

- El Príncipe de la Violencia -

Documento traducido del extracto del suplemento MainGauche publicado por Grim And Perilous Studios.

Autor: Grim And Perilous Studios <http://www.grimandperilous.com>

Traducción: Ignacio Sariago Alvarez "Igest"

Diseño plantilla página: José Francisco Riera Díaz

Material proporcionado por IGARol <http://www.igarol.org>

This game product is powered by ZWEIHÄNDER Grim & Perilous RPG™, a trademark of Grim & Perilous Studios LLC, in the USA and other countries. Used with permission. Original text content of ZWEIHÄNDER Grim & Perilous RPG is licensed under a Creative Commons Attribution-Noncommercial-Share Alike 3.0 Unported License. ZWEIHÄNDER Logo, content and original artwork are copyright © 2009–2018, Grim & Perilous Studios, LLC unless otherwise specified.

ZWEIHÄNDER

IGAROL

EL PRÍNCIPE DE LA VIOLENCIA

El Príncipe de la Violencia es quizás el mejor conocido de los Príncipes Abisales, siendo su presencia bien conocida en el Reino Material. Personaliza el poder del odio, la rabia, el derramamiento de sangre y la crueldad. No ve aliados a los demás Príncipes, sino que lo ve como dignos oponentes que deben ser derrotados. Tiene una clara enemistad hacia la Magia de todas las clases, y por ello no le otorga a ninguno de sus seguidores el uso de hechizos. En su lugar, les inculca un medio para desgarrar el Velo Ætherico canalizando el poder puro del caos desde el Abismo a sus armas. A menudo se le asocia con el humor sanguinario, el color rojo, el número ocho, el fuego, las crías de toro y el verano.

Aquellos que se entregan al Príncipe de la Violencia son llamados Legionarios Sanguinarios. Formando el grueso de las hordas del Príncipe de la Violencia, estos belicosos soldados ven el campo de batalla como su iglesia y la sangre de sus enemigos como un sacramento a su dios del derramamiento de sangre y la guerra. Los Legionarios Sanguinarios no soportan la hechicería, ya que no ven valor en nada más allá de la carne y el metal.

SABER PROHIBIDO: El Príncipe de la Violencia tiene un odio especial hacia el Príncipe del Cambio. Sus ocultistas son especialmente brutales y sanguinarios, estando dispuestos en cualquier momento para intentar acabar con sus enemigos con una venganza sangrienta. La fortaleza de bronce y ónice del Príncipe de la Violencia recorre el tórrido Abismo a las espaldas de las almas torturadas que se vendieron a Él en vida. El hedor a azufre y muerte rodea al Príncipe de la Violencia, mientras se sienta sobre un inestable trono de cráneos de cabra.

ASPECTOS DEL PRÍNCIPE DE LA VIOLENCIA

HOMICIDA: El Príncipe de la Violencia es grande en acciones y motivaciones, tanto si se trata del ardiente odio como el desangramiento de los muertos, todo debe hacerse con enconado espíritu. Tu Demonio normalmente no aprueba el asesinato premeditado, pero en ti, Él lo demanda. Aunque no cabe duda alguna que eres un asesino a sangre fría, los asesinatos que cometes son muy ritualizados y siempre se cometen para extender Su influencia. Los sanguinarios resultados representan tu reverencia, y cada sacrificio debe ser parte de una trama o plan mayor.

RUINOSO: No es suficiente con matar, sino que también hay que arrasar – quemar pueblos; derramar sal sobre la tierra; escuchar las lamentaciones de las mujeres. El Príncipe de la Violencia quiere sembrar el mundo con la sangre de sus enemigos. Solo mediante la violencia desenfrenada puede prosperar tu Demonio, y la civilización debe ser flagelada, desollada y colgada para construir sobre ella su trono de calaveras. El final está cerca, y tú eres su instigador. ¡Sangre para el Demonio de la Sangre, calaveras para su trono de calaveras!

VANAGLORIOSO: No hay valor alguno en matar sin sentido, no hay deporte en matar a los cojos y los críos no son dignos de ser llevados ante tu espada. El orgullo no es un pecado, es el camino para alcanzar una gloria mayor con El Príncipe de la Violencia. Solo dominando al fuerte se puede llegar a cosechar a los débiles, ¡y esta cosecha será abundante! Todos deben reconocer y honrar tu destreza marcial, y aquellos que duden serán puestos a tus pies.



REGALOS DEMONIÁCOS DEL PRINCIPE DE LA VIOLENCIA

D100	Regalo Demoníaco
1 a 10	Nervios de acero Al recibir este Regalo, tira el Dado del Caos 1D6. Si el resultado es 1 o 2, tu piel se vuelve de tono negro (añade 1 de forma permanente a tu BF). Si el resultado es 3 o 4, tu piel se vuelve de color rojo rubí (añade 2 de forma permanente a tu BF). Si el resultado es 6, tu piel se vuelve de color bronce (añade 3 de forma permanente a tu BF). En todos los casos, ya no sufrirás de la Cualidad Peligroso cuando te encuentres desarmado.
11 a 20	Frenesí Sangriento Cada vez que sufres Daño, puedes intentar superar una tirada de Disciplina. Si fallas sucumbes de inmediato a los efectos de tres dosis de setas de gorro rojo.
21 a 30	Semblante inquietante Cada vez que te encuentras con otro Personaje por primera vez, puedes causarle Estrés si estás en el nivel Básico, Miedo si estás en el nivel Intermedio o Terror si estás en el nivel Avanzado.
31 a 40	El Hedor del Odio Cuando sufres una herida o comienzas a desangrarte, todos los que se encuentran dentro de una Plantilla de Explosión deberán Resistir mediante una tirada de Disciplina o se verán sujetos a los efectos de la Confusión. Mientras que se encuentran en este estado, deben tirar un Dado del Caos (1D6) cuando comienza su turno. Si el obtienen un resultado de 1, pierden 1 AP este turno. Si el resultado es 2, pierden 2 AP durante el turno. Si el resultado es 3 deciden correr en una dirección aleatoria. Si el resultado es un 4, deciden atacar al aliado más cercano. Si el resultado es un 5 no hacen nada. Por último, si el resultado es un 6, quedarán Indefensos. Una vez que están sujetos a uno de estos efectos, pueden intentar Resistirse al comienzo de su Turno. Los enemigos que intentan Resistirse deben invertir los resultados si eso les lleva a fallar su Tirada de Habilidad. Tu eres inmune a sus efectos.
41 a 50	Mano de Condenación Tu mano (y cualquier arma que lleves en ella) adquiere los efectos del hechizo Arma ungida. Cuando recibes este Regalo tira un Dado del Caos (1D6). Si el resultado es de 1 o 2, tu mano se iluminará en rojo a tu orden, y proporcionará una cantidad suficiente de calor y luz (el equivalente a una antorcha). Si obtienes un resultado de 3 o 4, tus ataques sin armas pueden causar Heridas Serias y Graves, obteniendo así la Cualidad Viciosa. Si el resultado es de 6, fusionas de forma permanente cualquier arma a una mano con tu brazo. Aunque recibes las penalizaciones normalmente asociadas con la Desventaja Mano de Veterano, nunca puedes ser Desarmado con esa arma. También recibe la Cualidad Forjada en un Castillo.
51 a 60	Retorcido por el infierno Sufres una pérdida permanente de 9% a tu Empatía, Inteligencia y Voluntad. No obstante ganas de forma permanente un 9% en Físico, Combate y Percepción.
61 a 70	Suturas vivientes Cuando eres tratado por un curandero para cualquier propósito, estos nunca necesitarán vendas. Además, automáticamente recuperas tres pasos en el Marcador de Salud cada 24 horas.
71 a 80	Sonrisa Maliciosa Mientras que te encuentras enfrentado con un enemigo, puedes realizar un Ataque de Oportunidad sin armas. Si tienes éxito, este no inflige Daño, pero inyecta una dosis de veneno de escorpión.
81 a 90	Collar desdichado Cada vez que tienes que Resistirte a la Magia, puedes intercambiar los resultados de la tirada para tener éxito en una tirada de Disciplina. Cuando eres objetivo de un hechizo lanzado contra ti, tu enemigo deberá superar dos tiradas de Encantamiento para poder designarte como objetivo (a menos que se obtenga un Éxito Crítico en la primera).
91 a 99	Nombre Verdadero A menos que tus enemigos invoquen tu Nombre Verdadero antes de lanzar un hechizo, este no te afectará. También implica cualquier hechizo, ritual o similar que pueda ser utilizado para invocarte, contenerte o controlarte.
100	Marca de Violencia Tu frente está marcada con el símbolo de tu Demonio, visible solo a los cultistas de tu Demonio, mediante Visión Bruja o Magia. Obtienes una armadura del caos, que no tiene Estorbo, pero actúa como armadura de placas. También cuenta con la Cualidad Forjada en un Castillo. En consecuencia, ignoras la Cualidad Pesada de la armadura para lanzar Magia. Adicionalmente, añades un +9% a Físico. Por último, puedes intercambiar el resultado de una tirada para tener éxito en las pruebas basadas en Empatía cuando interactúas con aquellos de tu misma fe.