvC Ex)      Sabiduría (NvC En)  
Fortaleza (NvC En)

#### APTITUDES DE ESPECIE:

**Percepción Aumentada** [Tira con Buen Augurio las pruebas de Percepción].

**Armadura Natural** [Reduce 1 F-DMG de todo ataque].

**Esbirro** [Tira con Mal Augurio pruebas defensivas de control mental o emocional].

#### APTITUDES DE SENDA:

**Supremacía en Combate** (Gendarme).

**Forma del Cuerpo.**

**Forma de la Sombra.**

#### EQUIPO:

Armadura ligera [Reduce 1 de F-DMG de todo ataque]

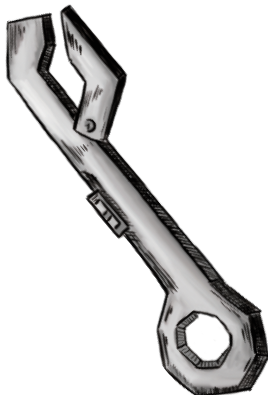
Bláster [+1 NvC en ataques a distancia]

Ciberespada [+1 NvC en ataques cuerpo a cuerpo]

Unidad de Comunicaciones

2 Pociones de curación [Cada una cura 1 F-DMG]

5 Granadas [Cada una hace 1 F-DMG a todos en un área pequeña].



## ANIMOIDE ESPECIALISTA

### (HACKER)

ALM	CUE	SOM	ENL	GLA	CHI	HOG
2	2	3	5	3	2	3

#### NVCS DE HABILIDADES:

Aguante (NvC En)      Psique (NvC Ex)  
Cultura (NvC En)      Puntería (NvC Ex)  
Destreza (NvC En)      Sabiduría (NvC Ex)  
Engaño (NvC En)      Tecnociencia (NvC Ex)  
Percepción (NvC En)

#### APTITUDES DE ESPECIE:

**Inorgánico** [No necesita comer, beber o respirar]

**Red** [Tira con Buen Augurio pruebas de Tecnociencia con redes rúnicas y computadoras goéticas]

**Mundano** [No pueden ser dioses o usar magia divina]

#### APTITUDES DE SENDA:

**Supremacía con Herramienta** (Computadora Goética)

**Factótum**

#### EQUIPO:

Bláster [+1 NvC en ataques a distancia]

Computadora Goética [+1 NvC en pruebas de Tecnociencia con computadoras]

Unidad de Comunicaciones

2 Pociones de curación [Cada una cura 1 F-DMG]

10 Bombas de humo [Buen Augurio en la acción de Escabullirse].



## DUERGO ESPECIALISTA (SANADOR)

ALM	CUE	SOM	ENL	GLA	CHI	HOG
4	2	1	2	3	4	4

### NVCS DE HABILIDADES:

Aguante (NvC En)	Psique (NvC Ex)
Cultura (NvC En)	Puntería (NvC En)
Fabricación (NvC En)	Sanación (NvC Ex)
Fortaleza (NvC Ex)	Tecnociencia (NvC En)
Percepción (NvC En)	Voluntad (NvC En)

### APTITUDES DE ESPECIE:

**Resistencia Mágica** [Reduce 1 DMG de todo ataque mágico].

**Encantar** [Puede forjar armas y armaduras mágicas].

**Cercenado** [No puede moldear magia].

### APTITUDES DE SENDA:

#### Supremacía con Herramienta

(Kit Médico)

Factótum.

### EQUIPO:

Bláster [+1 NvC en ataques a distancia]

Unidad de Comunicaciones

Kit médico [+1 NvC en pruebas de Sanación]

4 Pociones de Curación [Cada una cura 1 F-DMG]

## 2. APTITUDES DE SENDA

La SV debe explicar a quienes juegan las habilidades generales a las que tienen acceso sus Arcanautas según su senda elegida:

**ESPECIALISTA:** Tiene dos aptitudes

### Supremacía con herramienta

Le permite al sanador, al hacker y al operativo tirar con Buen Augurio todas las pruebas que empleen el Kit Médico, la Computadora Goética y el Kit de Infiltración, respectivamente.

### Factotum

Haz una prueba de Aguante o Psique (NvC En) para sincronizarte. Elige un Atributo y elige a un aliado y uno de sus Atributos. Tú puedes usar las habilidades asociadas con el Atributo de tu aliado y él puede usar las de tu Atributo mientras estén sincronizados.

**GUERRERO:** Tiene dos aptitudes

### Formas

Los adeptos marciales usan formas o kens. Estos son movimientos específicos, posturas o enfoques únicos que les permiten sincronizarse profundamente con sus Atributos y desatar efectos especiales. Para entrar en una forma debes tomar una acción y tener éxito en una prueba de Aguante o Psique (NvC En). Si fallas puedes volver a intentarlo con tu siguiente acción. Una vez que estás en una forma mantienes sus efectos gastando una reacción cada turno y sin necesidad de una tirada, hasta que decidas terminarla o ganes alguna condición incapacitante. Sólo puede entrar en una postura a la vez. La Forma del Cuerpo te da una acción adicional cada turno y +1 en pruebas de CUE. La Forma de la Sombra te da una reacción adicional cada turno y +1 en pruebas de SOM. La Forma del Alma permite cambiar el tipo de daño que las armas hacen de F-DMG a E-DMG. La Forma del Enlace permite cambiar el tipo de daño que los escudos físicos absorben de F-DMG a M-DMG.

### Supremacía en Combate

Le permite al pistolero y al gendarme hacer 1 DMG adicional usando armas a distancia y cuerpo a cuerpo (respectivamente).

## MAGOS: Runas

La magia se forma mediante símbolos llamados runas. Puedes crear runas con palabras, plegarias, proverbios, movimientos corporales, danza, música, dibujos o grabados. Los conjuros son una serie de runas moldeadas juntas. Para moldear un conjuro necesitas gastar una acción en moldear la Runa de objetivo que asigna un objetivo (un lugar, una criatura, un objeto) y otra para moldear la runa de interés. Tras gastar estas acciones se debe realizar una prueba exitosa de la habilidad de moldeo para que el efecto mágico tenga efecto.

Aunque muchas runas tienen resultados bien determinados, en general los efectos de las runas dependen de la creatividad de quienes las usan, por lo que el mago debe discutir y acordar el efecto deseado con la SV. A continuación te ofrecemos algunas ideas sobre cómo emplear las runas que los personajes pregenerados en esta aventura pueden moldear:



### RUNA DE DISPERSIÓN



Haz una prueba enfrentada para cancelar temporal o permanentemente un efecto mágico activo.

### RUNA DE ELEMENTO [FUEGO]



Manipula el fuego o créalo para hacer F-DMG igual al NvC efectivo de la runa.

### RUNA DE ESCUDRIÑAMIENTO



Proyecta alguno de tus sentidos a la distancia (vista, oído, tacto). Tu sentido recorre la distancia sondeando.

### RUNA DE IMAGINACIONES



Crea sonidos o imágenes fantasmagóricos o incluso un duplicado completo de una criatura. Esta runa no puede hacer DMG.

### RUNA DE LENGUAS



Puedes comprender o comunicarte con criaturas que poseen idiomas. Para propósitos de esta aventura permite percatarse de que el resto de aparentes Arca-nautas son en realidad monstruos.

### RUNA DE SENTIDOS

Cambia tus sentidos, por ejemplo, modifica tu vista para ver en infrarrojo o tu oído para escuchar otros rangos de frecuencia.



### RUNA DE TELEQUINESIS

Mueve objetos con tu mente o arrójalos para hacer F-DMG igual al NvC efectivo de la runa.



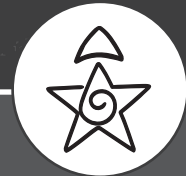
### RUNA DE TELEPATÍA

Comunica pensamientos o emociones al objetivo. Sustituye la unidad de comunicaciones.



### RUNA DE REALCE

Elige un atributo y aumenta temporalmente su puntuación en 1, puedes mejorar su CUE (para hacerlo mejor combatiente) o su HOG (para absorber más DMG), por ejemplo. Para propósitos de la aventura, sólo aplica una vez por Atributo por objetivo.



## 3. EL ORGULLO, SECRETO Y DESEO

La SV debe pedir a quienes juegan que describan los tres aspectos que conforman el Nombre Verdadero del Arcanauta.

**El Orgullo** es lo que hace que el Arcanauta se sienta pleno.

**El Deseo** es algo que el Arcanauta busca y le haría feliz.

**El Secreto** es algo que hace al Arcanauta sentirse avergonzado.

Si el Orgullo o el Deseo se involucran narrativamente, se hacen las pruebas con Buen Augurio; si lo hace el Secreto, con Mal Augurio.

## 4. ROL EN LA NAVE

La SV debe pedir a cada jugador/a que elija uno de los seis roles de tripulación para su Arcanauta.

### Contra maestre

Es el segundo abordo y el encargado del soporte vital de la nave y la intendencia en general.

### Oficial Tecnocientífico

Es quien tiene a su cargo los instrumentos de sondeo de la nave y trabaja en equipo con la IA.

### Artillero

Es el integrante de la tripulación responsable del arsenal y las defensas de la nave.

### Senescal o Quinco

Es el encargado del santuario de la nave, la fuente de protección tecnomágicas para viajar a través de la Hebras de la Vutha. A menudo desempeña el papel de oficial mágico, cirujano, herrero y cocinero y le da mantenimiento al altar utilizando su habilidad de moldeo. Debe ser un moldeador de magia.

### Ingeniero Jefe

Es responsable del mantenimiento e integridad del casco y los motores de la nave.

### Piloto

Es quien se encarga de pilotar y navegar la nave.

El puesto de **Capitán de la Nave** ya está tomado por el PNJ Paxon Elvenshultz. Los roles permiten asignar responsabilidades narrativamente durante la aventura, pero no tienen efecto mecánico alguno. Si los jugadores no toman roles, estos se cubren a través de Golembots que se encargan automáticamente de las tareas correspondientes en la nave.

## 5. NOMBRE Y ASPECTO DE SU ARCA NAUTA

La SV debe pedir a quienes juegan que presenten a sus Arcanautas haciendo una breve descripción de su aspecto físico y personalidad. Les puedes sugerir que usen como referencia el Orgullo, el Deseo y el Secreto de su Arcanauta y su rol en la nave.



# INTRODUCCIÓN DE LA AVENTURA

**ADVERTENCIA: LEE LO SIGUIENTE SÓLO SI VAS A DIRIGIR LA AVENTURA.**

## SINOPSIS

La aventura está dividida en cuatro partes: *Inicio*, *La Entrada a la Cueva*, *El Interior de la Cueva* y *Resolución: Lucha contra el Antagonista*.

### PRIMERA PARTE

El *Inicio* sirve de introducción al escenario y tiene el propósito de que quienes jueguen conozcan a los PJ y a los PNJ. También, de esclarecer el objetivo de la misión. **Tiene un tiempo estimado de 10 minutos.**

### SEGUNDA PARTE

*La Entrada a la Cueva*, está dividida en dos secciones. La primera, 2.1. *La Entrada a la Cañada*, es una escena de investigación cuyo objetivo es que los Arcanautas descubran pistas sobre el paradero del grupo desaparecido y decidan si entrar a la cueva o no. En la segunda parte, 2.2. *El Extraño*, el antagonista principal de la aventura se presenta por primera vez, aunque aún no se determina quién es. Esta parte de la aventura sirve para generar misterio y tensión. **La segunda parte tiene un tiempo estimado de 40 minutos.**

### TERCERA PARTE

*El Interior de la Cueva*, los Arcanautas se internan en la caverna donde hallarán el artefacto en su búsqueda de sobrevivientes. También esta parte está dividida en dos secciones. La primera, 3.1. *Explorando la Cueva*, es una escena de investigación que ocurre sólo si los Arcanautas entraron en la cueva y que tiene como objetivo que descubran el paradero del grupo desaparecido y la presencia del artefacto. En la segunda, 3.2. *Liberando el artefacto*, los Arcanautas interactúan con las protecciones que guardan el artefacto y deciden cómo obtenerlo, mientras son amenazados por los antagonistas que los acechan. Estos se manifiestan en la sección 3.3. *Los Extraños*. Esta última sección sirve para aumentar la tensión, antes del combate. La tercera parte tiene un **tiempo estimado de 40 minutos**

### CUARTA PARTE

*Resolución: Lucha contra el Antagonista* está dividida en tres secciones y responde a las decisiones hechas por los Arcanautas en las partes anteriores de la aventura. En cualquiera de los casos, resulta en un enfrentamiento. La primera sección, 4.1. *Bula-Gi*, ocurre si no todos los Arcanautas entraron en la cueva. Describe el enfrentamiento con un poderoso depredador del Mundo 17-6. La segunda sección, 4.2. *Los Arcanautas Perdidos*, solo ocurre si hay Arcanautas dentro de la cueva intentando liberar el artefacto. Los Arcanautas serán atacados por el grupo desaparecido, cuyos miembros se han convertido en esbirros de la Vutha. La tercera sección 4.3. *El Rostro de las Sombras*, sólo ocurre si todos los Arcanautas se adentran en la cueva. El extraño del exterior los ataca por la retaguardia, manifestándose como una poderosa entidad y agente de la Vutha: un Rostro de las Sombras. Cada una de las tres secciones tiene finales distintos para la aventura. La cuarta parte tiene un **tiempo estimado de 20 minutos.**

# NARRANDO LA AVENTURA

Las tiradas **sugeridas** son invitaciones que la SV puede hacer a quienes jueguen para que realicen una prueba y descubran información importante. Las tiradas **ocultas**, en cambio, son pruebas que, al ser realizadas con éxito revelan información clave de la aventura pero que los jugadores deben proponer.

## PRIMERA PARTE

## PRÓLOGO: LA MISIÓN

(10 MINUTOS)

La Señora de la Vutha (SV) debe dirigirse a los jugadores y leer lo siguiente en voz alta antes de iniciar la aventura:

*Cada uno de ustedes proviene de diversos Mundos y trasfondos. Recientemente fueron asignados por parte de la Iniciativa Arcanauta a la Almenara 17-Plata, un faro que sirve de estación espacial de avanzada en el Espacio Exterior para explorar los Mundos fronterizos del Sector 17. El Estrategos de la Almenara los asignó a servir en la nave Dorotea IV, una fragata de exploración, bajo las órdenes del Capitán Paxon Elvenshultz. Su misión es descender al Mundo 17-6 e investigar a una escuadra de Arcanautas que se encuentra perdida. 17-6 es un Mundo árido, de carácter estepario, en el que alguna vez hubo una civilización pero de la cual no queda rastro excepto por algunas ruinas esparcidas en el planeta, generalmente bajo tierra. Tras haber identificado una señal rúnica poderosa, se envió a una escuadra de Arcanautas a investigar una caverna. Pareciese que la señal proviene de un objeto tecnomágico poderoso dentro de ella. Sin embargo, la escuadra de Arcanautas lleva una semana desaparecida. La señal omega, es decir, la última señal que fue enviada por ellos, reza: "No dejen de mirarlos." Su misión es rescatar a los cuatro Arcanautas o, si todos han fallecido, recuperar el objeto.*

Aparentemente, la misión de los Arcanautas es de **Rescate**: se supone que deben salvar al menos un Arcanauta vivo. Sin embargo, la misión es en realidad de **Recuperación**. Pues todos los Arcanautas del equipo anterior están muertos y lo que se debe hacer es hallar y asegurar el artefacto tecnomágico. Usualmente el tipo de misión determina recompensas en caso de éxito y ciertos efectos negativos en el caso de un fracaso. Ambos corresponden a los de una misión de **Rescate**.

La escuadra de Arcanautas está acompañada por tres PNJ que la SV debe describir:

**Capitán Paxon Elvenshultz.** Es el capitán de la Dorotea IV. Es un humano de cabello y ojos castaños con una orejas ligeramente puntiagudas que delatan algún pasado élfico en su pozo genemético. Es un tipo justo y reservado que delega rápido las responsabilidades y tiene un tiempo de respuesta demasiado lento. Sus estadísticas son las siguientes:

## HUMANO GUERRERO (SOLDADO)

ALM	CUE	SOM	ENL	GLA	CHI	HOG
3	5	3	3	3	1	3

### NVCS DE HABILIDADES:

Aguante (NvC En)      Percepción (NvC En)  
 Atletismo (NvC En)      Puntería (NvC En)  
 Combate (NvC Ex)  
 Fortaleza (NvC En)

### APTITUDES DE ESPECIE:

**Aprendiz Veloz** [Aprende más NvC al subir de nivel]  
**Sin Paragón** [Puede usar su HOG en lugar de su atributo más bajo]  
**Condenado** [Recibe el doble de DMG asignado a HOG].

### APTITUDES DE SENDA:

**Supremacía en Combate** (Gendarme)  
**Forma del Cuerpo**  
**Forma de la Sombra**

### EQUIPO:

Armadura ligera  
 Ciberespada  
 Unidad de comunicaciones

El Capitán Paxon tiene el rol de **Capitán de la nave**.

**Arcanauta Leo.** Un humano de actitud desagradable con unas enormes patillas negras, una frente amplia y un sombrero con forma de bombín. Leo mastica una goma de mascar eterna todo el tiempo y su razón de ser es incordiar a los demás Arcanautas y distraerlos. Sus estadísticas son las siguientes:

## HUMANO GUERRERO (PISTOLERO)

ALM	CUE	SOM	ENL	GLA	CHI	HOG
3	3	5	3	2	3	2

### NVCS DE HABILIDADES:

Agilidad (NvC En)      Puntería (NvC Ex)  
 Aguante (NvC En)      Tecnociencia (NvC En)  
 Atletismo (NvC En)  
 Percepción (NvC En)

### APTITUDES DE ESPECIE:

**Aprendiz Veloz** [Aprende más NvC al subir de nivel]  
**Sin Paragón** [Puede usar su HOG en lugar de su atributo más bajo]  
**Condenado** [Recibe el doble de DMG asignado a HOG].

### APTITUDES DE SENDA:

**Supremacía en Combate** (Tirador)  
**Forma del Cuerpo**  
**Forma de la Sombra**

### EQUIPO:

Armadura ligera  
 Bláster  
 Unidad de comunicaciones

Leo toma **cualquier rol en la nave** que los Arcanautas no hayan elegido excepto el de Senescal o Quinco.

**Viejo Don.** Es la Inteligencia Artificial (IA) de la nave (NvC Ms). Su nombre es Don pero su núcleo ha sido transferido de nave tantas veces que se todos se han acostumbrado a llamarle Viejo Don. Tiene una voz masculina, relajada y confiable pero anticuada. La IA no puede salir de la nave, excepto porque algún Golembot ponga a salvo su núcleo rúnico. En ese caso, entrará en modo de hibernación en poco tiempo. Los Arcanautas pueden intentar comunicarse con el Viejo Don dentro de la cañada, aunque hay mucha interferencia. Las comunicaciones se pierden por completo al entrar a la cueva.

(40 MINUTOS)

**2.1. ENTRADA A LA CAÑADA. ESCENA DE INVESTIGACIÓN.**

La aventura da inicio después de que los Arcanautas han aterrizado en el Mundo 17-6 y han descendido por una pendiente hasta el fondo de una cañada, donde se encuentra la entrada de la cueva que deben investigar.

La SV debe leer lo siguiente:

*La zona en donde la cueva se encuentra manifiesta potentes fluctuaciones mágicas que impiden a su nave sobrevolarla. Es por eso que tuvieron que llegar a la cueva caminando. La cueva se encuentra al pie de una cañada protegida por altos riscos. El acceso a la cañada se halla detrás de ellos, aproximadamente a 50 metros por encima. Para salir de ella se debe atravesar una pendiente con muchas piedras sueltas. Aunque bajar fue sencillo, subir rápidamente resultará complicado.*

Subir la pendiente toma tiempo. Se requiere una prueba acumulada de Atletismo (3 NvC Ex) con una DA de 9.

La SV debe leer lo siguiente:

*La entrada a la cueva está protegida por un dispositivo tecnomágico de fabricación Arcanauta. Éste consiste en un grueso anillo metálico con circuitos rúnicos que está puesto en el suelo y se haya extendido hasta haberse trabado con las paredes de roca de la entrada. El anillo proyecta un campo de fuerza que impide acceder a la cueva. Recargado contra el anillo metálico se encuentra el cadáver de un Arcanauta, probablemente de la escuadra anterior. Lo reconocen porque tiene un traje ajustado de exploración, percutido, de color violáceo grisáceo. Además, está sentado con un bláster en su mano.*

Cualquier Arcanauta que se acerque a la figura puede notar fácilmente que se trata de un miembro de la escuadra desaparecida y que está muerto. En este punto es muy probable que quienes juegan quieran explorar los alrededores y buscar pistas. Para esto, la SV debe determinar la Iniciativa. La SV le debe pedir a los Arcanautas que hagan una prueba enfrentada de Percepción o Agilidad, a elección individual de quienes jueguen, para que cada quien recabe información de la escena.

Después de eso, los Arcanautas pueden hacer las siguientes pruebas:

**Sugerida.** Una tirada exitosa de Tecnociencia (NvC Nov) revela que dentro de la cañada se puede establecer comunicación con el Viejo Don pero con mucha interfe-

rencia y dentro de la cueva será imposible. Un éxito en NvC Ex revela que la escuadra de Arcanautas anterior falló en colocar el Modulador de Líneas Ley (M. L. L.), es decir, el dispositivo que permite conectar a un Mundo con la red informacional de la Liga de los Mundos, la RunicNet. Por lo que no es posible conectarse a la RunicNet.

**Oculto.** Una tirada exitosa de Sabiduría (NvC En) revela que el cielo se está oscureciendo progresivamente. Un éxito en NvC Ex revela la hora del día es el crepúsculo y les queda poco tiempo antes de que todo se oscurezca por completo.

Si los Arcanautas interactúan con el cadáver del Arcanauta pueden hacer las siguientes pruebas:

**Sugerida.** Una tirada exitosa de Percepción (NvC Nov) o de Sanación (NvC Nov) revela que el Arcanauta se suicidó con un disparo de su bláster en la cabeza. Un éxito en NvC Ex revela que antes de eso el Arcanauta huyó de la cueva aterrorizado. Un éxito en Percepción (NvC Mt) revela que el Arcanauta se disparó después de haber visto algo fuera de la cueva. En este caso la SV puede hacer una descripción vívida de la escena, reconstruida a través de la intuición de alguno de los Arcanautas.

**Observación:** recuerda que el tema del suicidio puede ser sensible para quienes juegan. No olvides que el juego debe mantener el consentimiento, así que presta atención a las reacciones en la mesa.

Si los Arcanautas interactúan con el dispositivo pueden hacer las siguientes pruebas:

**Sugerida.** Una tirada exitosa de Tecnociencia (NvC En) permite apagar por completo el campo mágico. Un éxito en NvC Ex permite apagar el campo mágico por completo o colocarle un bypass (interruptor) para que cada Arcanauta entre o salga a voluntad tras superar una prueba individual exitosa de Fabricación (NvC Nov)

**Oculto.** Una tirada exitosa de Ocultismo, Psique, Cultura, Sabiduría o Voluntad (NvC En) revela que el campo mágico fue creado con la Runa de Fuerza en NvC Lg por lo que es virtualmente indestructible y no deja pasar ni daño, ni formas no físicas. Un éxito en NvC Ms revela que sí deja pasar formas mentales.

Los Arcanautas deben decidir qué hacer con el campo de fuerza mágico. Cómo probablemente el resto de la escuadra de Arcanautas perdidos se halla dentro de la cueva, los Arcanautas deben entrar. Si nadie lo sugiere, el Capitán Paxón lo hará.

## 2.2. EL EXTRAÑO.

En cuanto alguno de los Arcanautas entre en la cueva, el Arcanauta con la menor Iniciativa avista (sin hacer prueba alguna) a un individuo a 50 metros de ellos parado en la entrada de la cañada “observándolos” desde las alturas. El extraño porta un traje de Arcanauta, violáceo y percutido, y se encuentra en una posición firme, pero relajada e impasible, con los brazos pegados al cuerpo y las manos cerradas en puño. Lo que más llama la atención es que carece de rasgos, orejas o cabello. Su rostro es una superficie color carne indiscernible.

**Sugerida.** Una tirada exitosa de Ocultismo o Cultura (NvC Mt) revela que la criatura es un Rostro de las Sombras. Se le puede sugerir a los jugadores pero probablemente pueden lograrlo sólo con dos o tres Críticos seguidos. El propósito de esta tirada es provocar incomodidad ante lo desconocido. Si la tirada tiene éxito automáticamente se resuelve la sección 4.2.

El extraño no se moverá de manera alguna mientras lo sigan observando. Incluso, si le disparan y le hacen daño, permanece intacto, impertérrito. La figura, sea lo que sea, parece tener una enorme resistencia al DMG de todo tipo.

La SV debe leer lo siguiente:

*El extraño lleva un traje ceñido de Arcanauta como el de ustedes. Se nota el deterioro del traje, recuperado incontables veces, usado por dueños anteriores. Además, porta una bufanda que le da cierta personalidad. Sin embargo, cualquier otra particularidad se desvanece al observar su rostro: a la distancia se ve una superficie de color carne, plana sin rasgo alguno que, a pesar de carecer de ojos, les observa fijamente desde la entrada a la cañada, en terreno alto a cincuenta metros de ustedes. No posee orejas o cabello, ni otro rasgo definible y mantiene una posición firme, con piernas y brazos extendidos pero sin mostrar tensión o expresión alguna. Sólo está ahí. Como una estampa en el lienzo del paisaje, algo que uno pasaría por alto al cruzar por una habitación, como una mesa o silla, algo que, sin embargo, sigue ahí, presente, acechando, dispuesto a saltar sobre ustedes en cualquier momento.*

A partir de este momento, la SV debe recordar que los Arcanautas no pueden dejar de mirar al extraño. Si dejan de mirarlo, el extraño se acercará rápidamente, pero jamás lo verán moverse, sólo aparecerá más cerca, en la misma posición, sin cambio alguno. Para saber esto alguno de los Arcanautas debe recordar el contenido de la Señal Omega: “**No dejen de mirarlos.**” Si nadie lo hace, el Arcanauta Leo lo hará.

Un Arcanauta que desea mantener la mirada y realizar otra tarea simultáneamente debe superar una prueba exitosa de Voluntad (NvC En) o Aguante (NvC En). Si falla, dejará de mirar al Extraño. Si no hay

un Arcanauta mirando, el Extraño se aproxima, recorriendo una distancia considerable. El propósito del Extraño es acercarse y exterminar a los Arcanautas. Cuando el Extraño se encuentre a metro y medio de algún Arcanauta levantará un brazo para tocarlo. Entonces comienza el combate. Ve directamente a la sección 4.2.

Ni el Capitán Paxón ni Leo cuentan automáticamente para este efecto, a menos que algún Arcanauta se percate que puede usarlos para mirar al Extraño.

Interactuar de manera mental o espiritual con el Extraño produce 3 E-DMG. Una reacción defensiva exitosa de Psique puede reducir 1 E-DMG de este efecto.

Dependiendo de las decisiones que tomen los Arcanautas la aventura continúa cómo sigue:

### **SI LOS ARCANAUTAS NO ENTRAN A LA CUEVA...**

el Extraño resulta una maquinación de un Bula-Gi, un depredador endémico, que intentará devorarlos. Se elige la sección 4.1. Ve directamente ahí.

### **SI TODOS LOS ARCANAUTAS ENTRAN A LA CUEVA...**

el Extraño resulta ser un Rostro de la Sombras que tiene bajo su control a los Arcanautas perdidos, que han sido transformados por esa cosa. Continúa en la sección 3.1 y luego a 4.3.

### **SI LOS ARCANAUTAS SE DIVIDEN...**

para entrar a la cueva y defender la posición, el Extraño resulta una maquinación de un Bula-Gi que intentará devorarlos, pero los Arcanautas perdidos en la cueva serán Rostros de la Sombra. Continúa en la sección 3.1 para los Arcanautas que entren a la cueva y a la sección 5.1 para los que se queden fuera de ella.

## **TERCERA PARTE**

## **EL INTERIOR DE LA CUEVA**

**(40 MINUTOS)**

Esta sección de la Aventura sólo ocurre si alguno de los Arcanautas entra a la cueva.

### **3.1. EXPLORANDO LA CUEVA. ESCENA DE INVESTIGACIÓN.**

Para esto, la SV debe decidir si determina una nueva Iniciativa o usa la anterior.

La entrada y el interior de la cueva están separados por un pasillo sinuoso y descendente de alrededor de 10 metros de largo. Si los Arcanautas se olvidan de ellos y no les indican nada, tanto el Capitán Paxón como Leo se quedarán en el pasillo. Si los Arcanautas interactúan con ellos, sólo el Capitán Paxón los acompañará y dejará a Leo como vigia en el pasillo.

El interior de la caverna tiene una cueva a la que se puede acceder por un descenso vertical de 5 metros. Los Arcanautas pueden descollarse con una prueba exitosa de Atletismo (NvC Nov). Para volver a subir rápidamente se requiere una prueba acumulada de Atletismo (2 NvC En) con una DA de 4.

La cueva es un lugar amplio de unos siete metros de altura alumbrado por la bioluminiscencia cerúlea de un musgo endémico que se encuentra en el techo de las paredes.

### 3.2. LIBERANDO EL ARTEFACTO.

Al entrar a la cueva, los Arcanautas se percatarán inmediatamente de la presencia del artefacto tecnomágico que estaba emitiendo la señal.

La SV debe leer lo siguiente:

*En el centro de la cueva una espada flota libremente con su hoja apuntando al suelo a tres metros de altura. La empuñadura es antigua, pero de buena hechura, con un mango cubierto de un cuero desconocido pero claramente capaz de resistir enormes flujos de magia. Sin embargo, la hoja de la espada es lo que capta su atención. Es larga, de aproximadamente 110 cm, con el color tornasol de un cristal de bismuto y circuitos rúnicos impresos. La espada emana luz y energía. El artefacto está protegido por un campo de fuerza mágico chisporroteante de origen antiguo que parece mantenerse activo gracias a un dispositivo circular tecnomágico hecho de metal y circuitería rúnica que se halla en el centro de la cueva. Este dispositivo está construido sobre las ruinas de un templo tan antiguo del cual sólo queda el basamento, cuales huesos descarnados cubiertos por musgo.*

Si un Arcanauta trata de estudiar la espada descubre lo siguiente:

**Sugerida.** Una prueba exitosa de Ocultismo o Tecnociencia (NvC Nov) permite reconocer que es de manufactura Animoide. Un éxito en NvC En hace posible identificar que la espada es un talismán, es decir, un poderoso objeto mágico. La espada otorga Buen Augurio en todas las pruebas de Combate) y tiene **Antigüedad 1** (multiplica el DMG por 2, pero da -1 en las tiradas de Combate).

Un Arcanauta que se aproxime al dispositivo tecnomágico puede hacer la siguiente tirada:

**Sugerida.** Una prueba exitosa de Tecnociencia (NvC En) permite reconocer que, para apagar el campo rúnico hay que conectarse físicamente a la terminal del dispositivo tecnomágico antiguo que mantiene a la espada protegida. Ni el campo mágico ni el dispositivo pueden ser dañados de manera externa. Un éxito en NvC Ex revela que se requiere una prueba acumulada de Tecnociencia (3 x NvC Mt) con DA de 12 para

piratear la consola. Se necesita el trabajo conjunto de dos Arcanautas para realizar la tarea con celeridad.

Una vez desactivado el campo rúnico, la espada se mantiene suspendida por su propio poder mágico, por lo que debe ser retirada de alguna manera, por ejemplo, usando una cuerda (Destreza NvC En) o saltando y sujetándola (Atletismo NvC Ex).

Una vez desactivado el campo rúnico, la espada se mantiene suspendida por su propio poder mágico, por lo que debe ser retirada de alguna manera, por ejemplo, usando una cuerda (Destreza NvC En) o saltando y sujetándola (Atletismo NvC Ex).

**Nota:** El campo rúnico antiguo que protege al artefacto es notoriamente inestable. Interactuar directamente con él produce directamente 5 puntos de E-DMG sin posibilidad de defensa.

**Ayuda:** Un Arcanauta puede ayudar a otro en la tarea de desactivar el dispositivo que guarda la espada realizando una tirada exitosa de Tecnociencia (NvC Ent). En ese caso, aumenta en 1 el NvC efectivo del Arcanauta principal realizando la prueba. En un fiasco, el NvC efectivo disminuye en 1.

**Nota:** El primer grupo de Arcanautas que baje para aproximarse al dispositivo tecnomágico y al talismán no podrá ver al grupo de extraños (ver abajo). Estos se manifiestan a cualquier Arcanauta que reste en el promontorio o a aquél con la menor Iniciativa (que vaya a tomar sus acciones al final del turno).

La SV debe leer lo siguiente:

*En el lindero de la luz emitida por el musgo fluorescente y la magia de la espada se avista la sombra de tres figuras que se hallan a la misma distancia del dispositivo tecnomágico pero alejados entre sí. Todas ellas visten el traje maltrecho y ceñido de la Iniciativa Arcanauta. Un escalofrío recorre sus cuerpos al percatarse de que el rostro de cada uno de ellos es una superficie plana color carne, sin rasgo alguno. Carecen de ojos, orejas y cabello y sus cuellos y rostros están vueltos hacia ustedes directamente. Parece que están dispuestos a saltar sobre ustedes en cualquier momento.*

Cada Arcanauta que se percate de ellos, tendrá la sensación interior de que el rostro de los extraños, independientemente de su posición, está vuelto particularmente hacia él o ella.

### 3.3. LOS EXTRAÑOS.

A partir de que los Arcanautas se percaten de los tres extraños, la SV debe mantenerse atenta a que los Arcanautas no pueden dejar de mirarlos. Si dejan de hacerlo, los tres extraños se acercarán rápidamente. Sin embargo, jamás los verán moverse: sólo aparecerán más cerca, en la misma postura. Por sus posiciones actuales, cada extraño requiere que al menos un Arcanauta lo mire. Nota que una ilusión que mire a uno de los extraños funciona para detenerlos. Ni el Capitán Paxón ni el Arcanauta Leo cuentan

automáticamente para este efecto, a menos que algún Arcanauta se percate que puede usarlos para mirar a alguno de los extraños (y se los indique).

Un Arcanauta que desea mantener su mirada sobre ellos y realizar otra tarea simultáneamente debe superar una prueba exitosa de Voluntad (NvC En) o Aguante (NvC En). Si falla, dejará de mirar a los extraños. Si no hay un Arcanauta mirando a cada extraño, ese extraño se aproxima, recorriendo una distancia considerable. Los extraños intentarán acercarse mientras se realiza la tarea de liberar el talismán.

**Sugerida.** Una tirada exitosa de Ocultismo, Agilidad, Psique o Cultura (NvC Nov) permite recordar que la escuadra de Arcanautas perdida tenía cuatro miembros. Si los Arcanautas dentro de la cueva no son conscientes del Extraño en el exterior, la cuenta cuadra con el cadáver del Arcanauta de la entrada. Si los Arcanautas son conscientes del Extraño en el exterior, junto con el cadáver del Arcanauta en la entrada, la cuenta no cuadra... hay algo raro.

**Cambio de ritmo.** Si los Arcanautas progresan en liberar el talismán, el comportamiento de los extraños cambiará. Se mantiene la regla: mientras miren a los extraños, estos se mantienen estáticos e impávidos. Sin embargo, si algún Arcanauta da un paso hacia atrás de uno de ellos, ¡todos los extraños darán un paso visible en su dirección!

Cuando uno de los extraños se encuentre a metro y medio de algún Arcanauta levantará un brazo para tocarlo. Entonces comienza el combate. Continúa en la sección 4.2. para los Arcanautas que se encuentran dentro de la cueva. Para los que se hallen fuera continúa en la sección 4.1.

## CUARTA PARTE

## RESOLUCIÓN: LUCHA CONTRA EL ANTAGONISTA

(20 MINUTOS)

El antagonista final depende de las decisiones de los Arcanautas.

### SI LOS ARCA NAUTAS NO DEJARON DE VER AL EXTRAÑO...

encima de la cuesta, entonces el enemigo es un Bula-Gi, un monstruo endémico de 17-6. Esto incluye el caso en el que algunos Arcanautas se hayan separado y algunos también entraran a la cueva.

### SI LOS ARCA NAUTAS DEJARON QUE EL EXTRAÑO ENTRASE A LA CUEVA...

el enemigo sería un Rostro de la Sombra, un peligroso agente de la Vutha capaz de robar rostros.

Recuerda que para iniciar el combate primero se debe determinar la iniciativa. (una prueba enfrentada de Percepción, Psique o Agilidad, a elección individual de quienes juegan). Luego, en cada ronda los Arcanautas y Antagonistas tendrán **dos acciones** en su turno, típicamente ofensivas, y **dos reacciones**, típicamente defensivas.

Recuerda que si la puntuación de un Atributo disminuye a 0 por asignación de DMG se considera que ese Atributo gana el estado **sobrepasado**. Si el Arcanauta no recibe curación de DMG correspondiente al Atributo sobrepasado antes de su siguiente turno, el Atributo gana el estado **fracturado** y el Arcanauta es **derrotado**.

#### 4.1. BULA-GI.

Un Bula-Gi es un monstruo marino aún no documentado y el único depredador vivo del Mundo 17-6. Puede hibernar sin sustento por largos periodos de tiempo. Cazaba en las profundidades oceánicas de su Mundo, hasta que los cambios climáticos lo obligaron a salir del abismo y buscar presas en tierra. El Bula-Gi se alimenta de carne, pero se ha adaptado para consumir almas también. Se ve cómo un pez linterna gigante, con unas enormes fauces repletas de dientes largos y afilados. Posee una cola con una aleta caudal y cuatro largas extremidades que asemejan los brazos y piernas humanoides y que terminan en manos prensiles con largos dedos rematados con garras. Los Bula-Gi emplean su linterna para atrapar a sus presas. Ésta es un talismán que emplea la *Runa de Transmutación* y la *Runa de Maravillas* para crear ilusiones sólidas, incluso capaces de disfrazarse como humanoides. A pesar de ser una criatura despiadada, el Bula-Gi no tiene la inteligencia suficiente para ejercer tareas cognitivas elevadas o culturales, como hablar. Sin embargo, es excelente imitando comportamientos humanoides para capturar presas.

**Nivel de Competencia: 4.** Sus ataques hacen 4 F-DMG y sus pruebas de habilidad las hace en NvC Ms.

- \* **Armadura natural:** Las escamas del Bula-Gi son muy duras. El Bula-Gi tiene Resistencia [3] a F-DMG.
- \* **Sustituto:** La linterna de los Bula-Gi puede generar una poderosa ilusión para tomar cualquier forma. Típicamente, adquiere la apariencia de humanoides como señuelo para devorar a otros humanoides. Además, tiene Resistencia [5] a todo tipo de DMG (reduce 5 de DMG de cualquier ataque).
- \* **Invisibilidad avanzada:** Los Bula-Gi pueden hacerse invisibles mágicamente en el espectro infrarrojo y visible. Sólo en el espectro ultravioleta son visibles.
- \* **Desgarrar:** Los Bula-Gi pueden gastar dos acciones para realizar una sola acción de ataque con Buen Augurio. Usualmente esto se traduce en una mordida que hace 5 F-DMG.
- \* **Anfibio:** Aunque el agua es escasa en su mundo origen, los Bula-Gi pueden vivir tanto dentro como fuera del agua. Dentro del agua, tienen Buen Augurio en la acción de Nadar (Atletismo).

El Bula-Gi es un monstruo formidable y violento. Disfrazando su linterna como el señuelo del Extraño intentará acercarse a los Arcanautas. Ya sea que éstos lo descubran o que sea demasiado tarde y esté tan cerca que se revele por su cuenta encima de ellos, una vez revelada su verdadera forma intentará devorar a los Arcanautas corriendo hacia ellos empleando sus largas extremidades, moviéndose como araña suspendida entre los riscos para darles un bocado desde arriba. Dada su movilidad, es muy difícil de escapar del Bula-Gi y sólo la presencia del campo rúnico evitará que los Arcanautas reciban daño.

## SI LOS ARCAUTAS NUNCA ENTRARON A LA CAVERNA...

el enfrentamiento ocurre directamente contra el Bula-Gi. Nota que en este caso, al no resolver si los miembros de la escuadra Arcanauta perdida siguen vivos, entonces no hay forma de tener éxito en la misión.

Hay dos formas de salir adelante del enfrentamiento contra él.

### Resolución A.1.

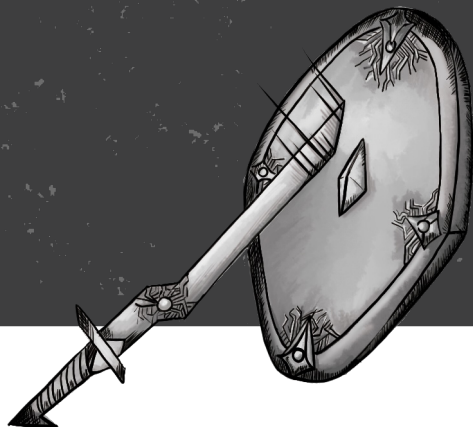
Derrotarlo de alguna forma. El Bula-Gi puede recibir hasta 12 DMG, pero tiene una armadura natural que reduce 3 DMG de cualquier tipo en cada ataque. La aventura termina en que vencieron milagrosamente a un depredador imbatible por lo que tendrán fama en la Iniciativa Arcanauta.

### Resolución A.2.

Los Arcanautas deciden protegerse dentro del campo de fuerza esperando que otra escuadra de Arcanautas venga al rescate. La aventura termina ahí.

## SI LOS ARCAUTAS SE SEPARARON Y ALGUNOS ENTRARON A LA CAVERNA...

Si los Arcanautas se separaron y algunos entraron a la caverna, no sólo tendrán que liberar el talismán y sobrevivir a los Extraños, también enfrentarse al Bula-Gi. En este caso, la única forma de terminar la aventura con éxito es recuperar el artefacto. Ve a la sección 4.2.



## 4.2. LOS ARCAUTAS PERDIDOS.

Los extraños intentarán asesinar a los Arcanautas e impedir que escapen de la cueva con el artefacto.

**Sugerida.** Una tirada exitosa de Ocultismo o Cultura (NvC En) revela que los extraños son Rostros de las Sombras recién transformados. Son los Arcanautas perdidos y fueron convertidos por un Rostro de las Sombras poderoso que puede o no hallarse en las inmediaciones.

## Engendros de las Sombras.

Son Rostros de las Sombras recién transformados que aún no alcanzan la fuerza suficiente para concretar su empresa en favor de la Vutha por acabar con la libertad de todo ser consciente. Los Engendros de las Sombras tienen las mismas aptitudes que el Rostro de las Sombras (véase la sección 4.3) pero con un NvC 1, un total de 3 DMG que pueden recibir daño y una armadura natural que reduce 2 DMG por ataque.

### SI NO HAY ARCANAUTAS FUERA DE LA CUEVA...

Si no hay Arcanautas fuera de la cueva, el enfrentamiento ocurre directamente contra el Rostro de las Sombras que transformó a los Arcanautas de la escuadra anterior.

### SI AÚN HAY ARCANAUTAS FUERA DE LA CUEVA...

Si aún hay Arcanautas fuera de la cueva, el enfrentamiento ocurre directamente contra el Bula-Gi. Los Engendros de las Sombras no pueden salir de la cueva, porque su amo no se encuentra ahí. Por lo que los Arcanautas sólo deben salir adelante del enfrentamiento con los extraños y luego escapar de la cueva con la espada. Entonces, se pueden aplicar las Resoluciones A.1, A.2 y la B1 (a continuación).

**Resolución B.1.** Sacrificar a la escuadra para que un Arcanauta escape con el artefacto y así se cumpla la misión. Esto significa que todos serán devorados por el Bula-Gi, excepto un Arcanauta que debe tirar una prueba enfrentada de Agilidad contra la Percepción del Bula-Gi. Si tiene éxito escapará con el talismán y tendrá éxito en la misión.

## 4.3. EL ROSTRO DE LAS SOMBRAS.

### SI LOS ARCANAUTAS IGNORARON AL EXTRAÑO O NUNCA LO CONFRONTARON Y TODOS ENTRARON A LA CUEVA...

Si los Arcanautas ignoraron al Extraño o nunca lo confrontaron y todos entraron a la cueva, entonces el enemigo es un poderoso Rostro de las Sombras. La única forma de terminar con éxito es recuperar el artefacto y escapar con él.

La información que sigue es extraída directamente del manual de La Vutha.

*Aquellos que se enfrentan a la Vutha y sucumben por completo a Ella se convierten en una versión retorcida de sí mismos, una criatura silenciosa y sin rostro que persigue un objetivo: arrastrar consigo a los Arcanautas dentro de la Vutha. Se infiltran silenciosamente en las Almenaras y las naves espaciales y secuestran uno por uno a todos sus ocupantes.*

**Nivel de Competencia: 3.** Sus ataques hacen 4 F-DMG y sus pruebas de habilidad las hace en NvC Ex.

- \* **Sin sombra:** Los Rostros no tienen sombra, ya que ha sido consumida por la Vutha. Su SOM es cero, pero pueden usar ENL en lugar de SOM. Siguen los hilos de la magia para encontrar vida.
- \* **Sin rostro:** Los Rostros carecen de rasgos faciales definidos y tienen inmunidad a M-DMG.
- \* **Toque negro intenso:** El toque de los Rostros genera M-DMG por NVC. Además, si un Arcanauta es tocado físicamente por un Rostro de la Sombra, su SOM obtiene la condición debilitado II [cuenta efectivamente como 0 para propósitos de pruebas de habilidad]. Si el SOM de un Arcanauta obtiene el estado fracturado por este ataque, el CUE también obtiene el estado fracturado incluso si no ha sido sobrepasado. Esto se manifiesta como una pérdida o desvanecimiento de los rasgos faciales.

El Extraño es un Rostro de las Sombras que consumió a tres miembros de la Escuadra de Arcanautas, salvo el que se disparó a sí mismo cuando lo descubrió fuera de la caverna. Puede atravesar el campo de fuerza mágico a voluntad, así que éste no representa una protección.

**Nota:** Mientras los Arcanautas estén distraídos en el interior de la caverna, el Rostro de la Sombra tomará por sorpresa a Leo (o a Leo y al Capitán Paxon) borrando su rostro y poniéndolo bajo su control, siempre y cuando ningún Arcanauta les esté prestando atención, por ejemplo, si Leo se encuentra en el pasillo como vigía.

El Arcanauta con la menor Iniciativa (que tome sus acciones al final del turno), descubrirá repentinamente que Leo (o Leo y el Capitán Paxon), ya convertidos en engendros, se encuentran detrás de ellos, dirigidos por el Rostro de las Sombras que les cerrará el camino de salida.

Hay dos formas de salir adelante del enfrentamiento contra Rostro de las Sombras.

**Resolución C.1.** Derrotarlo a él y a los engendros de alguna forma. El Rostro puede recibir hasta 9 DMG, pero tiene una armadura natural que reduce 2 DMG de cualquier tipo en cada ataque. La aventura termina con éxito total: vencieron a un Agente de la Vutha frustrando sus planes y recuperaron el talismán.

**Resolución C.2.** Sacrificar a la escuadra para que un Arcanauta escape con el artefacto y así se cumpla la misión. Esto significa que todos serán devorados por el Rostro de la Sombra convirtiéndose en Engendros, excepto un Arcanauta que debe esquivar a los extraños y tirar una prueba enfrentada de Agilidad contra el Combate del Rostro de la Sombra. Si tiene éxito escapará con el talismán y tendrá éxito en la misión a costa de la pérdida de todos sus compañeros.

# MUCHAS GRACIAS POR HABER LEÍDO ESTA GUÍA DE INICIO RÁPIDO Y JUGADO LA MISIÓN CERO.

No olvides conseguir el manual de *La Vutha* donde encontrarás las reglas completas y nueva información para crear un Multiverso repleto de peligros donde podrás poner tu Arcanauta a prueba.

## BIENVENIDO A



### CRÉDITOS

<b>Escritura y Diseño de Reglas:</b>	<b>Miguel Angel Bastarrachea Magnani</b>
<b>Escritura Adicional:</b>	<b>Jaime Reyes Mondragón</b>
<b>Editor:</b>	<b>Marcos Cabobianco</b>
<b>Coordinadora:</b>	<b>Jimena Serret</b>
<b>Directora de Arte, Diseño Gráfico y Maquetación:</b>	<b>Abril Aleuy</b>
<b>Arte Tapa/Contratapa:</b>	<b>Andrea Ramenzoni</b>
<b>Arte interior:</b>	<b>Ash Pflugbeil / Abril Aleuy</b>
<b>Diseño Hoja de Personaje:</b>	<b>Pedro Pousada</b>

#### **La Vutha: Misión Cero.**

Aventura: Rescate Arcanauta en el Sector 17

Por Miguel Bastarrachea-Magnani

4 a 6 jugadores. Tiempo aproximado 150 minutos.

Para más información, hojas de personaje y acceso a manuales dirigirse a  
[www.mitoeditorial.com](http://www.mitoeditorial.com) y a [www.mitorol.com](http://www.mitorol.com)

# FICHA DE ARCANAUTA

LA VUTHA

Nombre _____	Título _____
Especie _____	Senda _____

Descripción \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Orgullo \_\_\_\_\_  
 Secreto \_\_\_\_\_  
 Deseo \_\_\_\_\_

<h3>ALMA</h3> <p><b>F/E-DMG</b></p> <table border="1"> <tr><th>Nov</th><th>En</th><th>Ex</th><th>Ms</th><th>Lg</th><th>Mt</th></tr> <tr><td>x1</td><td>x2</td><td>x3</td><td>x4</td><td>x5</td><td>x6</td></tr> </table> <p>Aguante <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/></p> <p>Fortaleza <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/></p>	Nov	En	Ex	Ms	Lg	Mt	x1	x2	x3	x4	x5	x6	<p>ESPIRITUAL FÍSICO MENTAL</p>	<h3>CUERPO</h3> <p><b>F-DMG</b></p> <table border="1"> <tr><th>Nov</th><th>En</th><th>Ex</th><th>Ms</th><th>Lg</th><th>Mt</th></tr> <tr><td>x1</td><td>x2</td><td>x3</td><td>x4</td><td>x5</td><td>x6</td></tr> </table> <p>Atletismo <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/></p> <p>Combate <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/></p>	Nov	En	Ex	Ms	Lg	Mt	x1	x2	x3	x4	x5	x6
Nov	En	Ex	Ms	Lg	Mt																					
x1	x2	x3	x4	x5	x6																					
Nov	En	Ex	Ms	Lg	Mt																					
x1	x2	x3	x4	x5	x6																					
<h3>CHISPA</h3> <p><b>E-DMG</b></p> <table border="1"> <tr><th>Nov</th><th>En</th><th>Ex</th><th>Ms</th><th>Lg</th><th>Mt</th></tr> <tr><td>x1</td><td>x2</td><td>x3</td><td>x4</td><td>x5</td><td>x6</td></tr> </table> <p>Persepción <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/></p> <p>Sabiduría <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/></p> <p>Voluntad <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/></p>	Nov	En	Ex	Ms	Lg	Mt	x1	x2	x3	x4	x5	x6		<h3>SOMBRA</h3> <p><b>F/M-DMG</b></p> <table border="1"> <tr><th>Nov</th><th>En</th><th>Ex</th><th>Ms</th><th>Lg</th><th>Mt</th></tr> <tr><td>x1</td><td>x2</td><td>x3</td><td>x4</td><td>x5</td><td>x6</td></tr> </table> <p>Agilidad <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/></p> <p>Destreza <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/></p> <p>Puntería <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/></p>	Nov	En	Ex	Ms	Lg	Mt	x1	x2	x3	x4	x5	x6
Nov	En	Ex	Ms	Lg	Mt																					
x1	x2	x3	x4	x5	x6																					
Nov	En	Ex	Ms	Lg	Mt																					
x1	x2	x3	x4	x5	x6																					
<h3>GLAMOUR</h3> <p><b>M/E-DMG</b></p> <table border="1"> <tr><th>Nov</th><th>En</th><th>Ex</th><th>Ms</th><th>Lg</th><th>Mt</th></tr> <tr><td>x1</td><td>x2</td><td>x3</td><td>x4</td><td>x5</td><td>x6</td></tr> </table> <p>Cultura <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/></p> <p>Engaño <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/></p> <p>Persuasión <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/></p>	Nov	En	Ex	Ms	Lg	Mt	x1	x2	x3	x4	x5	x6		<h3>ENLACE</h3> <p><b>M-DMG</b></p> <table border="1"> <tr><th>Nov</th><th>En</th><th>Ex</th><th>Ms</th><th>Lg</th><th>Mt</th></tr> <tr><td>x1</td><td>x2</td><td>x3</td><td>x4</td><td>x5</td><td>x6</td></tr> </table> <p>Ocultismo <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/></p> <p>Psique <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/></p> <p>Tecnociencia <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/></p>	Nov	En	Ex	Ms	Lg	Mt	x1	x2	x3	x4	x5	x6
Nov	En	Ex	Ms	Lg	Mt																					
x1	x2	x3	x4	x5	x6																					
Nov	En	Ex	Ms	Lg	Mt																					
x1	x2	x3	x4	x5	x6																					

### APTITUDES DE ESPECIE

1. \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

### HOGAR

**F/M/E-DMG**

Nov	En	Ex	Ms	Lg	Mt
x1	x2	x3	x4	x5	x6

Fabricación

Sanación

### DOTES

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

### APTITUDES DE SENDA

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

# ESCUELAS RUNAS FORMAS

## ALMA

	Nov	En	Ex	Ms	Lg	Mt
Vida	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Muerte	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Castigo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



## CUERPO

	Nov	En	Ex	Ms	Lg	Mt
Alteración	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cosmos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Elemento	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



## SOMBRA

	Nov	En	Ex	Ms	Lg	Mt
Ocultación	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tiempospacio	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Protección	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



## ENLACE

	Nov	En	Ex	Ms	Lg	Mt
Mente	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Conexión	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Detección	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



## GLAMOUR

	Nov	En	Ex	Ms	Lg	Mt
Comando	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ilusión	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mejora	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



## CHISPA

	Nov	En	Ex	Ms	Lg	Mt
Convocación	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Clarividencia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Prohibición	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



## HOGAR

	Nov	En	Ex	Ms	Lg	Mt
Disipación	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Creación	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Formas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



## RUNAS / FORMAS

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

## EQUIPO

### Herramientas

.....

.....

### Consumibles

.....

.....

### Otros

.....

.....

### Protecciones

#### Activas

#### Pasivas

<input type="checkbox"/> Escudo	<input type="checkbox"/> F-DMG	Armadura	
<input type="checkbox"/> Fetiche	<input type="checkbox"/> M-DMG	<input type="checkbox"/> Ligera	<input type="checkbox"/> Pesada
<input type="checkbox"/> Emblema	<input type="checkbox"/> E-DMG	<input type="checkbox"/> Guarda Psíquica	
		<input type="checkbox"/> Amuleto	

### Créditos

.....

LA  
VU THA



# LA VUTHA

*La Vutha* es un juego de rol de **exploración espacial**, **horror metafísico** y **fantasía oscura** que emplea un sistema original que usa dados de seis caras (d6). Tomarás el rol de un **Arcanauta**, un viajero originario de un universo donde la **ciencia** y **magia** se combinan, habitado por elfos, dragones y golembots. Tu misión es **explorar** el Espacio Exterior y hallar la forma de detener a **LA VUTHA**, la **Nada-que-Ansía**, un abismo oscuro que consume al espacio y al tiempo mismos. Éste juego, sin embargo, no trata sobre los Arcanautas exitosos, si no de aquellos que encuentran su **muerte** y **perdición** a costa de avanzar en la lucha contra *la Vutha*.

¿Te desvanecerás en el olvido  
o conseguirás dejar atrás una pista?

¿Lograrás que tu existencia llegue a ser un trazo tenue que  
asista a los esfuerzos de futuros Arcanautas?

**Haz que tu  
sacrificio cuente.**