



ÆQUILIBRIUM

COMPENDIO

CLASES

Universo Omnia

PRÓLOGO

Este documento recoge el sistema de clases de los eventos de Omnia: define qué clases existen y las habilidades de las que dispone cada una. Su existencia garantiza que, sea cual sea el evento al que se acuda, todos los jugadores partan de un mismo catálogo de clases y de unas mismas reglas sobre lo que cada una puede hacer, evitando interpretaciones dispares en mitad de la acción.

Sandbox

Catálogo completo de 14 clases, cada una con 3 habilidades diferenciadas entre sí por función.

Wargame

7 clases, con una única habilidad por clase, utilizada como arquetipo y gancho de misión.

Rol de salón

No utiliza sistema de clases. La actividad es social y económica, y se rige por Ambientación, Normas y seguridad y Clases Sociales y Economía.

Las habilidades remiten, cuando procede, al reglamento de *Combate* (impactos, estados alterados, Ejecución, Carga). Ante cualquier conflicto de reglas, prevalece *Combate*. Cada clase se identifica como **Combatiente** o **No combatiente**.

Las habilidades se miden en **usos por ciclo**. Un **ciclo** es cada tramo de juego en que se divide el evento: a grandes rasgos, **mañana, tarde y noche**. Las separan las paradas para comer o cenar; al empezar un nuevo ciclo se recuperan los usos. El número de ciclos y sus franjas dependen de cada evento y modalidad (Sandbox, Wargame o Rol de salón); la franja de tarde o noche suele ser la más amplia. Algunas habilidades son de uso **ilimitado**.

SANDBOX · 14 CLASES

GUERRERO · COMBATIENTE

El grueso de los grupos de aventureros y mercenarios, pero también el humilde guardia, el gran estratega, el campesino mal armado o el señor feudal.

Equipo

- **Armadura:** todas
- **Armas:** todas excepto a distancia

Habilidades

- **Golpe certero:** 2 usos/ciclo. Tras un impacto válido cuerpo a cuerpo se puede declarar "¡dobles!" para infligir +1 punto de daño.
- **Autoridad:** 3 usos/ciclo. Acercándose al objetivo y diciendo "Autoridad", impone respeto o liderazgo mediante presencia, discurso o tono; puede desactivar tensiones o movilizar seguidores.

Habilidad aprendida en el Gremio de Luchadores

- **Carga:** 2 usos/ciclo. Desde 3 m mínimo, a trote y gritando "Carga"; el objetivo hince la rodilla 10 s (o si no puede, se echa atrás y no lucha ese tiempo). Sin contacto físico: el atacante frena antes de impactar. Solo si el adversario puede ver al atacante; regla completa en Combate.



BÁRBARO · COMBATIENTE

Guerrero salvaje que canaliza una furia primitiva; rechaza las armaduras pesadas y confía en su instinto, fuerza y tenacidad.

Equipo

- **Armadura:** hasta cuero grueso; como mucho una pieza de placa
- **Armas:** todas excepto a distancia

Habilidades

- **Rompescudos: 1 uso/ciclo.** Gritando "Rompescudo", su siguiente impacto cuerpo a cuerpo sobre un escudo lo deja inútil (no puede usarse para bloquear, desviar ni cubrirse) hasta que un artesano lo repare. No rompe armaduras ni escudos mágicos.
- **Amenazar: 3 usos/ciclo.** Diciendo "amenazar" mientras habla con el objetivo, genera presión o miedo; útil para forzar decisiones rápidas.

Habilidad aprendida en el Gremio de Luchadores

- **Carga: 2 usos/ciclo.** Desde 3 m mínimo, a trote y gritando "Carga": el objetivo hinca la rodilla 10 s (o si no puede, se echa atrás y no lucha ese tiempo). Sin contacto físico: el atacante frena antes de impactar. Solo si el adversario puede ver al atacante; regla completa en Combate.



PALADÍN · COMBATIENTE

Guerrero sagrado que combina combate cuerpo a cuerpo con magia divina; lucha con honor, justicia y fe.

Equipo

- **Armadura:** todas
- **Armas:** todas menos a distancia

Habilidades

- **Bendecir arma: Ilimitado.** Rezando una oración de 10 palabras y tocando un arma, el portador tendrá +1 daño en su siguiente impacto válido (solo 1 vez). *No usable en combate.*
- **Escudo Divino: 1 uso/ciclo.** Mientras mantenga un brazo en alto y entone una oración, es inmune a impactos válidos durante 5 s, durante los cuales puede atacar.

Habilidad aprendida en el Santuario de los Dioses

- **Expulsar espíritus: 3 usos/ciclo.** Rituales de purificación sobre zonas u objetos poseídos o corrompidos.



SACERDOTE · NO COMBATIENTE

Encargado de extender las enseñanzas de su dios, investido de parte de su poder divino.

Equipo

- **Armadura:** ligera (tela y cuero fino, bajo el hábito)
- **Armas:** sin armas (báculo o símbolo, no como arma)

Habilidades

- **Bendecir: Ilimitado.** Recitando una plegaria con sentido de 10 palabras y manteniendo contacto con el arma, suma +1 punto de daño al arma cuerpo a cuerpo del objetivo durante un uso.
- **Proteger: 1 uso/ciclo.** Mediante una oración de 10 palabras y tocando al objetivo, este se vuelve inmune a un único impacto válido.

Habilidad aprendida en el Santuario de los Dioses

- **Exorcizar: Ilimitado.** Contacta y se comunica con los espíritus y con los muertos: los fantasmas marcados con cinta negra (ver *Combate*). Ante un espíritu maligno, puede expulsarlo mediante un ritual de al menos 60 segundos de interpretación.



MAGO · COMBATIENTE

Maestro del conocimiento arcano; físicamente frágil, su poder reside en la variedad y potencia de sus conjuros.

Equipo

- **Armadura:** tela fina y gambesón o cuero fino
- **Armas:** bastón, dagas y proyectiles mágicos

Habilidades

- **Proyectil mágico: Ilimitado.** Tras una invocación de mínimo 10 palabras, lanza un proyectil mágico (arrojadiza acolchada) que causa 1 punto de daño. *No usar proyectiles de otro jugador.*
- **Congelar: 1 uso/ciclo.** Pronuncia un hechizo de 10 palabras y grita "Congelar" tocando al enemigo con bastón o arma; aplica Congelado: queda inmovilizado durante una cuenta de 5 en voz alta (5 segundos).

Habilidad aprendida en el Gremio de Magia

- **Controlar: 3 usos/ciclo.** Posando una mano en el hombro del objetivo y susurrando "Controlado", calma, domina emocionalmente o redirige la voluntad de un personaje en escena.



BRUJO · COMBATIENTE

Obtiene su poder mediante un pacto con una entidad sobrenatural; lanzador carismático, oscuro y enigmático.

Equipo

- **Armadura:** tela fina y gambesón o cuero fino
- **Armas:** bastón, dagas y proyectiles mágicos

Habilidades

- **Proyectil mágico: Ilimitado.** Tras una invocación de mínimo 10 palabras, lanza un proyectil mágico (arrojadiza acolchada) que causa 1 punto de daño. *No usar proyectiles de otro jugador.*
- **Miedo: 1 uso/ciclo.** Señala a un objetivo a máximo 5 m tras una invocación de 10 palabras; el objetivo entra en miedo: se aleja 5 s sin atacar ni acercarse. Termina si recibe daño o se rompe la línea de visión.

Habilidad aprendida en el Gremio de Magia

- **Posesión: 1 uso/ciclo.** Representa estar poseído o canalizar una entidad; añade drama o justificación narrativa a acciones extremas.



CAZADOR · COMBATIENTE

Experto en armas a distancia y profundo conocedor del terreno y la naturaleza.

Equipo

- **Armadura:** cuero, hasta una pieza de cota de malla
- **Armas:** de una mano y a distancia (arco o ballesta)

Habilidades

- **Disparo envenenado: 2 usos/ciclo.** Gritando "*Disparo envenenado*" antes de atacar a distancia/arrojadiza/fuego, el siguiente impacto válido provoca Envenenado. Señala la habilidad con una cinta verde en el arma principal.
- **Disparo certero: 2 usos/ciclo.** Gritando "*Disparo certero*" antes de atacar a distancia, arrojadiza o de fuego, el siguiente impacto válido hace 2 puntos de daño.

Habilidad aprendida en el Clan de la Caza

- **Trampa: 2 usos/ciclo.** Con un lazo de cuerda traza un círculo de 50 cm; quien entre pierde 2 puntos de vida.



TIRADOR · COMBATIENTE

Combatiente experto en armas a distancia; domina puntería, precisión y ataque desde lejos.

Equipo

- **Armadura:** cuero y cota de malla
 - **Armas:** de una mano y a distancia de fuego
-

Habilidades

- **Disparo certero: 2 usos/ciclo.** Gritando "Disparo certero" antes de atacar a distancia, arrojadiza o de fuego, el siguiente impacto válido hace 2 puntos de daño.
- **Fulminar: 2 usos/ciclo.** Antes de disparar un proyectil o usar arma mágica declara "¡Fulminar!"; si el impacto es válido, el objetivo se tira al suelo o se retira 5 s del combate.

Habilidad aprendida en el Clan de la Caza

- **Bomba: 2 usos/ciclo.** Una arrojadiza en forma de bomba con efecto explosivo en radio de 1 m; los afectados pierden 3 puntos de vida.



PÍCARO · COMBATIENTE

Auténtico dueño de las calles; sobrevive para ver el siguiente amanecer, y si es posible con un par de monedas más.

Equipo

- **Armadura:** tela fina y cuero (ligera)
- **Armas:** cortas de una mano y a distancia

Habilidades

- **Ejecución: 1 uso/ciclo.** Imita una puñalada mortal con arma punzante en una zona desprotegida diciendo "ejecución"; elimina al objetivo, que no ofrece resistencia y colabora. Solo las clases que la poseen pueden ejecutar (ver Combate). No usable *en aglomeración*.
- **Parada: 2 usos/ciclo.** Tras recibir un impacto válido cuerpo a cuerpo, declara "¡Parada!" para anularlo. Requiere roleo de desvío o bloqueo con arma.

Habilidad aprendida en la Liga de las Sombras

- **Robar: Ilimitado.** Hurto mediante contacto y frase clave. No sin roleo ni saltándose el consentimiento; no se roba a otros jugadores sin pacto previo.



ESPÍA · COMBATIENTE

Un maestro del sigilo, la infiltración y la manipulación, especializado en obtener información valiosa sin ser detectado. Solo es fiel al oro que recibe.

Equipo

- **Armadura:** tela fina y cuero (ligera)
- **Armas:** cortas de una mano y de fuego a una mano.

Habilidades

- **Ejecución: 1 uso/ciclo.** El espía imita una puñalada mortal con arma punzante en una zona desprotegida diciendo "ejecución"; elimina al objetivo, que no ofrece resistencia y colabora. Solo las clases que la poseen pueden ejecutar (ver Combate). No usable en aglomeración.
- **Infiltración: 1 uso/ciclo.** Permite al jugador cruzar zonas vigiladas sin ser detectado, siempre que se cumpla una condición pactada con la organización o mediante disfraz.

Habilidad aprendida en la Liga de las Sombras

- **Robar: Ilimitado.** Hurto mediante contacto y frase clave. No sin roleo ni saltándose el consentimiento; no se roba a otros jugadores sin pacto previo.



MATASANOS · COMBATIENTE

Curandero improvisado de métodos rudimentarios; a menudo la única opción cuando no hay clérigos ni galenos.

Equipo

- **Armadura:** tela y cuero
- **Armas:** de una mano y de fuego de una mano
- **Herramienta:** venda y jeringuilla

Habilidades

- **Curar: Ilimitado.** Rolea al menos 30 s la atención médica (o vendaje); cura todas las heridas de un jugador.
- **Investigar: Ilimitado.** Interpreta símbolos, textos arcanos, huellas o cuerpos con rigor narrativo. Requiere cooperación de la Organización.

Habilidad aprendida en el Hospital de las Curas

- **Anestesia: 3 usos/ciclo.** Rolea 10 s con el paciente; aplica Dormido: el objetivo cae inconsciente, sin moverse ni hablar, durante 1 minuto o hasta que lo despierten.



GALENO · NO COMBATIENTE

Educado en instituciones; domina el equilibrio de los humores, emplastos y ungüentos. Especialmente valorado en el campo de batalla.

Equipo

- **Armadura:** tela y cuero fino
 - **Herramienta:** venda y jeringuilla
-

Habilidades

- **Curar: Ilimitado.** Rolea al menos 30 s la atención médica (o vendaje); cura todas las heridas de un jugador.
 - **Investigar: Ilimitado.** Interpreta símbolos, textos arcanos, huellas o cuerpos con rigor narrativo. Requiere cooperación de la Organización.
-

Habilidad aprendida en el Hospital de las Curas

- **Reanimar: 5 usos/ciclo.** Interpreta 1 minuto los cuidados para devolver a la vida a un jugador eliminado, que vuelve con todas las heridas curadas.



CHAMÁN · COMBATIENTE

Guía espiritual, puente entre el mundo material y el plano espiritual; comunión con fuerzas primordiales más que con dioses escritos.

Equipo

- **Armadura:** tela y cuero fino.
- **Armas:** Cortas a una mano. Báculo o bastón.

Habilidades

- **Bendecir armadura:** Ilimitado. Recitando una oración de 10 palabras y tocando a un aliado, anula el siguiente impacto válido recibido (salvo la Ejecución). Solo 1 activo a la vez. No usable en combate.
- **Sanar:** **Ilimitado.** Recita una oración o ritual de al menos 30 s; el aliado se recupera de todas sus heridas.

Habilidad aprendida en Raíz Antigua

- **Invocar espíritus:** **Ilimitado.** Ritual de al menos 1 minuto para contactar con un ente sobrenatural; crea escena o desbloquea información. Debe avisarse a la Organización.



DRUIDA · NO COMBATIENTE

Guardián de la naturaleza y sus ciclos; canaliza la magia natural para sanar, atacar o proteger.

Equipo

- **Armadura:** ligera de materiales naturales (tela y cuero, sin metal)
- **Armas:** bastón (objeto narrativo)

Habilidades

- **Bendecir armadura:** Ilimitado. Recitando una oración de 10 palabras y tocando a un aliado, anula el siguiente impacto válido recibido (salvo la Ejecución). Solo 1 activo a la vez. No usable en combate.
- **Sanar:** Ilimitado. Recita una oración o ritual de al menos 30 s; el aliado se recupera de todas sus heridas.

Habilidad aprendida en Raíz Antigua

- **Invocar espíritus:** Ilimitado. Ritual de al menos 1 minuto para contactar con un ente sobrenatural; crea escena o desbloquea información. Debe avisarse a la Organización.



WARGAME · 7 CLASES

RUFIÓN · COMBATIENTE

Asesino; elimina objetivos por sorpresa.

Equipo

Armadura: tela y cuero

Armas: cortas de una mano y a distancia

Habilidades

Asesinato: 2 usos/ciclo. Por la espalda, con daga o cuchillo y roleado: elimina al objetivo. Por debajo del cuello y fuera de aglomeraciones.



MÉDICO · COMBATIENTE

Sanador de campaña; mantiene en pie a la tropa.

Equipo

Armadura: tela y cuero

Armas: de una mano y de fuego de una mano

Herramienta: vendas

Habilidades

Curar: restaura 1 punto de vida cada 10 s roleando con vendas; elimina estados alterados.



CAPELLÁN · COMBATIENTE

Guardián; se interpone para escudar a sus aliados.

Equipo

Armadura: todas

Armas: todas menos a distancia

Habilidades

Interposición: 2 usos/ciclo. Recibe un impacto destinado a un aliado cercano, al que es inmune.



AUGUR · NO COMBATIENTE

Vidente; devuelve a la lucha a los caídos.

Equipo

Armadura: tela y cuero

Armas: bastones

Habilidades

Presagio: 1 uso/ciclo.

Revive a un aliado caído en el combate.



LUCHADOR · COMBATIENTE

Primera línea de batalla, fuerza y estrategia.

Equipo

Armadura: todas

Armas: todas menos a distancia

Habilidades

Rompescudos: 2 usos/ciclo. Impacto del arma sobre escudo: lo inutiliza hasta repararlo.



TAUMATURGO · COMBATIENTE

Usa la magia así como sus habilidades para el combate.

Equipo

Armadura: tela y cuero fino

Armas: de una mano y bastón o báculo

Habilidades

Congelar: 4 usos/ciclo. Pronunciando un hechizo de 10 palabras y mediante toque, aplica Congelado a un oponente (ver Combate).



EXPLORADOR · COMBATIENTE

Avanzadilla; hostiga desde lejos y abre camino.

Equipo

Armadura: tela/cuero

Armas: cortas a una mano y a distancia

Habilidades

Disparo certero: 2 usos/ciclo. Hace +1 de daño con un arma a distancia. Debe gritar "¡Dobles!".





ÆQUILIBRIUM

CLASSES