

ANAILAKYA

TORMENTA DE ARENA





ANALAYA

TORMENTA DE ARENA

Analaya, tormenta de arena
el juego narrativo

por

Miguel Angel Friginal y José Luis Laviña.

colaboraron

Roberto Peralta, Miguel Angel Bas,
Jesús García, Mateo Borreguero, José
Miguel Ramírez y el personal de Juegos
Piratas MECÁNICOS @.

portada

Fernando Blanco.

ilustraciones interiores

Fernando Blanco y José Luis Frago.

Grupo Editorial Larshiot
1993

ANALAYA, TORMENTA DE ARENA,
Copyright (c) 1993 por Miguel Angel Friginal. Todos
los derechos reservados. "Analaya" es una marca
registrada de Miguel Angel Friginal.

1ª edición, marzo de 1993

ISBN: 84-604-5026-0

Depósito legal: Z-663/93

Preimpresión: Ebro Composición. Valle de Broto, 9-11
50015 - Zaragoza

Impresión: Octavio y Felez, S.A.
San Juan de la Peña, 160-168
50015 - Zaragoza

Prohibida la reproducción total o parcial de este libro, su tratamiento informático, transmisión en alguna forma o medio, ya sea electrónico, mecánico, por fotocopia, registro u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito de los titulares del Copyright.

Analaya, tormenta de arena

Contenidos	2
Índice de ilustraciones	3
Capítulo 1. Introducción	5

1.1 Analaya, el juego narrativo.....	6
1.2 Organización del manual.....	7
1.3 Accesorios.....	8
1.4 Aprendiendo a jugar.....	8
1.5 Ejemplo de juego.....	9
1.6 Glosario.....	12

Capítulo 2. El personaje.....15

2.1 Importancia de los personajes en la narración.....	16
2.2 Diferenciación de personajes.....	16
2.3 Capacidades de un personaje.....	17
2.4 Sistemas de valoración de capacidades.....	18
2.5 Otros baremos.....	19

Capítulo 3. Acciones.....21

3.1 Capacidad de acción del personaje.....	22
3.2 Tipos de acciones.....	22
3.3 Realización de acciones.....	22
3.3.1 El nivel de dificultad (ND).....	23
3.3.2 La tabla de resolución de acciones.....	23
3.3.2.1 Niveles de habilidad contra niveles de dificultad.....	23
3.3.2.2 Observaciones.....	24
3.3.2.3 Niveles de característica contra niveles de dificultad.....	24
3.3.3 Otros métodos de asignación de niveles de dificultad.....	24
3.3.4 Tiradas de dados contra.....	25
3.3.4.1 ...una característica.....	25
3.3.4.2 ...un nivel de habilidad.....	26
3.3.4.3 ...la tabla.....	26
3.3.5 Crítico y pifia.....	27
3.4 Demasiadas tiradas de dados.....	28
3.5 Realización de acciones de combate.....	28
3.6 Descripción de las habilidades.....	28

Capítulo 4. Combate.....39

4.1 El combate en el juego narrativo.....	40
4.2 Tipos de armas.....	40
4.3 Habilidades de combate.....	41
4.3.1 Habilidades con armas cuerpo a cuerpo.....	41
4.3.2 Habilidades con armas de precisión.....	42
4.3.3 Habilidades con armas naturales.....	42
4.3.4 Habilidades con escudos.....	43
4.4 La ronda de combate.....	43
4.4.1 Decisión de acciones.....	44
4.4.2 Iniciativa.....	44
4.4.3 Resolución de acciones de combate.....	45
4.4.3.1 Combate cuerpo a cuerpo.....	46
4.4.3.2 Combate a distancia.....	47
4.4.3.3 Combate con armas naturales.....	48

4.4.3.4 Combate sobre montura.....	48
4.4.3.5 Atacando a adversarios indefensos.....	49
4.4.4 Críticos y pifias en combate.....	50
4.4.5 Daño.....	51
4.4.5.1 Daño máximo soportable.....	52
4.4.5.2 Armaduras.....	53
4.4.5.3 Factores de daño.....	54
4.4.5.4 Daño con armas naturales y sobre montura.....	54
4.4.5.5 Resultados del daño en la capacidad de acción.....	55
4.4.5.6 Curación.....	55
4.4.5.7 Muerte de un personaje.....	55
4.4.6 Fin de la ronda de combate.....	56
4.5 Ataques múltiples (regla opcional).....	56
4.6 Lista de armas y escudos.....	57

Capítulo 5. Magia.....59

5.1 La magia de Analaya.....	60
5.2 El kaobao y el Hechizo que libera.....	61
5.3 La habilidad de invocación.....	62
5.4 Los puntos de poder.....	63
5.5 El modificador de control mágico.....	63
5.6 Liberación del kaobao.....	64
5.7 Lanzamiento de un conjuro.....	64
5.7.1 Decisión del efecto mágico.....	65
5.7.2 Determinación del campo.....	65
5.7.3 Hallando el ND.....	66
5.7.4 Realización del conjuro.....	69
5.8 Duración de los conjuros.....	70
5.9 Creación de objetos mágicos.....	71

Capítulo 6. Experiencia.....73

6.1 Aprendiendo de la experiencia.....	74
6.2 Los puntos de experiencia (PX).....	74
6.3 Otorgando puntos de experiencia.....	75
6.4 Aumentando NE.....	76
6.5 Otras formas de obtener experiencia.....	77

Capítulo 7. Creación de un personaje.....79

7.1 La hoja de registro del personaje.....	80
7.2 Nombre, edad y tierra natal.....	81
7.3 Elección de un ideal.....	81
7.4 Reparto de niveles de característica.....	81
7.5 Determinación del efecto kaobao.....	83
7.6 Elección de una profesión.....	84
7.7 Adquisición de habilidades.....	84

Capítulo 8. La narración.....87

8.1 ¿Juego de rol o juego narrativo?.....	88
8.2 La narración y el narrador principal.....	89
8.3 Los puntos de beneficio propio (PBP).....	90
8.4 La ronda de narración.....	90
8.4.1 Reparto de tarjetas de narración.....	91

8.4.1.1 Planteamiento, desarrollo y conclusión	92
8.4.2 Descripción del ambiente	92
8.4.3 Realización de acciones	93
8.4.4 Fin de la ronda de narración	93
8.5 Otras indicaciones	94
8.6 Escenarios	94

Capítulo 9. El mundo101

9.1 Arturo	102
9.1.1 Geografía, flora,	103
9.1.2 ...fauna	103
9.1.3 El hombre y el Culto de las Aguas	104
9.1.4 Sociedad	105
9.1.5 Tecnología	105
9.2 Daño natural	106
9.2.1 Caldas	106
9.2.2 Aplastamiento	107

9.2.3 Asfixia	107
9.2.4 Fuego	108
9.2.5 Venenos	108
9.2.6 Drogas	109
9.3 Las criaturas	111
9.4 Descripción de regiones geográficas	113
El Adelucmá y las sectas Vindu	114
Los Bosques de Anamara	118
El Elenade. Elenty y los abea did'iagh uán	122
La Cordillera de Leng	128
Los Reinos Fronterizos y las Marcas	132
Los pueblos nómadas del Lyr	137
Naodeila y Laedeila	143
La Gran Marisma Squatz	149
Eriandor de Verde-Aeeld	149

Hoja de registro del personaje	154
Índice	155

Índice de ilustraciones

El siguiente apartado es un índice de ilustraciones que aparecen a lo largo del manual y que representan características del mundo de juego cuya consulta puede interesar a los jugadores. Se han distribuido los dibujos según la zona geográfica que reproducen. También se indica el nombre del autor entre paréntesis. Desde aquí queremos agradecer a José Luis Frago y Fernando Blanco su magnífica labor y su paciencia con nosotros. Gracias por soportarnos.

Anamara

Cazador egecna (F. Blanco)	29
Egecna trepando las cumbres zuang (F. Blanco)	37

El Adelucmá

Maec en las inmediaciones de la Cordillera Maane (J. L. Frago)	113
Odeloghara sobre un lenchinet (F. Blanco)	115

Elenty

Ballesterio elentai (J. L. Frago)	13
Gweyaé (F. Blanco)	95
La ciudad de Larshiot sobre el Pico de Nael (F. Blanco)	127
Larshiotai. El puerto bajo larshiot (J. L. Frago)	89

Eriandor

Huellán del cume de magos (F. Blanco)	62
Las calles del caena en Athel Eriandor (F. Blanco)	96
Nobles en el Patio de las Rosas del Athel (J. L. Frago)	32
Taberna erianai (F. Blanco)	99

Los Reinos Fronterizos

Arquero fronterizo (J. L. Frago)	42
Fronterizos en las almenas de su Kane (J. L. Frago)	12
Soldado de élite (J. L. Frago)	46

Lyr

Guerreros lyranos y neril (J. L. Frago)	56
Sacerdotisa callúe transformándose (J. L. Frago)	66

Naodeila

Encuentro en Naodeila de guayaemae y escorpiones (F. Blanco)	49
Maesi (F. Blanco)	138
Netmae atacando a un keronte (F. Blanco)	136-137
Netmae sobre eremue (J. L. Frago)	9
Sacerdote cradya creando un objeto mágico (F. Blanco)	71
Sacerdote guaya con túnica ceremonial (J. L. Frago)	142
Tormenta de arena en Naodeila (F. Blanco)	6

Squatz

Edelgana (F. Blanco)	80
Edelgana invocando un demonio (F. Blanco)	68
Nipa (F. Blanco)	144
Windaroo (F. Blanco)	147

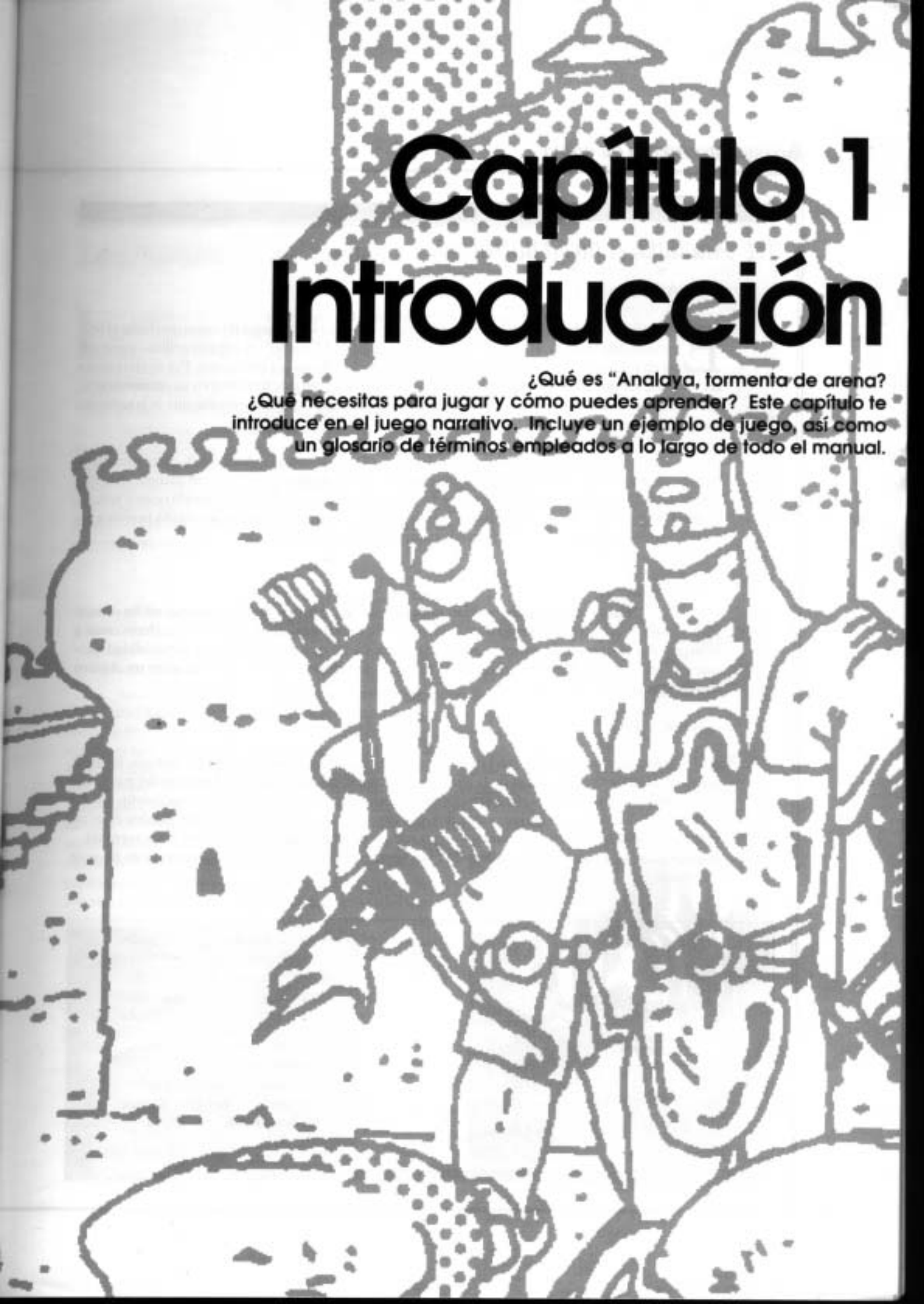
Varios

Arturo y Evenea 304 (F. Blanco)	102
Guerrero sdent de Ilarión (J. L. Frago)	19

Capítulo 1

Introducción

¿Qué es "Analaya, tormenta de arena"?
¿Qué necesitas para jugar y cómo puedes aprender? Este capítulo te introduce en el juego narrativo. Incluye un ejemplo de juego, así como un glosario de términos empleados a lo largo de todo el manual.



1.1 Analaya, el juego narrativo.

ANALAYA,...

En Naodeila, el gran desierto sobre la meseta, se conoce a la tormenta de arena que barre el erial como la ANALAYA: el "pájaro del viento" o "pájaro del sueño", el ave maravillosa que duerme en el interior del vendaval y sueña con el mundo y todos sus habitantes. Por su alma pasan las visiones, sentimientos y emociones de todos cuantos viven en este mundo y en su omnipresencia, al hallar en él cabida impresiones tan distintas y contradictorias, crea la confusión que es la tormenta allá por donde vuela.

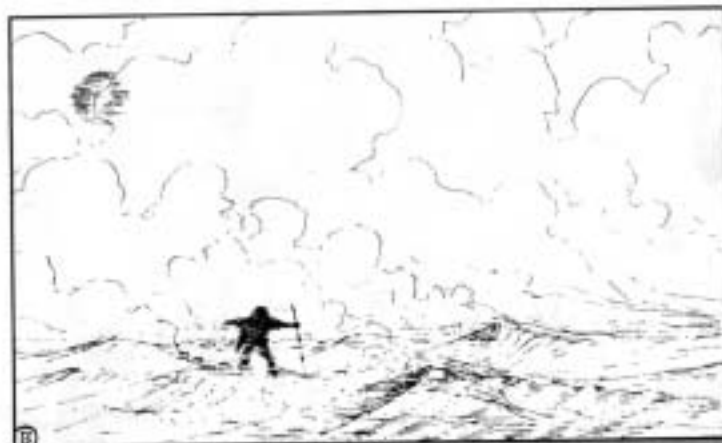
Pero no es un mundo cualquiera este con el que sueña la ANALAYA. Este mundo es Arturo. Arturo es un planeta apocalíptico cuyo sol está a punto de explotar; un planeta en el que conviven multitud de etnias diferentes que van desde la cultura medieval de la costa erianai hasta la bárbara de los nómadas de Más Allá de Laivness Kane. Y sobre esta tierra devastada persisten los restos de una civilización anterior tecnológicamente más avanzada.

...EL JUEGO...

Analaya es un juego de sociedad porque reúne a un grupo de personas con un fin común: ¡divertirse!. Analaya es un juego de rol, un juego de interpretación, porque los jugadores crean e interpretan a la manera de actores a seres imaginarios a los que dotan de vida y personalidad; porque en él no hay ganadores ni perdedores, todos los jugadores cooperan para alcanzar un objetivo común. Analaya es un juego...

...NARRATIVO.

Analaya es un juego narrativo porque sus jugadores desarrollan una historia, crean la ambientación de una narración de la cual sus personajes, sus alter egos en el mundo del juego, son protagonistas. Utilizando su imaginación los jugadores pueden crear una fantasía común mucho más rica y satisfactoria de la que puede dar, por ejemplo, una novela. Entre todos pueden crear un mundo propio, un relato inolvidable, una tarde (¡o muchas!) de diversión, una gran aventura... ¡Con Analaya pronto te darás cuenta de que, junto con tus amigos, te has convertido en un gran narrador!



Las tormentas de arena se vuelven especialmente violentas en las laderas del Guesinel, el Gran Pico Rojo de los hombres del desierto de Naodeila.

1.2 Organización del manual.

Los capítulos de este manual han sido ordenados lógicamente de forma que su lectura te lleve paso a paso a través de las reglas del juego. En los primeros capítulos se exponen, con numerosas aclaraciones y ejemplos, los pilares sobre los que se asienta el sistema de juego de Analaya. Poco a poco, se va ahondando en las materias más avanzadas, de forma que su aprendizaje no suponga ningún tipo de dificultad para el lector. De igual forma, la organización de las reglas hace que la búsqueda de información en el manual durante una sesión de juego sea sencilla y rápida. Además de la tabla de contenidos al principio del libro y el índice de materias al final, al comienzo de cada capítulo hay un pequeño resumen de los temas que se tratan en el mismo. Si, aun después de todo, tienes alguna duda acerca de las reglas o cualquier otra materia relacionada con el juego, estaremos encantados de contestar tus preguntas en persona. Escríbenos a:

Grupo Editorial Larshiot
Apdo. Correos 5161
50014 - ZARAGOZA

Columna de ejemplos.

Esta sección es usada a lo largo de todo el manual para mostrarte ejemplos y referencias a los temas tratados en la página.

Los sucesivos capítulos tratan los siguientes aspectos de las reglas: el capítulo 2 habla de una de las facetas más importantes de Analaya, el personaje, y de como se simulan sus capacidades en el juego; el tercer capítulo explica el sistema de juego básico de Analaya y trata la resolución de las acciones tomadas por los personajes; el capítulo 4 introduce una de las partes esenciales en un juego de ambiente medieval-fantástico, el combate; la magia, que es tratada en el capítulo 5, es tan fundamental como el combate en este entorno fantástico; el siguiente capítulo, el 6, habla de como los personajes pueden mejorar sus habilidades gracias a la experiencia, aprendiendo de sus éxitos y fracasos; por fin, el capítulo siete nos lleva a través de la creación de personajes, a la vez que explica otras capacidades propias de estos; el capítulo 8 nos desvela los secretos del juego narrativo, exponiendo las reglas propias de éste y poniendo en tus manos varios escenarios listos para ser jugados; por último, el noveno capítulo nos da una amplia visión del mundo de juego, Arturo: su geografía y clima, su historia, sus habitantes, culturas, religiones y costumbres... toda la información para la buena ambientación de tus aventuras.

Ya has dado el primer paso.
¡Bienvenido al mundo de ANALAYA!



1.3 Accesorios.

Los accesorios requeridos para el desarrollo del juego son escasos. El primero y más importante es este manual, en el que se explican las reglas y se da una visión general del mundo de juego. Al final del manual se encuentra la hoja de personaje, que puede ser fotocopiada para que cada jugador tenga un ejemplar. Otros materiales importantes son los dados. En el juego se emplean los dados corrientes de seis caras (es aconsejable tener al menos dos) y otros, de veinte caras, que puedes encontrar en tiendas de juegos especializadas. Además, con el manual se incluye un encarte de veinticuatro tarjetas que también se utilizan durante el desarrollo de una sesión de juego. Con tan sólo estos accesorios, un lápiz y una goma de borrar estarás listo para jugar.

Una nota sobre pronombres.

El uso de pronombres masculinos en este manual en absoluto implica la exclusión del juego del sexo femenino. Este hecho no se debe a una actitud discriminatoria por nuestra parte o a que no deseemos su participación en Analaya (todo lo contrario), sino a la mayor claridad y concisión que estos pronombres le dan al texto. Nada más.

1.4 Aprendiendo a jugar.

La mejor forma de aprender a jugar a Analaya es así: jugando. Si puedes encontrar un grupo de gente que ya lo haga e introducirte en sus partidas durante unas cuantas sesiones, casi sin darte cuenta y sin necesidad de leer este manual, habrás aprendido el mecanismo básico del juego. Más tarde, cuando tus inquietudes te muevan a realizar partidas de Analaya entre tus amigos, es recomendable que leas el libro de reglas de principio a fin. La información proporcionada en los capítulos 2, 3 y 8 es esencial para que tus sesiones se desarrollen con normalidad. Además, la información descrita en el capítulo 9 puede enriquecer mucho tus narraciones, proporcionando un ambiente sólido y estable a las reglas.

Si por algún motivo no puedes encontrar a nadie en tu zona que juegue a Analaya, escríbenos a la dirección proporcionada en la página anterior y puede que te podamos poner en contacto con algún grupo de tu localidad. Si después de todo nadie se interesa por el juego en tu zona, no tendrás más remedio que empezar por tu cuenta. Lee todos los capítulos del libro, poniendo especial énfasis en los capítulos 2, 3 y 8. Lee los ejemplos proporcionados en las columnas exteriores de cada página. Reúnete con todos tus amigos en grupo a la hora de crear los personajes, de forma que también ellos puedan aprender los mecanismos básicos del juego mientras los crean. No te preocupes si en tus primeras sesiones no estás seguro de utilizar bien las reglas o incluso de utilizarlas todas ellas. De hecho, no es recomendable que utilices las reglas de magia hasta que sepas desenvolverte suficientemente bien con el resto. Si alguno de los amigos con los que juegas se interesa por el manual, permítele leerlo (¡mejor que lo compre!) y así podrás contrastar opiniones y dudas acerca de las reglas con otro componente de tu grupo. Escríbenos si tienes alguna duda, comentario o sugerencia. Con un poco de práctica, seguro que tú y tus amigos os convertiréis en expertos narradores.

1.5 Ejemplo de juego.

Tras dos horas de juego, los jugadores se encuentran en una situación desesperada. La aventura comenzó cuando todos ellos recibieron una extraña misiva mediante la cual se requería su presencia en el viejo caserón de Edanab Ent, perdido en una playa deshabitada a gran distancia de la civilización. Todos ellos fueron recibidos por un sirviente Gadí que fue acomodándolos en el comedor de la casa según iban llegando. Una vez que los cinco hubieron llegado, el mudo sirviente les entregó un manuscrito que explicaba el motivo de aquella siniestra reunión. Su anfitrión, un abyecto sujeto al que todos daban por muerto hacía años, les había reunido allí para zanjar antiguas deudas, ya que, en el pasado, todos ellos habían conspirado por separado para destruirle. La venganza había sido minuciosamente preparada. Si los invitados no encontraban la llave del portón de entrada a la casa antes de que subiese la marea, todos perecerían ahogados en el interior de la mansión. Mientras lo leían, se percataron de que las enrejadas ventanas estaban siendo tapiadas desde el exterior. Una rápida inspección les fue suficiente para averiguar que la maciza puerta de entrada se hallaba cerrada, al igual que todos los otros accesos a la casa. Además, un gran agujero excavado en el suelo del sótano empezaba a rezumar agua..."

9



El eremue o "corredor de las arenas", el animal de monta típico de Naodeila.

Miguel Angel haciendo de narrador principal, reparte una de las tarjetas de narración a cada jugador avisándoles de que deben utilizar las indicaciones de la sección de desarrollo.

Jesús (que interpreta a *Derleth O'Ballion*, un ladrón de guante blanco): ¡Yo tengo la tarjeta número 4! Tengo que hacer una descripción. La puerta del ático se encuentra frente a nosotros. Una alfombra roja recubre el suelo del pasillo. No hay más puertas en el corredor.

Cristina (que interpreta a *Elaiv*, una juglar ambulante): Mi carta es la 14, un detalle olfativo. Un insano hedor a podredumbre sale de detrás de la puerta.

Roberto (que interpreta a *Gelead*, un sacerdote deadán): Tengo el número 16, acción. No se me ocurre nada, paso.

Sonia (que interpreta a *Íldisen*, una Guad Gadí, una mercader de esclavos de la capital): Acción, tarjeta 21. De pronto, un grito inhumano se escucha escaleras abajo.

M.A. (que interpreta a *Selén Ediel*, un curtido soldado de la Primera Aspa Imperial): Acción. Por las escaleras sube el criado Gadí con cara de demente. Señala hacia abajo como intentándonos decir algo. Jesús, tú tienes el menor número, ¿cuáles van a ser las acciones de tu personaje?

J.: Intento abrir la puerta. ¿Está cerrada con llave?

C.: Sí, aunque parece muy vieja y fácil de derribar.

J.: ¡Pues que bien! Saco las ganzúas.

M.A.: ¡Déjate ahora de ganzúas que tenemos prisa!

J.: ¡Lo ves como nunca me dejáis hacer nada!

C.: ¡Hey! ¡Que me toca a mí! Empujo a Derleth hacia la puerta...

J.: ¿Cómo que me empu...?

R.: De acuerdo, lo consigues. El personaje de Jesús da con sus dientes en la puerta, que se abre de golpe.

J.: (refunfuñando) Esta me la pagas...

Analaya, tormenta de arena

R.: Creo que voy a bajar para ver qué pasa.

S.: Te acompaño.

M.A.: Yo entro en el ático.

J.: Está muy oscuro y Roberto se lleva la vela.

M.A.: Yo también tenía una y...

J.: ¡Pero estaba apagada!

M.A.: ¡Pues la enciendo con la de Roberto antes de que se marche!

(Tras una acalorada discusión entre Jesús y Miguel Angel acerca de sus relativas capacidades intelectuales, vuelven a repartirse las tarjetas para una nueva ronda de narración).

M.A.: Descripción. A la luz de mi vela, Elaiv y yo podemos ver el interior de la habitación, pero lo que inmediatamente llama nuestra atención es que... ¡Derleth ha caído de morros encima de un cadáver semiputrefacto!

J.: ¡No te pases!

C.: Examinó el cadáver. ¿Quién es?

M.A.: No lo conoces. Además está muy deteriorado. Debe llevar aquí varios días. En general era un hombre obeso, bien vestido y con poco pelo. Tiene la cabeza en una posición un tanto extraña. Parece que le han roto el cuello.

S.: Descripción. El ático es una habitación grande y polvorienta, llena de trastos y muebles viejos.

C.: Detalle sonoro. Según Gelead e Íldisen bajan las escaleras escuchan un sonido como de agua fluyendo.

R.: Acción. El sirviente Gadí, que ha entrado con vosotros al ático, se arrodilla frente al cadáver. Parece que está llorando...

J.: ¡Seguro que era su amo! ¡El tipejo ese que nos quiere ahogar lo mató para utilizar su casa! En fin, yo tengo acción. Paso.

M.A.: Bien, es hora de las acciones de nuestros personajes. Yo buscaré por la habitación para ver si encuentro algo interesante.

S.: Bueno, tras rebuscar un poco entre los cacharros te topas con un escritorio con un cajón cerrado con llave.

M.A.: Aviso a Derleth para que lo abra.

J.: Sí, y que me salte a mi la trampa...

C.: Yo me aparto por si acaso.

S.: ¿En qué piso estamos nosotros ahora?

C.: En el segundo. No parece que aquí ocurra nada extraño.

S.: Pues sigo bajando.

R.: Yo también.

J.: Venga, intento abrir el cajón con mis ganzúas.

M.A.: Tira juegos de manos contra nivel de dificultad 6.

J.: Lo consigo, he sacado un 5. ¿Qué hay en el cajón?

M.A.: En el interior del cajón hay... ¡una docena de llaves diferentes, de distintos tamaños, y un papel en el que está escrito "¡¡¡SORPRESA!!! ADIVINAD CUAL ES LA LLAVE CORRECTA" con letras rojas!

(Todos los jugadores se miran unos a otros durante un momento y luego se vuelven hacia Miguel Angel que les mira con una ingenua sonrisa. Tras un breve lapsus en el que todos descargan sus pulsiones en el cuerpo de M.A., el juego se reanuda.)



J.: Descripción. Para gracioso yo, cuando Gelead e Íldisen llegan al primer piso se dan cuenta de que la planta baja está completamente inundada, así que la puerta de entrada está ahora bajo el agua.

(Nuevo lapsus. Las magulladuras en el cuerpo de los jugadores aumentan. Por fortuna, la madre de uno de ellos acaba con la discusión cuando deposita sobre la mesa un plato lleno de tradicionales, jugosas, sacrosantas y aceitosas patatas fritas).

C.: Descripción. Mientras estáis mirando el agua que inunda la planta baja, os dais cuenta de que su nivel aumenta con alarmante rapidez.

M.A.: Detalle sonoro. De repente todos oímos con claridad un trueno en el exterior y el agua empieza a caer sobre el techo de la casa.

R.: ¡Lo que faltaba! Detalle táctil. Lo cambio por un detalle sensitivo. La congoja y la desesperación se apoderan de todos nosotros...

(Risas ahogadas... Una patata atragantada... Golpecitos en la espalda...)

R.: ¿Qué tiene de gracioso? ¡Intentaba darle dramatismo a la historia!

J.: Yo creo que ya es suficientemente dramática, mi hoja de personaje se ha manchado de aceite...

S.: Acción. De pronto el Gadí le coge a Selén su cuchillo y apuntando hacia su pecho, lo clava profundamente y cae junto a su amo.

M.A.: ¡Toma dramatismo! ¡Mi hoja también se ha manchado!

R.: ¡Queréis prestar atención de una vez vosotros dos!

J.: Tú a callar, que estás en el primer piso.

M.A.: Bueno, ahora las acciones de nuestros personajes.

J.: Bueno, yo cojo unas cuantas llaves y me bajo con estos dos.

C.: Yo hago lo mismo.

M.A.: Y yo también.

R.: Yo intento no mojarme.

S.: Pues alguien va a tener que bajar ahí abajo para abrir la puerta.

J.: Lo mejor es que votemos. ¿Quién vota el que Roberto baje?

(Cuatro manos se alzan inmediatamente. Las protestas de Roberto son rápidamente acalladas. Entre todos cogen a Gelead y lo lanzan a las frías profundidades del comedor.)

S.: Tira orientación para ver si encuentras la puerta en la oscuridad.

R.: ¡Glup! (Traducción simultánea: sí, he sacado un 8.)

J.: (Hablando con Miguel Ángel) Te apuesto diez izkels a que no sobrevive.

M.A.: Hecho.

R.: ¡Glup! ¡Glup! (Ya hablaré luego con vosotros...)

S.: Bueno, por fin te parece encontrar la puerta.

R.: Intento probar alguna de las llaves.

J.: Hay que tener en cuenta el tiempo que tardará en ahogarse... ¡Me juego diez izkels!

S.: Cuando te parecía que ya te quedaba poco aire...

J.: ¡Las llaves se te caen y...!

S.: ¡No! Una de las llaves entra en la cerradura.

R.: Si me da tiempo, intento abrir. Si no, dejo el resto de las llaves y salgo.

S.: Aún te queda un poco de aire. Tira Des contra 8 para ver si consigues abrir la puerta.

R.: ¡La saco! ¡He abierto la puerta!

S.: (Mirando a todos con una sonrisa). Si, pero a través del hueco de la puerta... ¡tanteas una pared de ladrillos! ¡Alguien ha tapiado la salida!

(Todos se lanzan contra Sonia mientras Roberto se levanta de la mesa farfullando algo sobre la imposibilidad de jugar con gente como esta.)

1.7 Glosario.

Este glosario de términos de juego te facilitará la comprensión de expresiones que aparezcan en el texto y también te servirá como resumen general de las reglas durante la narración y recordatorio de abreviaciones.

Ac: ver acción.

Acción: una de las partes de la ronda de narración; descripción de las acciones de un o un grupo de personajes secundarios o de una acción dinámica.

Agí: ver agilidad.

Agilidad: una de las seis características, que mide la coordinación, rapidez de reacción, velocidad y reflejos del personaje.

Alcance: puede ser corto, medio o largo; indica la distancia a la que puede ser disparada un arma de precisión.

Alteración: es uno de los cuatro campos de la magia que agrupa los hechizos que cambian las propiedades de algo existente.

Armas blancas o punzantes: son armas de pequeño tamaño o que realizan daño gracias al poder de penetración de un único punto de filo.

Armas contundentes: el daño realizado con estas armas depende de la fuerza del impacto y del peso del arma.

Armas cuerpo a cuerpo: agrupa todas las armas utilizadas en combate cerrado, ya sean armas blancas o punzantes, contundentes, de filo o filo/contundentes.

Armas de filo o filo/contundentes: el daño causado con ellas es debido a la fuerza del golpe, el peso y el filo del arma.

Armas de precisión: estas armas hieren a distancia, sin necesidad de que se entre en combate cuerpo a cuerpo.

Armas naturales: se derivan del propio cuerpo del atacante e incluyen: puñetazos, patadas, presas, cabezazos, colmillos, garras...

C: ver armas contundentes.

Campos de la magia: cualquiera de los hechizos que puede realizar un mago se encuentra dentro de uno de estos campos: ilusión, alteración, transformación o creación.

Características: son cualidades innatas a cada individuo y definen los atributos físicos y mentales del personaje.

Cn: ver conclusión.

Conclusión: una de las partes de la narración que determina el clímax del relato.

Control mágico: ver modificador de control mágico.

Creación: uno de los campos de la magia que engloba todos aquellos hechizos que conforman algo de la nada.

Crítico: representa un éxito desmedido en la realización de una acción.

Daño: ver puntos de daño.

Des: ver destreza.

Desarrollo: una de las divisiones de la narración que engloba todas las acciones que transcurran en el desarrollo de la historia.

Desc: ver descripción.

Descripción: una de las partes de la ronda de narración donde se describe un lugar, uno o varios personajes secundarios, una situación estática o un problema inicial.

Destreza: una de las características que representa la habilidad y coordinación manual.

Detalle: una de las partes de la ronda de narración donde se describen eventos de aparente poca relación con la trama del relato, pero que enriquecen el ambiente del juego.

Ds: ver desarrollo.

Dt: ver detalle.

F: ver arma de filo o filo/contundente.

Factor de daño negativo: pifia en combate que indica que el ataque tan sólo ha producido al contrincante una herida superficial.

Factor de daño positivo: crítico en combate que se produce cuando se golpea a un adversario en un punto débil o vital, causándole más daño del normal.

Fue: ver fuerza.

Fuerza: una de las seis características que indica la capacidad de realizar un esfuerzo físico conti-



Dos soldados fronterizos en las almenas de su fortaleza, o "Kane", en la Cordillera de Leng.

nuo y que mide la intensidad máxima de dicho esfuerzo.

Habilidades: indican los conocimientos y destrezas del personaje, ganados a través del aprendizaje y la experiencia.

Hoja de registro del personaje: ayuda a tener constancia escrita de las capacidades de nuestro personaje.

Ideal: es una breve exposición de la apariencia física y psicológica del personaje.

Ilusión: uno de los cuatro campos de la magia que abarca todos los hechizos que dan a nuestros sentidos falsas impresiones de la realidad.

Iniciativa: nos indica el orden en que todas las acciones transcurren en la ronda de combate.

Men: ver mente.

Mente: engloba todas las habilidades del intelecto, conocimientos y percepción del personaje.

Modificador a la dificultad de campo: es un indicativo de la dificultad de realización de un conjuro que depende del campo al que este pertenezca.

Modificador a la velocidad: indica un aumento o disminución de la velocidad de reacción con un arma basándose en la agilidad del personaje.

Modificador al daño: indica un aumento o disminución del daño causado con armas cuerpo a cuerpo, naturales o de precisión basándose en la fuerza del personaje.

Modificador de control mágico: indica la competencia del personaje como mago.

N: ver armas naturales.

Narración: relato creado por los jugadores.

Narrador principal: responsable del buen seguimiento de las reglas que controla la continuidad y lógica de las acciones del grupo.

NC: ver nivel de característica.

ND: ver nivel de dificultad.

NE: ver nivel de experiencia.

NH: ver nivel de habilidad.

Nivel de característica: valor numérico entero comprendido entre uno y diez inclusive dado a una característica.

Nivel de dificultad: valor numérico entero comprendido entre uno y diez inclusive que sirve para medir la dificultad de una acción.

Nivel de experiencia: indica la cantidad de experiencia ganada en una habilidad.

Nivel de habilidad: valor numérico entero comprendido entre uno y diez inclusive dado a una habilidad.

P: ver arma blanca o punzante.

PA: ver puntos de armadura.

PBP: ver puntos de beneficio propio.

Personaje: todo habitante imaginario del mundo de juego que es controlado por un jugador.

Personaje principal: protagonista de la narración, alter ego del jugador en el mundo de juego.

Personaje secundario: personaje de la narración que puede ser interpretado por cualquiera de los jugadores.

Pifia: representa un fallo de dimensiones catastróficas en el desarrollo de una acción.

PI: ver planteamiento.

Planteamiento: el comienzo de toda narración.

Poder: refleja el esfuerzo de realización de un conjuro.

Pr: ver armas de precisión.

Pre: ver presencia.

Presencia: agrupa tanto la apariencia física del personaje como su carisma, magnetismo personal y educación.



Ballestero dental del Decimoséculo
Cendal Rojo de los ejércitos del Numohe.

Puntos de armadura: puntos de daño que es capaz de absorber una armadura.

Puntos de beneficio propio: se utilizan para controlar el que los jugadores no se tomen libertades extremas beneficiando a sus personajes mediante la narración.

Puntos de daño: miden la gravedad de las heridas recibidas por el personaje.

Puntos de experiencia: son utilizados para aumentar los NE de las diferentes habilidades.

PX: ver puntos de experiencia.

Ronda: división del tiempo de juego.

Ronda de combate: el combate se divide en rondas de combate, que básicamente son el tiempo en el que todos los implicados en una contienda realizan un ataque y una defensa.

Ronda de narración: la narración se divide en rondas de narración. Estas miden el tiempo en que se desarrollan las acciones descritas en las tarjetas de narración, tanto para personajes secundarios como para principales.

Sal: ver salud.

Salud: es un indicador de la constitución y resistencia física a enfermedades, penalidades o heridas del personaje.

TA: ver total de ataque.

Tarjetas de narración: tarjetas que ayudan a la realización de la narración indicando las partes de la ronda de narración (descripción, detalle o acción) que debe describir cada jugador.

Tasa de fuego: es el número de veces que puede dispararse un arma de precisión en una ronda de combate.

TD: ver total de defensa.

TdF: ver tasa de fuego.

Total de ataque: nivel de habilidad en ataque con un arma.

Total de defensa: nivel de habilidad en defensa con un arma.

Transformación: uno de los cuatro campos de la magia cuyos conjuros no sólo alteran las propiedades sino también la forma de algo existente.

V: ver velocidad.

Velocidad: indica el tamaño y la facilidad de manejo de un arma y modifica la tirada de iniciativa en combate.





Capítulo 2

El personaje

El personaje es la simulación de una criatura perteneciente al mundo del juego cuyas acciones son controladas por un jugador.

En este capítulo se comenta la figura del personaje y su importancia en el juego. Se distinguen entre diferentes tipos de personaje y se explica la forma en que sus aptitudes se simulan en el juego.

Por último, se da un método numérico para valorar las capacidades de diferentes personajes y poder así distinguirlos unos de otros y permitir la realización de sus acciones.

2.1 Importancia de los personajes en la narración.

Los personajes de toda buena narración desempeñan un papel fundamental en la misma. Gracias a ellos, el narrador recrea el ambiente y la acción de su historia. Llenan de vida ese mundo imaginario creado por el narrador e impulsan al lector a seguirlos en sus hazañas y desventuras. En la buena narración, el lector pronto se ve identificado con alguno de los personajes de la historia, llegando a pensar en sí mismo como en el héroe de ficción propuesto por el narrador.

El juego de rol tradicional acerca un poco más al lector a la propia narración, permitiéndole por fin representar el papel del anhelado héroe, tomar decisiones por él y ser protagonista de sus aventuras. Los restantes personajes de la narración, así como el desarrollo de la historia en general, siguen siendo controlados por el narrador, ahora convertido en director del juego.

16

2.2 Diferenciación de personajes.

Así pues, el juego de rol diferencia claramente los personajes controlados por jugadores, de los controlados por el narrador.

El juego narrativo realiza una diferenciación similar, aunque debido a la inexistencia de un único director del juego que controle la acción y personajes de la historia, hablaremos de personajes principales en vez de personajes controlados por jugadores y de personajes secundarios en lugar de personajes controlados por el narrador.

Las diferencias entre ambos tipos de personaje son mínimas. Los personajes secundarios están mucho más ligados a la narración para la que fueron creados y es raro encontrarlos en un contexto diferente. Además, como personajes secundarios que son, pueden ser interpretados por cualquiera de los jugadores. Por último, sus acciones no les retribuyen ningún tipo de recompensa del tipo puntos de experiencia (ver glosario), ya que al no ser usados más que dentro del contexto para el que fueron creados, sería vano y costoso concederles una mejora de sus habilidades.

Por el contrario, los personajes principales no están ligados a una narración particular. Todo lo contrario, fueron creados para amoldarse a cualquier narración sin dificultad, actuando como héroes y protagonistas. Por otra parte, dependen mucho más de los propios jugadores que los personajes secundarios. Al principio del juego, cada jugador crea su propio personaje principal. Así pues, existirán tantos personajes principales en la narración como jugadores en la misma. Cada jugador tan sólo podrá interpretar su propio personaje principal, ya que este será su doble en el mundo del juego, el héroe de cuyas acciones habrá de responder. Debido a su protagonismo en diferentes narraciones, los personajes principales pueden prosperar y mejorar sus cualidades aprendiendo de la experiencia.

A parte de estas premisas, personajes principales y secundarios son muy similares, tanto en sus capacidades, como en la resolución de sus acciones.

2.1 Importancia de los personajes en la narración.

Los personajes de toda buena narración desempeñan un papel fundamental en la misma. Gracias a ellos, el narrador recrea el ambiente y la acción de su historia. Llenan de vida ese mundo imaginario creado por el narrador e impulsan al lector a seguirlos en sus hazañas y desventuras. En la buena narración, el lector pronto se ve identificado con alguno de los personajes de la historia, llegando a pensar en sí mismo como en el héroe de ficción propuesto por el narrador.

El juego de rol tradicional acerca un poco más al lector a la propia narración, permitiéndole por fin representar el papel del anhelado héroe, tomar decisiones por él y ser protagonista de sus aventuras. Los restantes personajes de la narración, así como el desarrollo de la historia en general, siguen siendo controlados por el narrador, ahora convertido en director del juego.

16

2.2 Diferenciación de personajes.

Así pues, el juego de rol diferencia claramente los personajes controlados por jugadores, de los controlados por el narrador.

El juego narrativo realiza una diferenciación similar, aunque debido a la inexistencia de un único director del juego que controle la acción y personajes de la historia, hablaremos de personajes principales en vez de personajes controlados por jugadores y de personajes secundarios en lugar de personajes controlados por el narrador.

Las diferencias entre ambos tipos de personaje son mínimas. Los personajes secundarios están mucho más ligados a la narración para la que fueron creados y es raro encontrarlos en un contexto diferente. Además, como personajes secundarios que son, pueden ser interpretados por cualquiera de los jugadores. Por último, sus acciones no les retribuyen ningún tipo de recompensa del tipo puntos de experiencia (ver glosario), ya que al no ser usados más que dentro del contexto para el que fueron creados, sería vano y costoso concederles una mejora de sus habilidades.

Por el contrario, los personajes principales no están ligados a una narración particular. Todo lo contrario, fueron creados para amoldarse a cualquier narración sin dificultad, actuando como héroes y protagonistas. Por otra parte, dependen mucho más de los propios jugadores que los personajes secundarios. Al principio del juego, cada jugador crea su propio personaje principal. Así pues, existirán tantos personajes principales en la narración como jugadores en la misma. Cada jugador tan sólo podrá interpretar su propio personaje principal, ya que este será su doble en el mundo del juego, el héroe de cuyas acciones habrá de responder. Debido a su protagonismo en diferentes narraciones, los personajes principales pueden prosperar y mejorar sus cualidades aprendiendo de la experiencia.

A parte de estas premisas, personajes principales y secundarios son muy similares, tanto en sus capacidades, como en la resolución de sus acciones.

Valoración de capacidades.

Un personaje tiene una Men de siete y una Des de cuatro. Además tiene un NE en la habilidad de navegación de tres. El NC de esta habilidad según la tabla 1 es $(Men+Des)/2$, en este caso $(7+4)/2$ que redondeando hacia abajo da 5. El nivel de la habilidad será pues $(NC+NE)/2$, o sea $(5+3)/2$ cuyo resultado es 4.

2.4 Sistemas de valoración de capacidades.

La valoración de las capacidades de un personaje se hace imprescindible a la hora de comparar y diferenciar unos personajes de otros.

La forma más simple de realizar esta valoración es, por supuesto, mediante un método numérico. Así pues, asignaremos un valor numérico a cada una de las características y habilidades del personaje. Todos estos valores deberán encontrarse entre unos mismos límites, a fin de acentuar la premisa de que sean fácilmente comparables. Llamaremos al valor dado a una característica, Nivel de Característica (NC) y al otorgado a una habilidad, Nivel de Habilidad (NH). Tanto el NC como el NH serán números enteros comprendidos entre el 1 y el 10. De esta forma un nivel de característica de uno representará una cantidad mínima de dicha característica, mientras uno de diez representará una cantidad casi en el límite de lo sobrehumano. Lo mismo ocurrirá con los niveles de habilidad. Un nivel de uno en cualquier habilidad representará torpeza, inexperiencia y un conocimiento muy vago de la misma, mientras uno de diez representará una destreza y un conocimiento propios de un consumado maestro.

Ahora bien, como se ha dicho anteriormente, las habilidades dependen tanto de las características del personaje como de la experiencia ganada en ellas. Es lógico que un personaje con un mayor NC en mente pueda aprender a hablar un idioma extranjero con mayor facilidad que otro cuya mente no sea demasiado elevada. Sin embargo, si el personaje con menor mente emplea largas horas de estudio en el aprendizaje del idioma mientras el otro tan sólo lo practica de vez en cuando, es obvio que con el tiempo logrará superarlo.

Para plasmar este factor de aprendizaje y experiencia en el juego disponemos del Nivel de Experiencia (NE). Del mismo modo que los anteriores valores, este nivel estará comprendido entre los límites antes mencionados, es decir, entre uno y diez inclusive.

Así pues, una habilidad requiere de tres niveles diferentes: el de característica, el de experiencia y por último, el de la propia habilidad.

El nivel de característica empleado en cada una de las habilidades viene dado en la tabla 1, habilidades por grupos. Cuando más de una característica influye en una habilidad, el valor empleado será media aritmética de ambas (redondeando hacia abajo). A este valor aun no siendo un NC en toda regla, seguirá designándosele del mismo modo.

Para que el nivel de habilidad pueda seguir hallándose entre los límites prefijados aun siendo función del nivel de característica y el de experiencia, deberá ser la media aritmética de ambos. Así pues, el nivel de habilidad quedará definido como: $NH = (NC + NE)/2$ (redondeando fracciones hacia abajo).

Dado que el nivel de característica de las habilidades de un personaje no varía, el nivel de habilidad dependerá tan sólo del nivel de experiencia. Este irá aumentando según el personaje aprenda de sus éxitos y sus errores. Al contrario que los otros niveles, el de experiencia puede tomar valor cero. Un NE cero en una habilidad indicará poca práctica o incapacidad, aunque esto no supone necesariamente que el personaje carezca de un cierto conocimiento de dicha habilidad. La mayoría de los personajes tienen niveles de experiencia cero al comienzo de su vida, cuando aún son jóvenes e inexpertos. A NE cero, el NH deja de ser media de este con el NC. A NE cero, el NH puede valer o bien cero, en aquellas que necesiten de un profundo estudio para poder ser controladas como por ejemplo hablar una lengua extranjera, o bien NC/4 (redondeando hacia abajo, por supuesto) en aquellas en que las propias pericias del personaje sean suficientes para obtener cierta habilidad como por ejemplo, juegos de manos, en la que la Des del personaje puede influir favorablemente. En la lista de habilidades del capítulo siguiente se indica cuales pertenecen a uno u otro grupo.

Hay que hacer notar que las características tienen vital importancia en las habilidades, ya que a menos que se disponga de un NC 10 nunca conseguirá tenerse un NH máximo. Es obvio que el personaje con poca agilidad puede ser muy buen alpinista si es entrenado debidamente, aunque siempre estará por debajo de aquel que disponga de una gran agilidad además de un entrenamiento similar.

2.5 Otros baremos.

Aunque las características y las habilidades determinan muchas de las aptitudes del personaje, no son en absoluto los únicos baremos que requiere su definición.

Existen una serie de valores numéricos adicionales que indican otras capacidades del personaje. Entre estas se encuentran el modificador al daño, el modificador a la velocidad, los puntos de poder y el modificador de control mágico.

El modificador de control mágico indica la competencia del personaje como mago. Este número es principalmente afectado por las características de mente y destreza, así como por otros factores que se comentan más en profundidad en el capítulo 5, Magia.

El modificador al daño varía la cantidad de daño que el personaje puede causar a un oponente en función de la característica fuerza. Es evidente que aquel cuya fuerza sea elevada causará a su adversario mayor daño en combate que aquel cuya constitución general sea débil.

El modificador a la velocidad varía la rapidez de reacción en combate basándose en la agilidad del personaje.

El conocimiento mágico es oscuro y complejo. Poder controlarlo está tan sólo al alcance de unos pocos. El proceso de realización de un hechizo es complicado y costoso para la mente humana. Este esfuerzo es reflejado en el juego mediante los puntos de poder. Dichos puntos son función de la mente del personaje. Información detallada sobre los puntos de poder y su uso en el juego narrativo es dada en el capítulo 5, Magia.



Guerrero solent de las
Tierras Altas de Ilarión.

Analaya, tormenta de arena

Aunque lo parezca, el personaje no es un mero aglutinamiento de números con más o menos sentido. Su definición requiere de otros baremos que tienen si cabe mayor importancia que los hasta ahora descritos.

El personaje necesita un nombre (y apellidos a poder ser) que lo identifique.

Debe tener una edad, que determinará la experiencia del personaje en su profesión previa.

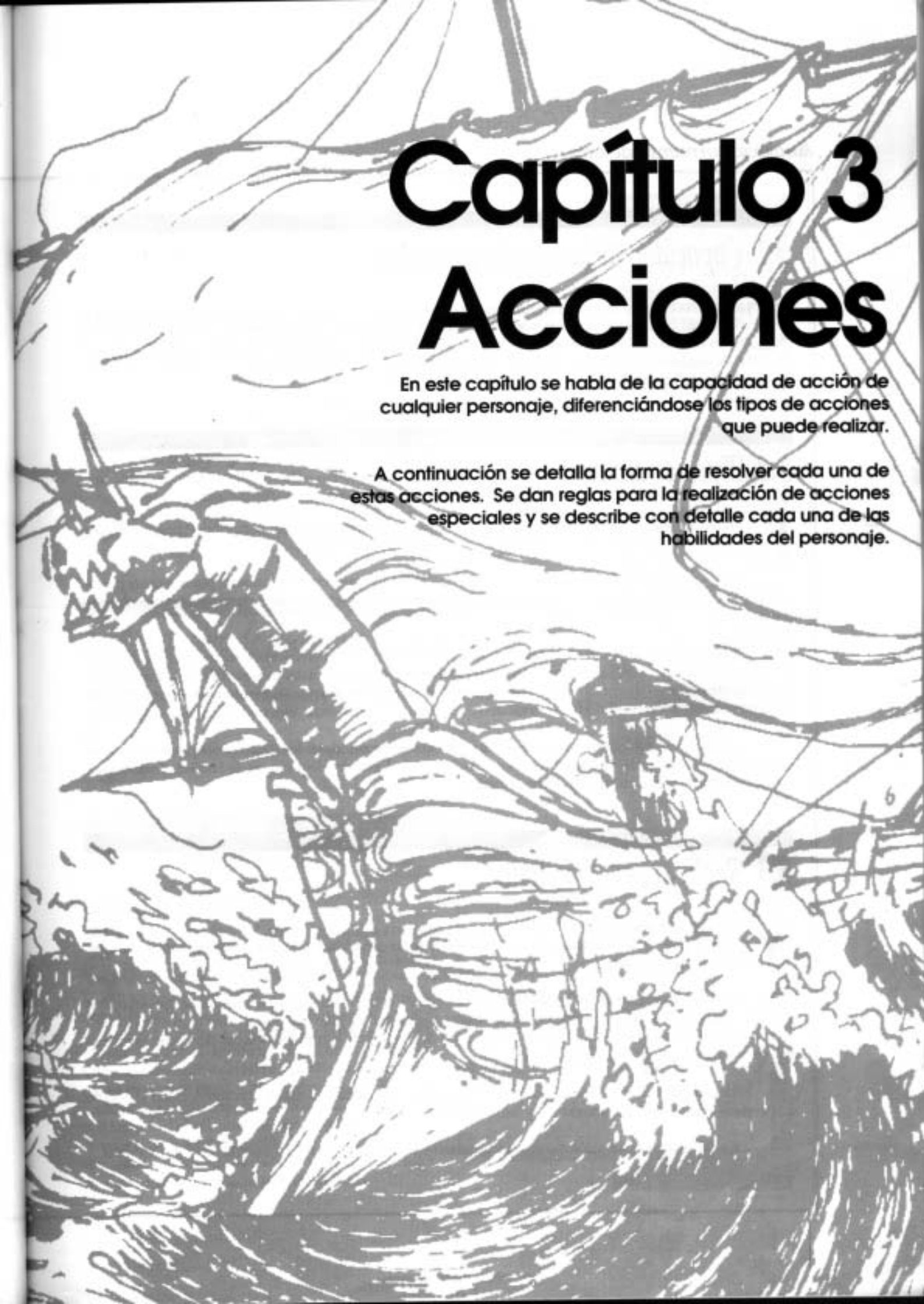
La tierra natal del personaje indicará su cultura, religión, vida social y otros muchos datos de interés.

Cualquier otro dato general (sexo, descripción física y perfil psicológico, etc.) viene contemplado en el ideal del personaje.

Todos estos datos, unidos a características, habilidades y otras capacidades, dotan al personaje de personalidad propia; hacen de él algo único e irrepetible.

El capítulo 7, Creación de un personaje, abarca estos y muchos otros aspectos concernientes a personajes principales y secundarios.



A dynamic black and white line drawing serves as the background for the page. It depicts a dragon's head on the left, breathing a stream of fire or a powerful breath towards the right. On the right, the hull of a ship is shown, with flames or smoke rising from it, suggesting it is being attacked or consumed. The drawing uses expressive, sketchy lines to convey a sense of intense action and destruction.

Capítulo 3

Acciones

En este capítulo se habla de la capacidad de acción de cualquier personaje, diferenciándose los tipos de acciones que puede realizar.

A continuación se detalla la forma de resolver cada una de estas acciones. Se dan reglas para la realización de acciones especiales y se describe con detalle cada una de las habilidades del personaje.

3.1 Capacidad de acción del personaje.

Como se ha dicho anteriormente, los personajes son una de las partes más importantes de la narración. ¿Por qué? Simple; los personajes son el vehículo que el narrador usa para contar su historia. Sus actos crean el desarrollo y la trama del relato. Podemos definir la narración como la descripción de una sucesión de acciones. Cada acción repercute en la serie de acontecimientos que forman la historia. Así pues, los personajes son importantes porque son capaces de realizar acciones.

3.2 Tipos de acciones.

La totalidad de las acciones que pueden llevar a cabo los personajes de una narración se pueden dividir en acciones simples, acciones de característica y acciones de habilidad.

Las acciones simples son aquellas que por su simplicidad pueden ser ejecutadas por cualquier personaje medianamente competente, y que por lo tanto no precisan de tirada de dados alguna para su resolución. Ejemplos de acciones simples son andar, hablar o abrir una puerta.

Muchas de las acciones que puede realizar un personaje dependen exclusivamente de sus características (Salud, Agilidad, Fuerza, Destreza, Mente y Presencia). Son las que llamamos acciones de característica. Ejemplos de acciones de característica son echar una puerta abajo (Fuerza) o mantenerse en equilibrio al borde de un precipicio (Agilidad).

Las acciones en las que se requiere el uso de una de las múltiples habilidades del personaje son las denominadas acciones de habilidad (ver capítulo anterior). Ejemplos de acciones de habilidad son trepar, tocar un instrumento o hablar un idioma extranjero.

3.3 Realización de acciones.

Ya hemos establecido la capacidad de los personajes para realizar acciones. Sin embargo, ¿cómo determinar el éxito de dichas acciones? La valoración de las capacidades del personaje nos será sumamente útil a este respecto.

Como se ha expuesto en el apartado anterior, existen acciones cuyo éxito se presupone inmediato (las acciones simples). En todas aquellas en las que existe posibilidad de fallo hay que recurrir a un método aleatorio que determine su resultado. El éxito de la acción dependerá de la competencia del personaje, la dificultad de la misma y, en cierta medida, de la suerte.

La competencia del personaje para realizar acciones ha quedado definida con anterioridad al dotarlo de diversas capacidades (características y habilidades).

La dificultad de realización de una acción viene determinada por un nuevo valor: el Nivel de Dificultad.

3.3.1 El nivel de dificultad (ND).

Como los niveles anteriores el nivel de dificultad será un número entero comprendido entre uno y diez. Un ND uno representará una acción ridículamente sencilla, mientras uno de diez indicará una acción de proporciones desmesuradas.

El ND se utiliza a la hora de realizar una acción cuyo éxito no esté garantizado. Es entonces cuando ha de definirse la complejidad de la acción.

Para la mayor parte de las acciones el ND debería ser cinco o seis; para acciones de cierta simplicidad deben usarse niveles de cuatro o tres; para aquellas con una dificultad más acusada, los niveles siete u ocho son los más indicados; para acciones muy sencillas o terriblemente dificultosas deben usarse los ND dos y nueve respectivamente. No deberían utilizarse los ND uno y diez salvo en casos muy extremos.

3.3.2 La tabla de resolución de acciones.

Para enfrentar las capacidades del personaje, que nos indicarán su competencia, y el nivel de dificultad, usamos la tabla de resolución de acciones.

La tabla puede utilizarse de diversas formas según los factores a comparar.

3.3.2.1 Niveles de habilidad contra niveles de dificultad.

Si vamos a realizar una acción de habilidad, deberemos comparar el nivel de la habilidad utilizada con un nivel de dificultad determinado. En la parte superior de la tabla buscaremos el valor correspondiente al nivel de la habilidad a comparar y a la izquierda de la misma el del nivel de dificultad que hemos asignado. Cruzando la columna del NH con la fila del ND encontraremos un nuevo valor. Utilizando el dado (de veinte caras) podremos determinar el éxito o fracaso de la acción. Si al lanzarlo el resultado es inferior o igual al valor obtenido en la tabla, la acción ha tenido éxito. Si por el contrario, el resultado de la tirada de dados es superior a este valor, no se ha conseguido realizar la acción deseada.

Un NH contra un ND.

Un miembro de las tribus bárbaras de Más Allá de Lanness Kane desea trepar un muro de piedra sin la ayuda de una cuerda o similar. Dado que la pared vertical no ofrece grandes ayudas para la escalada y además es resbaladizo debido a la lluvia, se asigna a la acción un ND 7 (ver 3.3.1). El personaje tiene un NH en trepar de 5. Consultando la tabla de resolución de acciones, se constata que la probabilidad de éxito es de 8 en un dado de veinte (ligeramente bajo la media). Si al tirar el dado, consigue obtenerse un valor igual o inferior a ocho, el personaje conseguirá trepar el muro. De lo contrario...

TABLA 2. Resolución de acciones

		Nivel de habilidad									
		01	02	03	04	05	06	07	08	09	10
Nivel de dificultad	01	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
	02	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18
	03	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17
	04	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16
	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15
	06	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14
	07	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13
	08	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12
	09	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11
	10	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10

Un NC contra un ND.

El personaje del ejemplo anterior intenta avanzar por lo alto del muro del castillo. Las condiciones de éste, como se ha dicho anteriormente, no son las más idóneas. Sin embargo, dado que la pared tiene un grosor considerable, se asigna a la acción un ND 5. Por supuesto, la capacidad a comparar es la propia Agi del personaje. Esta es de 7 (no es probable que tenga problemas). Examinando la tabla se observa que un NH de 7 (que en este caso es NC) contra un ND 5 da un resultado de doce. Si al lanzar el dado el resultado obtenido es igual o menor a este valor, el personaje pasará sobre el muro sin dificultad. Si no, lo más probable es que caiga al vacío.

3.3.2.2 Observaciones.

Examinando la tabla de resolución de acciones podemos constatar algunos hechos de suma importancia.

- El valor más elevado que podemos observar es diecinueve, el resultado de comparar un NH diez con un ND uno. Dado que el dado utilizado es el de veinte caras, es fácil comprender que existe un resultado, el veinte, que siempre nos indicará fallo en la resolución de la acción. Así pues, por muy ventajosa o sencilla que parezca la acción a realizar, siempre habrá una posibilidad de fallo.
- Del mismo modo, el valor más bajo que observamos en la tabla es el resultado de comparar un NH uno con un ND diez: un uno. El significado de este hecho es claro; por muy adversas que sean las situaciones que se presenten, siempre existirá una probabilidad de éxito.
- Para aquellos que gusten de fórmulas o para los que no deseen remitirse una y otra vez a la tabla, el valor resultante de ésta es igual a:

$$\text{NH} - \text{ND} + 10$$

De todos modos, dado que esta es una de las tablas de más utilidad en el juego, se ha incluido una copia en cada hoja de personaje (ver capítulo 7, Creación de un personaje) para facilitar su rápida consulta.

3.3.2.3 Niveles de característica contra niveles de dificultad.

La resolución de acciones de característica se realiza del mismo modo que la de acciones de habilidad. La única diferencia es que en la parte superior de la tabla debemos buscar no un NH sino el nivel de la característica a comparar.

3.3.3 Otros métodos de asignación de niveles de dificultad.

Anteriormente se ha ofrecido un método general de decisión de un nivel de dificultad. Este método, aunque simple, puede causar algunas dificultades cuando más de un factor influye en la realización de la acción. Si se llega a una situación de este tipo, se recomienda utilizar este otro método opcional.

- Comenzar siempre por un nivel de dificultad 5.

• Dada la tabla siguiente, sustraer de esta cantidad los modificadores apropiados por cada uno de los factores que influyan en la acción y faciliten su éxito. Nótese que no se puede obtener un valor inferior a uno.

Modificador ligero	± 1 ó ± 2
Modificador moderado	± 3 ó ± 4
Modificador severo	± 5 ó ± 6

• Usar la misma tabla por cada factor que dificulte la acción, añadiendo los modificadores al ND. Hay que observar que el ND máximo es igual a diez, por lo que todos los modificadores que superen esta cifra no se utilizarán.

En posteriores capítulos se ofrece aún otro método de asignación de niveles de dificultad.

3.3.4 Tiradas de dados contra...

La resolución de acciones no siempre requiere la comparación de un nivel de habilidad o característica con un nivel de dificultad. Aunque este es el tipo de acción más común, existe la posibilidad de sustituir el ND por otro tipo de valores.

Los siguientes párrafos se refieren a tiradas de dados contra características, contra otro nivel de habilidad o incluso contra la tabla. En todos los casos, el factor a comparar podrá ser tanto un NH como un NC, puesto que, como se ha explicado en el punto 3.3.2.3, las diferencias entre ambos tipos de acciones son mínimas.

3.3.4.1 ...una característica.

Hay ocasiones en las que el nivel de dificultad puede ser reemplazado por un nivel de característica. Estas situaciones aparecen cuando existe una confrontación directa entre las capacidades de un personaje y las características de otro. Una tirada de la habilidad de persuasión, por ejemplo, no puede compararse con un ND, sino con el nivel de Men de aquel al que se quiere convencer.

Para realizar una comparación de este tipo sólo debemos buscar en la columna izquierda de la tabla el nivel de la característica a la que hay que enfrentarse en lugar de un nivel de dificultad. La resolución de la acción se realizará como se ha descrito anteriormente.

Método opcional de asignación de ND.

De nuevo en lo alto del muro, nuestro bárbaro del Lyr se encuentra una vez más en dificultades. Una grieta se abre ante él, así que resueltamente se decide a saltarla. Por si no tuviese suficientes problemas, comienza a llover y se levanta un fuerte viento. Dada la diversidad de factores que influyen en el éxito de la acción, se decide utilizar el método opcional de determinación de ND.

Como siempre, se establece un ND básico de 5. El único factor que facilita el éxito de la acción es el grosor de la pared (-1). Así, el ND queda por el momento establecido en 4. Las dificultades no son pocas: la inestabilidad de la pared (+2), la persistente lluvia (+3) y el fortísimo viento (+3). Realizando los cálculos ($4+2+3+3$), el resultado total del ND es... ¡12! Puesto que el ND máximo permitido es 10, los dos puntos restantes son ignorados. Así pues, el NC 7 (de su Agi) contra ND 10 da un resultado de 7. Parece que nuestro amigo lo va a tener difícil.

Un NH contra un NC.

Un miembro civilizado de Athel Eriador, intenta agrandar a una dama mediante su arpa. Su habilidad en dicho instrumento no es elevada (tan sólo tiene un NH 3), pero la doncella es fácil de contentar (su Pre, un indicador de su educación es de 5). Así pues, consultando la tabla se obtiene una probabilidad de éxito de 8 en un dado de veinte.

Un NH contra un NH.

Al darse cuenta de su poco éxito como cantor, nuestro personaje intenta agradar a la dama con alguno de los trucos de mago que aprendió de pequeño. Su NH en juegos de manos también es de 3. Decidido intenta hacer desaparecer el collar de la doncella ante sus ojos. La tirada deberá realizarse contra la habilidad de buscar de ésta (¡NH 7!). De nuevo observamos en la tabla que las cosas no están fáciles para nuestro amigo (NH 3 contra NH 7, seis o menos en el dado).

Tiradas contra la tabla.

Un miembro de la raza del desierto de la tribu del escorpión, es perseguido por sus enemigos, miembros de la *cradya*, e intenta ocultarse de ellos. Su NH en evasión es de 4, así que se lanza el dado y se consulta dicha columna de la tabla. La tirada de dados da como resultado un 6. Así pues, el ND conseguido es de 8. Si los perseguidores intentan buscarle por la zona, sus tiradas de buscar deberán realizarse contra este valor.

3.3.4.2 ...un nivel de habilidad.

Del mismo modo que un ND puede ser substituido por un NC, también puede serlo por un NH. Al igual que en las anteriores, estas acciones también son resultado de una confrontación directa entre las capacidades de diferentes personajes. Una tirada de la habilidad de evasión (ver el punto 3.6) que tuviese como objetivo el moverse silenciosamente podría realizarse contra el nivel de habilidad en escuchar de un posible oyente en lugar de contra un ND.

La realización de una acción de este tipo se resolverá buscando en la columna izquierda de la tabla no un ND, sino el NH al que nos enfrentamos.

3.3.4.3 ...la tabla.

La tirada de dados contra la tabla es quizá el método de resolución de acciones más peliagudo. Han de utilizarse cuando el ND no sea impedimento de la acción a realizar, sino resultado de esta. Por ejemplo, el éxito de una tirada de la habilidad de camuflaje no depende de una dificultad relativa; se supone que siempre se consigue con un mayor o menor acierto. Sin embargo, la tirada de dados deberá dar como resultado un ND, que será usado cuando otro jugador busque el objeto ocultado. A esta tirada de buscar afectada por la tirada principal se le llamará acción secundaria. Así pues, el ND obtenido con una tirada contra la tabla medirá el éxito relativo de la acción principal. Este tipo de tiradas son utilizadas mayoritariamente en las acciones de combate cuerpo a cuerpo (ver capítulo 4, Combate).

Las tiradas de dados contra la tabla se realizan de la siguiente forma:

- Se busca en la fila superior de la tabla de resolución de acciones el nivel de habilidad o característica apropiado.
- Se lanza el dado y se busca el resultado a lo largo de la columna correspondiente a este nivel.
- El ND al que tendrá que oponerse la posible acción secundaria, se halla buscando en la columna izquierda de la tabla un resultado que al cruzarse con el NH o NC utilizado dé el valor obtenido en la tirada de dados.
- Si el valor obtenido en el dado es demasiado bajo para que entre en la tabla, se considera que se ha obtenido un ND diez.

• Si el valor obtenido en el dado es demasiado alto para entrar en la tabla, se considera que la acción ha sido fallida. La acción secundaria tendrá éxito inmediatamente después de ser declarada, sin necesidad de tiradas de dados.

Como ocurría en la determinación de un ND (ver 3.3.3), también en las tiradas de dados contra la tabla pueden existir diversos factores que influyan en el resultado de la acción. La diversidad de los sucesos que pueden llegar a ocurrir, por ejemplo, en un combate, hacen necesario un método de simplificar estas tiradas. Dada la similitud entre ambas situaciones, usaremos los mismos modificadores que utilizábamos en el apartado 3.3.3.

Modificador ligero	± 1 ó ± 2
Modificador moderado	± 3 ó ± 4
Modificador severo	± 5 ó ± 6

Estos modificadores se impondrán al número obtenido en la tirada de dados, primero los debidos a factores que faciliten su éxito (que serán añadidos a este valor) y luego los que lo dificulten (que deberán ser sustraídos). Como en el método opcional de determinación de un ND, los modificadores no tendrán efecto ni por encima de un ND 10 ni por debajo de un ND 1.

3.3.5 Éxito crítico y pifia.

El éxito crítico y la pifia nos ayudan a describir el resultado de una acción. El éxito crítico es utilizado cuando un personaje realiza una acción con tanto éxito que incrementa su resultado. Este resultado depende de la acción que se esté llevando a cabo. Además, como se verá más adelante, el personaje adquiere más experiencia cuando realiza acciones críticas. La pifia es el resultado contrario al crítico. Representa un fallo de dimensiones catastróficas en el desarrollo de la acción. Al igual que el crítico, el resultado de una pifia depende de la acción que se esté realizando. La siguiente tabla indica los resultados de pifia o crítico.

Para un determinado nivel de habilidad o característica, se conseguirá un éxito crítico siempre y cuando el resultado obtenido en la tirada de dados sea igual o menor al valor dado en la fila señalada como "Crítico". De igual forma, si el resultado de la tirada es igual o mayor al valor dado bajo el epígrafe "Pifia" de la tabla, se conseguirá una pifia.

Las habilidades de combate, como se verá más adelante, poseen un resultado de crítico y pifia especial.

Crítico y pifia.

Cerca de la frontera con su país, un jinete del Decimoquinto Cendal Rojo Elenty intenta escapar de sus perseguidores erianais saltando un seto. Su NH en equitación es de 4. Realiza la tirada de dados y obtiene un 1, ¡un éxito crítico! El personaje consigue saltar el seto sin dificultades y además deja atrás a sus perseguidores. Cuando el primero de éstos llega al seto también realiza una tirada de equitación para saltarlo. Su NH es también de 4. Lanza el dado y obtiene un... ¡19!, una pifia. Su caballo no quiere saltar y obstaculiza el paso de sus compañeros.

TABLA 3. Crítico y pifia

	Nivel de habilidad									
	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10
Crítico	01	01	01	01	01	02	02	03	03	04
Pifia	17	18	18	19	19	20	20	20	20	20

Bailar, cantar y tocar un instrumento.

En la Fiesta de la Revelación, se solicita a un dúo largo perteneciente a uno de los numerosos clanes familiares de la marisma que actúe ante un clan rival. Al tenerse dificultades, el "maestro del viento" decide interpretar la Gesta del Venir del Día, ajamada y respetada por todos los clanes de la marisma. Aunque para la interpretación de la gesta se requiere tanto de la habilidad de cantar como de las de bailar y tocar un instrumento, se permite al jugador realizar una sola tirada utilizando como NH el de su habilidad de cantar. El jugador deberá tirar contra la media de Men del auditorio (cinco en este caso) para agradar a su público. Más tarde, vuelve a repaerirse ante su propio clan. Esta vez, el jugador no necesita realizar ningún tipo de tirada para agradar a sus amigos, que por otra parte están deseando escucharle.

Camuflaje y buscar.

Atrapado en el camarote de un buque criminal, un espía de Elerby intenta esconder los documentos que ha robado en algún lugar seguro para más tarde volver a recogerlos. Su habilidad de camuflaje es suficientemente elevada como para que no tenga dificultades (su NH es de 7). Otro jugador tira el dado por maestro espía y obtiene un 13 en la tirada contra la tabla. Como el camarote dispone de muchos lugares donde poder esconder un por otra parte pequeño paquete, se decide modificar la tirada con un -2, lo que nos da un resultado final de 11. Examinando la tabla se obtiene el ND final al que deberán enfrentarse los posibles...

(sigue en la página siguiente)

3.4 Demasiadas tiradas de dados.

Siempre y cuando el resultado de una acción no influya decisivamente en el transcurso de la narración, es recomendable no sobrecargar la fluidez del juego con demasiadas tiradas de dados. Algunos jugadores tienen la desconcertante costumbre de resolver todas las acciones de sus personajes mediante los dados, siendo que la narración podría avanzar de una forma más entretenida para todos si algunas de estas acciones se resolviesen como si de acciones simples se tratasen. De hecho las mejores sesiones de juego son aquellas en las que casi todas las situaciones se resuelven sin la intervención de los dados.

3.5 Realización de acciones de combate.

Al ser las habilidades de combate habilidades especiales, los resultados de sus acciones serán tratados más en profundidad en el capítulo 4, Combate.

3.6 Descripción de las habilidades.

La siguiente es la lista de las habilidades básicas de un personaje en el entorno medieval-fantástico propuesto en este reglamento. Si alguna de las habilidades requiere del uso de reglas especiales, estas serán señaladas en la descripción de dicha habilidad. La lista se da por orden alfabético. Cada descripción comienza por el nombre de la habilidad seguido en la parte derecha del encabezado por el grupo al que pertenece, los puntos de experiencia que deben emplearse para obtener un nivel de experiencia (ver capítulo 6, Experiencia) y el nivel de habilidad a nivel de experiencia cero.

Bailar

Pre, 1, NC/4

El nivel de esta habilidad indica la competencia del personaje. Normalmente no es necesario realizar una tirada de dados, aunque esta será precisa para saber si el personaje conoce o aprende una danza nueva. En este caso el ND de la tirada estará en relación con la dificultad de la danza. Si lo que se desea es agradar a un público selecto, de nivel social elevado o adverso, se deberá realizar una tirada contra la Pre o la Men del observador (o contra la media general de los espectadores) respectivamente.

Buscar

Men, 1, NC/4

Esta habilidad permite a un personaje hallar objetos escondidos, personas ocultas e incluso trampas, pasajes secretos o cosas pequeñas que hayan sido "hechas desaparecer" gracias a una tirada de juegos de manos. Si la tirada de buscar se realiza contra otra habilidad (como evasión o camuflaje), el ND vendrá determinado por la tirada contra la tabla de esta segunda habilidad. Si la habilidad a la que hay que enfrentarse es la anteriormente citada juegos de manos, la tirada se realizará contra el NH de esta. La tirada puede repetirse cuantas veces se quiera, aunque cada intento requiere tiempo y en algunos casos puede llegar a provocar en la búsqueda cierto ruido que puede atraer a indeseables.

Camuflaje

Men+Des, 1, NC/4

El uso de esta habilidad permite ocultar objetos de cualquier tamaño a la vista, de forma que sólo una tirada exitosa de buscar pueda descubrirlos. Esta habilidad ha de resolverse con una tirada contra la tabla (ver 3.3.4.3 Tiradas de dados contra la tabla). La tirada puede ser modificada según el tamaño del objeto y el medio donde fue camuflado. Nótese que la tirada de dados debería realizarse en secreto por un jugador distinto al que emprendió la acción, ya que aquel que la realiza no tiene porque saber si su personaje ha escondido bien o mal el objeto en cuestión. De hecho, él siempre creará que ha hecho bien su trabajo, e incluso un catastrófico descuido (una pifia) puede no serle tan obvio.

Cantar

Pre, 1, NC/4

El NH indica lo bien que se canta. Generalmente no es necesario hacer tirada excepto cuando se quiere agradar a un público selecto, de nivel social elevado o desfavorable, en cuyo caso habrá de realizarse una tirada de esta habilidad contra la Pre o la Men del oyente (o contra la media general del auditorio) respectivamente.

Caza

Men+Agi, 1, NC/4

Una tirada exitosa de la habilidad de caza permite llevar al personaje a una distancia de 100 a 200 metros de un animal o grupo de animales corrientes en la zona. Para poder realizar la tirada, el personaje debe estar acostumbrado tanto al entorno en que se desarrolla la caza como al tipo de animal al que se quiere cazar. Una tirada exitosa de conocimiento animal reducirá el ND de la tirada y la distancia de aproximación. Si más de un personaje sale en una partida de caza, siempre se utilizará el menor NH al realizar la tirada de dados.

... acciones secundarias: ND 6. Justo después de haber concluido su turno, el capitán entra de improviso en el camarote y se da cuenta de la desaparición de los documentos. Rápidamente hace que sus hombres se encarguen del espía, pero éstos, en la euforia de la fortuna, matan al elento antes de conseguir sacarle donde ha escondido los documentos. Así pues, el capitán registra el camarote poniéndolo todo patas arriba. Su habilidad de buscar no es muy buena, tan sólo de 4. Si desea recuperar sus documentos tendrá que obtener en el dado 8 o menos (NH 4 contra ND 6).



Cazador egecna de los Bosques de Anamara.

Conocimiento animal.

Tras separarse intuyentemente de su grupo de caza entre los gigantescos árboles de los Bosques de Anamara, un cazador egipcio encuentra inesperadamente a un oso pardo en un claro junto al río. El oso le mira amenazadoramente dando vueltas a su alrededor pero sin atreverse a acercarse. El jugador decide realizar una tirada de conocimiento animal para poder predecir las reacciones del oso.

Dado lo usual del animal en la zona y lo familiarizado que con esta está el personaje se decide asignar a la tirada un ND de 4. Se realiza la tirada de dados en la que el jugador consigue tener éxito. El cazador puede así observar en la conducta del animal que este no pretende atacarle y al cabo de unos instantes el oso desaparece entre los árboles.

Conocimiento humano.

Una caravana dental se encuentra perdida en medio del desierto debido a que su guía ha desaparecido misteriosamente. De forma igual de inesperada, la comitiva se encuentra a un hombre del desierto al día siguiente, que se ofrece a guiarlos.

Desconfiando, el jefe de la caravana decide intentar averiguar con qué tipo de persona se enfrenta. Así, se realiza una tirada de conocimiento humano. Dado que el experimentado mercader ya ha viajado por el desierto en otras ocasiones y conoce las costumbres de sus gentes, se impone a la tirada un ND de 4. La indumentaria y forma de hablar del desconocido revela al personaje que este pertenece a la tribu de la serpiente, conocida por sus engaños, traiciones y saqueos a otras caravanas.

Conocimiento animal

Men, 2, 0

Esta habilidad permite conocer el comportamiento, costumbres y biología de un animal determinado e incluso predecir sus reacciones. El ND contra el que ha de realizarse la tirada varía según lo habituado que se este al tipo de animal. La tirada de dados no es necesaria con animales domésticos conocidos. Esta habilidad permite además la doma de animales salvajes. Esto sólo puede realizarse cuando el animal es aún joven y su naturaleza no es contraria a la doma. La tirada debe entonces realizarse tras un periodo de tiempo durante el cual el personaje habrá estado en estrecha relación con el animal, alimentándole y cuidándole. El ND estará entonces en relación al tiempo empleado y la predisposición del animal.

Conocimiento humano

Men, 2, 0

El uso de esta habilidad permite al jugador conocer la cultura, grupo racial y nacionalidad de un individuo. Si el personaje está relacionado con el tipo de cultura, puede realizar predicciones sencillas acerca de costumbres o actitudes morales, creencias, etc.

Conocimiento vegetal

Men, 2, 0

Esta habilidad te permite distinguir las diferentes variedades de plantas y sus utilidades. El ND está relacionado con la rareza de la planta y lo común que sea en los lugares conocidos por el personaje. Si se tiene un NH de seis o más pueden confeccionarse venenos, medicinas, drogas, etc. El ND en la elaboración de estas sustancias será normalmente alto.

Disfraz

Men+Des, 2, NC/4

Esta habilidad permite al personaje pasar inadvertido mediante el uso de un disfraz. Un disfraz difícilmente es perfecto. Un disfraz general (el que representa a una persona de aproximadamente la misma altura, edad, sexo, peso y grupo racial del personaje) requiere una tirada contra la tabla. Esta tirada debería realizarla en secreto otro de los jugadores con el fin de que el interesado no sepa el alcance de su éxito. Para descubrir la identidad del personaje se realizará una acción secundaria de Men contra el ND obtenido. Si se desea un tipo de disfraz que se salga de las prerrogativas normales, la tirada se modificará con una penalización de -3. Si lo que se quiere es hacerse pasar por otra persona, la tirada disminuirá en cinco unidades o más. Si un conocido de este particular tiene tiempo de examinar con detenimiento al personaje lo descubrirá inmediatamente. Hay que recordar que la falta de material adecuado también puede modificar la tirada contra la tabla. Debe tenerse en cuenta que esta tirada no suplente el comportamiento y los hábitos de la persona a la que se quiere representar.

Equitación

Agi, 1, NC/4

El nivel de esta habilidad es un indicador de la pericia del personaje cabalgando sobre un animal de monta. Normalmente no es necesaria la utilización de esta habilidad si tan sólo se pretende llevar al animal al paso. Si el personaje tiene un NH de tres o más, puede mantenerse sobre la grupa a cualquier velocidad. Sólo cuando se intente que el animal realice algún tipo de acción poco común (como saltar un seto o atacar a un enemigo) debe llevarse a cabo una tirada de dados. Un fallo en la tirada indica que se ha perdido el control del animal, mientras que una pifia representa que el personaje ha caído de su grupa (haciéndose el daño pertinente, ver el capítulo 9, El mundo). Si se monta sin silla o estribos un fallo simple en la tirada representará una caída.

Escuchar

Men, 1, NC/4

El uso de esta habilidad permite al personaje escuchar sonidos que en condiciones normales pasan desapercibidos. Ejemplos del uso de esta habilidad son escuchar una conversación detrás una puerta, una orden precipitada en mitad de una caótica contienda o ser despertado en la noche a causa de algún inesperado visitante. El ND vendrá determinado bien por la tirada de evasión del contrario bien por las condiciones de la situación.

Etiqueta

Pre, 1, NC/4

Esta es la habilidad que permite al personaje comportarse con propiedad en ambientes culturales diferentes al que pertenece y a los que está mínimamente acostumbrado. Tan sólo es necesario realizar una tirada de esta habilidad ante personajes relevantes dentro de esta cultura. La tirada en este caso se realizará contra la Pre del personaje en cuestión (o contra la media general en el caso de un grupo). Un fallo supone quedar en evidencia ante todos al realizar una acción impropia. Una pifia supone que tus acciones han resultado de alguna forma insultantes.

Evasión

Men+Agi, 1, NC/4

Esta habilidad engloba tanto la aptitud del personaje para moverse silenciosamente como su competencia para ocultarse a la vista de posibles enemigos. Las dos habilidades se incluyen en una misma tirada de dados, que siempre deberá realizarse contra la tabla o directamente contra el nivel de la habilidad afectada, siendo entonces las acciones secundarias buscar o escuchar según corresponda. La tirada debería realizarse en secreto otro de los jugadores de tal forma que el autor de la acción no sepa el resultado de la misma hasta que sea demasiado tarde.

Disfraz.

Para pasar inadvertido a la hora de cometer un robo en una posada en Blancastorres, un ladrón criminal decide disfrazarse de anciano. El nivel que en esta habilidad tiene el personaje es de 5. Los compañeros del jugador que controla al ladrón realizan la tirada contra la tabla obteniendo en el dado de veinte caras un 13, que al penalizarse con un -3 debido a que es un tipo de disfraz específico, resulta ser 10. Consultando la tabla se obtiene como ND un 5, valor contra el que habrá de realizarse una tirada secundaria de Men si se quiere descubrir el disfraz.

Evasión y escuchar.

Tras escapar de las minas de estaño del Macizo de Obión, el personaje fugado llega al último puesto limítrofe entre los Reinos Fronterizos y los Bosques de Ucas donde le aguarda la libertad. Tres soldados vigilan una pequeña cabana junto a un puente de madera que cruza el río. Ya entrada la noche, el exiliado sale de su escondite y aviesigue arrojarse bajo el puente. Para asegurar el éxito de la acción, el jugador decide realizar una tirada de evasión. Uno de sus compañeros lanza el dado ocultándole el resultado. La tirada contra la tabla ha dado lugar a un ND de 6. Para ver si los soldados escuchan al personaje mientras este cruza el río, cada uno de ellos realiza una tirada de dicha habilidad contra el ND especificado. Nótese que las tiradas de evasión y escuchar podían haberse realizado simultáneamente comparando el NH de uno con el de la otra en la tabla de resolución de acciones.

Gestas.

Una campesina del tranquilo pueblo erianai de Ullaera al linde del Bosque de Ettiene, encuentra una solenda mañana una delicada flauta de fina plata entre las flores del prado Eduen donde las hadas tienen su Brañ. La jugadora siente curiosidad por este objeto, así que decide realizar una tirada de gestas. Su nivel en esta habilidad es de 6, y su Men de 5. Realiza la tirada comparando estos dos valores en la tabla de resolución de acciones y así, su personaje consigue recordar una leyenda local que habla del noble Dullier Endherad, que a todos maravillaba con sus faisanes reales cuando, ante los atónitos ojos del público, estos ejecutaban la majestuosa pavana al son de una misteriosa flauta de plata. Aunque, más tarde, se cuenta que en la noche sin lunas las propias aves atacaron a su amo sacándole los ojos y huyendo con el mágico instrumento, y debido a su desfiguración el Dullier perdió el favor que cierto miembro de la familia real le había dispensado hasta entonces...

Fabricación

Des, 1 ó 2, 0

Esta habilidad permite fabricar objetos y útiles de trabajo en un determinado material. Es necesaria una habilidad separada para cada uno de los diferentes materiales. El coste de puntos de experiencia para conseguir un NE variará de acuerdo a la dificultad de fabricación del material elegido. Hay que tener en cuenta que se necesitan herramientas apropiadas para poder usar esta habilidad provechosamente. El ND de la tirada y el tiempo empleado en la fabricación vendrán determinados por la complejidad del objeto a construir y lo acostumbrado que el personaje esté a construirlo. Un fallo indicará algún tipo de error en la construcción: un arma causará menos daño, una armadura dará menor protección, etc. Una pifia indica tiempo perdido.

Gestas

Men, 2, 0

Gracias a esta habilidad el personaje podrá recordar leyendas, cantos populares, cuentos, historias, etc. que le pueden proporcionar algún tipo de información útil. El personaje estará acostumbrado a las leyendas propias de su tierra natal o a las de los lugares en los que haya permanecido un tiempo razonable. El ND utilizado en la tirada será la propia Men del personaje.

Hablar un idioma

Men, 1 ó 2, 0

El nivel de la habilidad hablar un idioma indicará la comprensión que del mismo tiene el personaje. Es necesario una habilidad separada por cada una de los idiomas aprendidos. No suele requerirse una tirada específica de esta habilidad a menos que se esté intentando conversar en una lengua desconocida aunque de origen común a alguna comprendida por el personaje. El NH de la lengua materna siempre será igual al nivel de la característica Pre. El coste en puntos de experiencia de un NE vendrá determinado por la dificultad del idioma. El NH de un personaje en hablar un idioma nunca puede ser inferior a la mitad del NH en leer/escribir dicho idioma.



El Patio de las Rosas de Athel Eriandor es el lugar predilecto de los trovadores erianais.

Invocación Men+Des, 5, esp.

Esta es una habilidad especial que como tal será tratada en profundidad en el capítulo 5, Magia. Sólo apuntar que no puede concedérsele ningún punto de experiencia durante la creación del personaje.

Juegos de manos Des, 2, NC/4

Sirve para realizar pequeños trucos de habilidad con las manos. Estos "trucos" incluyen hacer trampas en el juego, abrir una cerradura, robar discretamente y otro tipo de habilidades útiles a ladrones, tahures, juglares, malabaristas, etc. Según la acción que se quiera efectuar será necesario cierto material (por ejemplo, ganzúas para abrir una puerta). La falta de este material tenderá a aumentar el ND de la tirada. Esta podrá realizarse contra un ND, la Men del contrario o incluso contra el nivel de otra habilidad según la acción realizada.

Leer/escribir un idioma Men, 2, 0

Permite leer y escribir un idioma (siempre y cuando dicho idioma tenga forma escrita). Cada nuevo lenguaje requiere de una habilidad separada. El NH indicará el dominio y grado de comprensión que del idioma tiene el personaje. Gracias a esta habilidad es posible también leer escritos en idiomas de origen común a alguno de los conocidos, realizándose entonces una tirada de dados contra un ND variable según la complejidad del documento en cuestión. En este caso, es necesario una tirada de dados por cada documento que se intente leer.

Manejar vehículo Des, 1 ó 2, 0

Esta habilidad permite al personaje manejar cualquier tipo de vehículo, desde una carreta tirada por caballos hasta un surcador-viento elemental. Las diferencias entre las diversas clases de vehículos hacen necesario el uso de una habilidad diferente para cada tipo de artefacto (no es lo mismo conducir carruajes tirados por animales que vehículos manejados con maquinaria-viento; e incluso entre estos últimos es diferente manejar uno terrestre que uno acuático o volador).

Manejo de un arma Esp., 1 ó 2, NC/4

Las habilidades de combate son especiales. Serán explicadas en profundidad en el capítulo de combate.



Juegos de manos.

Por las calles de la misteriosa Ciudad de las Mil Torres en el corazón de Eriador circula un nuevo personaje. Durante los últimos días ha estado planeando con minuciosidad el golpe de esta noche. Esperar en el edificio abandonado al otro lado de la calle hasta que la Lluernia, la Droga de la Noche, haga su efecto en los habitantes de la casa y estos salgan de "escapada"... Saltar el muro que da al patio posterior de la casa... Abrir la trampilla del sótano... Sin embargo, llegado a este punto, el ladrón descubre que, en contra de las costumbres de la casa, alguien ha cerrado la trampilla con llave. Como no esperaba esta eventualidad, el personaje no dispone del material necesario para abrirla. Buscando entre los escombros de la leñera descubre un retorcido alambre que puede servirle como ganzúa. El jugador tendrá que realizar la tirada de juegos de manos contra un ND de 8 (cinco de básico, con un modificador de -2 por la sencillez de la cerradura y uno de +5 por el material inapropiado).

Orientación y nadar.

Arrojado por la borda del barco de esclavos en el que viajaba en mitad de una tormenta, el personaje decide intentar llegar nadando a la costa de una isla cercana. Según cree haber visto en un mapa, la isla se halla aproximadamente al este de donde se encuentra. Dado que en mitad del océano no existe ningún sistema de referencia con el que guiarse, el jugador decide utilizar su habilidad de orientación. Uno de sus compañeros de juego lanza el dado asignando a la tirada un ND alto debido a lo poco acostumbrado al mar que está el personaje. Por suerte consigue la tirada y nadando se dirige en dirección a la isla. Debido al fuerte oleaje el ND de las tiradas de nadar se fija en 8. El personaje consigue nadar hasta que logra avistar la isla. Su Sal hasta entonces se ha...
(sigue en la página siguiente)

Mecánica

Men+Des, 2, 0

Esta habilidad permite al personaje arreglar maquinaria y comprender el funcionamiento de todo tipo de mecanismos. El ND de una tirada de esta habilidad estará en relación con lo habituado que el personaje esté al tipo de máquina que desee inspeccionar. La habilidad de mecánica sirve además para que el personaje pueda construir sus propios artefactos. El ND de estas tiradas será decidido por los demás jugadores en función de la dificultad que entrañe la construcción del artefacto y de la complejidad de su funcionamiento.

Nadar

Agi, 1, NC/4

El nivel de esta habilidad es un indicador de la competencia del personaje. Normalmente no es necesaria la utilización de esta habilidad si lo que se pretende es mantenerse a flote en aguas calmas. Si el personaje dispone de un NH de tres o más, no tendrá dificultades al nadar o bucear a cualquier velocidad sobre un agua en calma. La tirada de dados se considerará necesaria en caso de que el estado de las aguas o el clima no sean idóneos. Si las distancias son muy grandes, deberá realizarse una tirada cada 50 metros. Cada tirada de dados fallida representa la pérdida de un punto de Sal (la pifia hace perder dos puntos). Cuando la Sal del personaje se reduzca a cero, se hundirá recibiendo daño por asfixia según se comenta en el capítulo 9, El mundo. La carga que transporte el personaje también podrá variar el ND de la tirada. El tiempo de permanencia bajo el agua al bucear, estará en relación con la Sal del personaje y su habilidad en nadar, recomendándose que este tiempo sea igual a $(\text{Sal} + \text{NH en nadar}) \times 12$ segundos.



Navegación

Men+Des, 1, 0

Esta habilidad introduce al personaje en las tareas de manejo de una embarcación: manejar el velamen, llevar el timón, leer cartas de navegación, determinar el rumbo del navío, etc. El NH indica la competencia del personaje. Tan sólo se requieren tiradas de dados en situaciones adversas. Una tirada exitosa de orientación reducirá el ND a la hora de elegir correctamente un rumbo.

Orientación

Men, 1, NC/4

No es necesario realizar la tirada si se tiene un sistema de referencia con el que guiarse. De no ser así el ND de la tirada de dados estará en relación con lo habituado que el personaje esté al ambiente en que se encuentre. El fallo indica una desviación considerable. La pifia llevará al personaje en dirección contraria a su destino. La tirada deberán realizarla en secreto un jugador no implicado, de forma que el autor de la acción no sepa con seguridad su resultado.

Otear

Men, 1, NC/4

Esta habilidad sirve para estudiar una extensión de terreno en busca de alguna anomalía. Las características del terreno y las condiciones climáticas pueden aumentar el ND de la tirada. Si un personaje se mueve por este área utilizando la habilidad de evasión, el ND utilizado vendrá determinado por la tirada contra la tabla de dicho personaje.

Persuasión

Pre, 1, NC/4

Esta habilidad permite al personaje convencer a una o varias personas de que uno está en lo cierto en cualquier argumentación. No es necesario realizar la tirada si el personaje a convencer está de acuerdo con lo expuesto. En caso contrario, debe realizarse una tirada contra la Men del contrario (o contra la media general si se intenta convencer a un grupo). No es posible convencer a una persona mediante esta habilidad para que realice una acción que le va a perjudicar directamente.

Pesca

Men+Des, 1, 0

Esta habilidad habitúa al personaje al manejo de botes, redes, anzuelos y otros elementos del oficio. El NH indica la competencia del personaje. Se realizará una tirada por día de trabajo contra un ND variable según lo propicio de la zona de pesca. La cuantía de la captura vendrá determinada por el método de pesca y la tirada de dados: pifia, no se pesca nada; fallo, captura pobre; éxito, captura normal; crítico, pesca extraordinaria.

...reducido a 3. Para los 200 metros que le separan de la isla el jugador realiza cuatro tiradas de dados. El ND de estas tiradas es de 5 ya que las aguas se han calmado. Sin embargo, ¡el personaje falla sus tres primeras tiradas! Su Sal se ve reducida a cero y a tan sólo 50 metros de la costa el personaje comienza a ahogarse...

Otear.

Sobre el Pulgar, el puesto de vigilancia en lo alto del cañón, un guerrero guaya inspecciona el horizonte en busca de algún rastro de la comitiva que el poblado envió días atrás al Guesnel, el "Gran Pico Rojo". El jugador realiza una tirada de otear contra un ND de 6. Consigue la tirada y pasado un tiempo ve como el grupo se acerca al poblado rápidamente, seguido de cerca por otro grupo de apariencia hostil. El sonido del hobs, la voz de alarma, resuena en el cañón.

Primeros auxilios.

Durante el asedio a Galiath Kane, uno de los compañeros de armas de un soldado lyrano es herido por una flecha lanzada desde la ciudadela. Tras poner a su amigo fuera del alcance de los arqueros fronterizos, intenta ayudarlo para evitar que se desangre. El jugador realiza una tirada de primeros auxilios contra un ND 10 (la Sal del paciente es cero). El jugador consigue tener éxito en su tirada y con un vendaje provisional la hemorragia se detiene. Para una semana durante la cual el soldado lyrano ha estado reposando en su campamento. Como el éxito de la tirada de dados fue simple y no crítico, recupera D/4 puntos de daño.

Seguir rastros.

Una gran catástrofe reúne a los mejores cazadores de la Lanza. Los cuerpos horriblemente mutilados de dos niños egocna han aparecido al pie del eeghne. Al parecer han sido asesinados por un kadgrame, una bestia salvaje, el mayor depredador de los Bosques de Annmara. Los cazadores empiezan a buscar el rastro del animal alrededor del lugar donde se encontraron los cuerpos. El menor NH que los personajes tienen en buscar rastros es de 5. Dado que ha pasado toda una noche desde el suceso se asigna un ND de 6. Uno de los cazadores realiza una tirada de conocimiento animal y reduce el ND a 5. Los personajes consiguen la tirada y tras unos minutos de búsqueda uno de ellos encuentra un rastro que se interna en el bosque. Los cazadores siguen este rastro durante toda la...
(sigue en la página siguiente)

Poner trampas

Des, 1, NC/4

Esta habilidad te permite instalar trampas de caza. El ND vendrá determinado por lo adecuado de la zona para la caza. Puede realizarse una tirada de dados por trampa y día para verificar si algún animal a caído en ella. Una pifia puede hacer saltar la trampa mientras se instala o revisa. La habilidad también sirve para comprender el mecanismo de trampas instaladas por otros.

Primeros auxilios

Men+Des, 2, 0

Gracias a esta habilidad pueden tratarse las heridas sobre uno mismo o sobre otros personajes o criaturas para que sanen. Se necesitará material apropiado para una plena recuperación. La tirada de dados se realizará contra un ND igual a once menos la Sal actual del paciente (el ND será 10 si la Sal es cero). Tan sólo puede realizarse una tirada de dados por persona y semana, recuperándose en cada sesión D/4 puntos de daño (ver capítulo 4, Combate). Un crítico aumentará este valor a D/2 y una pifia causará D/4 puntos de daño. Las bonificaciones tendrán efecto al final de la semana y tan sólo si no se ha realizado algún tipo de esfuerzo físico continuado durante este tiempo. El daño causado por una pifia tendrá efecto inmediatamente. Solamente una persona puede atender al herido durante la misma semana, aún en el caso de que este falle su tirada de primeros auxilios. Si se realiza la tirada sobre un personaje que está perdiendo sangre (ver capítulo de combate), la pérdida cesará instantáneamente. Si los primeros auxilios se realizan con éxito sobre un personaje en estado de coma (ver capítulo 4, Combate), su Fue aumentará inmediatamente a 1. En ambas situaciones, al final de la semana el personaje tendrá derecho a la tirada de recuperación normal.

Seguir rastros

Men, 2, NC/4

Permite encontrar y seguir un rastro. El ND variará según las condiciones y el tiempo transcurrido. Una vez encontrado el rastro no es necesario volver a realizar esta tirada a menos que estas condiciones cambien. Si se está siguiendo a un animal una tirada de conocimiento animal reducirá el ND. Esta habilidad también es útil a la hora de identificar al autor de un rastro e incluso sirve para ocultar el propio (en cuyo caso deberá realizarse una tirada contra la tabla que deberá ser superada por un seguir rastros secundario). Si un grupo de varios personajes se reúne para seguir un mismo rastro, se utilizará siempre el menor NH.

Tocar un instrumento

Des, 1 ó 2, 0

El nivel de esta habilidad es un indicador de la pericia del personaje tocando un instrumento musical determinado. Es necesario el uso de una habilidad separada para cada uno de los instrumentos conocidos. El coste de puntos de experiencia para conseguir un NE variará de acuerdo a la dificultad de interpretación del instrumento. No es necesario

el realizar una tirada cada vez que se desee interpretar una obra musical, pero sí si se desea impresionar a un público selecto, de nivel social elevado, o adverso, desfavorable u hostil, en cuyo caso deberá realizarse una tirada de dados contra la Pre o la Men del oyente (o contra la media general del auditorio) respectivamente. Es posible también tocar un instrumento al que no se esté habituado que tenga alguna similitud con alguno de los conocidos, aunque en este caso el NH se verá reducido.

Trepar

Agi, 1, NC/4

Aunque no es necesario el uso de esta habilidad cuando el personaje trepa por una cuerda o por una superficie con suficientes agarraderos, sí lo es cuando se intente ascender o descender por otro tipo de terreno o a una mayor velocidad. El ND variará según la pendiente, tipo de superficie, etc. La carga transportada por el personaje también puede variar este valor. Para grandes superficies, puede realizarse una tirada de dados cada diez metros recorridos. Un fallo representa que el personaje no avanza en la escalada y una pifia representa una caída.



Las cumbres zuang sobre las que se asientan los Bosques de Anamar a son el refugio de muchos poblados egecna.

Valoración Men, 2, NC/4

Permite calcular el valor material de un objeto u obra de arte. Un fallo indicará una sobrevaloración o devaluación notable. Una pifia indicará un fallo similar pero siempre en contra del jugador que realizó la tirada. Tan sólo puede realizarse una tirada de dados por objeto.

...mariana. Sin embargo, el rastro concluye en un riachuelo que serpentea entre los árboles. Debido a que las condiciones iniciales han cambiado, los jugadores deberán recalcular el ND y realizar una nueva tirada de seguir rastros.

Trepar.

La XVII edición del Concurso Anual de Escalada de Larshiot atrae a gentes de toda la provincia. Uno de los habitantes de la urbe prueba suerte por primera vez ya que el premio es de 100 Ks. Así pues, se coloca con el resto de los participantes en los transbordadores que se han colocado al pie de los acantilados y el árbitro da la salida. En la primera etapa del recorrido la superficie de la pared rocosa, aunque húmeda y resbaladiza, presenta muchos agarraderos, por lo cual no son necesarias tiradas de dados. Sin embargo, a mitad del recorrido nuestro personaje descubre que más de la mitad de los participantes se encuentran por encima de él. El jugador decide que su personaje ascienda a mayor velocidad por lo que se le requiere una tirada de dados. El ND de la tirada es de 8 ya que este tramo presenta pocas ayudas para su escalada y su pendiente es muy prolongada. El NH en trepar del personaje es de 7. El jugador lanza el dado y obtiene ¡un 16! Su personaje no cae al abismo pero tampoco consigue avanzar, por lo cual es superado por varios participantes más. Con remarcado ímpetu el jugador vuelve a tirar los dados y esta vez obtiene ¡un 20! Esta será la última pifia que cometa en su vida...

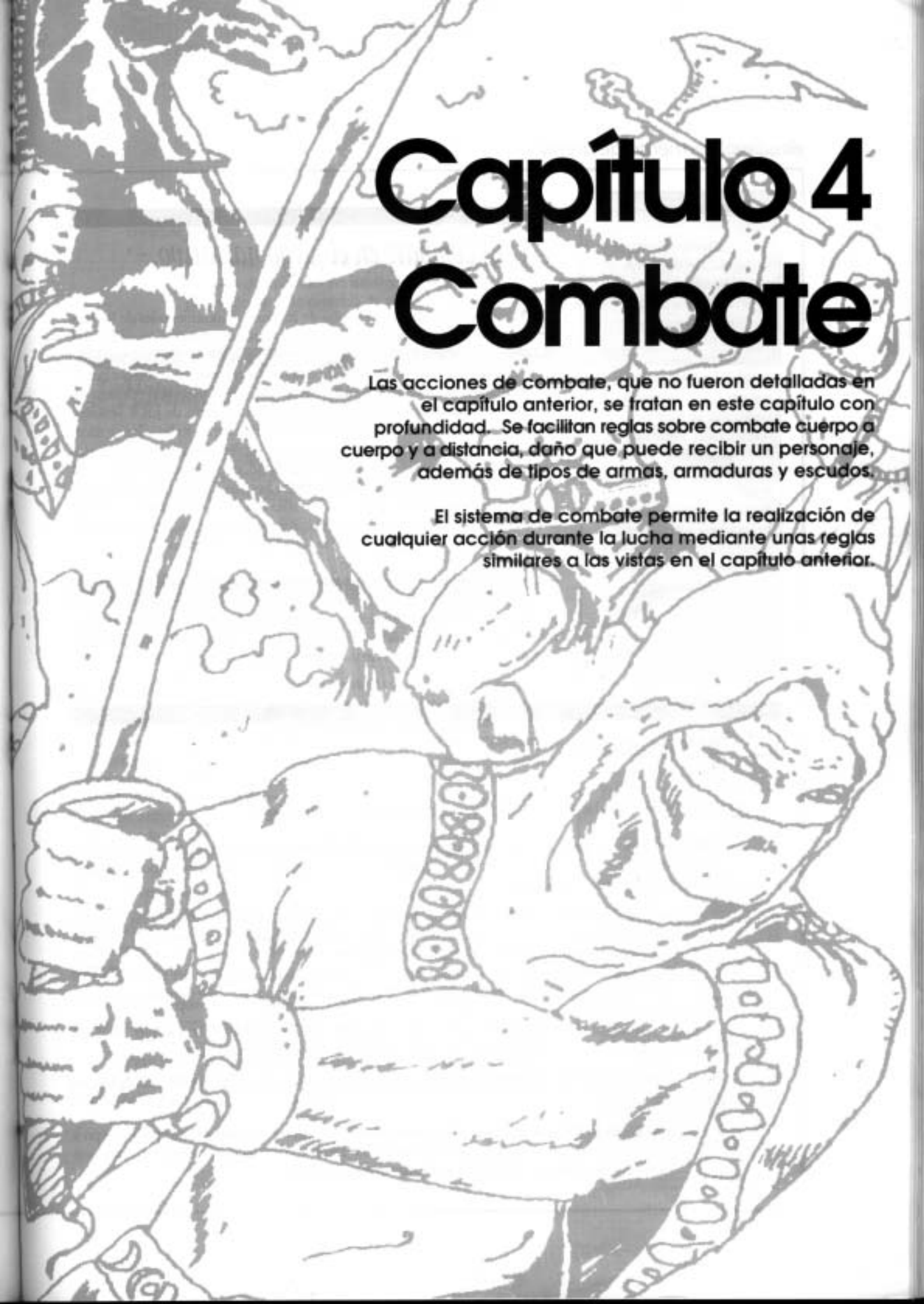
	Desc, I	8
	Desc, V	
	Ac, VIII	

	Dt (visual), VIII	
	Desc, IV	
	Desc, I	3

	Ac, IX	
	Ac, VI	
	Desc, II	16

20	Dt (tactil), III	Ac, VII	Ac, X
12	Desc, II	Dt (visual), V	Ac, IX
24	Dt (sensitivo), III	Ac, VII	Ac, X

10	Desc, II	Dt (sonoro), V	Ac, IX
18	Desc, III	Ac, VI	Ac, X
17	Desc, III	Ac, VI	Ac, X



Capítulo 4

Combate

Las acciones de combate, que no fueron detalladas en el capítulo anterior, se tratan en este capítulo con profundidad. Se facilitan reglas sobre combate cuerpo a cuerpo y a distancia, daño que puede recibir un personaje, además de tipos de armas, armaduras y escudos.

El sistema de combate permite la realización de cualquier acción durante la lucha mediante unas reglas similares a las vistas en el capítulo anterior.

Tipos de armas.

Algunos ejemplos de armas cuerpo a cuerpo son: el cuchillo o la lanza larga como arma punzante o blanca; la maza ligera o el gran martillo de guerra como arma contundente; el hacha de combate o la espada de doble puño como arma de filo o filo-contundente. Entre las armas de precisión se encuentran el arco corto, la ballesta ligera, la cerbatana o la honda. Algunas de las armas naturales que puede utilizar el hombre son el cabezazo, la patada, la presa o el puñetazo.

4.1 El combate en el juego narrativo.

El combate siempre ha sido una de las partes fundamentales de los juegos de rol tradicionales. Este hecho puede deberse en parte a la influencia que la literatura del género fantástico ha tenido siempre sobre este tipo de juegos. Muchas de estas obras recrean un ambiente heroico donde se suceden las situaciones de combate. Desde las sagas nórdicas de los Eddas, hasta la fantasía moderna nacida de las obras de J.R.R.Tolkien, pasando por las inolvidables gestas del mito artúrico; en todas ellas se suceden las más extraordinarias luchas, las más espléndidas justas y torneos, duelos a muerte, increíbles pruebas de habilidad, encarnizadas batallas... El cariz romántico que envuelve todos estos hechos de armas no hace sino aumentar el interés de la narración. No sólo en el ambiente medieval surge la necesidad de reglas que simulen el combate. La ciencia-ficción moderna añade el interés y la fascinación por la tecnología a este campo.

Sin embargo, como en todas las cosas, abusar del combate puede arruinar una narración. La solución a los problemas que se nos presentan a lo largo de la narración no siempre es la lucha. Un poco de fuerza con un mucho de ingenio suele ser la fórmula perfecta. Después de todo, es mejor controlar a personas llenas de vida que a simples máquinas de matar.

4.2 Tipos de armas.

A efectos de juego, las armas se dividen según su forma de utilización en...

...**armas cuerpo a cuerpo.** El combate cuerpo a cuerpo incluye todas las acciones en que dos o más contendientes entran en combate cerrado utilizando espadas, lanzas, mazas u otros tipos de armas punzantes, contundentes o de filo.

- **armas punzantes o blancas (P):** de pequeño tamaño o que realizan daño gracias al poder de penetración de un único punto de filo. Entre ellas se encuentran la mayoría de los tipos de lanza, algunas espadas y ciertas armas de poste.
- **armas contundentes (C):** el daño depende de la fuerza del impacto y del peso del arma. Ejemplos de armas de este tipo son todas las clases de maza, el temible martillo de guerra, una simple piedra...
- **armas de filo o filo-contundentes (F):** incluyen espadas, hachas y otras armas. El daño causado con ellas es debido a la fuerza del golpe, el peso y el filo del arma.

...**armas de precisión (Pr).** El combate a distancia engloba aquellas acciones ofensivas realizadas con armas de precisión.

Estas armas hieren a distancia, sin necesidad de que se entre en combate cuerpo a cuerpo y necesitan de gran habilidad para ser manejadas. Entre ellas se incluyen el arco en todas sus variedades, la honda, la ballesta y algunas armas similares.

...**armas naturales (N)**. Cuando alguno de los contendientes utiliza armas naturales se habla de combate con armas naturales.

Estas armas se derivan del propio cuerpo del atacante y comprenden tanto los medios de combate de animales no inteligentes (colmillos, garras, cuernos...) como los usados por el propio hombre en carencia de armas mejores (puños, piernas, etc.).

4.3 Habilidades de combate.

Las habilidades de combate son habilidades especiales. Sus niveles de característica no son estables ni se corresponden con los de las otras habilidades. La mayor parte de las armas necesitan no de una, sino de dos habilidades diferentes para ser utilizadas.

Según el arma empleada distinguiremos:

4.3.1 Habilidades con armas cuerpo a cuerpo.

La capacidad de combate de un personaje con cada una de las armas cuerpo a cuerpo utilizadas en el juego viene determinada por dos habilidades diferentes. Una de ellas es la utilizada en acciones ofensivas, mientras la otra es la usada al intentar defenderse de un ataque enemigo. Podríamos llamarlas "ataque con un arma cuerpo a cuerpo" y "defensa con un arma cuerpo a cuerpo" respectivamente. No existe otra similitud entre ellas a no ser que ambas deben estar ligadas a una misma arma. Todas las armas cuerpo a cuerpo que un personaje sepa manejar deben estar asociadas a las dos habilidades. No puede existir la habilidad de ataque con espada sin su correspondiente defensa con espada.

Como cualquiera de las otras capacidades el NH de ataque y defensa está formado por un NC y un NE individuales. El NC de ataque con un arma cuerpo a cuerpo viene determinado por el tipo de arma utilizada (ver tabla 4). El NC de defensa con un arma cuerpo a cuerpo es siempre $(Des + Agi) / 2$.

Nótese que los NE de ambas habilidades son independientes: las modificaciones efectuadas a uno de ellos no afectan al otro.

Para poder diferenciar las habilidades de combate de el resto de habilidades, llamamos a los NH de ataque y defensa, Total de Ataque (TA) y Total de Defensa (TD) del arma respectivamente.

Habilidades con armas cuerpo a cuerpo.

Sal: 6 Agi: 6 Fue: 5 Des: 7
Men: 6 Pre: 5

Nombre	TA	TD
Cimitarra	(6,3) 4	(6,4) 5

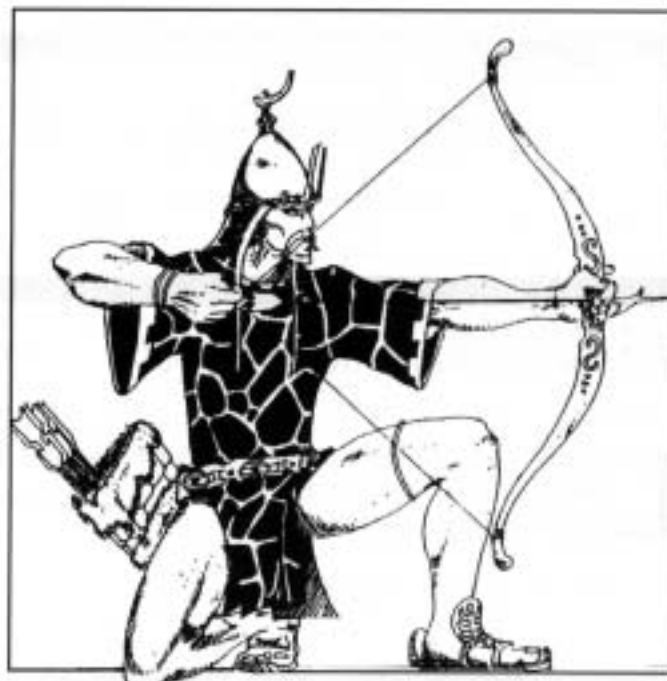
El ejemplo anterior representa la habilidad de un personaje con la cimitarra. El NH en ataque con dicha arma (el total de ataque o TA) es de 4. El NH en defensa (el total de defensa o TD) es de 5. Cada uno de estos valores dispone de NC y NE separados. En el caso del TA el NC es de 6. Esto es debido a que la cimitarra es un arma de filo (tipo F), y según la tabla 4 el NC en ataque con dicho tipo de armas es la media de la Fue y la Des del personaje, en este caso 6. El TD tiene un NC también de 6 ya que este valor en las armas cuerpo a cuerpo es siempre la media de la Des y la Agi del personaje. Además, este personaje ha conseguido un NE en ataque de 3 y un NE en defensa de 4 durante sus aventuras.

4.3.2 Habilidades con armas de precisión.

Al contrario de las anteriores, las armas de precisión tan sólo requieren de una habilidad para ser utilizadas. Podríamos llamar a dicha habilidad "disparo con un arma de precisión".

El NC de esta habilidad viene dado por la DES del personaje.

Al igual que ocurría con las habilidades con armas cuerpo a cuerpo, llamamos Total de Ataque (TA) al nivel de esta habilidad.



4.3.3 Habilidades con armas naturales.

Las armas naturales tampoco requieren de una habilidad en defensa. En los combates con este tipo de armas, debe confiarse en la capacidad del personaje para esquivar los golpes que se le dirijan. Por supuesto, dicha capacidad está representada por la Agi del personaje.

El NC de "ataque con arma natural" es igual a la media aritmética (siempre redondeando hacia abajo) de la Fue y la Agi del personaje, o sea $(Fue+Agi)/2$.

Todos los personajes recién creados tienen un NE de cinco en el ataque con todas sus armas naturales (puñetazos, patadas, cabezazos, presas, etc.).

De igual forma que en las anteriores, el nivel de esta habilidad será denominado Total de Ataque (TA).

Todo lo anteriormente expuesto, a excepción de lo dicho acerca de la habilidad de defensa y los NE básicos, se utilizará igualmente cuando animales no inteligentes utilicen sus propias armas naturales. Los NE de estas habilidades vendrán dados en la descripción de la criatura. Algunos animales, utilizan la Agi para esquivar los golpes que se les infligen, pero la mayoría de ellos confían en su armadura natural (ver apartado 4.4.5.2, Armaduras) y no se preocupan en detener o esquivar. Los detalles acerca de los distintos tipos de habilidades de combate que puede utilizar una criatura de este tipo son aclarados en su descripción, en el capítulo 9, El mundo.

Habilidades con armas de precisión.

Des: 7

Nombre	Tipo	TA
Arco largo	Pr	(7,3) 5

Las armas de precisión no requieren de TD. El NC de la habilidad de ataque es la propia Des del personaje (ver tabla 4). Puesto que el personaje ha conseguido un NE de 3 en esta habilidad su TA con el arco largo es de 5.

Habilidades con armas naturales.

Fue: 7 Agi: 4

Nombre	Tipo	TA
Puñetazo	N	(5,5) 5

Las armas naturales tampoco requieren de TD. El NC de la habilidad de ataque es, según la tabla 4, la media entre la Fue y la Agi del personaje. Todos los personajes tienen al principio de su carrera un NE de 5 en todas sus habilidades con armas naturales. Así pues, el TA en puñetazo del personaje es de 5.

4.3.4 Habilidades con escudos.

Al igual que las armas de precisión no requerían una habilidad de defensa por motivos obvios, los escudos no precisan de una habilidad ofensiva para su utilización.

Aunque de hecho es posible golpear a un contrincante igualmente con un escudo que con cualquier otra arma, el juego se ve simplificado si estos tan sólo disponen de habilidad de defensa. Si se desea un mayor realismo, puede considerarse el escudo como un arma de combate cuerpo a cuerpo del tipo contundente.

El NC de "defensa con escudo" vendrá dado por la Agi y Des del personaje, así que será igual a $(Des+Agi)/2$.

Al nivel de esta habilidad se le denominará Total de Defensa (TD) para caracterizarla como una habilidad de combate.

4.4 La ronda de combate.

El combate se divide en rondas de combate. La ronda es el tiempo en que todos los jugadores implicados en una contienda, tanto principales como secundarios, realizan una de las siguientes acciones:

- un ataque y una defensa con un arma cuerpo a cuerpo o natural.
- tantos ataques como determine la tasa de fuego del arma de precisión utilizada (ver 4.4.3.2).
- una acción simple, de habilidad o característica que sea sencilla.

Para facilitar el desarrollo del juego se ha impuesto el siguiente orden a las acciones ocurridas durante el combate. Se seguirá esta secuencia en cada una de las rondas de combate, que se sucederán hasta el término de la batalla.

- Se deciden las acciones a realizar durante la ronda.
- Cada bando realiza una tirada de iniciativa.
- Se resuelven las tiradas de dados en orden de iniciativa y se contabilizan los daños.
- Se realizan las tiradas de Sal pertinentes.
- Comienza una nueva ronda.

Habilidades con escudos.

Des: 6 Agi: 8

Nombre	TD
Escudo mediano	$(7.5) \cdot 6$

Los escudos no requieren de TA. El NC de la habilidad de defensa es la media aritmética entre la Des y la Agi del personaje. Puesto que este ha conseguido un NE de 5, su TD con escudo es de 6.

TABLA 4. NC para habilidades de combate

Tipo de arma	NC del TA	NC del TD
Armas blancas o punzantes	Des	$(Des+Agi)/2$
Armas contundentes	Fue	$(Des+Agi)/2$
Armas de filo o filo/contundentes	$(Fue+Des)/2$	$(Des+Agi)/2$
Armas de precisión	Des	-
Armas naturales	$(Fue+Agi)/2$	Agi
Escudos	-	$(Des+Agi)/2$

En la árida meseta de Nadeila barrida por el viento del desierto, un grupo de guerreros de la tribu del escorpión embosca y aniquila a toda una partida de caza guaya. Sin embargo, dos cazadores guaya consiguen escapar de la masacre y huir en busca de ayuda. Cuando escondidos tras una duna ambos se creen a salvo, uno de los escorpiones los avista y sale junto a dos compañeros en su persecución. Dado que los escorpiones cabalgan sobre eremues, los cazadores guaya comprenden que no vale la pena escapar y se preparan para la lucha.

Decisión de acciones.

Puesto que tan sólo los personajes guaya son personajes principales se deciden primeramente sus acciones. Uno de los personajes guaya dispone de una lanza larga, así que la asienta en la arena y se prepara para atacar al primer escorpión que se le acerque. El otro cazador guaya tan sólo dispone de un cuchillo. Al darse cuenta de su franca desventaja ante las lanzas de los escorpiones se decide por una acción desesperada: saltará sobre alguno de ellos e intentará desmontarlo de su eremue. Dos de los escorpiones desmontan profiriendo amenazas y hurlos, y deciden encargarse de un cazador guaya cada uno. Mientras tanto, el tercer escorpión observa altivamente la batalla desde su montura.

4.4.1 Decisión de acciones.

En esta fase los jugadores decidirán las acciones de sus correspondientes personajes durante la ronda, así como las de los personajes secundarios que intervengan en la batalla. En cada ronda puede realizarse un ataque y una defensa o una acción simple, de habilidad o característica sencilla. La decisión debe ser lo más concisa posible y debe indicar claramente las intenciones del personaje. Para evitar posibles complicaciones que perjudiquen a uno u otro bando primero se decidirán las acciones de los personajes principales y seguidamente las de los personajes secundarios. Después de que cada uno de los jugadores exponga sus resoluciones, se pasará a la siguiente fase.

4.4.2 Iniciativa.

La tirada de iniciativa nos indica el orden en que todas las acciones transcurren en la ronda de combate. La velocidad con la que se realiza una acción depende de la acción a realizar y en cierta medida de la suerte. La iniciativa vendrá determinada por una tirada de dados (dos de seis caras). Se requerirá una tirada por cada uno de los bandos implicados. Cada uno de los personajes envueltos en el combate modificará esta tirada según la acción que realice en la ronda.

Si dicha acción supone utilizar un arma, este modificador vendrá determinado por un nuevo valor: la velocidad del arma. Este valor está comprendido, como es habitual, entre los números enteros uno y diez inclusive y es un indicador de la longitud y dificultad de manejo del arma. Contra menor sea el número, con más rapidez se llegará a golpear al enemigo. De hecho es más fácil dañar antes al adversario si se maneja una lanza larga que si se enarbola una simple daga, pues para golpearlo con esta última hay que acercarse hasta que su longitud nos sea suficiente para alcanzarlo. Además, no es igual manejar una espada de doble puño, cuyo peso nos impide una rápida reacción, que una espada ancha; un hacha de combate, que hay que equilibrar con el propio peso del cuerpo, que un arco. Las diferencias son numerosas incluso entre armas similares. Una espada corta realiza daño gracias a su afilada punta, la mayoría de su peso se encuentra en su empuñadura para su mejor equilibrio. Una espada larga por su parte tiene el peso distribuido por todo su filo para hacer recaer una mayor fuerza en cada golpe. Aunque las armas son físicamente parecidas, los estilos y técnicas de combate usados con cada una de ellas están bien diferenciados. El valor de velocidad de un arma intenta pues marcar estas diferencias.

Para las acciones que pueden realizarse en una ronda de combate, los modificadores al tiro de iniciativa son los siguientes:

- Atacar con un arma cuerpo a cuerpo, natural o de precisión: + velocidad del arma utilizada.
- Defender: no se aplica.
- Cualquier otra acción: +(10-NH) en una acción de habilidad o +(10-NC) en una acción de característica. No hay modificadores en una acción simple.

Nótese que en las acciones de defensa no es necesario el uso de la iniciativa; simplemente tienen lugar cuando se está siendo atacado.

Una vez que todos los jugadores hayan obtenido el valor de iniciativa de las acciones de sus personajes (y las de los personajes secundarios) se procederá a la resolución de éstas. Las acciones se realizarán en orden ascendente de iniciativa a partir de aquel con la puntuación más baja. Si las iniciativas de dos o más personajes son iguales, se entiende que las acciones ocurren simultáneamente, y sus efectos tienen lugar al mismo tiempo.

4.4.3 Resolución de acciones de combate.

Como se ha visto con anterioridad, existen diferentes tipos de habilidades de combate, que dependen de la clase de arma utilizada. La resolución de las tiradas de dados de dichas habilidades es muy similar a la de las vistas hasta ahora. Existen, eso sí, ciertas diferencias entre las acciones de combate y el resto de las acciones; diferencias contempladas en los siguientes apartados.



Iniciativa.

Uno de los jugadores lanza dos dados de seis caras para determinar la iniciativa de los cazadores guaya. El resultado de la tirada es un 8. El valor final para el lancero guaya es el obtenido al sumar la tirada de iniciativa a la velocidad de su arma. Siendo 3 la velocidad de la lanza, el valor final será de 11. El otro personaje guaya se dispone a saltar sobre un jinete escorpión.

Como esta es una acción de la característica Agi, el valor final se obtiene al sumar la tirada de iniciativa de su bando a diez menos su nivel en dicha característica. La Agi del personaje es 6, por lo que el resultado final es 12. Para determinar la iniciativa de los guerreros escorpión se lanzan nuevamente los dados. El valor obtenido esta vez es 7. Ya que los dos guerreros enarbolan el mismo tipo de arma, el resultado final será idéntico para ambos. Al tratarse de lanzas largas la velocidad de sus armas es 3. Así pues, el valor final será 10 para los dos. Finalizado el cálculo de la iniciativa, el orden de las acciones será el siguiente: primero atacan los dos escorpiónes, cuya iniciativa es 10; después le toca el turno al lancero guaya, cuya iniciativa es 11; y por último golpeará el otro cazador guaya, ya que su iniciativa es 12. El jinete atacado intentará esquivar a su agresor, pero esta acción carece de valor de iniciativa. Esto es debido a que las acciones de defensa se producen en el momento de ser atacado.

Combate cuerpo a cuerpo.

Los dos guerreros escorpión rodean al lancero guaraya hostigándolo con sus lanzas. Uno de ellos tiene un TA de 5. Un jugador realiza la tirada contra la tabla obteniendo un 16. Sin embargo, este valor es demasiado alto para entrar en la tabla. Así pues, el escorpión ha fallado su objetivo. El otro guerrero también dispone de un TA de 5. Se realiza otra tirada, pero esta vez el resultado es 11. Comparando este valor en...

(sigue en la página siguiente)

4.4.3.1 Combate cuerpo a cuerpo.

Las habilidades de un personaje con armas cuerpo a cuerpo vienen determinadas por el TA y el TD del arma. El primer valor representa la destreza del personaje para golpear a su adversario con dicha arma, mientras el segundo es un indicador de su habilidad para detener un ataque.

Debe observarse que un personaje NO puede detener un golpe con el arma con la que atacó (o atacará) en esa misma ronda de combate, a menos que esté usando un arma a dos manos o se indique lo contrario en su descripción (ver 4.6).

Para atacar a un adversario con un arma cuerpo a cuerpo, debe realizarse una tirada contra la tabla usando como NH a comparar el TA del arma utilizada. El ND obtenido será entonces modificado según se vio en el apartado 3.3.4.3. En caso de que el contrario haya declarado el intentar detener o esquivar el golpe, deberá entonces realizar la acción secundaria pertinente, usando como NH a comparar en la tabla el TD del arma o escudo que utilice para parar. Si...

- ...la tirada contra la tabla no tiene éxito (el resultado de la tirada ha sido demasiado alto para entrar en ella), no es necesario el realizar la tirada de defensa ya que el ataque ha sido fallido.
- ...la tirada contra la tabla tiene éxito pero no así la de defensa, el ataque ha tenido éxito y causará daño (ver más adelante).
- ...ambas tiradas tienen éxito, el oponente ha conseguido detener o esquivar el ataque.
- ...la tirada de ataque tiene éxito y el contrario no declaró defenderse o esta incapacitado para ello, se causará daño inmediatamente (ver 4.4.5, Daño).

El personaje atacado puede decidir el esquivar un golpe en lugar de detenerlo. En este caso, el NH de la acción secundaria no será el TD de un arma o escudo, sino la propia Agi del personaje. Esto suele ser realmente útil cuando el personaje es aún novel y sus niveles de habilidad en el combate son escasos.



El gareth, que adorna los cascos de muchos soldados fronterizos, es un indicador de su rango. El dibujo representa a un soldado de élite de un Kane de la vertiente oeste de la cordillera de Leng.

4.4.3.2 Combate a distancia.

Las tiradas de dados para las acciones de combate a distancia no se realizarán como las anteriores contra la tabla, sino contra un ND variable según diversos factores: la distancia y tamaño del blanco, el movimiento de este, la cobertura de que dispone, etc.

Para hallar este ND deberá utilizarse el método dado en el apartado 3.3.3.

Los modificadores más comunes al ND son los de distancia al blanco. No todas las armas de precisión tienen el mismo alcance. Es más fácil golpear a un blanco a larga distancia con un arco de tejo que con una honda. Además, mientras la distancia máxima que puede alcanzar una honda es de unos 100 metros, un buen arco o ballesta puede doblar este alcance. En el juego, todos estos factores vienen representados por el alcance del arma dado en las tablas del apartado 4.6. Los tres valores que allí aparecen separados por barras verticales son lo que llamamos alcance corto, medio y largo del arma respectivamente.

Cualquier blanco que se encuentre a una distancia en metros menor al primer valor, se hallará a alcance corto. Si se encuentra a una distancia menor al segundo valor pero superior al primero, el blanco se hallará a alcance medio. Si por el contrario el blanco se halla a una distancia inferior al tercer valor pero superior al segundo, el blanco se encontrará a alcance largo. No es posible disparar a un blanco que se encuentre a una distancia mayor al alcance largo del arma utilizada a menos que se tenga 7 o más en Fue.

El alcance modificará el ND del disparo de la siguiente forma:

- No habrá modificador por distancia si el blanco se encuentra a alcance corto.
- Si el blanco se halla a alcance medio, el modificador será de +2.
- Si el blanco se halla a alcance largo, el modificador será de +4.
- Si se dispara a un blanco a una distancia mayor que la dada en alcance largo, el modificador será de +2 por cada 10 metros adicionales. No podrá realizarse el disparo si el ND es mayor de 10 debido a este modificador.

El resto de los modificadores se impondrán según las reglas del punto 3.3.3. Algunos factores a tener en cuenta son:

- Movimiento del blanco.
- Tamaño del blanco.
- Movimiento del tirador.
- Cobertura del blanco (ver tipos de escudos en 4.6).
- Tiempo preparando el disparo.

...La tabla se obtiene un ND de 4 para una acción secundaria de defensa. El lancero guaya intenta esquivar el ataque, requiriéndose una tirada de su Agi contra el ND hallado anteriormente. La Agi del personaje es 7. El jugador realiza la tirada y obtiene un 10, por lo que el cazador sale ileso. El personaje guaya, desesperado por su situación, se lanza contra uno de los escorpiones. Su TA es 6. Al realizarse la tirada se obtiene un 9, por lo que el ND de la acción secundaria será de 7. El guerrero escorpión intenta esquivar el ataque. Su NC en Agi es de 7. El jugador que realiza la tirada obtiene un 13. Así pues, el guerrero no consigue evitar la lanza enemiga que se clava dolorosamente en su pierna.

El otro cazador guaya ha llegado hasta el jinete escorpión. Evitando la lanza que este enarbola se lanza contra él intentando derribarle de su montura. Para conocer el resultado de esta acción se requiere una tirada de dados del NC en Agi de uno contra el NH en equitación del otro. La Agi del cazador es 6 y el NH en equitación del guerrero es 7. El jugador realiza la tirada obteniendo un 12. Así pues, el cazador guaya no consigue asirse al jinete que lo evita haciendo retroceder su enemigo y cae al suelo estrepitosamente.

Una vez finalizada la ronda de combate comienza una nueva. Los jugadores deciden otra vez las acciones de todos los personajes. Para conocer el orden de las nuevas acciones se realizan nuevas tiradas de iniciativa.

Combate a distancia.

Nada más caer el suelo, el cazador guaya se aleja rodando para evitar la punta de la lanza enemiga. Rápidamente se pone en pie e intenta sorprender al jinete lanzándole su daga. Su TA en daga como arma de precisión es de 5. Debido a la cercanía entre ambos combatientes se asigna a la tirada un ND de 5. El jugador lanza el dado obteniendo un 9. El guerrero escorpión grita dolorido cuando la daga se introduce en su cuerpo.

Combate con armas naturales.

Lanzando puñetadas al aire, el jinete escorpión obliga a su enemigo a girarse. Con mano temblorosa sostiene su lanza mientras se acerca al desarmado cazador. Este consigue esquivar el débil ataque de su enemigo. Sin embargo, para lograrlo tiene que situarse al lado del enemigo, por lo que queda a merced de los pies del guerrero. El TA del escorpión dando patadas es 6. El jugador que realiza la tirada obtiene un 11. Dado que el cazador guaya ya había realizado una tirada de esquivar en esta ronda, no consigue evitar la patada y cae al suelo de nuevo. Llevándose la mano a la ensangrentada cara se da cuenta de que le han roto la nariz.

Combate sobre montura.

Haciendo caso omiso del dolor, el guerrero escorpión se saca la ensangrentada daga del brazo. Con mirada furiosa se prepara para cargar con su lanza contra el derribado cazador guaya. Su TA con la lanza es 7. Un jugador realiza la tirada y obtiene un 16. El personaje guaya intenta esquivar el ataque, pero falla su tirada de Agi y es atravesado por la lanza enemiga.

El número de veces que puede dispararse un arma de precisión en una ronda viene determinado por la tasa de fuego (TdF) del arma utilizada, que al igual que el alcance, aparece en las tablas del apartado 4.6. El primer disparo se realizará siempre en el momento marcado por la tirada de iniciativa. El segundo disparo se realizará cuando todos los implicados en el combate hayan realizado sus acciones de esa ronda; el tercero cuando todos los tiradores hayan realizado su segundo disparo... Si más de un tirador realizara un segundo o tercer ataque en esta ronda, el orden de disparo seguirá siendo el de iniciativa.

Aunque los sistemas de alcance y tasa de fuego pueden parecer poco realistas (de hecho, el alcance debería variar en función a la Fue del personaje y la TdF en función a su Des) se han impuesto estos métodos por simplificación del reglamento del juego y facilidad de uso. Por supuesto, los jugadores son libres de modificar estas y otras reglas a su gusto.

4.4.3.3 Combate con armas naturales.

El combate con armas naturales se resuelve del mismo modo que el combate cuerpo a cuerpo (mediante tiradas contra la tabla). Dado que las habilidades con armas naturales no disponen de un TD se utilizará como tal la propia Agi del personaje.



El daño sufrido por ataques físicos naturales es especial, como se verá en el apartado 4.4.5.4. Si se pretende noquear a un adversario (cosa que debe declararse antes de la tirada de iniciativa), este deberá realizar una tirada de Sal contra los puntos de daño que se le hayan causado, incluidos los sufridos por la armadura. Si falla la tirada, quedará fuera de combate (ver el apartado 4.4.5 y siguientes para las aclaraciones sobre daño y armaduras).

4.4.3.4 Combate sobre montura.

El combate sobre montura es similar al combate cuerpo a cuerpo debido a que las armas utilizadas en este tipo de contienda están catalogadas en el juego como armas cuerpo a cuerpo. Así pues, para la resolución de las acciones de combate sobre montura deberán emplearse las mismas normas que para la resolución de las acciones de combate cuerpo a cuerpo.

Existen, sin embargo, algunas diferencias, sobre todo cuando el jinete usa lanza de caballería.

Las lanzas de caballería utilizan los modificadores a velocidad y daño (ver capítulo 7, Creación de un personaje) según la Fue y la Agi de la montura y no del jinete.

Cuando dos jinetes intentan golpearse el uno al otro utilizando lanzas no es necesaria una tirada de iniciativa. Ambos golpean simultáneamente, por lo general en el momento de iniciativa uno.

Una lanza ligera se romperá si el ND conseguido con la tirada contra la tabla es igual o inferior a seis. Una lanza pesada tan sólo si es igual o inferior a tres. Una lanza de torneo si es igual o inferior a cuatro.

Si se recibe un golpe de cinco o más puntos de daño (incluidos los recibidos por la armadura) deberá realizarse una tirada de equitación contra un ND igual al daño recibido menos cuatro, o caer.

Una montura no entrenada para la guerra debe intentar controlarse mediante una tirada de equitación al comienzo de cada ronda de combate. Si no se consigue la tirada, la montura puede negarse a entrar en el combate o incluso huir.

Una carga realizada con lanza desde una distancia aceptable causará doble daño.

Para más datos sobre los distintos tipos de lanza y montura, ver el apartado 4.6.

4.4.3.5 Atacando a adversarios indefensos.

Cuando se ataca a un oponente que se encuentre durmiendo, que sea inmovilizado por otros o que se halle desprevenido, no será necesaria una tirada de dados para resolver el éxito del ataque, sino que este será inmediato. Si que deberán, sin embargo, efectuarse las tiradas de daño oportunas si esta acción se realiza en mitad de una contienda o si alrededor del personaje están teniendo lugar otros hechos de armas. Si este no es el caso, el personaje atacante puede decidir el daño que causará a su adversario o incluso su muerte.



Críticos y pifias en combate.

Sin embargo, para un TA de 7, el valor 16 supone un factor de daño negativo. La lanza del guerrero escorpión sólo ha conseguido rozar al cazador guaya. Este, rodando por el suelo, se aleja nuevamente del jinete y se pone en pie jadeante.

A pocos metros, el lancero guaya ha conseguido mantener a raya a los dos escorpiones que le atacan. Por uno de sus brazos serpentea un hilillo carmesí, pero no cede ante sus enemigos. Esquivo el ataque de uno de los guerreros y adelanta su cuerpo hacia el otro, cuya pierna herida no le permite moverse tan deprisa como su compañero. El TA del cazador guaya es 6. El jugador lanza el dado y obtiene por 21, un factor de daño positivo. Para que el guerrero escorpión esquive la lanza la tirada correspondiente deberá ser un crítico. Al tirar los dados se obtiene un 12. La lanza del cazador guaya atraviesa el pecho descubierto del guerrero, que cae al suelo muerto.

4.4.4 Críticos y pifias en combate.

El crítico y la pifia trabajan de manera diferente en las acciones de combate. El crítico propiamente dicho no existe en las tiradas de ataque. En su lugar existen los factores de daño positivos y negativos.

Un factor de daño positivo se produce cuando se golpea a un adversario en un punto débil o vital, causándole más daño del normal. Un factor de daño negativo indica que el ataque tan sólo ha producido al contrincante una herida superficial.

Cuando se usan armas cuerpo a cuerpo, la tabla 5 nos indicará si el ataque efectuado corresponde o no a un factor de daño negativo o positivo. Para ello, debe buscarse en dicha tabla la columna correspondiente al TA del arma con que se golpeó. Cruzando este valor con las dos filas de la tabla señaladas como "Factor de daño +" y "Factor de daño -", obtendremos dos nuevos valores. Si el resultado obtenido en el dado al realizar la tirada de ataque es menor o igual al primero de estos valores (el correspondiente al cruce del TA y el factor de daño positivo), se habrá conseguido un factor de daño positivo. Si por el contrario el resultado de la tirada es igual al segundo valor (TA contra factor de daño negativo), se habrá conseguido un factor de daño negativo.

El crítico y la pifia si existen por el contrario en las tiradas de defensa, por lo cual se determinarán según se explicó en el apartado 3.3.5. Una pifia en defensa provocará que el golpe del adversario se trate como si hubiese conseguido un factor de daño positivo. Por su parte, un crítico en defensa es lo único que puede detener un factor de daño positivo.

TABLA 5. Factores de daño

	Nivel de habilidad									
	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10
F. daño +	-	-	-	01	01	02	02	03	03	04
F. daño -	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19

Debido a que en el combate con armas de precisión las tiradas de dados deben realizarse contra un ND en lugar de contra la tabla, sus factores de daño se hallarán de forma diferente que los vistos hasta ahora. Aunque los factores de daño positivos se obtienen por medio de la tabla 5 del mismo modo que los de combate cuerpo a cuerpo, el

factor de daño negativo se obtiene al conseguir el valor exacto de la tirada en el dado (el obtenido en la tabla de resolución de acciones al comparar NH y ND).

Las armas naturales no tienen tiradas críticas o pifias ni, por lo tanto, factores de daño positivos o negativos.

4.4.5 Daño.

Todo aventurero se encuentra más tarde o más temprano con una situación que amenaza su vida: enemigos sedientos de sangre, feroces bestias, trampas mortales... Y es que la aventura implica peligro. Después de todo, ¿qué emoción habría en no correr ningún riesgo?

En el combate, tanto cuerpo a cuerpo como a distancia, el riesgo es obvio. Debe haber un vencedor y un vencido, y raramente los dos salen ilesos de la batalla.

Los puntos de daño miden la gravedad de las heridas recibidas por el personaje. Cuando se golpea exitosamente a un adversario debe lanzarse un dado de veinte caras para determinar la cantidad de puntos de daño que recibe. Éstos estarán relacionados con la categoría de daño a la que pertenezca el arma utilizada.

Cualquiera de las armas descritas en este reglamento debe pertenecer a una de las cuatro categorías de daño. Éstas son:

- Daño mínimo: se lanza un dado (de veinte caras), su resultado se divide para cuatro y se redondean fracciones hacia arriba. Se abrevia D/4 y se lee "D4".

- Daño ligero: el resultado del dado se divide entre dos en lugar de entre cuatro. Se abrevia D/2 y se lee "D2".

- Daño moderado: el resultado del dado se divide para dos, se redondea hacia arriba y se suma tres al resultado final. Se abrevia D/2+3 y se lee "D2 mas 3".

- Daño severo: el daño causado es el indicado en la tirada de dados. Se abrevia D.

Nótese que las tiradas de daño son las únicas cantidades en el juego que redondean fracciones hacia arriba.

Daño.

En el ejemplo de combate cuerpo a cuerpo el lancero guanyat consiguió herir a uno de los escorpiones. La gravedad de la herida está en relación con la categoría de daño a la que pertenece el arma utilizada. La lanza larga puede producir D/2+3 puntos de daño. El jugador realiza la tirada y obtiene un 17. Este valor se divide para dos y se redondea hacia arriba. Al resultado se suma tres para dar finalmente 12. Estos son los puntos de daño que recibe el guerrero escorpión.

Sal, Agi y Fue como daño máximo soportable.

La Sal del escorpión herido es 6, su Agi 7 y su Fue 6. Al ser el daño recibido superior a la Sal, esta se reduce a cero. Además, la Agi también se reduce quedándose en 1. Un jugador realiza una tirada de la Sal inicial contra un ND de 1. El resultado es un 13, por lo que el guerrero no se desmaya. Se precisa otra tirada para saber si existe pérdida de sangre. La tirada es de la Sal inicial contra un ND de 8 y se obtiene un 11. Así pues, el guerrero pierde sangre. Al final de cada ronda de combate se le descuenta un punto de característica.

Armaduras.

El lancero guaya se enfrenta ahora a un sólo enemigo. Este no se muestra muy afectado por la muerte de su compañero pues ataca con renovada furia. El cansancio empieza a afectar al cazador, cuyos reflejos no consiguen evitar uno de los golpes del guerrero escorpión. Uno de los jugadores realiza la tirada de dados para conocer los puntos de daño que recibe el personaje. Se obtiene un 8, que dividido para dos y sumado a tres da finalmente un 7. Sin embargo, este no es el daño que recibe el cazador, ya que viste una piel de keronte que le...

(sigue en la página siguiente)

4.4.5.1 Daño máximo soportable.

La suma de las características de Sal, Agi y Fue de un personaje determina el daño máximo soportable por éste. Cuando un personaje es dañado, los puntos de daño que le han sido infligidos deben restarse de estas características. Primeramente se reducirá la Sal del personaje. Cuando ésta llegue a cero, los puntos de daño restantes serán sustraídos de su Agi. Una vez que ambas características han llegado a cero, la característica Fue será la reducida.

Aunque los puntos perdidos pueden llegar a recuperarse, el tener estas características dañadas tiene sus consecuencias.

Cuando la característica de Sal se reduce a cero, es preciso realizar una tirada de dados de la Sal inicial contra un ND de uno. Si ésta se consigue, el personaje no sufre ningún mal añadido, pero si no es así, caerá desmayado y no podrá reincorporarse hasta que otros lo ayuden o hasta que transcurra un tiempo prudencial.

Cuando la Agi se reduce a cero, esta característica dejará de poder utilizarse como TD en el combate. Además, los totales de defensa de todas las armas (y escudos) del personaje se reducirán temporalmente a la mitad. Ésta penalización cesará una vez que el personaje consiga recuperar al menos un punto de Agi.

Si la Fue del personaje llega a cero, se lanzará un dado de seis caras para determinar el número de rondas que este pasará en estado de coma. Si al término de este periodo de tiempo no se ha conseguido sanar al personaje, este habrá muerto (ver 4.4.5.7).

Una herida que de un sólo golpe inflija ocho o más puntos de daño puede provocar pérdida de sangre. Esto ocurrirá si tras recibir una herida de estas características se falla una tirada de la Sal inicial contra un ND de ocho. La pérdida de sangre equivale a perder un punto de característica al final de cada ronda de combate. Ésta pérdida no cesará hasta que se consiga una tirada exitosa de primeros auxilios sobre la herida (ver 3.6, Descripción de las habilidades).

En las características Sal, Agi y Fue hay que diferenciar entre el estado actual de la característica y el estado inicial de las mismas. Aún estando dañadas, todas las tiradas con estas características se realizarán con el NC inicial (si bien, pueden existir algunas modificaciones a estas tiradas, ver 4.4.5.4). El nivel de una característica nunca puede ser superior a su nivel inicial. Para más detalles ver el apartado 4.4.5.6, Curación.

4.4.5.2 Armaduras.

En un ambiente medieval-fantástico como el desarrollado en éste reglamento, el uso de alguna clase de protección en el combate es comúnmente utilizado. La protección clásica, la armadura, puede presentarse de múltiples formas: desde la simple protección de la piel de un animal hasta las más robustas corazas. A efectos de juego y para simplificar la amplia gama de protecciones existentes, las armaduras se dividen en:

- Armadura ligera: engloba la armadura de cuero, la armadura tachonada, la acolchada y algunas otras que permiten cierta agilidad de movimientos al mismo tiempo que protegen.
- Armadura media: cotas de mallas o anillos, armaduras lamelares o de escamas, este tipo de armaduras medianamente pesadas son las típicas del soldado de infantería.
- Armadura pesada: la armadura de campaña y la coraza son ambas armaduras pesadas, difíciles de transportar y casi inexpugnables.

Una armadura se caracteriza por los puntos de daño que es capaz de absorber, los cuales son denominados Puntos de Armadura (PA). Cualquier herida causada al personaje será reducida en tantos puntos de daño como puntos de armadura tenga la protección que este utilice. Los puntos de daño que sobrepasen esta defensa, se restarán a las características del personaje tal como se explicó en el apartado anterior.

Las armaduras ligeras tienen entre tres y seis PA, las medias entre siete y diez, y las pesadas entre once y catorce.

Los puntos de armadura pueden ser reducidos por un ataque especialmente violento. Cuando el poseedor de una armadura es objeto de un factor de daño positivo los PA de ésta se reducen en una unidad. Si los PA llegan a cero, la armadura quedará totalmente inutilizada. Sólo es posible reparar una armadura si al menos tiene un punto de armadura y se consigue una tirada de fabricación en el material del que esté construida contra un ND variable según lo habitual que se esté a este trabajo. Cada tirada de dados aumentará un PA. Arreglar una armadura cuesta tiempo, así que tan sólo se podrá realizar aproximadamente una tirada cada día para armaduras ligeras, cada tres días para armaduras medias y cada semana para armaduras pesadas.

Muchos animales disponen de PA naturales que les son dados por la dureza de su propia piel. Esto es lo que se llama armadura natural. Todas las reglas anteriores se aplican de igual forma en las armaduras naturales, a excepción de la que habla de la reducción de los PA por ataques especialmente violentos que no se aplica.



...protege. La armadura de piel de keronte es una armadura media con seis PA, así que esta protección sólo permite el paso de un punto de daño. Escarmentado por el rasguño y haciendo un último esfuerzo, el cazador guanya consigue romper la defensa de su enemigo. Con un grito agónico el guerrero escorpión cae al suelo atravesado por la lanza del exhausto cazador.

Factores de daño.

Cuando el jinete escorpión atravesó con su lanza al otro cazador guaya, se obtuvo un factor de daño negativo. La lanza de caballería ligera puede hacer normalmente hasta $D/2+3$ puntos de daño. Al reducirse de categoría, el máximo daño que puede producir es de $D/2$ puntos de daño. Un jugador realiza la tirada y obtiene un 15. Dividiendo y redondeando da finalmente un 8. La armadura de piel de keronite suele tener 6 PA. Sin embargo, en anteriores combates, la armadura del cazador ha perdido dos de estos puntos. Así pues, el personaje guaya recibe 4 puntos de daño.

Daño con armas naturales y sobre montura.

Una patada puede producir $D/4$ puntos de daño. Cuando el jinete escorpión golpeó al cazador guaya de esta manera, un jugador realizó una tirada de dados. El resultado fue un 20. Dividiendo este valor entre cuatro se obtuvo finalmente un 5. La armadura del cazador absorbe 4 puntos de daño. De esta manera el personaje guaya sólo recibió uno de los cinco puntos. Cuando el jinete escorpión se lanzó posteriormente con el eremue sobre el derribado cazador, el daño causado no fue el doble del habitual. Esto se debe a que la carga no fue efectuada desde una distancia aceptable.

4.4.5.3 Factores de daño.

Como se explicó anteriormente, un factor de daño positivo aumenta el daño causado a un adversario, mientras uno negativo disminuye esta cantidad. Para medir la proporción en que el daño aumenta o disminuye se utiliza la tabla de progresión de daño.

TABLA 6. Progresión de daño

1 — $D/4$ — $D/2$ — $D/2+3$ — D — $D+3$

Si se consigue un factor de daño positivo, el tipo de daño del arma se verá incrementado un lugar a la derecha en la tabla. Así pues, si utilizamos un arma que realiza una categoría de daño moderada ($D/2+3$) y conseguimos un factor de daño positivo, causaremos a nuestro adversario D puntos de daño (un daño severo en lugar del moderado).

Si se consigue un factor de daño negativo el tipo de daño se reducirá en una categoría (un lugar a la izquierda en la tabla de progresión).

La tabla 6 es también utilizada cuando se obtienen diversos modificadores a una tirada de daño (el más común es el otorgado por la característica Fue del personaje, ver capítulo 7, Creación de un personaje). Por cada modificador de ± 3 se habrá de emplear el daño inmediatamente superior o inferior de la tabla según corresponda. Así, un daño de $D/2+3$ con un modificador de $+5$ se convertirá inmediatamente en un daño de $D+2$.

4.4.5.4 Daño con armas naturales y sobre montura.

El daño sufrido por ataques físicos naturales es especial. Si durante una pelea los puntos de Sal, Agi y Fue de uno de los contendientes llegan a cero, este no morirá, sino que tan sólo caerá exhausto y posiblemente desmayado. La mitad del daño sufrido por ataques físicos naturales desaparecerá al final de la pelea o cuando el personaje tenga un momento de descanso.

El daño sufrido por el ataque de un animal mediante sus garras, colmillos, etc., no cumple esta regla. Todo el daño obtenido en el dado se aplicará al personaje normalmente y cuando la Fue de éste llegue a cero, entrará en estado de coma (ver 4.4.5.7).

Como se ha dicho anteriormente una carga desde una distancia aceptable sobre montura y con lanza, causa el doble del daño habitual. El personaje deberá lanzar dos veces el dado con la finalidad de averiguar los puntos de daño causados. Tras sumar los resultados, se aplicarán los posibles modificadores.

4.4.5.5 Resultados del daño en la capacidad de acción.

Como resultado de las heridas recibidas, las características de un personaje pueden quedar dañadas. Esto puede influir en las acciones del personaje de forma negativa. Si un personaje intenta realizar una acción de característica o de habilidad basada en una de las capacidades dañadas, se puede imponer un modificador a la tirada de dados que dificulte el éxito de la acción. Éste modificador estará de acuerdo con la siguiente tabla:

• Daño ligero (de un punto a 1/4 del NC total):	+1 ó +2
• Daño moderado (de 1/4 a 3/4 del NC total):	+3 ó +4
• Daño severo (3/4 ó más del NC total):	+5 ó +6

Resultados del daño en la capacidad de acción.

El primer guerrero escorpión que fue herido recibió 12 puntos de daño, lo que redujo completamente su Sal y dejó su Agi en tan sólo un punto. Así pues, su Agi había recibido un daño severo. Cuando el lancero se abalanzó sobre él por segunda vez, se le impuso una penalización de +5 a la tirada para esquivar. De esta manera no pudo evitar el ataque y cayó muerto.

55

4.4.5.6 Curación.

La curación de un personaje puede llevarse a cabo de diversas formas. Ninguna de ellas permite el aumentar los niveles de las características dañadas por encima de su nivel inicial. La forma de curación más común es la conseguida mediante una tirada de primeros auxilios (ver apartado 3.6, Descripción de las habilidades). Sin embargo, el personaje puede sanar naturalmente si sus heridas son leves. Si tan sólo la Sal del personaje está dañada (y no se encuentra a cero) este recuperará un punto de Sal por cada hora de reposo total.

4.4.5.7 Muerte de un personaje.

Cuando tanto la Sal como la Agi como la Fue de un personaje llegan a cero, éste cae en un estado que podríamos denominar de coma. El personaje no está muerto, pero lo estará si no recibe ayuda inmediatamente. El personaje puede estar en este estado durante un dado de seis rondas de combate. Si no se está en combate el resultado de la tirada representará el número máximo de veces que puede intentarse la curación inmediatamente tras la caída en coma del personaje. Una tirada exitosa de primeros auxilios, hará recuperar al personaje un punto de Fue inmediatamente. Una vez sanado, el personaje deberá tener un reposo total para poder continuar con sus actividades cotidianas.



De pronto, un grupo de guerreros escorpión aparece sobre una duna y rodea a los dos cazadores guaya. Estos se debaten ante sus agresores hiriendo a varios de ellos antes de ser atravesados por las lanzas enemigas.

4.4.6 Fin de la ronda de combate.

Una vez terminada la ronda de combate (determinando decisiones, resolviendo iniciativas y acciones, calculando daños...) una nueva ronda de combate comienza. Este ciclo continuará hasta que uno de los bandos implicados consiga la victoria, la rendición, o algún otro hecho de por terminado el combate.

4.5 Ataques múltiples (regla opcional).

Como se ha explicado con anterioridad, los ataques múltiples se resuelven por orden de iniciativa como en el caso de las armas de precisión (ver 4.4.3.2). Sin embargo, si los diferentes ataques son realizados mediante diferentes medios (una espada y una daga, un mordisco y un zarpazo...) todos los ataques tendrán lugar en el mismo momento de iniciativa.

Como regla opcional, un personaje sumamente hábil en el uso de sus armas puede decidir el realizar más de un ataque o defensa por ronda de combate aunque su precisión disminuya. Así pues, un personaje con un TA de seis a ocho en una de sus armas, puede decidir realizar dos acciones por ronda con esa arma. El TA o TD de cada una de las acometidas será tan sólo la mitad del normal. Si el TA con el arma es de nueve o diez, el personaje podrá decidir el realizar hasta tres acciones, en cuyo caso el TA o TD utilizado en cada una de ellas será tan sólo un tercio del normal.



4.6 Lista de armas y escudos.

La siguiente tabla enumera diferentes tipos de armas que pueden ser utilizadas a lo largo de una sesión de juego. En ella se muestra además de la denominación del arma, su tipo, velocidad, categoría de daño, y tasa de fuego y alcance para las armas de precisión. En caso de que se desee utilizar un arma que no aparezca en la tabla, sus características pueden ser determinadas fácilmente comparándola con armas similares.

En la descripción de algunas de las armas pueden aparecer más de una posible forma de utilización en la columna "tipo". Estas armas pueden utilizarse de la forma que el jugador considere más apropiada o ventajosa para su personaje, no requiriéndose más que una habilidad para cualquier forma de utilización. Esto, sin embargo, no ocurre con aquellas armas que pueden utilizarse tanto en combate cuerpo a cuerpo como a distancia. Dichas armas requieren de habilidades diferentes: una para su forma de utilización como arma cuerpo a cuerpo y otra como arma de precisión. Los NE de estas armas deberán subirse por separado, aunque al aumentar en un punto el TA del arma en combate cuerpo a cuerpo su TA como arma de precisión aumentará medio punto (esta cantidad no será efectiva hasta que el TA tenga un valor entero, o sea, hasta que se consiga otro medio punto).

TABLA 7. Lista de armas y escudos

Nombre	Tipo	Vel.	Daño	TdF	Alcance
Alabarda (2M) §	P	4	D	-	-
Arco corto (2M) #	Pr	4	-	2	50/100/150
Arco corto compuesto (2M) #	Pr	4	-	2	50/100/180
Arco largo (2M) #	Pr	5	-	2	70/140/210
flecha de guerra	-	-	D/2	-	-
flecha de caza	-	-1	D/4	-	-
Ballesta ligera #	Pr	5	D/2	1	20/40/60
Ballesta media (2M) #	Pr	6	D/2+3	1	60/120/180
Ballesta pesada (2M) #	Pr	7	D	1/2	80/160/240
Cabezazo	N	8	D/4**	-	-
Cayado &	C	5	D/4	-	-
Cerbatana	Pr	5	D/4	3	3/6/10
Cimitarra	F	6	D/2+3	-	-
Cuchillo #E	P/Pr	7/3	D/4	3	5/10/15
Daga #E	P/Pr	7/2	D/4	3	10/20/30
Dardo #&	Pr	3	D/4	3	10/20/40
Empujón	N	8	D/4***	-	-
Espada bastarda	F	6	D/2+3	-	-
Espada bastarda (2M)	F	5	D/2+3	-	-
Espada ancha	F	6	D/2+3	-	-
Espada de doble Puño (2M)	F	6	D	-	-
Garrote	C	7	D/2	-	-
Garrote de guerra (2M)	C	8	D/2+3	-	-
Gran Hacha (2M) §	F	7	D	-	-
Gran martillo (2M) §	C	7	D	-	-
Guadaña (2M) §	F	7	D/2+3	-	-
Hacha de combate	F	6	D/2	-	-
Hacha de combate (2M) §	F	5	D/2+3	-	-
Hacha de mano #E	F/Pr	6/4	D/2-D/4	2	10/20/30
Honda #	Pr	4	D/4	1	40/80/160

Analaya, tormenta de arena

Honda cayado #	Pr	4	D/4	1	30/60/90
Hoz #	F	8	D/4	-	-
Jabalina £	P/Pr	4/4	D/2	2	20/40/60
Lanza de caballería ligera #S	P	3	D/2+3	-	-
Lanza de caballería pesada #S	P	3	D	-	-
Lanza corta	P	4	D/2	-	-
Lanza corta (2M)	P	3	D/2+3	-	-
Lanza larga (2M)	P	3	D/2+3	-	-
Lanza de torneo #S&	P	3	D/4	-	-
Látigo	P*	5	D/4	-	-
Main Gauche	P	6	D/2	-	-
Martillo de guerra	C	7	D/2+3	-	-
Maza campesina de bola y cadena	C	8	D/2+3	-	-
Maza campesina militar (2M)	C	7	D	-	-
Maza campesina de triple cadena	C	6	D/2+3	-	-
Maza ligera	C	6	D/2	-	-
Maza pesada	C	7	D/2+3	-	-
Maza pesada (2M)	C	6	D/2+3	-	-
Patada	N	8	D/4**	-	-
Pica (2M) §	P	3	D	-	-
Piedra #£	C/Pr	9/4	D/4	3	10/20/30
Presa	N	8	D/4****	-	-
Puñetazo	N	8	D/4**	-	-
Rapier	F/P	6/5	D/2+3	-	-
Red #£	C/Pr	7/6	D/2	1/2	3/5/10

El arma no tiene TD.

& El arma no puede realizar un factor de daño positivo.

£ Al otorgar 1 NE al TA de esta arma, el NE del arma utilizada como arma de precisión aumenta 1/2 punto.

\$ Deben utilizarse los modificadores a velocidad y daño de la montura y no del jinete. Las monturas entrenadas para la guerra se clasifican en relación a su calidad y corpulencia como monturas pesadas y ligeras a efectos de juego. Una lanza pesada tan sólo puede utilizarse sobre montura pesada.

§ No puede realizarse un ataque y una defensa con esta arma en la misma ronda de combate.

* El látigo tan sólo se considera un arma punzante a efectos de juego, ya que su utilización requiere más del uso de la Des que de cualquiera de las otras características.

** Todas las armas naturales hacen mitad de daño (ver 4.4.5.4).

*** El empujón, además de realizar mitad de daño como las otras armas naturales (ver 4.4.5.4), puede hacer perder el equilibrio del contrario. Si éste no consigue detener o esquivar el ataque, será desplazado un dado de tres (un dado de seis caras dividido para dos) metros e incluso puede caer al suelo si falla una nueva tirada de Agi contra ND 5.

**** La presa realiza el daño normal de un arma natural (ver 4.4.5.4) cada ronda que se mantiene. Para romper la presa, el adversario debe gastar una ronda de combate entera en intentarlo, realizando una tirada de su Fue contra la del agresor.

Al igual que con las armaduras, los diferentes tipos de escudos se han dividido en tres categorías:

- Escudo pequeño: su pequeño tamaño no impide el realizar cualquier tipo de acción con la mano que lo sujeta. El escudo de hebilla utilizado por los arqueros sajones es un ejemplo de esta categoría.

- Escudo mediano: es el más común y algunos de sus representantes son el escudo de heraldo, el medieval de cometa o el redondo vikingo. Es de gran utilidad contra ataques de precisión, ya que aumenta el ND del disparo en una unidad.

- Escudo grande: comúnmente utilizados por soldados de infantería, dificulta aún más la tirada de disparo con un arma de precisión añadiendo un +2 al ND. Un ejemplo claro de este tipo de escudo es el gran rectangular utilizado por los ejércitos romanos.



Capítulo 5

Magia

En este capítulo se aborda un novedoso método de magia que, sin recurrir a largas listas de conjuros, abarca todos los efectos mágicos imaginables por los jugadores y se explica la forma que toma el poder mágico en el mundo del juego. Se habla de la interpretación del personaje mago y de la forma de llevar a cabo sus hechizos.

5.1 La magia de Analaya.

Al igual que ocurría con el combate, la magia es esencial en un mundo de ambiente fantástico. La magia nos permite romper las leyes de lo cotidiano, trastorna nuestra percepción de la verdad, se enfrenta a la lógica y poco a poco, imbuye nuestras ideas de la fantasía de la irrealidad hecha realidad.

Analaya ofrece un sistema de magia abierto a las inquietudes del personaje mago. Todo lo que éste desee hacer podrá conseguirlo (aunque no sin dificultades). Para ello, el juego plantea una filosofía del saber mágico totalmente diferente a la habitualmente empleada en los juegos de rol. Si bien las reglas expuestas en este capítulo se hubiesen simplificado de adoptar el método de listas de conjuros tradicional, en el que el personaje elige uno u otro hechizo de entre los propuestos en las listas del manual, es seguro que todos los jugadores encontrarán muchas ventajas a este nuevo sistema. Si, aun después de haberlo probado, los jugadores deciden continuar con el sistema tradicional, no les debería resultar difícil adaptar las listas de conjuros de cualquier otro juego de rol de ambiente fantástico existente en el mercado al sistema de juego propuesto en este reglamento.



5.2 El kaobao y el Hechizo que libera.

"Ciertos individuos manifiestan lo que, en épocas anteriores a la primera Gran Guerra del Imperio, se dió a conocer como el efecto kaobao. Al parecer, dichos individuos no tienen parentescos o similitudes claras que nos sugieran una elección natural. Tanto el adinerado señor con Derecho de Residencia cuya Casa se encuentra más allá de las incomodidades del Caena de Athel Eriandor, como el noble campesino de Blancastorres nacido en el seno de una familia por otra parte totalmente normal, pueden presentar dicha influencia. En pocas palabras, el kaobao es el poder sobrenatural que aparece naturalmente en algunas personas y que les permite, en cierta medida, distorsionar la realidad tangible a voluntad."

de "Reflexiones" del Deadán Eneas Quervius.

"Sobre su cabeza apareció la brillante espada y entre sus manos se hizo la luz. Y he aquí que el gigante asombrado se arrodilló y suplicó perdón. Pero mucho mal había hecho ya a esta tierra. De muchos ninguna piedad había tenido y ninguna se merecía del Archimago. Y con toda justicia, el bajo la mano y el ígneo filo atravesó limpiamente el cuello que ni diez hombres hubían podido abarcar de parte a parte, de forma que la cabeza cayó rodando a los pies de mi señor."

de "La Gesta de Aned Enladián" de Aga Edar.

"Desde la más tierna niñez, el individuo va descubriendo este poder natural. Al principio, este se presenta en forma de pequeñas ilusiones visuales o sonoras, pequeños trucos que el individuo puede crear a voluntad. Las habilidades del mago crecen desde su infancia hasta que por fin consigue controlarlas plenamente. Sin embargo, éstas habilidades son mínimas y tan sólo le dan acceso a poderes menores de protección e ilusión. Es durante este periodo de aprendizaje cuando se crea en el sujeto la reminiscencia de una fórmula, el recuerdo de ciertas palabras de saber arcano, de ciertos gestos y oscuros conocimientos. En un rincón de su memoria surge poco a poco, como si siempre hubiese estado allí, el Hechizo que libera."

del Deadán Eneas Quervius, "Reflexiones".

"...cuando de la gruta surgió un grito desgarrador y, en contra de las ordenes de mi señor, allí fui yo para descubrir que le acaecía. Y por el oscuro túnel me llegó un resplandor lapislázuli que hirió mi vista y me hizo retroceder, y tan sólo el apercebirme del peligro que podía correr mi amo me dió fuerzas para continuar. Y así entré en la Caverna donde el Fuego mora y vi a un hombre erguido cuyo semblante no reconocí al principio, sino tras que se acercase a mí y me hablase con la voz de mi amo, pues parecía en este hombre mucho más noble su porte y más fuerte su complexión y había como un aura que le rodeaba, y entre príncipes habría sido digno de majestad. Y me dijo: 'He vencido la batalla más ardua de mi vida'..."

de Aga Edar, "La Gesta de Aned Enladián".

"Aunque no existe una opinión generalizada acerca de la procedencia del Hechizo que libera, al parecer su realización permite acrecentar los poderes del mago, permitiéndole el acceso a fuerzas aún mayores de las que hasta ese momento controlaba. Aun así, no es de extrañar el escaso número de personas que disfrutan de estos beneficios, y es que, durante la ceremonia de realización del Hechizo, muchos han muerto, desaparecido o enloquecido víctimas de la brutal corriente de poder mágico desencadenada. Por eso, la mayoría se conforman con un poder limitado pero seguro (aunque con el tiempo el kaobao se debilita, y este poder desaparece tan misteriosamente como surgió). Muchos son los que hablan del Hechizo que libera como de una prueba de selección. Tan sólo los más fuertes, los de mayor autocontrol y fuerza de voluntad consiguen superar dicha prueba, tan sólo sobreviven los que consiguen controlar el poder de su kaobao."

de "Reflexiones" del Deadán Eneas Quervius.

El kaobao.

Un habitante de la fortaleza de Latness Kane, en el extremo occidental de los Reinos Fronterizos, manifestó durante su niñez el efecto kaobao, ya que el jugador que lo controla realizó con éxito la tirada de dados pertinente en la creación del personaje. Tras esta tirada, se lanzaron de nuevo los dados para averiguar la fuerza de su kaobao y su poder. En el dado se obtuvo un 15, que dividido entre dos y redondeado hacia abajo resultó un valor final de 7. Este es el valor tanto de la fuerza como del poder del kaobao del personaje. Ambos números fueron anotados al dorso de la hoja de registro.

La habilidad de invocación.

El personaje fronterizo tiene una Men de 7 y una Des de 6. El NC de su habilidad de invocación es, según la tabla 1, Habilidades por grupos, media de ambos valores. En este caso el NC es de 6. Debido a que el personaje aún no ha liberado su kaobao, su NH en invocación será de NC partido por cuatro, o sea, de uno.

Durante la creación de personajes, los jugadores realizarán una tirada de dados que determinará si sus personajes principales manifestaron el efecto kaobao en su niñez (ver capítulo 7, Creación de un personaje). Si alguno de los personajes consigue esta tirada, podrá utilizar los poderes de la magia según se explica más adelante. Además, conocerá el Hechizo que libera y podrá utilizarlo en cualquier momento de la narración para acrecentar sus poderes (ver 5.6).

Un dato a tener en cuenta en la realización de un efecto mágico cualquiera es la fuerza del kaobao del personaje, o sea, el poder que este guarda en su interior. Para determinar este nuevo valor, comprendido como siempre entre 1 y 10, se lanzará el dado de veinte caras y se dividirá para dos el resultado redondeando las fracciones hacia abajo. El valor resultante se anotará al dorso de la hoja de registro del personaje como la "Fuerza del kaobao".

Los puntos de poder del kaobao son iguales a los de su fuerza y también serán anotados al dorso de la hoja de registro. Este valor es esencial en la liberación del kaobao, como se verá en el apartado 5.6.



5.3 La habilidad de invocación.

La habilidad de invocación representa la destreza del personaje dentro del ámbito de la magia. Para todos los personajes no magos, el nivel de esta habilidad será siempre cero; será totalmente inútil el otorgarle puntos de experiencia (ver capítulo 6, Experiencia). Si el personaje es un mago, el nivel de esta habilidad será igual al NC/4 a NE cero. Este nivel de experiencia no podrá ser aumentado a menos que el personaje libere su kaobao. Una vez que el NE deje de ser cero, el NH será como de costumbre media aritmética de éste con el NC. Además, el NH de invocación NUNCA podrá ser mayor que la fuerza del kaobao del personaje, y todos los puntos de experiencia que se le otorguen a partir de ese momento se perderán.

5.4 Los puntos de poder.

Como se explicó en el capítulo 2, el proceso de realización de un efecto mágico es complejo para la mente humana y su desarrollo supone un gran esfuerzo físico y mental. Los puntos de poder indican la intensidad máxima admisible de dicho esfuerzo.

Cuando se lanza un conjuro se gastan puntos de poder. Cuanto más poderoso sea el hechizo, más puntos de poder habrá de gastarse en su consecución. Si en algún momento el poder del mago llega a cero, éste caerá exhausto y probablemente desmayado (Sal contra 5 en la tabla de resolución de acciones) hasta que recupere al menos un punto de poder. Estos se recuperan a razón de un punto por hora de inactividad mágica, aunque nunca podrán superar el valor inicial (Men*2). Si por algún motivo los puntos de poder del mago alcanzan valores negativos, hay probabilidad de que el mago muera instantáneamente. Para determinar este resultado deberá realizarse una tirada de Sal contra los puntos de poder actuales sin tener en cuenta su signo (si este valor es mayor de diez, se considerará diez el ND). NO puede realizarse ningún conjuro cuando el poder del personaje es negativo, así que este deberá esperar a que sus puntos se regeneren naturalmente.



63

5.5 El modificador de control mágico.

El modificador de control mágico indica la competencia del personaje como mago. Para hallarlo deberá buscarse en la siguiente tabla la media aritmética de la Men y la Des del personaje con la fuerza de su kaobao, es decir: $(Men+Des+Fue \text{ del kaobao})/3$. Este valor se anotará en el apartado "Control mágico" de la hoja de registro.

TABLA 8. Modificador de control mágico

$(Men+Des+Fue \text{ del kaobao})/3$	Control mágico
01	-3
02-03	-2
04	-1
05-06	0
07-08	+1
09	+2
10	+3

El modificador de control mágico.

La media aritmética entre la Men y Des del personaje con la fuerza de su kaobao es igual a 6. Buscando este valor en la tabla 8, obtendremos el modificador de control mágico del personaje, en este caso, cero.

Liberación del kaobao.

Tras varias sesiones de juego, el jugador que maneja al personaje fronterizo decide que este libere su kaobao. De esta forma, el personaje tendrá acceso a poderes mayores a los que hasta ahora controlaba, ya que podrá aumentar su habilidad de invocación. Los puntos de poder mágicos del personaje son una cantidad doble a su NC en Men. Al realizar el Hechizo que libera, el personaje pierde automáticamente 10 puntos de poder, reduciéndose estos a 4. Como este valor es mayor de cero, el personaje sigue consciente y puede proseguir con la ceremonia. Los puntos de poder actuales del personaje se comparan con los de su kaobao en la tabla de resolución de acciones. El valor obtenido en la tabla es un siete. El jugador lanza el dado y obtiene un once. ¡Mala suerte! Sus puntos de poder se ven reducidos a tres, mientras los de su kaobao se mantienen en siete. La nueva tirada deberá ser menor a seis (tres contra siete en la tabla) para beneficiar al personaje. Tras varias tiradas de dados en las que la suerte le sonríe, el jugador consigue por fin reducir los puntos de poder de su kaobao a cero. Aunque los signos propios han quedado tan sólo en uno, estos se recuperarán al cabo del tiempo. Así pues, el NE de la habilidad de invocación aumenta a uno. Su NH es ahora de tres, y de ahora en adelante podrá aumentar la habilidad otorgándole puntos de experiencia (ver capítulo 6).

Decisión del efecto mágico.

Mientras el personaje fronterizo regresa a su hogar después de un largo viaje, dos hombres armados le salen...
(sigue en la página siguiente)

5.6 Liberación del kaobao.

Para poder aumentar el NE de la habilidad de invocación y poder así adquirir mayores poderes mágicos, el personaje deberá realizar el Hechizo que libera.

Nada más comenzar la recitación del Hechizo, el gran esfuerzo mágico al que se ve sometido el personaje hace que este pierda inmediatamente 10 puntos de poder. Si los puntos de poder llegan a cero o a valores negativos se seguirán las reglas dadas en el apartado 5.4.

Si el personaje sigue consciente y tiene al menos un punto de poder, deberá efectuarse un "combate" entre los puntos de poder actuales del hechicero y los de su kaobao. En la tabla 2, Resolución de acciones se compararán dichos valores (se tomará el poder del hechicero como NH en la tabla y el poder de su kaobao como ND). Si se tiene éxito en la tirada de dados, el kaobao perderá un punto de poder. De lo contrario será el mago el que pierda un punto. La confrontación deberá continuar hasta que uno de los dos contendientes agote sus puntos de poder.

Si el hechicero agota sus puntos de poder, el personaje ha enloquecido, muerto o desaparecido durante la liberalización de su kaobao, se convertirá inmediatamente en un personaje secundario y desaparecerá de la narración. El jugador deberá crear otro personaje para continuar jugando.

Si son los puntos de poder del kaobao los agotados, el personaje habrá conseguido controlar la magia que se escondía en su interior y el NE de su habilidad de invocación aumentará inmediatamente a uno. Posteriormente, y siempre que se gasten los puntos de experiencia requeridos (ver capítulo 6, Experiencia), este NE podrá ser aumentado.

5.7 Lanzamiento de un conjuro.

Cuando un jugador decide realizar un conjuro debe seguir una serie de pasos con la finalidad de poder determinar claramente sus consecuencias.

El primer paso para lanzar un conjuro es el de determinar su efecto. Luego se deberá decidir el campo al que pertenece el efecto deseado y su ND relativo. Igualmente habrá de comprobarse que se disponen de suficientes puntos de poder e incluso si el poder del kaobao se desencadena fuera del control del personaje durante el periodo de debilidad del lanzamiento del conjuro.

5.7.1 Decisión del efecto mágico.

El primer paso que el jugador a de dar a la hora de realizar un conjuro es decidir cual va a ser su resultado. El jugador deberá presentar ante el resto de los jugadores para qué va a servir dicho efecto mágico, cuales van a ser los efectos del conjuro en caso de que este tenga éxito. Dicha exposición debe ser clara y concisa, de forma que no quede duda acerca de la intención del jugador ni se pueda incurrir en malinterpretaciones.

5.7.2 Determinación del campo.

Sobre la descripción del efecto mágico hecha por el jugador se determinará a cual de los cuatro campos de la magia pertenece el conjuro. Todos los conjuros que puede llegar a realizar un mago se encuentran dentro de uno de estos campos. Así pues, los campos engloban efectos mágicos con propiedades comunes. Los cuatro campos de la magia son ilusión, alteración, transformación y creación.

El campo de ilusión abarca todos los hechizos que dan a nuestros sentidos falsas impresiones de la realidad. La ilusión nunca puede ser tan completa que parezca totalmente real, y de hecho, muchos de los resultados conseguidos con este tipo de conjuros son obviamente mágicos. Los magos menores son maestros en este campo.

Alteración agrupa todos los hechizos que cambian las propiedades físicas de algo existente.

Los conjuros de transformación no sólo alteran las propiedades sino también la forma de una sustancia.

Todos aquellos hechizos que conforman algo de la nada pertenecen al campo de creación. Estos hechizos tan sólo pueden ser controlados por los magos más poderosos.

A la hora de determinar el campo al que pertenece cierto efecto mágico el sentido común es sin lugar a dudas la mejor guía. En el apartado 5.7.3 se enumeran las propiedades abarcadas por cada uno de los campos. Con un poco de práctica la determinación del campo no te costará mucho trabajo.

TABLA 8. Modificador a la dificultad de campo

Ilusión	1
Alteración	3
Transformación	5
Creación	8

La dificultad de realización de un conjuro viene determinada por múltiples factores. Uno de los más importantes es el campo al que pertenece el efecto mágico a conseguir. Ya se ha explicado que los efectos del campo de ilusión son realmente sencillos de conseguir. La dificultad aumenta en el campo de alteración, cuyo desarrollo es mucho más intrincado para la mente humana. El campo de transformación comprende hechizos aun más complejos que los de alteración. Por último, los conjuros de creación están reservados a los magos de mayor kaobao y ni tan siquiera ellos se permiten el desatar a la ligera las enormes fuerzas de este campo. En el juego, la diferencia de complejidad de los distintos campos se ve reflejada en el modificador a la dificultad de campo.

... al paso. Los personajes recordan al mago su intención de robarle y le amenazan de muerte si pone algún tipo de resistencia. El primer impulso del mago es dar a los saltadores todo lo que lleva, pero recordando que su poder ha mermado debido a su éxito en la liberación de su kaobao, decide poner en práctica sus recién adquiridas habilidades. Cuatro efectos mágicos le vienen a la mente en un derroche de inspiración. El primero parece poco factible: una gran bola de fuego que calcinase a sus enemigos.

También difícil de conseguir es la segunda opción: se transformaría en un paparrillo y saltaría volando ante los asombrados seguidores. La tercera es realmente ingenua: inmovilizaría a los bandos aumentando su peso y luego les daría los truenos dándose entre ellos. La cuarta opción es un poco arriesgada: haría aparecer tras la colina a un grupo de hombres armados con arcos apuntando a sus enemigos y esperaría que estos huyesen presa del pánico.

Determinación del campo.

Los jugadores deciden que los cuatro hechizos pertenecen a los campos de creación, transformación, alteración e ilusión respectivamente.

5.7.3 Hallando el ND.

Ilusión

La dificultad de los hechizos del campo de ilusión tan sólo es modificada por el número de sentidos a los que se quiere afectar y por la cantidad del efecto a conseguir. Así, los conjuros más sencillos son los que tan sólo afectan a uno de nuestros sentidos (vista, oído, olfato...) y cuya cantidad es mínima (la imagen de un guijarro, un susurro, una caricia). Si el efecto mágico afecta a más de un sentido o en mayores proporciones, el ND tenderá a aumentar.

Para determinar el ND de un hechizo de este campo se hallará en la tabla 10, en la columna dedicada a ilusión, el número de sentidos a los que se quiere afectar, buscando luego en la parte izquierda de la tabla el ND correspondiente a este valor.

La proporción del efecto deseado modificará el ND obtenido como sigue:

• Tamaño o cantidad pequeña	0
• Tamaño o cantidad media	+1
• Tamaño o cantidad grande	+3
• Tamaño o cantidad muy grande	+5

Así, por ejemplo, el llanto de un niño tendría un ND de 1 (afectación un sentido, cantidad pequeña), mientras la ilusión de un castillo que tan sólo pueda verse pero que ni tan siquiera pueda tocarse tendría uno de 6 (afectación un sentido, tamaño muy grande).

Debe recordarse que los efectos conseguidos con los hechizos pertenecientes a este campo serán obviamente mágicos y nunca, a menos que no sean examinados con detenimiento, lograrán parecer totalmente reales.

Alteración

La dificultad de los conjuros de alteración viene determinada por el tipo de propiedad a alterar. Las propiedades más sencillas de alterar son las de los cuerpos materiales: la dureza, el peso, la tenacidad... Las fuerzas físicas, aquellas que pueden producir el equilibrio, el movimiento o la deformación de un cuerpo son más difíciles de alterar. Lo siguiente en cuanto a dificultad es la alteración de las percepciones de un individuo, que incluyen la modificación de cualquiera de sus sentidos además de la de su impresión del tiempo y del espacio (un conjuro de traslación se encontraría en este apartado), seguido de la de sus conocimientos.



La mayor parte de las sacerdotisas callie gozan del poder del kaobao.



Un ejemplo de los poderes de alteración de propiedades físicas.

En la tabla 10, bajo el epígrafe de alteración, se puede observar que todas las propiedades enumeradas anteriormente disponen de más de un posible valor para el ND. Cuando deba asignarse una dificultad a este tipo de conjuros, se elegirá uno u otro valor de acuerdo con la proporción de la alteración. Así, por ejemplo, conseguir frenar una flecha que se acerca a toda velocidad tendría un ND de 6 en lugar de 5, mientras el cambiar las percepciones de un individuo para que sea capaz de ver mejor en la penumbra tendría un ND de 7 en lugar de 8.

Aunque mediante los conjuros de alteración un personaje podría aumentar los niveles de sus características o de sus habilidades, hay que señalar que cada intento tan sólo añadirá un punto a la capacidad afectada y que, como se verá más adelante, el cambio será temporal y terminará por desaparecer.

Transformación

A lo largo de toda la Costa Escarpa y Verde-Aeeled persiste la creencia de la influencia de los cuatro elementos (tierra, agua, aire, fuego) en la sustancia terrena. Todo lo que existe está influenciado por uno de estos elementos: el hombre es una criatura de la tierra, los escamosos a'aqur de las profundidades son seres del agua, los pájaros pertenecen al aire...

A estos cuatro elementos, los sabios erianais anteriores a la primera Gran Guerra Imperial sumaron el kaoda, la esencia de la magia de cuya existencia están formados los productos de este arte.

En la transformación de un elemento en otro no sólo se cambia su forma, sino también su influencia. Existe un ciclo entre los cuatro primeros elementos que indica su tendencia natural a la transformación y que está representado en la figura 1.

Será tanto más difícil realizar un conjuro cuanto mayor sea la distancia en el orden dado en la figura entre los elementos previo y final a la transformación.

Por último, la transformación de cualquier sustancia a la de la magia, muy útil a la hora de construir objetos mágicos (ver 5.9), es la más compleja de todas, ya que el kaoda no pertenece al ciclo natural.

Hallando el ND.

El primer conjuro, del campo de creación, mezcla el efecto de un objeto material (la bola de fuego en este caso) y el de una fuerza física (la fuerza que permite moverse a la bola). Su ND podría ser tanto de 7 como de 8. Los personajes eligen el siete debido al pequeño tamaño de la creación.

El segundo, es una transformación cuya sustancia inicial, el propio personaje, está imbuido del elemento tierra, mientras la sustancia final, el pájaro, pertenece al aire. Dos cambios en el orden de los elementos de la figura uno. Además, se decide que el cambio en la proporción es grande. El ND final de este conjuro será de 6.

El tercer efecto mágico pertenece al campo de alteración. Como lo que pretende alterarse es una propiedad de la materia (su masa), el ND se encontrará entre uno y cuatro. Se otorga un valor de dos basándose en la proporción de la alteración (de unos 150 kilos a, por ejemplo, 500 kilos).

El último hechizo es una ilusión. El jugador...

(sigue en la página siguiente)

Figura 1



Para hallar el ND de un hechizo de transformación se determinará el elemento de influencia de las sustancias inicial y final. En la figura 1 se determinará el número de transiciones de uno a otro según el orden indicado por las flechas, tras lo cual se hallará este valor en la tabla 10, en la columna de transformación. El ND será el indicado en la parte izquierda de la tabla.

La diferencia de proporción entre la sustancia inicial y final también tenderá a aumentar el ND, modificándolo como sigue:

• Cambio en la proporción nulo o mínimo	0
• Cambio en la proporción medio	+1
• Cambio en la proporción grande	+3
• Cambio en la proporción muy grande	+5

Así, un hombre que intentase transformarse en un simple ratón, debería superar una tirada de dificultad 4 (tierra-tierra, ninguna transición, y cambio grande de proporción).

Ha de observarse que cuando un personaje cambia su propio cuerpo por el de otro ser, corre el riesgo de perder su identidad para siempre. Cuanto mayor sea el tiempo que se mantenga la transformación mayor será la probabilidad de que se pierdan los recuerdos e intelecto propios de un ser humano y se empiecen a adquirir los de la criatura cuyo cuerpo se ha adoptado. Cada hora que se mantenga la transformación, el personaje realizará una tirada de Men contra ND 5 con una penalización de +1 al resultado obtenido en la tirada por cada hora subsiguiente a la primera. Si el personaje falla la tirada, se habrá convertido plenamente en el ser cuya forma se adoptó y el jugador deberá crear un nuevo personaje para continuar jugando.

Creación

La dificultad de los hechizos de creación viene determinada por el tipo de propiedad a crear. El efecto más sencillo dentro de este campo es de la creación de sustancia material, de todo aquello que sea tangible. A continuación en orden de dificultad se encontraría la creación de fuerzas físicas como las explicadas en el apartado de alteración, seguida de la cual se encontraría la combinación de ambos efectos, o sea, la creación de materia y fuerza conjuntamente. Por último, la creación más compleja es la de la fuerza vital que hay dentro de cada ser vivo. Muy pocos alcanzan la habilidad necesaria para realizar estos prodigios, por medio de los cuales puede devolverse la vida a un personaje muerto.

Como ocurría en el campo de alteración, cada una de las propiedades descritas en el párrafo anterior disponen de más de un posible valor para el ND. Cuando deba asignarse una dificultad a este tipo de conjuros, se elegirá uno u otro valor de acuerdo con las proporciones de la creación. Crear un mesa, por ejemplo, podría tener un ND de 1, mientras la creación de una montaña tendría uno de 4.



Los edelgana atribuyen sus poderes a los pájaros. Muchos de sus sacerdotes, como el de la ilustración, manifiestan el efecto kaobao.

TABLA 10. ND de efectos mágicos

ND	Ilusión	Alteración	Transformación	Creación
01	Afectación de un sentido	Propiedades de la materia	Un elemento en si mismo	Materia
02	Afectación de dos sentidos	Propiedades de la materia	Un cambio en el orden de elementos	Materia
03	Afectación de tres sentidos	Propiedades de la materia	Dos cambios en el orden de elementos	Materia
04	Afectación de cuatro sentidos	Propiedades de la materia	Tres cambios en el orden de elementos	Materia
05	Afectación de cinco sentidos	Fuerza	Cambio a sustancia mágica	Fuerza
06	-	Fuerza	-	Fuerza
07-08	-	Percepciones	-	Combinación materia-fuerza
09-10	-	Conocimientos	-	Fuerza vital

Tanto a la hora de elegir el campo de determinado efecto mágico, como cuando se ha de determinar su ND, el narrador principal (ver capítulo 8) será siempre quien tenga la última palabra. Esto no quiere decir que estos valores no puedan ser decididos por cualquier otro jugador, sino que él deberá dar su conformidad con dichos valores.

Una vez que se ha determinado el ND del conjuro, existe la posibilidad de que el kaobao del hechicero salga fuera de su control e intente destruirlo. Esto sólo puede ocurrir si el hechicero realiza un efecto mágico de un campo que no sea el de ilusión y además el ND calculado sea de 6 o más. Si esto ocurre, el jugador deberá realizar inmediatamente una tirada de la Men de su personaje contra la fuerza de su kaobao. Si consigue la tirada, el personaje habrá podido controlar la corriente mágica del conjuro. Si no, el personaje enloquecerá, morirá inmediatamente o desaparecerá sin dejar rastro, y el jugador deberá crear un nuevo personaje para continuar jugando.

5.7.4 Realización del conjuro.

Si el hechizo se está realizando en medio de un combate, el jugador deberá determinar el orden de su iniciativa. Los hechizos mágicos tienen efecto en un momento de iniciativa igual a la tirada obtenida por el bando en el que se encuentre el personaje mago más el modificador a la dificultad de campo del hechizo. Durante este tiempo, el personaje deberá estar concentrado en controlar su kaobao, y si por algún motivo pierde la concentración antes de que el hechizo tenga efecto, el conjuro se habrá perdido y el mago deberá comenzar de nuevo. Aun así, el mago perderá una cantidad de puntos de poder igual a la mitad de la cantidad habitual.

...pretende que la ilusión sea suficientemente creíble, así que decide que afectará tanto a la visión como al oído de los asaltantes. Como el jugador desea un gran grupo de arqueros que armen suficiente ruido, se fija la proporción de la ilusión como grande. Así, el ND final será de cinco (dos por la afectación a dos sentidos más tres por la proporción).

Los bandidos, cansados de esperar, deciden atacar al mago y robarle luego. Rápidamente, el personaje frontero se decide por un conjuro que nunca hasta ahora había probado: el de transformación. Como el ND de este conjuro es de seis, existe la posibilidad de que el personaje no consiga controlar el poder de su kaobao. Para ello se realiza una tirada de la Men del hechicero contra la fuerza de su kaobao en la tabla 2. Por suerte, el jugador consigue la tirada y el lanzamiento del conjuro continúa.

Realización del conjuro.

Se realizan las tiradas de iniciativa ya que el hechizo se hará en mitad de un combate. Los asaltantes obtienen un seis en los dados, modificado con +8 por la velocidad de sus dagas. El mago obtiene un ocho, que con el modificador a la dificultad del campo de transformación queda en trece. El personaje conseguirá su hechizo tan sólo un instante antes del ataque de los bandidos.

El poder del personaje queda reducido al realizar el conjuro. El esfuerzo de la concentración resta once puntos a su total, seis por el ND del conjuro y cinco por el modificador de transformación. Como el personaje había estado...

(sigue en la página siguiente)

...entreteniendo a los desocupados con sus trucos en la feria, había gastado cierta cantidad de puntos de poder que todavía no había recuperado. Debido a esto, el personaje mágico queda con -4 puntos de poder. El jugador compara su Sal contra ND 5 en la tabla de resolución de acciones para evitar que el personaje se desmaye. Sin embargo, la fortuna no le sonríe y el mago fronterizo cae al suelo. Además, el jugador realiza una tirada de Sal contra 4 (sus puntos de poder actuales sin tener en cuenta el signo negativo) solo para descubrir que ¡la fuerza del hechizo es matado a su personaje! Sin embargo, y puesto que los puntos de poder no son inferiores a -14 (sus puntos de poder máximos con signo negativo), el conjuro puede llegar a tener éxito aunque ya no sea de gran utilidad al personaje.

Comparando en la tabla 2 el NH en invocación del personaje y el ND del conjuro se obtiene un 7 (resultado de confrontar 3 contra 6). A este número se sustrae el modificador a la dificultad del campo de transformación (5) y se aplica el modificador de control mágico del personaje (0). El resultado final es 2. Habrá de obtenerse un valor igual o inferior a este con el dado de veinte para que el conjuro tenga éxito.

Duración de los conjuros.

Los asaltantes asombrados examinan el cadáver de un pajarillo donde antes se encontraba su presa. Luego se encogen de hombros y ambos dan la vuelta comentando lo insípida que volverá a ser su cena esta noche. ¡Si tan sólo hubiesen esperado cinco minutos hubieran obtenido la recompensa a su esfuerzo!

Tras calcular el ND del hechizo, el personaje deberá restarse de su total actual los puntos de poder que este le haya costado. El poder gastado en la realización de cualquier efecto mágico es igual a su ND más el modificador a la dificultad del campo al que pertenezca (tabla 9). Si el poder del personaje llega a cero o a números negativos, se seguirán las pautas dadas en el apartado 5.4. Aun si el personaje se encuentra desmayado o incluso muerto, el efecto mágico que se estaba realizando puede llegar a tener éxito. Siempre y cuando el poder del personaje no haya descendido por debajo de una cifra igual al máximo valor en esta capacidad (Men*2) pero de signo negativo, el jugador deberá continuar con la realización del hechizo como si aún siguiese consciente o con vida.

El siguiente paso es el de determinar el valor a obtener en el dado para que el efecto mágico tenga éxito. En la tabla de resolución de acciones, se buscará el valor resultante de comparar el NH en invocación del personaje con el ND del conjuro. A esta cifra se le sustrae el modificador a la dificultad según el campo del hechizo (tabla 9) y por último, se aplicará al número resultante el modificador de control mágico del personaje.

Si el resultado final de estas operaciones es una cifra menor o igual a cero, el hechizo no ha tenido éxito ya que las habilidades del mago no han sido suficientes para controlarlo.

Si por el contrario, el valor final resultó superior a cero, el jugador deberá lanzar el dado de veinte caras y obtener una cifra menor o igual a este valor. Si se falla la tirada, el efecto mágico habrá sido un fracaso y el mago habrá perdido tiempo y esfuerzo en vano. De lo contrario...

Aunque las tiradas críticas no existen en la magia, si existen las pifias. Si durante la realización del conjuro el jugador obtuvo en el dado un valor de pifia en su habilidad de invocación, el efecto mágico no dará los resultados esperados, pudiéndose incluso volver contra el hechicero o sus compañeros.

Hay que recordar que, aun si el conjuro deseado no ha tenido éxito, el personaje deberá restarse normalmente los puntos de poder gastados de su total.

5.8 Duración de los conjuros.

El tiempo básico de duración de cualquier conjuro son 5 minutos. El mago deberá gastar puntos de poder adicionales para aumentar este tiempo. El nivel de la habilidad de invocación influirá en el número de puntos de poder extra a gastar por tiempo adicional según se refleja en la siguiente tabla.

Al cabo del tiempo establecido, el efecto mágico desaparecerá por completo. La duración tan sólo es temporal en los conjuros de los campos de ilusión, alteración y transformación. Los efectos del campo de creación son perpetuos y no se ven afectados por estas normas.

5.9 Creación de objetos mágicos.

Un objeto mágico es aquel que contiene en su interior algún tipo de efecto mágico. Para construir un objeto mágico antes se ha de preparar un objeto corriente para que sirva como contenedor de la magia. El hechizo para conseguir este efecto es el de transformación con cambio a magia. A partir de ese momento el objeto, aunque totalmente normal a la vista, estará compuesto de kaoda, la esencia de la magia. Una vez conseguido este conjuro, se deberá realizar sobre el objeto el hechizo que determinará su poder. De esta forma, para preparar una bola de cristal que nos permita ver en el futuro, se habrá de fabricar antes una bola de cristal normal y corriente, lanzar el hechizo de transformación a magia sobre ella y por fin el de alteración de la percepción del tiempo.

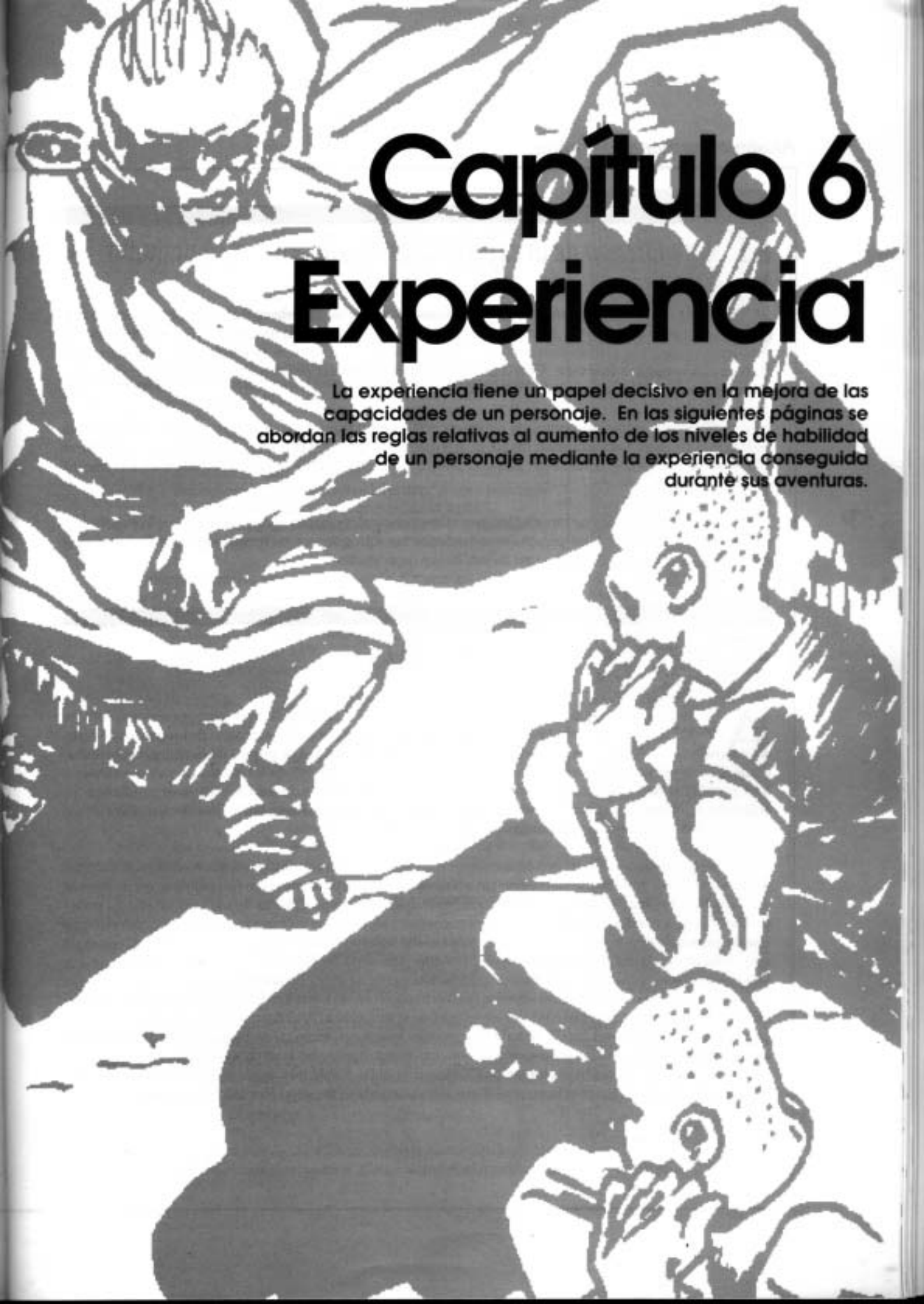
Si sobre el objeto deseado se realiza el hechizo que determinará su efecto pero no el de transformación en materia mágica, se habrá creado un objeto mágico temporal. Mientras la duración del conjuro creado sobre un objeto carece de relevancia si este está compuesto de kaoda pues la esencia de la magia permanecerá en él para siempre, si no lo está el efecto del conjuro será temporal y estará sujeto a las normas de duración expuestas en el apartado anterior.

TABLA 11. Duración de los conjuros

Nivel de invocación	Tiempo por punto de poder
01-02	+1 min.
03	+5 min.
04	+10 min.
05	+15 min.
06	+30 min.
07	+1 h.
08	+1 día
09	+1 semana
10	+1 mes



Los magos de la tribu cradya del desierto de Naodeila son expertos en la creación de todo tipo de objetos mágicos.



Capítulo 6

Experiencia

La experiencia tiene un papel decisivo en la mejora de las capacidades de un personaje. En las siguientes páginas se abordan las reglas relativas al aumento de los niveles de habilidad de un personaje mediante la experiencia conseguida durante sus aventuras.

6.1 Aprendiendo de la experiencia.

Como se explicó en el capítulo 2, las habilidades de un personaje principal pueden ser mejoradas por medio de la experiencia. Siempre que un personaje se embarca en una nueva aventura, sus nuevas vivencias refuerzan sus conocimientos. Sus errores y sus aciertos le ayudarán cuando se enfrente a una situación similar a la vivida. Con el tiempo, las habilidades del personaje aumentarán permitiéndole enfrentarse cada vez a mayores retos.

El personaje ganará puntos de experiencia (PX) en el transcurso de sus aventuras. Éstos puntos podrán ser utilizados para aumentar los NE de sus diferentes habilidades. Como se ha visto anteriormente el NH depende casi exclusivamente del NE. Así pues, un aumento del NE se verá reflejado en un incremento del NH.

Hay que destacar que tan sólo los personajes principales pueden aumentar mediante la experiencia sus habilidades. Dado que los personajes secundarios tan sólo aparecen en narraciones sucesivas de forma esporádica, sería vano el otorgarles una mejora de sus capacidades.

6.2 Los puntos de experiencia (PX).

Al final de cada sesión de juego, tanto si la narración actual continuará en posteriores sesiones como si se comenzará una nueva, los jugadores dedicarán un último instante al reparto de los puntos de experiencia (PX) que sus personajes han ganado durante la sesión. Los puntos de experiencia obtenidos podrán o bien ser utilizados en ese mismo instante para aumentar los NE de las habilidades del personaje, o bien guardados para posteriores sesiones. Si un jugador guarda alguno de sus PX, estos se acumularán a los obtenidos en subsiguientes narraciones. El jugador podrá convertir sus PX en NE al final de cualquiera de sus sesiones gastando la cantidad de puntos que desee y acumulando el resto.

Hay jugadores que, en pro de un mayor realismo en sus aventuras, prefieren no otorgar PX al final de cada una de sus sesiones de juego, sino tan sólo en aquellas a cuyo término sus personajes se encuentren en una situación apropiada y tengan el tiempo necesario para recapacitar acerca de sus aventuras y así poder aprender de sus vivencias o simplemente para encontrar a alguien que les enseñe. No es lógico, por ejemplo, que un personaje se adentre en una cueva y salga al día siguiente sabiendo hablar un idioma extranjero sin que nadie en el interior de la gruta le haya enseñado. Las situaciones inadecuadas son aquellas en que la sesión termina en mitad de un combate, o inmediatamente después de las cuales el grupo de personajes afrontará un nuevo encuentro, o en aquellas que no finalicen en un lugar apropiado para aumentar sus habilidades. Los jugadores deberán entonces esperar a que la situación al final de una sesión de juego les sea más propicia y otorgar entonces los PX de todas las sesiones anteriores. El único problema de este método es que los jugadores pueden olvidar la actuación de sus personajes durante un juego previo si este tuvo lugar hace tiempo. Una posible solución es otorgar los PX al final de todas y cada una de las sesiones de juego pero permitir que los jugadores los conviertan en NE tan sólo cuando la situación al término de estas sea adecuada.

6.3 Otorgando puntos de experiencia.

Los pasos a seguir a la hora de otorgar puntos de experiencia son los siguientes:

- Todos los jugadores, exceptuando aquel al que se van a conceder PX votarán los siguientes aspectos basándose en la actuación del jugador en cuestión a lo largo de la sesión de juego:

- Buena o mala interpretación de su personaje, de ± 1 a ± 3 PX.
- Actitud ante la narración (algunos jugadores obstaculizan el buen desarrollo de la narración creando un ambiente de descontento general en el seno del grupo. A estos jugadores habría que penalizarlos severamente), de ± 1 a ± 2 PX.
- Creación de un ambiente propicio para el desarrollo de la narración, de ± 1 a ± 2 PX.

- Además, todos los jugadores recibirán PX por los siguientes aspectos de la narración:

- La primera vez que consiga un crítico por habilidad y sesión de juego, +1 PX.
- Conseguir el objetivo principal de la aventura, de +1 a +3 PX.
- Vencer a un enemigo que representase un riesgo considerable, +1 a +3 PX.

- Y también podrán recibir las siguientes penalizaciones:

- Cada vez que se consiga una pifia, -1 PX.
- Por no aportar nada nuevo a la partida, -1 PX.

- Todos los jugadores recibirán un punto de experiencia simplemente por participar en la aventura.

- Los jugadores pueden premiar o penalizar otras facetas de la narración siguiendo estas directrices:

- | | |
|------------------------------------|-------------|
| • Recompensa/penalización leve | ± 1 PX. |
| • Recompensa/penalización moderada | ± 2 PX. |
| • Recompensa/penalización severa | ± 3 PX. |

Los PX son una de las formas más comunes de penalización de las acciones del jugador durante la partida. Aunque no se pueden otorgar PX negativos, se puede no conceder ninguno (si la cantidad total es negativa, el total de PX conseguidos por este desastroso jugador será cero). Como ha quedado reflejado en los puntos anteriores, el jugador que permanece inactivo, que no ayuda a sus compañeros ni interpreta su personaje, aquel que sólo persigue entorpecer el desarrollo de la narración, pronto se encontrará con que las capacidades de su personaje no aumentan.

Debido a la importancia que los PX tienen en la narración, los jugadores no deberían ser ni demasiado blandos ni demasiado duros al otorgarlos. Como siempre, el equilibrio es la clave del éxito.

Otorgando puntos de experiencia.

Al término de una de sus sesiones de juego, los jugadores se disponen a otorgarse puntos de experiencia unos a otros. Cuando llega el turno de uno de ellos, sus compañeros deciden concederle los siguientes PX: +1 PX por haber participado en la narración, +1 por buena interpretación de su personaje, cero por actitud ante la narración y por creación de un ambiente propicio. Además, durante la sesión consiguió dos veces un éxito crítico en buscar. Tan sólo uno de los dos (el primero) le concede PX. Por último, el jugador obtuvo dos pifias, todas ellas en primeros auxilios! Al contrario que con las tiradas críticas, cada una de ellas substraerá un PX de su total. Así pues, en esta sesión el personaje habrá obtenido un PX, que con los cinco que el personaje ha ido acumulando en aventuras previas, sumará un total de seis PX.

Aumentando NE.

Un jugador desea aumentar el NE de la habilidad de buscar de su personaje. Según la tabla 12 deberá emplear un punto de experiencia. Su NH actual en buscar es 4 (NC 6 y NE 3). Para tener éxito deberá obtener en la tirada un valor superior a 8. Al lanzar el dado se obtiene exactamente un 8, debido a lo cual el jugador pierde su PX y no consigue aumentar la habilidad de su personaje. El jugador vuelve obstinadamente a intentarlo gastando otro de sus PX. Esta vez, obtiene en la tirada de dados un 14 y su NE aumenta a 4. El NH será ahora de 5 (NC 6 y NE 4).

6.4 Aumentando NE.

Para aumentar el NE de una habilidad en una unidad habrán de gastarse los PX reflejados en la siguiente tabla:

TABLA 12. Valor en PX de las habilidades

HABILIDAD	PX por 1 NE	HABILIDAD	PX por 1 NE
Bailar	1	Leer/escribir un idioma	2
Buscar	1	Manejar vehículo	1 ó 2*
Camuflaje	1	Mecánica	2
Cantar	1	Nadar	1
Caza	1	Navegación	1
Conocimiento animal	2	Orientación	1
Conocimiento humano	2	Otear	1
Conocimiento vegetal	2	Persuasión	1
Disfraz	2	Pesca	1
Equitación	1	Poner trampas	1
Escuchar	1	Primeros auxilios	2
Etiqueta	1	Seguir rastros	2
Evasión	1	TA de un arma	1
Fabricación	1 ó 2*	TD de un arma	1
Gestas	2	Tocar un instrumento	1 ó 2*
Hablar un idioma	1 ó 2*	Trepar	1
Invocación	5	Valoración	2
Juegos de manos	2		

* Los puntos de experiencia gastados dependerán, en función de la dificultad relativa de aprendizaje, de: en fabricación, del material a fabricar; en hablar un idioma, del idioma elegido; en manejar vehículo, de la clase de vehículo a dirigir; en tocar un instrumento, del instrumento a interpretar.

Los diferentes valores en PX de las habilidades reflejados en la tabla anterior establecen la dificultad de estudio: algunas habilidades, como trepar, son relativamente sencillas de aprender comparándolas con habilidades como invocación, cuyo aprendizaje es lento y complejo.

Por cada uno de los intentos de aumentar el NE de una habilidad deberá lanzarse un dado de veinte caras. Si el resultado de la tirada de dados es MAYOR al NH actual del personaje (se entiende que en la habilidad a aumentar) multiplicado por dos, el personaje habrá conseguido aumentar el NE de su habilidad en una unidad, apuntará el nuevo valor en la hoja de registro de su personaje y recalculará el NH. Así, cuanto mayor sea el conocimiento de una habilidad, más difícil será el mejorarla, más duro será su aprendizaje. Si la tirada es fallida, el NE no aumentará, aunque los PX otorgados serán perdidos igualmente.

Hay que señalar que algunas de las habilidades, todas aquellas que tienen un NH cero en lugar de NC/4 a NE cero excepto invocación que es especial, no deberían ser aumentadas a menos que se dispongan de los medios para aprenderlas. Para aprender un idioma extranjero, por ejemplo, sería necesario una persona que lo hablase. Estas habilidades, se encuentran en tono más oscuro en la lista de la hoja de registro. Aun así, el resto de habilidades pueden ser aprendidas por el personaje de forma autodidacta.

6.5 Otras formas de obtener experiencia.

Un personaje (tanto principal como secundario) puede transmitir a otro su experiencia en alguna de sus capacidades. Para ello es necesario que el personaje "maestro" disponga de un NH superior al del "alumno". El personaje, tan sólo podrá alcanzar un nivel igual al del maestro en esa habilidad.

Deberá transcurrir una semana de estudio más tantas semanas como NE se tengan en la habilidad a aumentar para que el personaje tenga derecho a un tirada de dados. Durante este tiempo, el personaje no podrá realizar ningún otro tipo de actividad. Las horas de estudio no tienen por qué ser consecutivas, pueden espaciarse en el tiempo tanto como se quiera mientras todo el aprendizaje sea dirigido por un mismo tutor. Al término de este tiempo, el personaje realizará una tirada de dados en la tabla de resolución de acciones.

Los factores que influirán en la tirada de aprendizaje, son tres: la inteligencia del personaje reflejada en su nivel de Men, la inteligencia del "maestro" que indica su habilidad como enseñante y por último, el NH actual de la habilidad a aprender (es más difícil instruirse en una habilidad de la que se sabe poco que en una medianamente conocida). Así pues, se realizará una tirada de dados del NC en Men del personaje más su NH (en la habilidad a aprender) todo ello dividido entre dos contra once menos el nivel de Men del tutor. Si el personaje consigue la tirada, el NE de su habilidad aumentará en una unidad.



En Elenty son comunes las escuelas de pensamiento filosófico.

Otras formas de obtener experiencia.

Un personaje consigue que un pescador del pueblo en el que su grupo se encuentra reposando tras la última aventura le enseñe los fundamentos de su oficio. Mientras el NH en pescar del personaje es de 3, el del pescador es de 8 (este será el máximo hasta el cual podrá enseñar al personaje siempre y cuando este dedique el suficiente tiempo a su estudio). El personaje tiene en NE de uno en la habilidad de pescar y una Men de 6. Su maestro tiene una Men de 5. Para aumentar en un punto su NE el personaje deberá dedicar dos semanas de estudio junto al pescador. Al finalizar este plazo, el jugador realiza una tirada en la tabla de resolución de acciones comparando la media entre su NH en pescar y su Men con un ND de 6 (once menos la Men del pescador). Si la consigue, su NE en pescar aumentará a dos y es posible que su NH también se acreciente.

Capítulo 7

Creación de un personaje

Para poder empezar a jugar todos los jugadores necesitan un personaje. El siguiente capítulo nos lleva paso a paso a través de su creación. Gracias a las reglas dadas en él podremos crear cuantos personajes queramos en cuestión de minutos. Algunas de las capacidades de los personajes, tanto principales como secundarios, que no fueron explicadas en el capítulo 2 se tratan aquí en profundidad.



7.1 La hoja de registro del personaje.

Para poder consultar todos los datos de nuestro personaje durante la narración y tener constancia en todo momento de sus atributos, estos se recogen en la hoja de registro del personaje. En ella anotaremos sus niveles de característica y habilidad, sus armas, su equipo y otros datos de interés. Para poder empezar a jugar, todos los jugadores deberán crear sus personajes principales, anotando sus capacidades en una hoja de registro como la que se adjunta al final de este manual.

La hoja de registro está dividida en varias secciones: la sección de datos personales, donde se anotarán el nombre, edad y procedencia del personaje, así como otros datos de interés general; la sección de características y modificadores, donde serán anotados los niveles de las seis características que definen a todo personaje y algunos valores relativos a ellas; la casilla de puntos de poder, donde se llevará constancia de los puntos de poder mágico del personaje; la sección de experiencia, donde se anotarán los PX acumulados por el personaje en sus diversas aventuras así como los puntos de beneficio propio obtenidos en la narración; la lista de habilidades, con sus correspondientes niveles de característica, experiencia y habilidad, también tiene su espacio en la hoja de registro; en la sección de equipo serán anotados los objetos transportados por el personaje; la sección de armas está reservada a los datos de las armas que el personaje sabe utilizar: los totales de ataque y de defensa con sus respectivos niveles de característica y experiencia, la velocidad del arma, la categoría de daño del arma y la tasa de fuego y alcance de las armas de precisión; por último, y para facilitar el desarrollo de la narración, se incluye un espacio con las tablas más utilizadas en el juego.



La creación de un personaje se divide en una serie de pasos, a saber:

- elección del nombre, edad y tierra natal del personaje.
- elección de un ideal, donde el jugador define los atributos físicos y mentales del personaje.
- reparto de niveles de característica, donde el jugador asigna puntos a las características de su personaje basándose en el ideal creado para él.
- determinación del efecto kaobao, donde se averigua si el personaje podrá beneficiarse del poder de la magia.
- elección de una profesión, donde se obtiene la ocupación que el personaje tuvo durante sus primeros años.
- adquisición de habilidades, donde el jugador elige las habilidades de su personaje.

Siguiendo estos seis pasos con detenimiento, no tendrás dificultades en crear tanto personajes principales para ti y tus amigos, como secundarios para tus escenarios (ver capítulo 8, La narración).

7.2 Nombre, edad y tierra natal.

El primer paso de la creación del personaje es el de apuntar en la sección de datos personales de la hoja de registro, bajo el epígrafe "nombre del jugador", tu nombre (esto ayudará a que las hojas de registro no se extravíen), así como el nombre que vas a dar a tu personaje. Esto último puede hacerse tras decidir la tierra natal del personaje de entre las propuestas en el capítulo 9, El mundo, para poder así dar al personaje un nombre derivado de los dialectos de la zona elegida. En el apartado "tierra natal" se indicará la nacionalidad y raza del personaje. Es recomendable que todos los personajes principales de una narración procedan de un mismo lugar para que así pueda existir alguna relación entre los integrantes del grupo. En el apartado "edad" se anotará la edad actual del personaje. Debido a que esta está íntimamente relacionada con la experiencia acumulada por el personaje hasta el momento, la edad no puede elegirse al azar. Para determinarla, el jugador deberá lanzar un dado de veinte caras, dividir el resultado entre dos (redondeando fracciones hacia abajo) y sumar quince al número obtenido. El valor final indicará la edad del personaje al comienzo de la narración.

7.3 Elección de un ideal.

Los jugadores describen a sus personajes por medio del ideal. El ideal es una breve exposición de la apariencia física y psicológica del personaje. En él se recogen una serie de indicaciones que ayudarán a describir al personaje y repartir sus capacidades. El ideal de un personaje puede ser tan simple como "delgado y moreno, de piel tostada y ojos verdes y grandes, estatura media, reservado y solitario".

El ideal es una de las partes más importantes del personaje y ningún jugador debería entrar en la narración sin haber rellenado este apartado de la hoja de registro.

7.4 Reparto de niveles de característica.

Como se explicó en el capítulo 2, las características definen los atributos físicos y mentales de un personaje. A cada característica debe otorgársele un valor numérico que mida la cantidad que el personaje tiene de la misma. Este valor, comprendido por acuerdo entre uno y diez, es el nivel de característica. Para determinar el valor exacto de los niveles de característica de su personaje, el jugador deberá seguir uno de los siguientes métodos.

Nombre, edad y tierra natal.

Un grupo de jugadores se reúne por primera vez para disfrutar de una sesión de *Analaya*. Cada uno de ellos dispone de una copia de la hoja de registro, en la que anotarán los datos de sus personajes conforme vayan definiéndolos. Después de escribir su propio nombre en el apartado correspondiente, uno de los jugadores decide que su personaje sea un edelgana, un habitante de las marismas de Ilarión. El jugador le llama Wenriko, apuntando su nombre en la hoja de registro. Para determinar la edad de su personaje el jugador realiza una tirada de dados obteniendo un 17. Dividiendo este valor para dos y sumando el resultado a 15 se obtiene un 23. Esta es la edad que tiene el personaje al comienzo de la narración.

Elección de un ideal.

Para poder seguir con la creación de sus personajes, los jugadores tienen que crear un ideal para ellos. El jugador se imagina a su personaje edelgana como una persona de pequeña estatura, moreno de piel y cabello, de ojos oscuros, fuerte, inteligente, alegre y pacífico. Así pues, escribe esta descripción en el apartado "ideal" de la hoja de registro de su personaje.

Reparto de niveles de característica.

Varios de los jugadores eligen el primer método de obtención de niveles de característica. Sin embargo, el jugador que está creando al personaje edelgana prefiere arriesgarse con el segundo método. Al lanzar los dados obtiene un 8. Sumando este valor a 28, da un total de 36 puntos. Al haber tenido suerte con los dados el jugador dispone de un punto más que sus compañeros para repartir entre las seis características de su personaje.

Teniendo en cuenta el ideal creado anteriormente para el personaje se reparten los niveles de característica de la siguiente manera: Sal 5, Agi 5, Fue 7, Des 5, Men 8 y Pre 6.

El siguiente paso en la creación del personaje es determinar sus modificadores al daño y a la velocidad. La Fue del personaje edelgana es de 7. Consultando la tabla 13 se obtiene un modificador al daño de +1 para armas cuerpo a cuerpo y naturales, y de cero para armas de precisión. El personaje tiene...

(sigue en la página siguiente)

TABLA 13. Modificador al daño

Fue	Modificador
01	-3/-3
02	-2/-2
03	-1/-1
04-06	0
07	+1/0
08	+2/+1
09	+3/+2
10	+4/+2

El primer método consiste en repartir 35 puntos entre las seis características del personaje. El jugador podrá distribuirlos como desee, siempre y cuando reparta la cantidad total de los puntos, otorgando por lo menos uno a cada característica. Además, no podrá conceder más de diez puntos a ninguna de ellas. Como puede adivinarse fácilmente, otorgar muchos puntos a alguna de las habilidades puede ir en detrimento de las otras. Es de suma importancia que el reparto de los puntos se haga según el ideal creado anteriormente para el personaje. Si el jugador indicó que su personaje era alto y fuerte debería otorgar más puntos a las características de Fue y Sal que al resto de ellas. Por eso, es imprescindible que el jugador haya rellenado la casilla del ideal una vez llegado a este punto.

El segundo método es más arriesgado. Consiste en repartir 28 puntos más el resultado de una tirada de dos dados de seis caras. De esta forma, los valores que se obtienen oscilan entre 30 y 40 puntos. Al igual que en el método anterior han de repartirse todos los puntos concediendo al menos uno a cada característica. Tampoco pueden otorgarse más de diez puntos a ninguna de ellas. De igual forma, es muy importante realizar el reparto de puntos según el ideal concebido para el personaje.

Cada uno de los jugadores que intervengan en la narración puede optar por el método que prefiera para la creación de su personaje principal, dependiendo del riesgo que esté dispuesto a asumir.

Si se están creando personajes secundarios, se pueden elegir 30, 35 o 40 puntos para repartir entre sus características según se quiera conseguir un personaje de capacidades mínimas, medias o altas respectivamente.

Los niveles de característica no pueden ser modificados una vez se haya creado el personaje. Estos valores serán anotados en la hoja de registro a la derecha de la característica a la que pertenezcan. El espacio reservado es mayor en las características Sal, Agi y Fue, y está dividido en dos por dos barras verticales. El nivel de característica también se anotará junto al nombre de la característica correspondiente, a la izquierda de las barras. El resto del espacio se utilizará para descontar puntos cada vez que el personaje sea dañado (ver capítulo de combate) sin tener que borrar el valor inicial.

Dos de las características del personaje pueden influir decisivamente en el combate: Fue y Agi. La Fue puede aumentar o disminuir el daño causado a un oponente, mientras la Agi puede tener un efecto similar con la velocidad de reacción del personaje. Si dos personajes de habilidad similar se enfrentan esgrimiendo el mismo tipo de arma, atacará primero quien tenga una mayor puntuación de agilidad y hará más daño a su contrincante quien pueda manejar mejor el peso del arma y así asestar sus golpes con mayor fuerza.

Para plasmar este efecto en el juego, disponemos de los modificadores al daño y a la velocidad.

TABLA 14.
Modificador a la velocidad

Agi	Modificador
01	+3
02-03	+2
04	+1
05	0
06-07	-1
08-09	-2
10	-3

El modificador al daño son en realidad dos valores separados por una barra vertical. El primero de ellos se utiliza para modificar el daño causado con armas cuerpo a cuerpo y naturales. El segundo se emplea cuando el personaje usa armas de precisión en las que es necesario el uso de la fuerza (arcos, hondas, jabalinas..., pero no ballestas o armas de asedio como catapultas, arbalestes, etc.). Los dos valores serán anotados bajo las características en la hoja de registro, bajo el epígrafe "modificador al daño". Además, el daño de las armas que el personaje sepa utilizar se anotará ya modificado en la sección de armas, es decir, si un personaje utiliza la lanza larga (cuya categoría de daño es D/2+3) y además tiene una Fue de 8, en el apartado de daño de su lanza en la sección de armas no anotará D/2+3, sino D/2+5. Hay que tener en cuenta que, como se explicó en el apartado 4.4.5.3 en el capítulo de combate, cada modificador de ± 3 modificará la categoría de daño del arma un lugar a la izquierda o a la derecha, según corresponda, en la tabla de progresión (tabla 6).

El modificador a la velocidad se anotará en su apartado correspondiente de la hoja de registro, bajo el modificador al daño. Este valor deberá añadirse o sustraerse a la velocidad de las armas que utilice el personaje. Por supuesto contra menor sea el valor de velocidad del arma, antes atacará este. Así pues, la velocidad del arma se anotará ya modificada. Si el personaje utiliza una maza campesina militar (velocidad 7) y tiene una Agi de 6, en la sección de armas no anotará como velocidad de su maza 7, sino 6 (7-1). Hay que señalar, que este modificador no puede corregir el valor de velocidad de un arma por debajo de 1 o por encima de 10. Si el valor final modificado excede estos límites, quedará fijado en 1 o 10 según corresponda.

Bajo el epígrafe "PA" de la hoja de registro, se anotarán los puntos de armadura de la protección usada por el personaje.

La Men del personaje influye en sus puntos de poder mágico. Los puntos de poder iniciales de todo personaje son iguales a su Men multiplicada por dos. Esta cantidad será anotada en la hoja de registro redondeando el valor apropiado en la sección de "Puntos de poder".

7.5 Determinación del efecto kaobao.

Llegados a este punto todos los jugadores deben realizar una tirada de dados para saber si su personaje puede beneficiarse del poder de la magia. La tirada será de $(Men+Des)/2$, redondeando fracciones hacia abajo, contra un nivel de dificultad 10. El éxito de la tirada indicará que el personaje manifestó durante su niñez el efecto kaobao. A partir de ese momento su NH en invocación será igual al NC de la habilidad partido por 4 en lugar de cero y además conocerá el Hechizo que libera y podrá emplearlo cuando desee para aumentar sus poderes mágicos (ver capítulo 5, Magia). Para poder realizar todo tipo de efectos mágicos es necesario conocer la fuerza y los puntos de poder del kaobao. Estos se hallarán tal y como se explicó en el apartado 5.2 y podrán anotarse al dorso de la hoja de registro. También es preciso conocer la competencia del personaje como mago. Para ello se emplea el modificador de control mágico que se hallará según se expuso en el apartado 5.5. El modificador de control mágico se anotará en la hoja de registro en la sección de características y modificadores, bajo el epígrafe "Control mágico".

...una Agi de 5. En la tabla 14 se obtiene para este valor un modificador a la velocidad de cero. El jugador apunta los dos modificadores en el lugar correspondiente de la hoja de registro.

Los puntos de poder mágico de un personaje son el doble de su Men. Como el edelgana tiene una Men de 8, el jugador redondea el valor 16 en el apartado "Puntos de poder".

Determinación del efecto kaobao.

Para determinar si su personaje puede utilizar la magia, el jugador debe realizar la tirada de dados correspondiente. Como la Men del personaje es 8 y su Des 5, la tirada será de 6 contra un ND 10. Al lanzar los dados obtiene un 12. El NH de invocación del personaje SIEMPRE será cero ya que el jugador ha fallado la tirada.

Elección de una profesión.

El jugador lanza el dado de veinte caras para conocer la profesión previa del personaje elegido. Consultando el valor obtenido en la tabla de profesiones de su tierra natal, se averigua que el personaje es un duile-enga, un "maestro del viento", un juglar sin hogar que preserva las tradiciones de los pueblos de las marismas enseñando los gestos y cantares antiguos. Así pues, en el apartado de profesión previa el jugador anota el oficio de su personaje.

Adquisición de habilidades.

La lista de habilidades por profesión para un personaje duile-enga se divide en dos partes. En la primera se incluyen las habilidades de bailar, cantar, gestas, juegos de manos y tocar un instrumento. Para aumentar los NE de estas habilidades se dan 2 PX, que pueden ser repartidos como se prefiera. El jugador decide otorgar un punto a bailar y otro a cantar. La característica que influye en estas dos habilidades es Pre, por lo que el NH del duile-enga será 3 en ambas (NC 6 y NE 1). La segunda parte de la lista está compuesta por las habilidades de conocimiento humano, disfraz, evasión, escuchar, etiqueta, hablar un idioma, leer/escribir, persuasión, trepar y valoración. Entre estas habilidades también se dan a repartir 2 PX. El jugador gasta estos puntos aumentando a uno el NE de las habilidades etiqueta y persuasión. Como en bailar y cantar, el NC es 6 por lo que el NH de ambas habilidades también será 3.

(sigue en la página siguiente)

7.6 Elección de una profesión.

Antes de convertirse en un aventurero, cada uno de los personajes ejercía una profesión. El jugador puede decidir que su personaje haya dejado ya esta profesión o siga ejerciéndola. Este oficio no puede ser elegido al azar ya que, al igual que la edad, está relacionado con la experiencia acumulada hasta ese momento por el personaje. La profesión previa vendrá determinada por la tierra natal del personaje. En el capítulo 9, El mundo, se describe cada una de las etnias que pueblan Arturo. Al principio de cada descripción se incluye la lista de profesiones de la región. Para averiguar la profesión previa del personaje se lanzará un dado de veinte caras y se consultará el resultado en la tabla correspondiente a la tierra natal elegida con anterioridad por el jugador.

7.7 Adquisición de habilidades.

En la lista de habilidades de la hoja de registro, estas aparecen distribuidas de acuerdo al grupo del que forman parte (ver tabla 1). Esta distribución se ha hecho de acuerdo a las características empleadas en cada una de las habilidades, de forma que el NC pueda ser anotado entre los paréntesis junto al nombre de estas. El NE de cada habilidad será anotado también entre paréntesis tras el nombre de la habilidad. Por último, el NH se anotará sobre la línea situada a la derecha del nombre de la habilidad. Las habilidades de fabricación, tocar un instrumento, hablar un idioma y leer/escribir disponen de espacios en blanco para apuntar el material, instrumento, o idioma aprendido por el personaje. Las habilidades con las armas serán anotadas en el espacio reservado a este fin.

En el capítulo del mundo, tras las tablas de oficios correspondientes a cada región, se adjunta la lista de habilidades por profesión. Algunas de estas habilidades pudieron ser aprendidas por el personaje mientras ejercía su profesión previa. Para cada oficio se dan cierta cantidad de puntos de experiencia para repartir entre las diferentes habilidades. Con estos PX se pueden comprar los NE de una o varias de las habilidades de la lista de la misma forma en que se explicó en el capítulo anterior. Deben tenerse en cuenta los valores en PX de determinadas habilidades (ver tabla 12). Sin embargo, no será necesario realizar tirada alguna para transformar los PX en NE, sino que se dará por supuesto un éxito automático.

Además de por medio de la profesión, el personaje puede conseguir aumentar los niveles de sus habilidades gracias a su edad. La edad del personaje le otorgará una cantidad de PX que podrá utilizar para incrementar el NE de las habilidades que desee. Al contrario que los puntos dados por la profesión previa, los otorgados por la edad pueden repartirse entre

Creación de un personaje

cualquiera de las habilidades del personaje incluido el manejo de las armas. Si un jugador decide aumentar las habilidades de su personaje con las armas deberá emplear diferentes PX para incrementar el TA y el TD del arma elegida. Al igual que los puntos dados por la profesión previa del personaje, los otorgados por la edad no requieren de una tirada de dados para ser transformados en NE. Se recomienda repartir estos puntos entre las habilidades por profesión que no fueron elegidas en su momento. La cantidad de PX por edad otorgados al personaje viene determinada por la tabla 15.

TABLA 15. PX por edad

Edad	PX
15-16	8
17-18	11
19-20	14
21-22	17
23-24	20
25	23

Una vez que se han otorgado todos estos PX el jugador deberá calcular los NH de todas las habilidades de la lista. A aquellas habilidades que tengan un NE cero por no haberles concedido ningún PX se les anotará un NH de cero o NC/4 según corresponda (ver lista de habilidades).

Las habilidades de un personaje secundario, así como los NE de estas, pueden decidirse al azar. Sólo es necesario anotar en su descripción aquellas en las que destaque o que se crean realmente necesarias para su oficio o posición. Un cazador debería poseer las habilidades de caza y seguir rastros, mientras que entre las de un noble deberían figurar etiqueta, conocimiento humano y persuasión.

Consultando en la tabla 15 la edad del personaje edelgama se obtiene un 20. Este valor son PX que el jugador debe repartir entre aquellas habilidades que desee. Después de pensárselo un momento, reparte los 20 PX de la siguiente forma: 1 PX a bailar, 4 en conocimiento humano (que le darán un NE 2, ver tabla 12), 1 en escuchar, 1 en evasión, 4 a gestas, 4 en juegos de manos, 1 en nadar, 1 en pesca, 1 en TA con javalina (que le da 1/2 NE en TA con javalina como arma de precisión), 1 en TD con javalina y 1 en tocar el abenheim.

Por último, el jugador rellena todos los huecos en blanco de la lista de habilidades. El personaje ya está preparado para jugar.

<i>Pl</i>	14
Desc, II	
<i>Ds</i>	
Dt (olfativo), VI	
<i>Ca</i>	
Ac, IX	

	Ac, X
	IIA, VII
	Dt (gustativo), III
22	

<i>Pl</i>	15
Desc, II	
<i>Ds</i>	
Dt (sensitivo), VI	
<i>Ca</i>	
Ac, IX	

<i>Pl</i>	19
Dt (sonoro), III	
<i>Ds</i>	
Ac, VII	
<i>Ca</i>	
Ac, X	

	Ac, X
	Ac, VII
	Dt (visual), III
21	

	Dt (sonoro), VIII
	Desc, IV
	Desc, I
1	

<i>Pl</i>	9
Desc, II	
<i>Ds</i>	
Desc, V	
<i>Ca</i>	
Ac, IX	

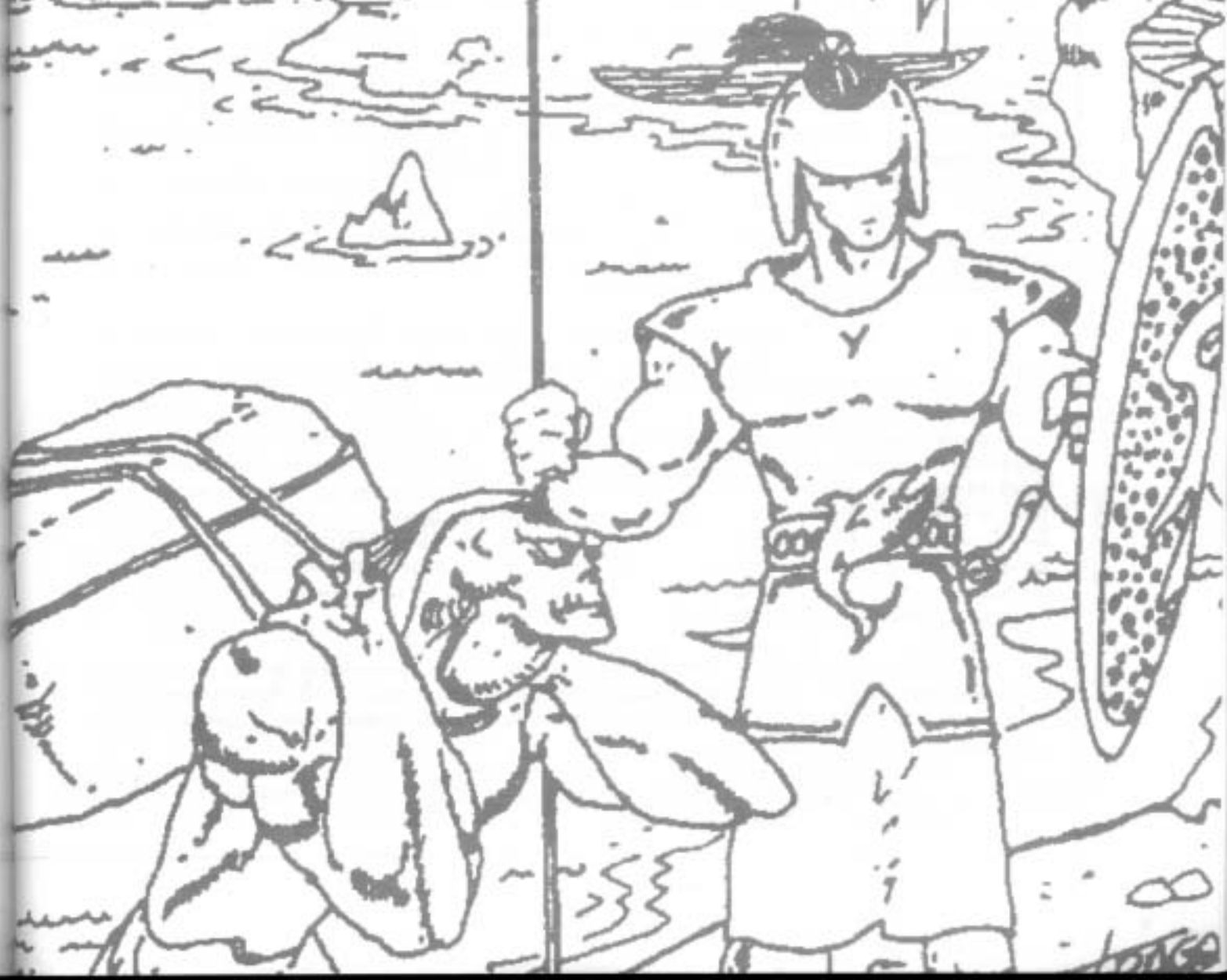
<i>Pl</i>	7
Desc, I	
<i>Ds</i>	
Desc, V	
<i>Ca</i>	
Ac, VIII	

<i>Pl</i>	6
Desc, I	
<i>Ds</i>	
Desc, IV	
<i>Ca</i>	
Dt (sensitivo), VIII	

Capítulo 8

La narración

El juego narrativo presenta un nuevo concepto del juego de sociedad. En este capítulo se presentan sus reglas y se comparan con las del juego de rol, se describe el uso de las "tarjetas de narración" y la forma en que debería desarrollarse una partida de "Analaya". Por último se incluyen tres escenarios que pueden ser utilizados para jugar inmediatamente.



8.1 ¿Juego de rol o juego narrativo?

El juego de rol tradicional tiene características únicas que lo excluyen de otras categorías de juegos de sociedad. En él, los jugadores interpretan el papel de habitantes del mundo imaginario donde transcurre el juego. Si identificamos a los jugadores con los actores de una obra teatral, los personajes que interpretan serían sus papeles, sus roles en el drama. Además, uno de los jugadores debe hacer de director del juego, construyendo el ambiente y escenarios de la historia e interpretando al resto de los personajes. Es el director de juego el que debe conocer todos los detalles acerca del mundo, las reglas del juego y la aventura que se está jugando para exponerlos, según vaya avanzando la partida, al resto de jugadores. En nuestro símil con la obra teatral, el director de juego aportaría los decorados y el ambiente general de la historia. Por otra parte, el juego de rol se realiza de forma interactiva y no precisa de tableros, fichas o similares. El director de juego comienza la partida describiendo la situación inicial y el entorno en el que se hayan los personajes jugadores, lo que pueden ver y lo que está ocurriendo a su alrededor. A su vez, los jugadores indican al director de juego las acciones que sus personajes van a realizar. Éste determinará el éxito o fracaso de estas acciones basándose en las reglas, describirá los resultados y otros eventos que ocurran simultáneamente. Esta secuencia se repetirá hasta el final de la sesión. Así mismo, el juego de rol se caracteriza por ser un juego cooperativo, es decir, en él no hay ganadores ni perdedores y la mayor parte de las veces los objetivos de la aventura no podrán ser alcanzados si no es gracias al esfuerzo conjunto de todos los jugadores.

El juego narrativo marca nuevas pautas en el desarrollo de los juegos de rol. Mantiene algunos puntos en común con estos, como pueden ser el desarrollo interactivo de la partida o la interpretación por parte de los jugadores de personajes imaginarios, pero difiere en gran medida en los aspectos más importantes. Estas diferencias radican primeramente en que la finalidad del juego narrativo, al contrario que la del juego de rol, está bien definida. Esta finalidad es la del desarrollo de una narración. Dicha narración es fruto de la imaginación de todos los jugadores, ya que ninguno de ellos controla el escenario donde tiene lugar la aventura como lo hacía el director de un juego de rol tradicional. Así pues, en el juego narrativo todos los jugadores desempeñan el papel de directores de juego, creando la ambientación y el desarrollo de la narración a la vez que controlan las acciones de sus propios personajes.

Ambos sistemas de juego tienen sus ventajas y sus inconvenientes. El juego narrativo requiere de sus jugadores una mayor dedicación y participación. Los jugadores de este tipo de juego deberían poseer gran capacidad de improvisación e interpretación. Debido a que la narración es producto de la imaginación de todos los jugadores, el juego narrativo desarrolla una mayor riqueza ambiental. El juego de rol requiere de cierto tiempo de preparación de los escenarios a jugar, mientras que en el juego narrativo no se precisa apenas de preparación debido a la inexistencia de un escenario estable. Además, el escenario preparado con anterioridad del juego de rol puede crear algunas limitaciones en las decisiones de los jugadores, que sólo los directores de juego más hábiles pueden evitar con una gran dosis de imaginación e improvisación. Además, la falta de un árbitro en el juego narrativo que "controle" las acciones de los demás jugadores, puede desembocar en que estos se tomen libertades tales como beneficiar a sus personajes mediante la narración o evadir los desenlaces negativos de la historia. Se supone que se juega al juego narrativo porque este es divertido y, la verdad, el caos resultante de este tipo de acciones no lo es en absoluto.

Analaya puede ser jugado o bien como juego narrativo o bien como juego de rol. Para los jugadores de rol más experimentados tal vez el sistema narrativo resulte un poco duro de digerir. Sin embargo, os recomendamos encarecidamente que intentéis al menos probarlo antes de juzgarlo. Puede que descubráis en la narración una apasionante alternativa.

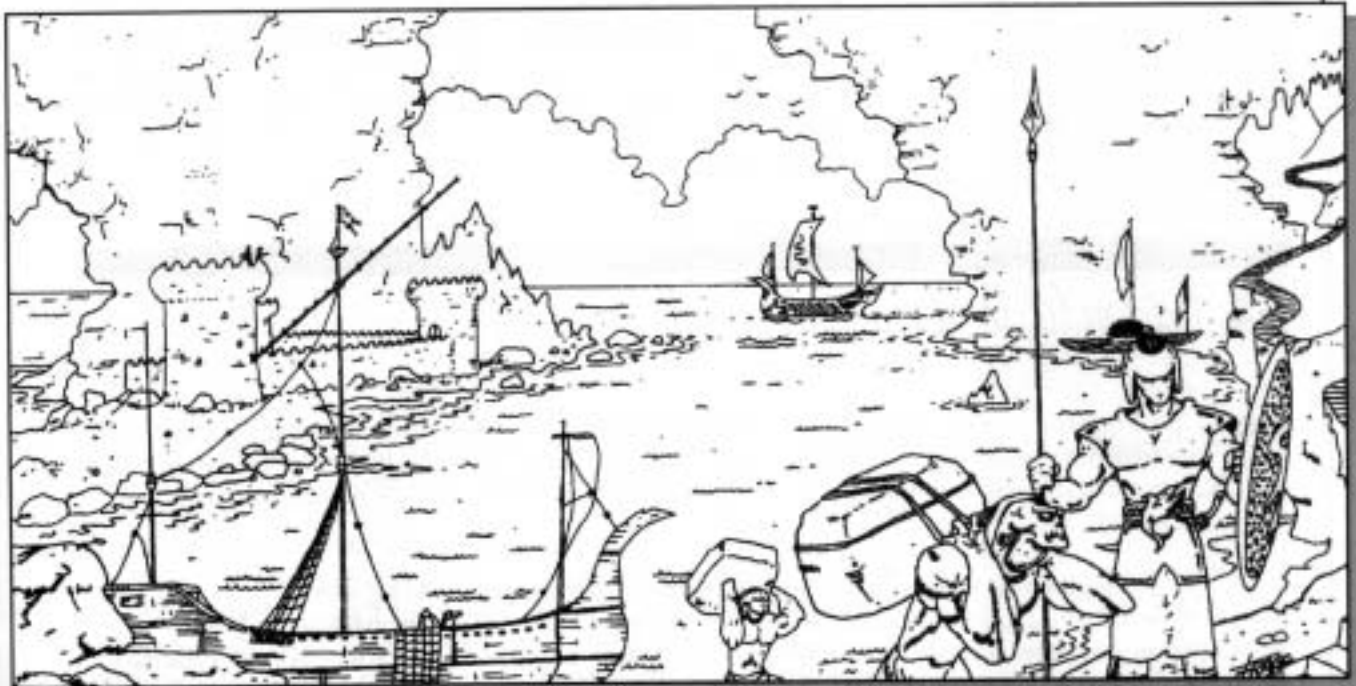
8.2 La narración y el narrador principal.

La narración es el conjunto de sesiones de juego que conforman una historia. Si la historia se ve interrumpida y los jugadores deciden continuarla en otro momento, se hablará de la misma narración cuando vuelvan a reunirse. Una misma narración puede alargarse tantas sesiones de juego como deseen los jugadores.

Cada jugador de Analaya deberá, además de controlar las acciones de su propio personaje principal, crear la ambientación y el desarrollo de la narración e interpretar a los personajes secundarios que puedan aparecer en ella.

Entre los jugadores deberá existir un narrador principal, que deberá ser la misma persona durante todas las sesiones que dure una misma narración. Aunque, al igual que los jugadores, podrá urdir la trama de la historia y controlar a su propio personaje, el narrador principal será responsable del buen seguimiento de las reglas y controlará la lógica y continuidad de las acciones del grupo con respecto a la trama de la historia. El narrador principal tiene derecho de veto sobre las acciones de los otros jugadores, es decir, puede anular cualquiera de sus actuaciones durante la narración para la mejor fluidez y continuidad de la misma. Este recurso es sin embargo una solución que el narrador principal no debería utilizar salvo en casos extremos (como el de "sabotaje" de la partida por parte de alguno de los jugadores). El narrador principal debería ser elegido entre aquellos jugadores que conozcan mejor las reglas del juego. De esta forma, podrá sugerir a los jugadores más inexpertos maneras de utilizar dichas reglas durante la sesión, como por ejemplo, cuando debería realizarse una tirada de dados o que habilidad debería utilizarse en cierta situación.

Así pues, la primera tarea de los jugadores al comienzo de una narración es la elección de narrador principal.



El puerto de Larshiotai bajo el pico de Nael; la obra de ingeniería más importante de Elenty y principal enclave a'rhkal.

Los puntos de beneficio propio.

Durante el desarrollo de una sesión de juego uno de los jugadores realiza una acción que beneficia enormemente a su personaje. Mientras registraba una habitación, el personaje encuentra un anillo de oro que resulta ser mágico, ya que vuelve invisible a aquel que lo lleva puesto. Los compañeros del jugador deciden que esa acción debe ser penalizada. Considerando que la infracción es moderada le conceden 4 puntos de beneficio propio. Una vez otorgados los PBP el narrador principal decide anular la acción, por lo que el personaje no podrá beneficiarse del anillo mágico.

Si el personaje hubiese superado una acción que implicase algún tipo de riesgo, como por ejemplo, luchar contra un ser monstruoso, antes de hacer aparecer el anillo, la acción no habría sido penalizada, sus compañeros no le habrían otorgado PBP y el personaje podría disfrutar de los poderes del objeto mágico.

8.3 Los puntos de beneficio propio (PBP).

Como se ha dicho anteriormente, la inexistencia de un director de juego o un escenario estable en el juego narrativo puede llevar a algunos jugadores a intentar favorecer a sus personajes concediéndoles beneficios que muy raramente les otorgaría un director de juego.

Los puntos de beneficio propio (PBP) intentan paliar esta dificultad.

Un jugador obtendrá PBP durante la sesión de juego siempre y cuando haya realizado una acción a favor de su personaje, ilógica en el desarrollo de la narración o que no haya tenido una dificultad a la altura del beneficio alcanzado.

Los PBP serán concedidos mediante común acuerdo de los jugadores no implicados. La cantidad de puntos otorgada vendrá determinada por la gravedad de la infracción.

- 1 ó 2 puntos por una infracción leve.
- 3 ó 4 puntos por una infracción moderada.
- 4 ó 5 puntos por una infracción severa.

Además, el narrador principal puede decidir vetar las acciones más irracionales una vez otorgados los PBP.

Al final de una sesión de juego, los PBP son restados de la cantidad de puntos de experiencia ganada por el personaje. Si se tiene una mayor cuantía de PBP que de PX, el personaje no ganará experiencia en esa sesión y además, el resto de PBP le serán restados la próxima vez que gane experiencia. Así pues, los PBP pueden acumularse según transcurren las sesiones de juego.

8.4 La ronda de narración.

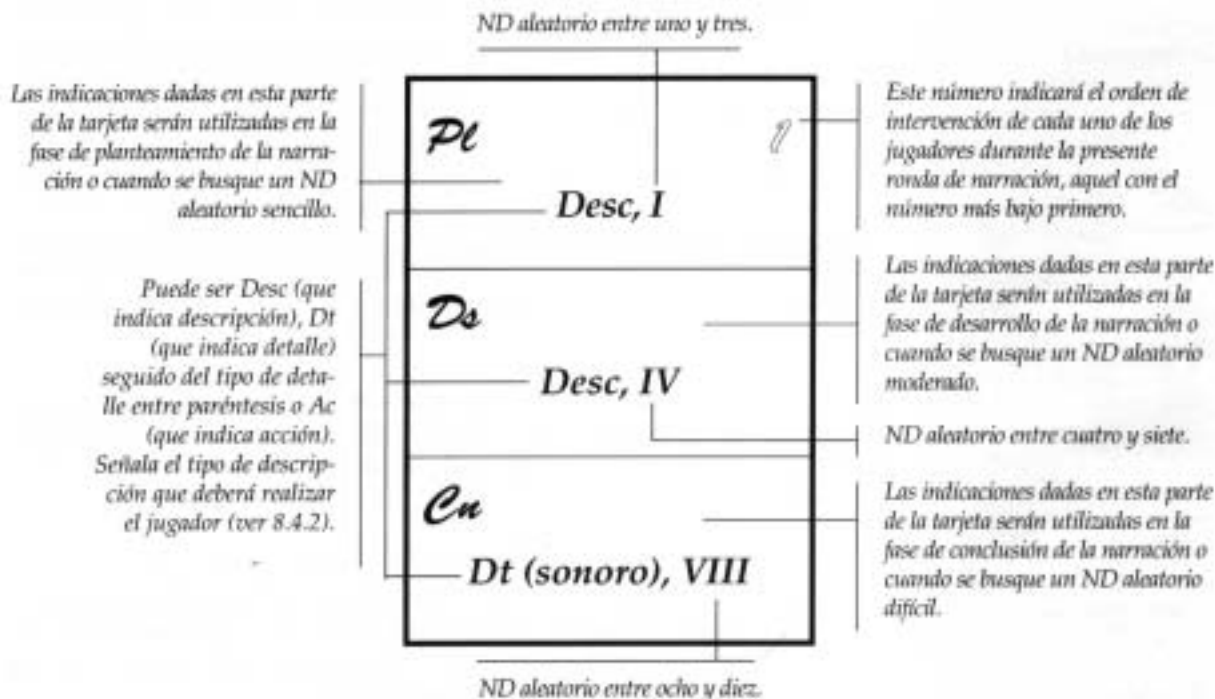
A l igual que el combate se dividía en rondas de combate para simplificar y ordenar las acciones que ocurrían durante el mismo, lo mismo ocurre con la narración. Los periodos de tiempo en que se divide la narración son denominados rondas de narración. En cada ronda de narración se realizarán las siguientes actividades:

- Se repartirán las tarjetas de narración (ver más adelante); una a cada jugador.
- Se procede a la descripción del ambiente y de las acciones de los personajes secundarios.
- Los jugadores realizan las acciones para la presente ronda de sus propios personajes principales.
- Comienza una nueva ronda de narración.

8.4.1 Reparto de tarjetas de narración.

Junto con el libro de reglas se incluye un encarte de veinticuatro tarjetas. Como se verá más adelante, estas tarjetas se usan durante la narración y ayudan a mantener el orden en las acciones de los jugadores.

Al comienzo de la sesión de juego el mazo de cartas se barajará y se dejará boca abajo sobre la mesa en un lugar donde todos los jugadores puedan acceder a él. Cada ronda de narración todos los jugadores cogerán una tarjeta del mazo, dejándose el resto de las tarjetas aparte.



91

Como se adelantó en el apartado 3.3.3, además de los métodos de asignación de ND explicados, existe aún otro que puede utilizarse en aquellas acciones en que el ND se requiera con prontitud, de forma que su determinación no interrumpa la fluidez de la narración. Para ello, cada vez que un jugador tenga que realizar una tirada de dados contra un ND, el resto de jugadores determinará si la acción entraña escasa dificultad, una dificultad moderada o extrema. Si se decidió que la acción era sencilla de realizar, el jugador afectado buscará en la sección de planteamiento de su tarjeta de narración de esa ronda la cifra en números romanos que aparece junto al tipo de descripción. Este valor se encontrará entre uno y tres. Si, por otra parte, se decidió que la dificultad de la acción era moderada o severa, el ND deberá buscarse respectivamente en las secciones de desarrollo o conclusión de la tarjeta del jugador que vaya a realizarla. El ND moderado puede encontrarse entre cuatro y siete inclusive, y el severo entre ocho y diez. Es este un método sencillo y rápido de asignación de ND, aunque menos preciso que los vistos anteriormente.

El ejemplo más claro para los apartados de este capítulo es el propio "Ejemplo de juego" del capítulo introductorio. Así pues, las siguientes entradas se refieren a dicho apartado.

Reparto de tarjetas de narración.

Al comienzo del ejemplo de juego Miguel Angel, haciendo de narrador principal, reparte una tarjeta de narración a cada jugador. Comienza una nueva ronda de narración.

Planteamiento, desarrollo y conclusión.

Una vez repartidas las tarjetas, el narrador principal advierte a sus compañeros que deberán usar las indicaciones de la sección de desarrollo. Se consideraba que el planteamiento de la narración ya había concluido.

Descripción del ambiente.

El orden en el que los jugadores deben describir el ambiente viene determinado por el número de la parte superior derecha de cada tarjeta, de menor a mayor valor. Por eso, en el ejemplo de juego el primero en intervenir es Jesús, cuyo número de tarjeta es el 4, seguido de Cristina con el número 14, Roberto con el 16, Sonia con el 21 y por último Miguel Ángel con un número aún mayor.

La sección de desarrollo de la tarjeta número 4 indica una descripción. Así pues, Jesús dijo: "la puerta del ático se encuentra frente a nosotros. Una alfombra roja recubre el suelo del pasillo. No hay más puertas en el corredor.", que corresponde a la descripción de un lugar.

En la misma sección de la tarjeta de Cristina aparece un detalle olfativo. De esta manera describió el olor a podredumbre que salía de detrás de la puerta del ático.

A Roberto le correspondía una acción, pero prefirió no intervenir este turno y dejar proseguir a Sonia la narración. Ella también disponía de una acción por lo...

(sigue en la página siguiente)

8.4.1.1 Planteamiento, desarrollo y conclusión.

Como se podrá observar, cada una de las veinticuatro tarjetas de narración está dividida en tres partes, marcadas como Pl (planteamiento), Ds (desarrollo) y Cn (conclusión). Cada una de estas secciones tiene sus propias indicaciones, que deberán seguirse según la parte de la narración que se esté desarrollando.

El comienzo de una narración puede construirse de tres formas diferentes: uno de los jugadores inventa la situación inicial de la historia y la expone a los otros, tras lo cual se pasa directamente a la fase de desarrollo; se lee en voz alta el apartado de planteamiento de un escenario ya preparado, similar a los facilitados al final de este capítulo, y se comienza con la fase de desarrollo; por último, se improvisa el comienzo de la aventura, desarrollándolo entre todos los jugadores mediante las indicaciones de la parte de planteamiento de las tarjetas de narración. Mediante este método, el planteamiento de la aventura puede extenderse tanto como deseen los jugadores, tras lo cual, se comenzará la fase de desarrollo utilizando a partir de entonces las indicaciones que se dan en dicho apartado de las tarjetas de narración.

La información proporcionada en el apartado de desarrollo de las tarjetas deberá ser utilizada a lo largo de la mayor parte de la narración. Cuando esta se acerca a su punto álgido, los jugadores deberán pasar a la fase de conclusión.

Las indicaciones del apartado de conclusión sólo serán utilizadas en el clímax del relato, al final del mismo, cuando las acciones precipiten la historia hacia su desenlace. Tras la conclusión, puede volverse de nuevo o bien a la fase de desarrollo, o bien a la de planteamiento, según se desee continuar el relato o realizar el epílogo del mismo.

8.4.2 Descripción del ambiente.

Una vez repartidas las tarjetas entre los jugadores, se procederá a la descripción del ambiente y las situaciones a las que se enfrentan los personajes. Por el orden indicado en la esquina superior derecha de cada tarjeta y de menor a mayor, todos los jugadores realizarán descripciones (Desc), detalles (Dt) o acciones (Ac) según se indique en la sección de la fase que se está jugando (planteamiento, desarrollo o conclusión).

Descripción: indica que el jugador deberá realizar una descripción de un lugar, uno o varios personajes secundarios, una situación estática o un problema inicial creado en la fase de planteamiento.

Detalle: el personaje deberá describir algún tipo de suceso de aparente poca relación con la trama del relato, pero que sirva de enriquecimiento del ambiente del juego. Existen seis tipos diferentes de detalles diferenciados por los sentidos a los que afectan: gustativo, olfativo, sensitivo, sonoro, táctil y visual. El detalle sensitivo afecta a "un sexto sentido" que podría sugerir una sensación o percepción (no tiene por qué ser cierta) de algo que está ocurriendo. Dado su carácter especial, el jugador puede cambiar tanto el detalle táctil como el gustativo por cualquiera de los otros.

Acción: el jugador deberá describir las acciones de un o un grupo de personajes secundarios o una acción dinámica.

Cualquiera de los jugadores puede decidir el no participar en esta fase de la narración en una ronda determinada, permitiendo que el siguiente jugador prosiga con sus propias descripciones.

El resto de jugadores puede realizar al eventual narrador preguntas sobre aquello que está describiendo y este a su vez puede requerir cualquier tipo de tirada de dados para transmitir esta información.

8.4.3 Realización de acciones.

Tras la descripción del ambiente y de las acciones de los personajes secundarios, llega el turno de que los jugadores decidan las acciones de sus propios personajes principales.

Estas acciones también serán declaradas en el orden marcado por las tarjetas de narración, primero los números más bajos y por último los valores más elevados.

Los resultados de estas acciones, así como las posibles tiradas de dados que puedan imputárseles, serán determinados por el siguiente jugador en el orden impuesto por las tarjetas. Las acciones del último jugador, serán resueltas por el primero.

En caso de que las acciones de alguno de los jugadores requieran la intervención de uno o más personajes secundarios, estos podrán ser interpretados por cualquiera de los jugadores restantes.

...que describió un grito inhumano, considerándolo una acción dinámica. Tras ella, Miguel Angel, que obviamente también tenía que describir una acción, explicó las acciones del único personaje secundario de la aventura, el criado Gadi, al hacerlo subir al piso superior.

Realización de acciones.

Tras describir el ambiente, los jugadores tienen que decidir las acciones de sus propios personajes. Estas acciones también se llevan a cabo por el orden marcado en las tarjetas. Así pues, Jesús es el primero en decidir que hace su personaje: "Intento abrir la puerta. ¿Está cerrada con llave?" Sería Cristina quien le conteste, ya que, en el orden indicado por las tarjetas, ella es el siguiente jugador: "Sí, aunque parece muy vieja y fácil de derribar". A continuación, Cristina realiza las acciones de su personaje que son resueltas por Roberto. Al llegar a Miguel Angel, el jugador con el número más alto, Jesús describirá los resultados de las acciones de su personaje, puesto que él es el jugador con el menor número.

Así acabará la ronda de narración dando comienzo una nueva.

8.4.4 Fin de la ronda de narración.

Cuando o bien todos los jugadores hayan realizado las acciones de sus personajes principales o bien cuando se requiera una nueva descripción del ambiente o las acciones de los personajes secundarios, la ronda de narración se dará por concluida. Las tarjetas de narración serán depositadas bajo el resto del mazo y se dará comienzo a una nueva ronda.

8.5 Otras indicaciones.

Los jugadores deben tener en cuenta las siguientes indicaciones a la hora de desarrollar su propia narración:

- La narración debe ser fluida; a veces es mejor pasar el turno al siguiente jugador en lugar de perder tiempo pensando mucho lo que se va a decir; este tipo de pausas en la narración no hacen mas que entorpecer su desarrollo e inteligibilidad.
- La narración debe tener continuidad; debe existir una consecución de las ideas propuestas y no multitud de posibilidades inacabadas; los jugadores deberían intentar proseguir las acciones de los otros, no intentando nuevos giros de la narración para conseguir un mismo propósito.
- Olvídate de las indicaciones dadas en las tarjetas de narración si estas te causan problemas; sólo sirven para tenerlas como guía de la narración.

8.6 Escenarios.

Un escenario es una aventura preparada para ser jugada. Los escenarios de Analaya, al contrario que los de los juegos de rol tradicionales, no dan los pormenores de cada una de las fases de la aventura. En ellos no se detalla cada encuentro, cada posible situación o desenlace, ya que, como se ha explicado anteriormente, el juego narrativo se realiza de forma improvisada entre todos los jugadores.

Un escenario en Analaya siempre constará de tres apartados: planteamiento, personajes secundarios y posibles desenlaces.

La sección de planteamiento da, como su nombre indica, el comienzo de la narración a los jugadores, de forma que estos no tengan que crearlo sobre la marcha. A partir del pequeño argumento presentado en esta sección los personajes pueden desarrollar sus propios escenarios. Cuando se juegue un escenario ya escrito, el narrador principal comenzará la sesión leyendo este apartado. A continuación, y hasta que se decida el pasar a la fase de conclusión de la aventura, se utilizarán las indicaciones de desarrollo de las tarjetas de narración para continuar la trama del relato.

La sección de personajes secundarios da las características y habilidades de una serie de personajes que pueden aparecer a lo largo de la narración. Los jugadores pueden decidir el utilizar algunos, todos o ninguno de ellos, según prefieran. Estos personajes secundarios son descritos en el propio escenario para facilitar la consulta de sus capacidades por parte de los jugadores.

La sección de posibles desenlaces presenta varias continuaciones al planteamiento expuesto que los jugadores pueden adoptar si están faltos de ideas o que pueden inspirar nuevos desarrollos. Los jugadores no tienen por qué tomar al pie de la letra las indicaciones de esta sección, ya que lo ideal sería que desarrollasen sus propios desenlaces.

Los escenarios presentan situaciones que admiten como protagonistas a un grupo cualquiera de personajes principales. Sea cual sea su posición, oficio o intereses personales los personajes se ven envueltos en la historia como un solo grupo. Este tipo de narraciones tiene un espíritu más propio de las campañas del juego de rol, donde los mismos personajes principales son en conjunto protagonistas de una serie continuada de aventuras. Los principales problemas de este tipo de escenarios son dos: continuidad y motivación.

La continuidad de las historias que se presentan ante un mismo grupo es fácil de dirigir cuando uno de los jugadores realiza el escenario presentándolo ante los otros. De esta forma, pueden entrelazarse con la trama de la narración aventuras previas vividas por los personajes y así las vivencias del grupo no parecerán meros capítulos aislados unos de otros. Esto es difícil de conseguir cuando el escenario ha sido escrito por una persona ajena a la narración seguida por los jugadores. Aunque los escenarios son lo suficientemente abiertos como para poder enlazarlos unos con otros con relativa facilidad, el grupo debería hacer una buena selección de sus aventuras. La única medida que puede tomarse a la hora de elegir entre unos y otros escenarios es mantener la lógica de la situación a la que los personajes se enfrentaron la última vez. Intentar enlazar unos escenarios con otros se simplifica cuando estos tienen que ver con las motivaciones de los personajes. Sin embargo, cuando te acostumbras a ello, es mucho más sencillo el que los propios jugadores creen los argumentos de sucesivas aventuras. Como en los buenos seriales televisivos, y simplemente jugando, pronto descubrirás el arte del "continuará".

La motivación es el tema que trae de cabeza a muchos de los mejores directores de juego del juego de rol tradicional. El saber implicar a los personajes en la aventura, demostrando que son sus acciones y objetivos personales los que la conforman y no al contrario, es un arduo trabajo cuando todo tiene que ser previsto con antelación. En el juego de rol, es simplemente imposible el tener preparadas todas y cada una de las acciones que puede emprender un jugador. Los intrépidos roleros abordan la situación de muy diversas formas. Los hay que simplemente conocen a sus compañeros de juego y saben lo que son y no son capaces de hacer. Siempre puede haber alguna sorpresa durante la partida, pero suele ser solventada con una de las mejores soluciones que conozco: la improvisación. Claro que no todo el mundo tiene capacidad de improvisar sobre la marcha algo que resulte a la vez convincente y práctico. Los hay que se niegan a emprender cursos de acción que no entrasen en su concepción previa de la aventura, reprimiendo la libertad de acción de sus jugadores y más de una vena interpretativa. En el juego narrativo, dado que prácticamente se basa en la improvisación, la motivación se vuelve un inconveniente menor. Sin embargo, es fácil caer en la tentación de construir un planteamiento facilón para la aventura antes que perder el tiempo ideando una introducción lógica de los personajes en la historia. Pues bien, os diré que de ninguna forma es tiempo perdido. Una buena motivación para cada uno de los personajes de la historia los imbuje de riqueza, carácter y personalidad, y puede abrir más de un camino a la narración.

Los siguientes escenarios deben leerse teniendo todas estas consideraciones en cuenta. El juego narrativo puede abrirse a muchas más posibilidades que el juego de rol, pero hay que saber utilizarlas en favor de la historia.



Gweyaé elentai.

La noche más larga

Miguel Angel Bas

Planteamiento

El narrador principal debe leer a los demás jugadores el siguiente texto con tono ominoso:

"La oscuridad de la noche se cierne sobre Athel Eriandor, y con ella nos acecha el sobrecogedor vestigio de los extraños acontecimientos acaecidos días atrás. Una sombra embozada deambula entre las sucias callejas del Caena, la zona pobre de la ciudad. Tras su capa oculta una fulgurante daga sedienta de sangre y aberrantes intenciones.

El número de desaparecidos va en aumento noche a noche. El temor se ha apoderado de mendigos, pordioseros y vagabundos sin hogar, y nadie se atreve ya a vagar entre la niebla nocturna.

La mano de la desdicha también ha alcanzado nuestras almas. Tan sólo han pasado tres noches desde la desaparición del más allegado de nuestros camaradas. Este execrable acto impelió nuestra ansia de venganza. Esta noche descubriremos la verdad."

Personajes secundarios

Anaed el Mendigo — un posible testigo de las desapariciones, tal vez esté demasiado asustado para hablar...

Sal	3	Agi	6	Fue	5	Des	6	Men	5	Pre	4
Mod. al daño	0	Mod. a la velocidad	-1	PA							0

Habilidades: escuchar 7, evasión 4, juegos de manos 5, persuasión 7, valoración 6.

Seina Lisoha — es una bailarina del grupo que actúa en la taberna del Rojo de Luna. ¿Será esta bella mujer la próxima víctima?

Sal	5	Agi	6	Fue	3	Des	6	Men	6	Pre	8
Mod. al daño	-1/-1	Mod. a la velocidad	-1	PA							0

Habilidades: bailar 5, cantar 5, conocimiento humano 6, escuchar 6, persuasión 6.



El Caena de Athel Eriandor es la zona más pobre de la capital erianai.

El desconocido — hace demasiadas preguntas para no tener nada que ver con el asunto. ¿Será él el culpable?

Sal	6	Agi	7	Fue	8	Des	6	Men	7	Pre	6
Mod. al daño		+2/+1		Mod. a la velocidad		-1		PA		3 (arm. ligera)	

Habilidades: buscar 6, camuflaje 5, conocimiento humano 5, escuchar 6, evasión 5.

Nombre	TA	TD	V	Daño	TdF	Alcance
Daga	6	-	6	D/4+2	-	-
Daga (Pr)	4	-	1	D/4+1	3	10/20/30
Rapier	6	4	4	D/2+5	-	-

Posibles desenlaces

- Una nueva secta religiosa se ha formado entre los aburridos y caprichosos jóvenes de la parte rica de la ciudad. Pocos saben que en realidad su carismático cabecilla está inmerso en una oscura intriga política. Los desaparecidos pueden ser sacrificados al nuevo dios, o asesinados por saber demasiado.

- Un loco asesino deambula por las sombrías calles del Caena. Tal vez, el asesino se oculta tras una doble personalidad, tal vez incluso sea uno de los personajes principales...

- Los esclavos Gadí son caros, mucho más si, como tiende a ponerse de moda últimamente entre los nobles erianais, deben ser traídos desde la isla de Ilarión. De hecho, son mucho más baratos si pueden ser conseguidos a la puerta de casa, en la propia capital del reino... Y es que, como dice el dicho, los Guad Gadí tienen el corazón en su bolsa de izkels.

Tobada¹

José Luis Laviña

Planteamiento

"Anaad Deleria volvía a su hogar caminando despaciosamente por la Avenida de los Suspiros. Era todavía muy temprano y la Ciudad de las Mil Torres se encontraba sumida en un tranquilizante silencio. Otras figuras, embozadas como el propio Anaad, regresaban a sus hogares tras una noche, quizá más, de "escapada"². En su caso, habían sido tres apasionados días con sus noches en compañía de una joven carente de identidad. Por fin, Anaad regresaba a casa. Era una torre grande y solitaria al final del Paseo de los Marjales. Tal vez demasiado grande para sus necesidades, pensó mientras subía lentamente la colina. Pero era un hombre rico, un hombre con suerte al que nunca le había faltado nada y al que le gustaban la soledad y las amplias estancias de su mansión. Subió la escalinata de piedra y se demoró un momento observando la magnífica presencia de la fachada principal. Luego, con aire tranquilo, extrajo una llave de lo alto del marco de la puerta de entrada y penetró en la casa. Unos instantes después, los desocupados viandantes que paseaban por la colina, quedaron asombrados al ver al respetable Anaad Deleria salir de su hogar pálido y con los ojos desorbitados gritando entre la histeria y la desesperación. Le habían robado. Toda su casa se encontraba ahora vacía.

SE OFRECEN HASTA 10.000 IZKELS DE RECOMPENSA POR CUALQUIER NOTICIA ACERCA DE LOS BIENES ROBADOS AL RESPETABLE ANAAD DELERIA EN SU HOGAR DEL PASEO DE LOS MARJALES O POR LA DEVOLUCIÓN DE CUALQUIERA DE ELLOS.

INTERESADOS CONTACTAR CON ADORIUS ADMAN EN SU VILLA DEL PASEO IMPERIAL."

Personajes secundarios

Anaad Deleria — la desdichada víctima.

Sal	8	Agi	4	Fue	6	Des	5	Men	6	Pre	6
Mod. al daño			0	Mod. a la velocidad			+1	PA			0

Habilidades: conocimiento humano 6, etiqueta 6, juegos de manos 3, persuasión 4, valoración 6.

Adorius Adman — un íntimo amigo de la desdichada víctima.

Sal	5	Agi	4	Fue	6	Des	7	Men	8	Pre	5
Mod. al daño			0	Mod. a la velocidad			+1	PA			0

Habilidades: conocimiento humano 6, etiqueta 5, persuasión 5, valoración 6.

La joven desconocida — ¿caso la joven con quien Anaad pasó los últimos días está implicada en el robo?

Sal	5	Agi	7	Fue	4	Des	5	Men	6	Pre	8
Mod. al daño			0	Mod. a la velocidad			-1	PA			0

Habilidades: camuflaje 4, conocimiento humano 6, escuchar 5, evasión 6, persuasión 6, valoración 4.

Posibles desenlaces

- La verdadera causa de la desesperación de Anaad es que, entre los objetos robados, se encontraba un poderoso objeto mágico que era responsable de su buena suerte y su fortuna. Ahora, el objeto se encuentra perdido en la ciudad, con todos los grupos organizados de ladrones y asesinos tras su pista.

- Este robo es tan sólo el primero de una serie de crímenes que asolan la ciudad de Las Mil Torres. Ninguna de las bandas organizadas de ladrones sabe lo que está sucediendo, y todos buscan vengarse del individuo que se burla de sus normas.

- Alguien a quien Anaad jugó una mala jugada en el pasado ha decidido vengarse. ¿Puede que sea un poderoso mago o un asesino sin escrúpulos?

¹ Zona de saqueo en el argot de ladrones de la Ciudad de las Mil Torres.

² Bajo los efectos de la Uigeenia, los habitantes de la urbe salen de sus casas en la oscuridad para disfrutar de todo tipo de placeres en compañía de aquellos que, como ellos mismos, han tomado la Droga de la Noche. Protegidos por un convenio social por todos admitido que oculta sus identidades y evade sus responsabilidades de cualquier acto perpetrado bajo los efectos de la Uigeenia, los nobles de la ciudad pueden dar rienda suelta a sus apetitos sin correr el riesgo de la impopularidad.

Los hijos de la marea

Miguel Angel Frigonal

Planteamiento

"Reunidos en torno a la mesa de uno de los reservados de El Ojo de la Garza, todos recordamos la serie de extraños acontecimientos que, desde hace varios días, envuelven de misterio la ciudad de Larshiot. Desde el centro de la mesa, los inquietantes ojos de la estatuilla, que tan fortuitamente llegó a nuestras manos, parecen observarnos a través del humo de la habitación, como si la talla aguardase una nueva oportunidad para crear el desconcierto y la fatalidad. Todo comenzó hace dos días.

Había amanecido una soleada mañana en la Dorada Larshiot y todo el mundo se afanaba en sus propios menesteres. Todo parecía indicar que, como los anteriores, este sería un placentero día, un día como cualquier otro, falto de emociones o novedades. Nada entonces podía hacernos imaginar la desdicha que el mar estaba a punto de traer consigo.

La vela negra apareció en el horizonte al mediodía. El navío, indistinguible en la distancia, se acercaba lentamente a puerto mecido por las olas. Sobre su mástil no ondeaba bandera alguna y ningún sonido se escuchaba a bordo. Pasó lenta y siniestramente entre los buques anclados junto al rompeolas y, de pronto, paró en mitad del Cerco, como si miles de espíritus intangibles lo sostuviesen contra la marea.

El Comisario del Puerto no tardó en enviar una barcaza que remolcase el navío a los muelles. Sin embargo, los curtidos marinos regresaron inmediatamente atenazados por el miedo. A bordo del navío habían visto la muerte de cerca. Según contaban algunos entre susurros y gritos histéricos, toda la cubierta se hallaba inundada por la sangre y docenas de cadáveres horriblemente mutilados exponían sus cuerpos hinchados al sol. Todo el barco se hallaba en un estado deplorable y había sido un milagro que llegase flotando hasta allí.

Nuestra sorpresa aumentó cuando supimos que el navío no era otro sino el Adamus, el barco que con ansiedad habíamos estado esperando durante tres largos días. En él se transportaba un cargamento de especias procedente de la isla de Ilarión en el que todos habíamos invertido algo de nuestro dinero.

Dos días después y tras una infructuosa investigación, el Comisario de Puerto accedió a entregarnos nuestra parte del cargamento, que por suerte se encontraba intacto en las bodegas del buque. A media tarde, nos dispusimos a inspeccionar el cargamento. Venderlo iba a ser más que difícil entre los supersticiosos mercaderes de la zona.



Analaya, tormenta de arena

La estatuilla. Aquella pequeña estatuilla de color verdemar era todo lo que había en el interior de la caja de madera. Nada de especias u otros exóticos productos. Tan sólo la talla de un ser escamoso con forma humanoide, de abdomen blanquecino, cabeza hinchada y ojos sin párpados en los que parecían arremolinarse inquietantes formas cambiantes. Aquella misma tarde, como sabríamos al día siguiente, el cuerpo del ilustre Comisario de Puerto era hallado flotando sobre las aguas."

Personajes secundarios

Maanad Aldeobán, el nuevo Comisario del Puerto — un hombre que sabe hacer su trabajo.

Sal	5	Agi	5	Fue	7	Des	6	Men	7	Pre	5
Mod. al daño			+1/0	Mod. a la velocidad			0	PA			3 (arm. ligera)

Habilidades: conocimiento humano 7, nadar 6, navegación 7, orientación 5, otear 6, pesca 6, persuasión 6, valoración 6.

Nombre	TA	TD	V	Daño	TdF	Alcance
Sable	6	6	6	D/2+4	-	-
Jabalina (Pr)	5	3	4	D/2+1	2	20/40/60
Red (Pr)	5	3	6	D/2+1	1/2	3/5/10

Ackeeri Yeshiba — un joven y evasivo A'rhkal que parece saber algo.

Sal	3	Agi	8	Fue	8	Des	6	Men	5	Pre	5
Mod. al daño			+2/+1	Mod. a la velocidad			-2	PA			1 (arm. natural)

Habilidades: escuchar 5, evasión 5, gestas 5, hablar elentai 4, nadar 7, pesca 5.

Olderamus Buenavista — un mercader con todos los atributos que implica la profesión.

Sal	8	Agi	3	Fue	6	Des	6	Men	8	Pre	4
Mod. al daño			0	Mod. a la velocidad				+2	PA		0

Habilidades: buscar 6, camuflaje 4, conocimiento humano 7, escuchar 5, hablar a'rhkal 3, juegos de manos 4, persuasión 6, valoración 7.

Posibles desenlaces

- La estatuilla que ya ha sido motivo de tantas muertes, es en realidad una reliquia sacra del Culto de las Aguas que fue encontrada en alta mar por los tripulantes del barco. El robo de la talla fue inmediatamente castigado por los A'aqur, los hombres-pezu de las profundidades. Sin embargo, la estatuilla había sido escondida a bordo del barco, donde los A'aqur no tenían acceso. Intencionadamente dirigieron el velero hacia el puerto de Larshiot donde sus hermanos A'rhkal recuperarían la reliquia... a cualquier precio.

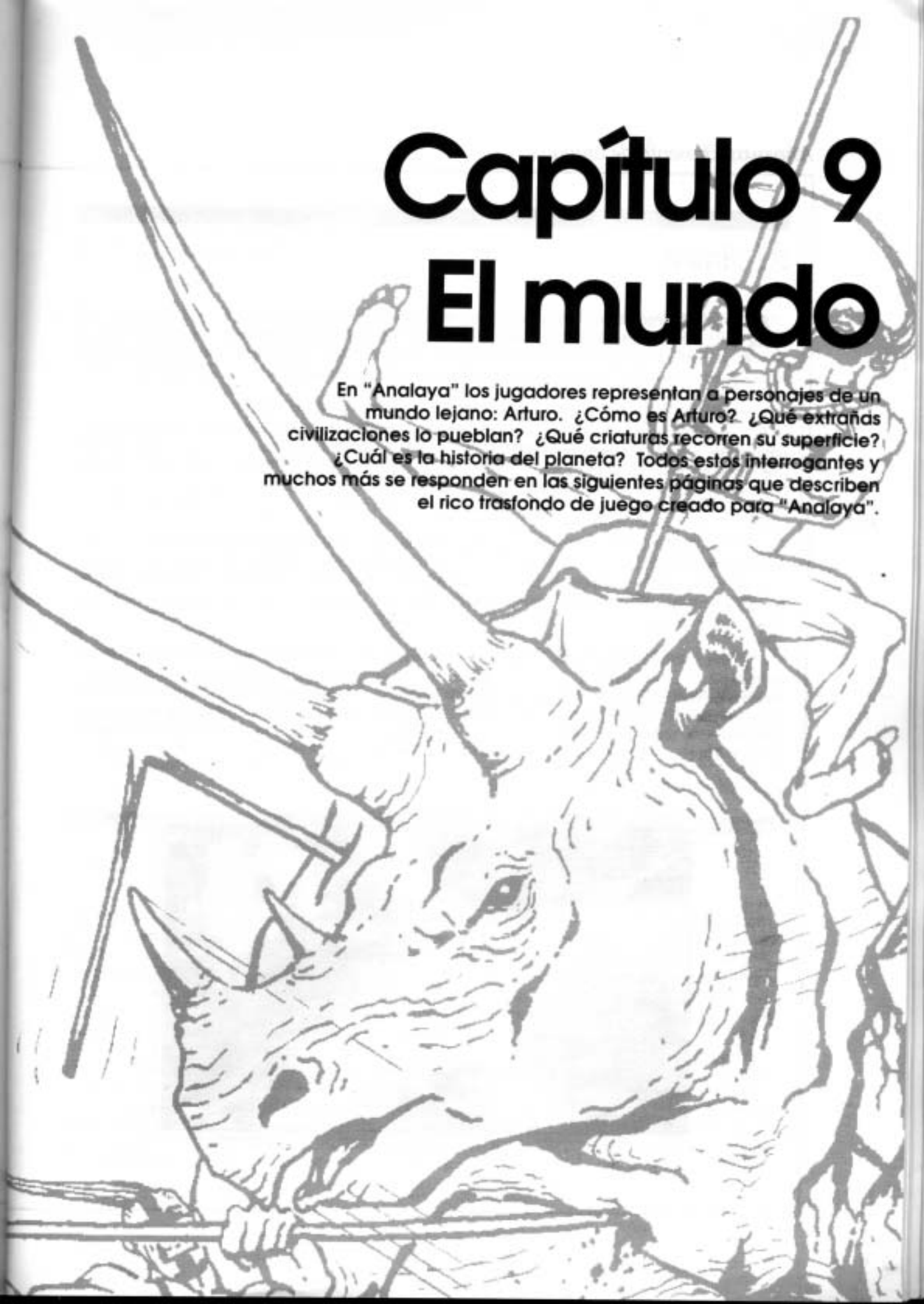
- La estatuilla forma parte de un tesoro mayor encontrado por los tripulantes del Adamus en la isla de Ilarion y todavía oculto a bordo del velero. Un motín fue el culpable de la matanza acaecida en el barco, aunque puede que alguno de los hombres de la nave aún siga con vida en algún lugar deseoso de recuperar su parte del tesoro.

- Una maldición ha caído sobre el navío. La estatuilla es en verdad un objeto mágico de un poder incontrolable. ¡Los personajes pueden encontrarse en grave peligro si no encuentran a alguien que les ayude!

Capítulo 9

El mundo

En "Analaya" los jugadores representan a personajes de un mundo lejano: Arturo. ¿Cómo es Arturo? ¿Qué extrañas civilizaciones lo pueblan? ¿Qué criaturas recorren su superficie? ¿Cuál es la historia del planeta? Todos estos interrogantes y muchos más se responden en las siguientes páginas que describen el rico trasfondo de juego creado para "Analaya".



9.1 Arturo.

Aunque el juego narrativo en general puede desarrollarse en cualquier ambiente, Analaya está hecho para Arturo. Arturo es el paraje donde tienen lugar las narraciones creadas con este manual. Aunque los jugadores pueden mudar el sistema de juego a ambientaciones diferentes, ya no podrá decirse que estén jugando a Analaya. Estarán jugando con su sistema de juego, estarán jugando a un juego narrativo, pero no estarán jugando a Analaya.

Arturo es un planeta al borde de la extinción en los límites de la galaxia. Su sol, catalogado en los lejanos tiempos de los Maestros Astrónomos de Qellié como **Evenea 304**, ha dado luz al enorme planeta durante más de 800 mil millones de años. Ahora, sin embargo, el fin de la gigante roja todavía en crecimiento parece cercano. Alrededor de Arturo giran dos satélites, las dos lunas Anea y Eret. El planeta tiene un tamaño de una vez y media la Tierra aproximadamente, el día medio solar es de 30 horas y el año tropical de 170 días.

La historia de Arturo comienza con el fin del **Ederagüa**, la Oscuridad de Mil Millones de Años, un tiempo en que todo el planeta se hallaba en las sombras. Poco se recuerda ya de aquella lejana época: el viento desgarrador arañaba la superficie del planeta con garras de acero, los océanos bullían de ácidos y cenizas, frío, fuego, muerte... De antes del Ederagüa sólo quedan restos. Enormes ciudades monolíticas, ruinas, sombras de una tecnología inmensa... Ahora todo se ha olvidado.

Tan sólo los más fuertes, aquellos que fueron capaces de adaptarse a las nuevas condiciones de vida sobre el planeta, sobrevivieron a aquel oscuro periodo. Y, aunque muchos se preguntaban si valía la pena empezar de nuevo en aquella tierra quebrantada, la historia de la raza humana volvió a comenzar. Atrás se dejó la tecnología y la civilización. El hombre olvidó aquella época en que había dominado a los elementos con su ciencia y regresó a las cuevas donde todo había comenzado. Y, con el paso del tiempo, sobre las ruinas de mil imperios de nuevo se construyeron muros de piedra.



9.1.1 Geografía, flora...

La luz de Evenea 304 es límpida, pura. Bajo sus efectos todo Arturo toma un matiz de absoluto contraste. Los colores son más brillantes, las sombras se atenúan. Desde los enormes océanos verdemar hasta los llúes negros de hojas escarlata que cubren Anamara, desde la arena roja del desierto de Naodeila hasta la pálida Costa Calcárea. Todo parece más real, más sólido.

Arturo está dividido principalmente en dos grandes superficies de tierra: la **Yabaleda** y el **Somu**. La Yabaleda cubre la mayor parte del hemisferio norte del planeta. Es un continente de temperaturas suaves y enormes zonas verdes. En él se asientan los fértiles valles de Verde-Aeeled, las llanuras de cerd del Elenade, los valles de las Marcas de la sombría Cordillera de Leng, la árida llanura lyrana barrida por el viento, los extensos Bosques de Anamara donde crecen salvajes la hiolauda y el llué negro, y otras miles de raras especies...

El Somu conforma una tierra quebrantada y árida. Se extiende a lo largo de una gran parte del hemisferio sur del planeta y su ecuador, donde se encuentran sus únicas tierras fértiles. Hablar del Somu es hablar del desierto de Naodeila. Naodeila se extiende desde el Guesinel en el centro del continente, hasta la Cordillera Maane y el Gran Eb al oeste, el Adelucná de las sectas Vindu al norte y los Límites, el Cayue y el Valle del Fuego, al sur. Aunque a simple vista esta pueda parecer una tierra desolada, donde el sol abrasador puede provocar el "Fuego en las Nubes", el Somu está lleno de vida. Los árboles lench y la enlade maec, el deilanoos, la Flor del Desierto, las plantas fuegos de los Límites y el bulboso lluarua de fruto hinchado. Todas estas especies y muchas otras han sobrevivido a la alta temperatura adaptándose a la vida en el Somu.

Las especies vegetales distribuidas por todo Arturo son únicas en su género, plantas salidas de un sueño... o una pesadilla. En ellas pueden encontrarse todos los colores del espectro lumínico, formas naturales y preternaturales, organismos simples, como el del cerd elentai, y complejos, como el de los ecghae de Anamara. En todas ellas casi puede percibirse el crecimiento de un nuevo mundo, despreocupado de los quehaceres humanos y del tiempo, que intenta florecer aun en la más desolada de las tierras.

9.1.2 ...fauna.

La fauna del planeta gigante puede resultar con diferencia lo más singular del planeta. Existen sin duda especies animales similares a las terrestres: el cNubus elentai (similar a un caballo), el oramiko (lechuza) y la naka (boa) de Anamara o la guaya (halcón peregrino) de Naodeila. Otras recuerdan a la Tierra de tiempos prehistóricos, como el keronte del desierto o la nipa de la Gran Marisma (semejantes al triceratops y al trachodón respectivamente). Por último, aparecen en Arturo especies fuera de toda clasificación, únicas y sorprendentes: el gigantesco akelot de Squatz, el asombroso yendel de Anamara, los delamhi elentai, la salea de Naodeila, el neril de los pantanos, el kadgrane, el oso-llema...

Todas estas criaturas, nacidas del propio desarrollo de las especies y de las mutaciones biológicas durante el Ederagüa, tienen un carácter salvaje y luchador. Entre ellas se desarrolla una especie de carrera por la supervivencia en que los más débiles son siempre pisoteados por los otros. Más de 500 especies desaparecen cada año del planeta víctimas de las mutaciones, de los cambios en el clima y de la destrucción de sus hábitats naturales. El Orden Natural de los abea did' iagh uán y su "armonía primordial" parece una falacia al examinar la fauna de Arturo en su conjunto. Sólo los que pueden adaptarse pueden sobrevivir. Esta parece ser la única norma de la naturaleza de Arturo.

9.1.3 El hombre y el Culto de las Aguas.

Como casi todo en Arturo, la fisiología del ser humano es única. Debido en parte a las mutaciones de la raza y al propio desarrollo de la especie durante la larga historia del planeta, el ser humano común, aunque de aspecto similar al *homo sapiens* terráqueo de nuestra era, difiere de él en algunos aspectos. Por ejemplo, el artureano tan sólo precisa de un órgano respiratorio, similar en tamaño a nuestro pulmón, para nutrir de oxígeno todo su organismo. La caja torácica es pues mucho más pequeña de lo normal (tiene un tamaño de poco más de la mitad del terráqueo) y tan sólo la forman 14 costillas. Además, el hombre ha desarrollado una resistencia térmica que le permite sobrevivir en lugares tales como el desierto de Naodeila, donde las temperaturas durante el día suelen hallarse sobre los 70 °C. La piel del artureano es dura y su color natural no cambia debido a la exposición al sol. Los ojos del humano medio son ligeramente más grandes de lo normal y están recubiertos de una fina película protectora. Muchas de las razas humanas del planeta carecen de prolongación nasal y en otras ésta se encuentra muy atenuada.

104

Aparte de estas características comunes, los grupos raciales del planeta gigante están bien diferenciados. Cada una de las más de doscientas razas que pueblan Arturo se ha adaptado de forma diferente a su entorno. Las mutaciones y el desarrollo genético han hecho perder muchos de sus rasgos humanos a algunas de estas gentes. En otros casos, como en el de los semi-humanos guang de la cordillera de Leng, las mutaciones han sido provocadas voluntariamente con el fin de conseguir un mayor rendimiento en trabajos especializados. Todo esto ha dado lugar a una gran variedad de especies humanas sobre el planeta, y la generalización "ser humano" puede llegar a ser algo más que poco efectiva en Arturo.

La raza humana no es la única población inteligente del planeta. En lo profundo de sus océanos viven los seguidores del **Culto de las Aguas**, los **a'aqur** en su propia lengua. El origen de esta raza acuática no está nada claro. Algunos afirman que los a'aqur formaron sus primeras civilizaciones varios eones antes de la aparición del hombre, cuando todo el planeta estaba cubierto por las aguas. Otros piensan que los hombres-pep eran esclavos en un lejano planeta y que huyendo de sus amos llegaron a Arturo. Sea como sea, los a'aqur son gente casi desconocida para todos los humanos ya que su trato con ellos es más que esporádico. Las viejas leyendas hablan de ellos como de gente de apariencia humana, altos, esbeltos y de largos y delgados brazos. El color de su piel puede ir del azul pálido al verde esmeralda. Según dichos relatos, los a'aqur viven en las profundidades en palacios de coral construidos en grutas subterráneas.

La otra especie inteligente del planeta es la raza **a'rhkal**, mestizaje anfibio de las otras dos razas, que puede sobrevivir tanto en tierra como en agua. Los a'rhkal son seres escamosos con forma humanoide. El color de su piel varía según la pureza de la raza (que determina el orden social dentro de su colectivo) de gris pardusco a verdemar o azul pálido. Los rasgos físicos no son comunes a toda la raza. Los miembros más "impuros" tienen cuerpos abotagados, cabezas hinchadas y ojos sin párpados, mientras los Dechados son altos y esbeltos y de filosas extremidades, con cuellos largos y cabezas triangulares de semblante altivo. Aunque existen algunos asentamientos a'rhkal a lo largo de la Costa Calcárea, la urbe de Larshiot, capital del reino de Elenty, da cobijo a la mayor población a'rhkal del planeta. Su carácter servicial y confiado les ha llevado a colaborar con los humanos en múltiples tareas técnicas, para las cuales están especialmente cualificados. Por supuesto, los humanos se han aprovechado de esta cándida naturaleza hasta el punto de convertir a los a'rhkal en esclavos de sus demandas. Sin embargo, algo que un a'rhkal nunca consentirá será la intromisión humana en sus intrincados y secretos ritos y estrictas costumbres sociales. Se sabe que estas ceremonias dirigen todos sus actos y unen a la comunidad a'rhkal bajo una motivación común, pero ningún humano a podido nunca desentrañar sus misterios.

9.1.4 Sociedad.

En Arturo existen miles de culturas diferentes. En el apartado 9.4 se dan los detalles de unas pocas de ellas. Hemos escogido los grupos étnicos más importantes, más numerosos o más curiosos del planeta para dar una visión general (tal vez más general de lo que hubiésemos deseado) de la enormemente amplia variedad que puede ofrecer Arturo. Todas las culturas y civilizaciones nombradas a lo largo de este libro serán descritas con gran detalle en los siguientes suplementos de Analaya.

Arturo es un mundo grande. Envíanos tus propias propuestas sobre la gente que lo puebla a la dirección dada en el capítulo introductorio y estudiaremos el incluirlas en Arturo. Recuerda que todo tiene cabida en el planeta gigante. Tu propuesta sólo tiene que ser original y encajar dentro del ambiente general de Arturo. Así, ¡tú también puedes modelar Arturo a tu gusto y aportar tu granito de arena a Analaya!

Las culturas reflejadas en el apartado 9.4 son **Eriandor** y **Elenty**, las naciones enfrentadas, de civilización antigua y decadente la una y de severa disciplina la otra, los **abea did'iagh uán** de las llanuras del Elenade, los **Reinos Fronterizos** de la Cordillera de Leng, considerados por muchos un reducto de esclavistas sin escrúpulos, los salvajes **egecna** de los Bosques de Anamara y los bárbaros **lyranos**, las **sectas Vindu** del otro lado del océano que Viven en la noche al son de sus Tambores de la Existencia, los pueblos del desierto, **deilamaena**, cuyo única ambición es sobrevivir y los **edelgana** de la Gran Marisma Squatz.

105

9.1.5 Tecnología.

Aunque en tiempos pasados, antes del Ederagüa, el hombre dominó con su ciencia los elementos, ahora todo se ha olvidado. De aquella época sólo quedan ruinas sin valor que el hombre evita, tal vez debido a la reminiscencia subconsciente de los peligros que la tecnología encierra. A lo largo de todo el Somu apenas se conoce el significado de esta palabra. Por el contrario, en los últimos siglos el concepto de tecnología a entrado con fuerza en la Yabaleda de la mano de la **maquinaria-viento**.

Las máquinas-viento fueron descubiertas en primera instancia por los clanes D'spane de la Unión Elenty. De entre las ruinas de antiguas ciudades y construcciones del pasado los clanes D'spane extraían extrañas aleaciones y materiales desconocidos en la naturaleza, los famosos metales d'spane. Pero entre aquellas ruinas, los hombres de Elenty también encontraron maquinarias de difícil comprensión, herramientas, armas... Todos estos aparatos estaban sostenidos por una extraña tecnología. Tras varios años de investigación, los clanes D'spane consiguieron comprender a grandes rasgos el funcionamiento de la energía que podía mover aquellas máquinas y su mecanismo principal: el **acelerador-viento**. El acelerador-viento es una caja de metal d'spane de dimensión variable según la potencia que necesita desarrollarse. Unos cables unen el acelerador con el exterior de forma que el aire penetre en el mecanismo. Si el aire entra con una cierta velocidad al acelerador, este puede multiplicar esta velocidad de forma que la presión del aire en el conducto de salida sea capaz de mover un objeto.

Con este gran potencial, se desarrollaron docenas de máquinas-viento que se extendieron rápidamente por todo Elenty: el lanzador-viento, una especie de rifle de aire comprimido que lanza pequeñas balas metálicas, el surcador-viento, que instalado a diferentes aparatos proporcionaba potencia para mover máquinas voladoras, vehículos marítimos o terrestres...

El imperio de Eriandor no tardó más de una semana en robar todos los descubrimientos elentai y hacerse con varios técnicos d'spane de los que obtuvieron toda la información necesaria para construir sus propias máquinas. Poco a poco, la tecnología-viento se extendió por la mayor parte de los reinos civilizados de la Yabaleda.

Caídas.

En medio de una encarnizada batalla un jinete lyrano pierde el control de su montura cuando esta es alcanzada por una flecha fronteriza. El jugador realiza una tirada de espitación que resulta fallida. Así pues, el guerrero lyrano cae al suelo. Debido a que la altura de la caída es inferior a cinco metros, el daño que el personaje reciba será D/2 puntos de daño. Al realizar la tirada se obtiene un 10 y el lyrano pierde 5 puntos de sus características. La Sal inicial del personaje es 5. Debido a la caída el personaje pierde estos 5 puntos también y debe realizar una tirada de Sal para comprobar si se desmaya. Al fallar la tirada el personaje cae desmayado. Además, los PA de su armadura se ven reducidos en una unidad (cinco puntos obtenidos mediante la tirada de dados divididos entre cuatro), quedando fijados en 3.

9.2 Daño natural.

Como se explicó en el capítulo 4, todos los personajes se encuentran en algún momento de su existencia con situaciones que hacen peligrar su vida. En el apartado de "daño" de dicho capítulo se presentaron las formas en que un personaje podía ser dañado en combate. Sin embargo, el riesgo de resultar herido no proviene únicamente del combate. A lo largo de una narración, el personaje se ve expuesto a multitud de situaciones en las que puede resultar dañado: caídas, quemaduras, venenos, etc. El daño sufrido por un personaje a causa de estos percances es lo que llamamos daño por causas naturales o simplemente **daño natural**.

Todas las reglas explicadas en el apartado de combate deben ser aplicadas normalmente en los siguientes apartados. Las únicas diferencias entre el daño de combate y el daño natural son la procedencia del mismo, la cantidad de puntos de daño causados y la utilidad de la armadura. Todos estos factores dependerán de la situación en que se encuentre el personaje.

9.2.1 Caídas.

Ya sea desde un caballo o desde un precipicio, una caída puede causar al personaje un daño considerable. Por supuesto, la cantidad de daño vendrá determinada por la altura de la caída. Según se indica en la tabla 16, este daño será igual a D/2 para alturas menores a los cinco metros, con un modificador de +3 por cada cinco metros o fracción adicionales. La tirada de daño no será necesaria para alturas mayores a los 30 metros. El personaje morirá **inmediatamente** tras una caída de estas características. Hay que señalar que si el personaje cae sobre una superficie que amortigüe la caída, el daño se verá reducido a una cantidad apropiada determinada de común acuerdo por todos los jugadores.

TABLA 16. Caídas

Distancia	0-4'9	5-9'9	10-14'9	15-19'9	20-24'9	25-29'9	30+
Daño	D/2	D/2+3	D	D+3	D+6	D+9	muerto

La armadura no protege del daño causado por una caída. Sin embargo, puede deteriorarse debido a ellas sufriendo una reducción de sus PA (de la misma forma que cuando se consigue un factor de daño positivo en combate). Los PA perdidos serán igual a una cuarta parte (redondeando hacia abajo) del daño sufrido por el propio personaje. Hay que recordar que si los PA de la protección del personaje llegan a cero o números negativos, quedará automáticamente inutilizada y no habrá posibilidad de repararla.

9.2.2 Aplastamiento.

A efectos de juego, existen dos tipos de daño por aplastamiento: el realizado por un objeto pesado que cae sobre el personaje y el que este sufre como resultado de haber sido pisoteado por un animal. En el primer caso, el daño dependerá tanto del peso del objeto en cuestión como de la altura desde la que este cayó. La tabla 17 indica el daño recibido por el personaje según el peso del objeto si este cae de una altura inferior a cinco metros. A este valor se añadirá un modificador de +3 por cada cinco metros o fracción por encima de los cinco primeros.

Si el personaje es pisoteado por un animal, deberá calcularse aproximadamente su peso (siempre que este no figure ya en la descripción del animal). Luego se consultará la tabla 17. El daño recibido por el personaje será la cuarta parte de la cantidad indicada en la tabla.

TABLA 17. Aplastamiento

Peso en Kg.	100-200	201-300	301-400	401-500	501-600
Daño	D/2	D/2+3	D	D+3	D+6

Las armaduras pueden proteger al personaje del daño por aplastamiento. Sin embargo, pueden resultar a su vez deterioradas reduciéndose entonces sus PA tal y como se ha indicado previamente. El daño recibido por una armadura que resulte aplastada será igual a la cuarta parte del daño total obtenido en la tirada de dados (no la cuarta parte del daño sufrido por el personaje, sino la cuarta parte del que el personaje sufriría sin ningún tipo de protección).

9.2.3 Asfixia.

El daño por asfixia puede producirse bien por estrangulamiento, bien por ahogamiento, aunque a efectos de juego no existen diferencias. El daño recibido por el personaje será de D/4 puntos de daño por cada ronda de combate que se mantenga la asfixia (hasta que el personaje consiga una tirada de Fue contra Fue del contrincante, salga a la superficie, se aleje de la zona de acción de un gas letal, etc.). Por supuesto, la armadura no se considera protección frente a la asfixia. De hecho, puede resultar tan beneficioso como pernicioso (es difícil que alguien estrangule al personaje con el yelmo puesto, pero también es más difícil que este salga a flote si se está ahogando).

Aplastamiento.

El neril que montaba el lyrano intenta escapar de la zona de batalla, pero al avanzar no puede evitar el pisar a su dueño que yace inconsciente en el suelo. Debido a que el neril pesa aproximadamente 500 kg., el daño que recibirá el personaje será la cuarta parte de D+3 puntos de daño. Como resultado de la tirada el personaje recibe 3 puntos de daño que su armadura se encarga de contrarrestar. Como la cuarta parte de 3 es cero, la armadura del personaje no sufre ningún daño adicional.

Asfixia.

Durante una pelea callejera en el Círculo de Athel Eriador, uno de los contrincantes consigue sujetar al otro por el cuello comenzando a estrangularle. La Fue del estrangulador es 7 y la de su víctima 5. El personaje intenta soltarse, por lo que le es requerida una tirada de su Fue contra la del otro. Sin embargo, el personaje falló la tirada y recibe D/4 puntos de daño por asfixia. De nuevo se realiza una confrontación de las Fue de los contrincantes. La secuencia continúa hasta que la víctima se zafa de su agresor, resulta inconsciente o muerta.

Fuego.

A altas horas de la noche se produce un incendio en una cabaña de madera a las afueras de Ullaera, en la comarca de Brendil-e-Lif. El único ocupante de la vivienda se encuentra profundamente dormido, por lo que el fuego avanza sin que se percate de ello. Las llamas llegan por fin a su habitación y comienzan a trepar por las mantas de la cama. El personaje sufre D/4 puntos de daño y aullando de dolor consigue salvar su vida saltando por la ventana.

Venenos.

Durante una cena formal en su Casa, el Dullier Yerandel es envenenado por su propia amante. Esta se ha cansado de él y desea que sus últimos momentos con el Dullier al menos la diviertan. El confiado noble no se da cuenta de nada hasta que el veneno comienza a actuar. La Sal del Dullier es de 6 y la fuerza del veneno... ¡es 8! El personaje tiene éxito al realizar la tirada de Sal contra la de fuerza del veneno y sin embargo pierde D/4+1 puntos de daño debido a la potencia de este. Mientras el Dullier se contorsiona de dolor vomitando toda la cena, su amante lo abandona malhumorada.

9.2.4 Fuego.

Un personaje perderá D/4 puntos de daño cada ronda de combate que se encuentre expuesto a las llamas. El tiempo que estas tardarán en apagarse depende de la cantidad y calidad del material en que prendan y será, aproximadamente, 1 ronda de combate por metro de madera o tela de cualquier tipo, 5 rondas por metro de carne (la de un animal o la de un personaje), 6 horas o más por litro de aceite u otro combustible, etc. Para apagar este fuego tan sólo se requerirá la mitad de tiempo siempre y cuando el personaje no se dedique a ninguna otra acción.

9.2.5 Venenos.

Los efectos de juego la **fuerza de un veneno** caracteriza su nocividad. La fuerza de un veneno será un número comprendido entre 1 y 10. Cuando un personaje se vea afectado por un veneno deberá realizar una tirada de su Sal contra la fuerza de éste. Si consigue la tirada, su constitución resistirá los efectos del veneno. Los venenos más débiles no afectarán al personaje y los más fuertes lo dañarán mínimamente. Si la tirada no se consigue el personaje recibirá un daño de D/4 mas un modificador igual a la fuerza del veneno.

Si el personaje se ve afectado por varias dosis de un veneno deberá realizar las tiradas de Sal y daño correspondientes para cada una de las dosis por separado.

La rapidez de acción de un veneno indica el tiempo que tarda en surtir efecto y es única para cada uno de ellos. Esta característica deberá darse en la descripción del veneno y nunca podrá ser menor a una ronda de combate. Si antes de que el veneno actúe el personaje se percate de que ha sido envenenado, podrá realizar una tirada de primeros auxilios para reducir el daño al dado en la columna derecha de la tabla 18.

TABLA 18. Venenos

Fuerza del veneno	Daño	Daño con tirada exitosa
1	D/4+1	-
2	D/4+2	-
3	D/2	-
4	D/2+1	-
5	D/2+2	-
6	D/2+3	-
7	D/2+4	-
8	D/2+5	D/4+1
9	D	D/4+2
10	D+1	D/2

9.2.6 Drogas.

Las drogas son sustancias que alteran nuestro organismo de una u otra forma. Dentro del juego, existen tres tipos de drogas: las **drogas positivas**, aquellas sustancias que aumentan las características del personaje durante un tiempo determinado; las **drogas negativas**, que disminuyen las características del personaje durante un cierto tiempo; las **drogas especiales**, que tienen efectos especiales sobre el organismo, como hacer dormir o ver alucinaciones.

Las drogas positivas tienen además varios efectos secundarios. Pasado el tiempo de efecto de la droga, las características del personaje se verán reducidas durante un **tiempo de recaída**. Este tiempo de recaída será igual al doble del tiempo de efecto de la droga. Además, algunas drogas positivas crean adicción, y el estar sin ellas puede desembocar en grandes complicaciones para la salud del personaje.

Las drogas, al igual que los venenos, también tienen una **fuerza** que define su potencia. La fuerza de la droga vendrá representada por un número entre 1 y 10.

Los pasos a seguir al ingerir una droga son los siguientes:

- Se realizará una tirada de Sal contra la fuerza de la droga. Si la tirada es exitosa, la droga no habrá surtido efecto. Si es fallida y la droga es especial, se sufrirán los efectos descritos para la droga ingerida. Si es fallida y la droga es positiva o negativa, se continuará con los siguientes apartados.
- Comparando la fuerza de la droga con la columna "potencia" de la tabla 19, se obtendrá un valor en forma de tirada de dados. Realizando la tirada de dados pertinente, se obtendrá el efecto de la droga sobre las características. Si el resultado de las tiradas de D/4-3, D/4-2 ó D/4-1 es cero o negativo, se considerará que la droga no ha tenido ningún efecto sobre las características del personaje.
- Si la droga es positiva, el valor obtenido en la tirada anterior se sumará a la característica afectada. Transcurrido el tiempo indicado bajo el epígrafe "tiempo de efecto" de la tabla 19, la característica verá reducido su nivel inicial en tantas unidades como se vió aumentada anteriormente. Transcurrido un tiempo doble al indicado bajo "tiempo de efecto" en la tabla 19, la característica volverá a su nivel original.
- Si la droga es negativa, el valor obtenido en la tirada anterior se restará a la característica afectada. La característica volverá a su estado normal transcurrido el tiempo indicado bajo la columna "tiempo de efecto" de la tabla 19.

Drogas.

Momentos antes de entrar en combate un guerrero delamiae de la tribu del escorpión ingiere una droga positiva de fuerza cuatro y que afecta a la característica Fue. Se realiza una tirada de dados de la Sal del personaje contra la fuerza de la droga para comprobar si esta le afecta. La Sal del escorpión es de 6. Al tirar el dado se falla la tirada, así que esta afecta al personaje. Comparando la fuerza de la droga con la columna "potencia" de la TABLA 19 se obtiene una tirada de dados: D/4-1. Al realizar esta tirada se obtiene un valor final de 3. Así pues, la Fue del personaje (5 en este caso) aumentará en tres unidades durante el periodo de efecto de la droga (45 minutos según la tabla) y algunas de sus habilidades (aquellas en que la Fue varíe el NC) se verán modificadas. Tres cuartos de hora después, y tras haber acabado con todos sus enemigos, la Fue del personaje se ve reducida a 2 (5-3) durante un periodo doble al anterior (90 minutos). A partir de ese momento y cada siete días (ver TABLA 19), el jugador deberá realizar una tirada de Sal contra la fuerza de la droga para desengancharse de ella. Para ello deberá tener éxito dos veces consecutivas. La primera...

(sigue en la página siguiente)

...tirada, siete días después de la ingestión, es exitosa, pero la segunda no lo es. Al no poder encontrar más dosis de la droga sus características se ven modificadas: -1 a Sal, Des, Men y Pre por cada día de carencia. Tres días después consigue tomar de nuevo la droga y se reanuda el proceso. Sin embargo, esta vez consigue las dos tiradas consecutivas y se desengancha definitivamente. Sus características iniciales de Sal, Des, Men y Pre se han reducido en un punto permanentemente, pero al menos sigue vivo...

TABLA 19. Drogas.

Fuerza de la droga	Tiempo de efecto	Potencia	Días para la tirada
1	5 min.	D/4-3	10
2	15 min.	D/4-3	9
3	30 min.	D/4-2	8
4	45 min.	D/4-1	7
5	1 h.	D/4	6
6	2 h.	D/4	5
7	3 h.	D/4+1	4
8	4 h.	D/4+1	3
9	5 h.	D/4+2	2
10	6 h.	D/4+2	1

La modificación del nivel de las características tiene un efecto temporal sobre las habilidades de su grupo (incluidas habilidades de combate). Los niveles de estas habilidades deberán ser recalculados si son usadas durante el tiempo de efecto de la droga. Si en cualquier momento, una característica disminuye por debajo de 1, el personaje habrá muerto. Si por el contrario las características del personaje aumentan por encima de 10, estas se transformarán en capacidades animales (estas capacidades son explicadas en el apartado 9.3).

La adición puede darse en la ingestión de drogas positivas y en la de algunas especiales (principalmente las alucinógenas). Tras sufrir los efectos de una de estas drogas, el personaje deberá volver a tirar Sal contra fuerza de la droga en intervalos de once menos la fuerza de la droga en días (10 días para drogas de fuerza 1, 9 días para drogas de fuerza 2, etc.). Las tiradas exitosas indicarán que el personaje no necesitará de la droga por un tiempo. Para desengancharse definitivamente se deberá tener éxito tres veces consecutivas en esta tirada para drogas de fuerza de 7 a 10, dos veces consecutivas para drogas de fuerza de 4 a 6 y una sola vez en drogas de fuerza de 1 a 3. Si se falla cualquiera de estas tiradas, el personaje deberá suministrarse la droga inmediatamente. En caso de que no pueda tomarla, sus características se modificarán de la siguiente forma:

- -1 a Sal, Des y Pre por día de carencia de droga con fuerza de 1 a 3.
- -1 a Sal, Des, Men y Pre por día con drogas de fuerza de 4 a 6.
- -1 a Sal, Des, Men y Pre y +1 a Agi y Fue por día de carencia de droga de fuerza de 7 a 10.

Si cualquiera de las características del personaje disminuye por debajo de 1 o aumenta por encima de 10 debido a estos modificadores, este habrá muerto. Si el personaje consigue ingerir la droga tras varios días de carencia de la misma, las características que aumentaron tomarán su valor original, y las que disminuyeron tomarán un valor igual al original menos uno permanentemente.

Tras la nueva ingestión de la droga, volverá a seguirse el ciclo de una tirada de Sal contra la fuerza de la droga cada cierta cantidad de días explicada en los párrafos anteriores.

9.3 Las criaturas.

En el apartado 9.4, dentro de la descripción de cada una de las zonas geográficas dadas, hay un apartado dedicado a las criaturas que pueblan ese lugar. Estas reseñas comienzan siempre con el nombre del animal en cuestión, seguido de una pequeña explicación de su fisiología y hábitos. Tras esta descripción se dan los valores de juego de la criatura, sus capacidades.

Al igual que un personaje humano, los animales también vienen definidos dentro del juego por características y habilidades, si bien estas últimas suelen ser exclusivamente habilidades de combate. Las características que definen a una criatura de este tipo suelen ser tres: Sal, Agi y Fue. A estas características puede añadirse la de Des en animales con extremidades prénsiles. La Pre y Men se ha descartado por motivos obvios.

Las características de una criatura, al igual que las de un ser humano, vienen definidas por el NC. Sin embargo, y dado que las capacidades de un animal pueden superar ampliamente las de un personaje humano, los límites impuestos de 1 y 10 no son válidos cuando hablamos de estas criaturas. Y es que, por ejemplo, un oso puede llegar a ser mucho más fuerte que una persona, y un pájaro mucho más rápido, y por otro lado ninguno de ellos será tan inteligente como el hombre. Así aparecen en el juego las **capacidades animales**.

Las capacidades animales abarcan cantidades del -5 al 15. Los valores del 1 al 10 siguen siendo las medidas humanas. Para características animales superiores a 10 se usará la nomenclatura 10+1, 10+2, 10+3, 10+4 y 10+5. Las características animales inferiores a 1 se indicarán como 1-1, 1-2, 1-3, 1-4 y 1-5 según corresponda. Así, un oso puede tener una Fue de 10+2, un ave puede tener una Agi de 10+3 y ambos una Men de 1-5.

La variación de los límites de las capacidades afecta a algunas de las reglas indicadas para seres humanos. En la resolución de acciones en las que se vean implicadas capacidades animales **por encima de 10** se seguirán los siguientes pasos:

- En la tabla de resolución de acciones se compararán por un lado la capacidad animal **sin modificadores** (el 10 a secas), y por otro la capacidad a la que se enfrenta **reducida** en tantas unidades como modificador positivo tuviese la criatura. Así, si un personaje normal midiese su fuerza (NC 5) con la del oso de los ejemplos anteriores (NC 10+2), deberían buscarse en la tabla los niveles 3 (5-2) y 10.
- Si los modificadores dejan el nivel enfrentado por debajo de 1, el nivel se considerará 1.
- Si la tirada es contra la tabla, el modificador se utilizará igualmente en el ND hallado para la acción secundaria, pero **aumentándolo** en lugar de reduciéndolo. Así, la tirada de una capacidad 10+3 contra la tabla en la que al tirar el dado se obtenga un 13 dará como resultado un ND de 10 en lugar de 7.

En la resolución de acciones en las que se vean implicadas capacidades animales **por debajo de 1** se seguirán los siguientes pasos:

- En la tabla de resolución de acciones se compararán por un lado la capacidad animal **sin modificadores** (el 1 a secas), y por otro la capacidad a la que se enfrenta **aumentada** en tantas unidades como modificador positivo tuviese la criatura. Así, si un personaje normal midiese su agilidad (NC 5) con la de, por ejemplo, una tortuga (NC 1-5), deberían buscarse en la tabla los niveles 10 (5+5) y 1.
- Si los modificadores dejan el nivel enfrentado por encima de 10, el nivel se considerará 10.
- Si la tirada es contra la tabla, el modificador se utilizará igualmente en el ND hallado para la acción

secundaria, pero **reduciéndolo** en lugar de aumentándolo. Así, la tirada de una capacidad 1-3 contra la tabla en la que al tirar el dado se obtenga un 5 dará como resultado un ND de 3 en lugar de 6.

Cuando un animal sufra algún tipo de daño, tanto si es resultado de acciones de combate como si se trata de daño natural, las características de la criatura se verán reducidas al igual que ocurría con el hombre: primero su Sal, luego su Agi y por último su Fue. Sin embargo, cuando su Sal llegue a cero, la criatura no deberá realizar ningún tipo de tirada de dados para comprobar si cae desmayada; a efectos de juego esta es una cualidad propia tan sólo del ser humano. Además, cuando la Fue del animal quede reducida a cero, este se encontrará instantáneamente muerto, ya que el estado de "coma" descrito en el capítulo de Combate tan poco se aplica a criaturas distintas del hombre. Los resultados de heridas graves (de ocho o más puntos de un solo golpe) y los de reducir la característica Agi de la criatura a cero se seguirán como de costumbre.

Si las capacidades animales con modificadores positivos son la Sal, la Agi o la Fue, estos modificadores pueden ser dañados en combate. Los modificadores negativos no se tienen en cuenta en estas situaciones. Las heridas sobre capacidades animales se resuelven restando primero los modificadores y luego los NC normales. Así, si un animal con Sal 10+3 es atacado y herido, primero perderá su modificador de +3 y luego irá perdiendo sus 10 puntos de Sal. Por supuesto, el modificador puede ser recuperado de nuevo mediante la curación de forma ordinaria.

Los modificadores por Fue y Agi a la velocidad y daño de los ataques del animal serán aumentados o reducidos proporcionalmente ante capacidades animales. Según la tabla 13, en el capítulo de creación de un personaje, un humano con Fue 10 tiene un modificador de +4 al daño hecho con armas cuerpo a cuerpo o naturales y de +2 al daño hecho con armas de precisión. En un animal con Fue 10+3 estos modificadores se convertirán en +7 y +5 respectivamente. Por otro lado, un humano de Agi 1 tiene un modificador a la velocidad de sus armas de +3 (ver tabla 14). Este valor se convertirá en +8 en un animal con Agi 1-5.

Otras indicaciones a tener en cuenta cuando leas las secciones de descripción de criaturas del siguiente apartado son:

- Cuando en la característica Agi del animal aparezcan dos valores, uno de ellos entre paréntesis, el primero indicará la Agi de la criatura cuando se mueve en tierra, mientras el segundo señalará su Agi en un medio alternativo por el que le esté permitido moverse (el aire si es un pájaro, el agua si es un anfibio, etc). Si se ataca a esta criatura el daño será restado de su Agi en tierra. En el caso de animales que tan sólo pueden moverse en un medio (un pez por ejemplo), la Agi indicada será la que la criatura tiene en dicho medio.
- La velocidad de un ataque es una característica muy relativa cuando hablamos de animales, de ahí el hecho de que algunas de las cantidades dadas no se ajusten a los modificadores por Agi.
- Si la Agi de la criatura aparece en **negrita** se entenderá que dicha criatura es un pájaro o un insecto o un animal similar, que aun teniendo una gran agilidad carece de resistencia física. Los puntos de Agi de estos seres no se verán reducidos cuando por cualquier motivo sufran daño. Sólomente en este caso, se ignorará la Agi de la criatura reduciéndose directamente su Fue cuando la Sal llegue a cero. Como siempre, cuando la Fue del animal se haga cero este morirá.
- Cuando la criatura disponga de más de un medio de ataque (dos garras y un mordisco, por ejemplo), podrá realizar varios ataques simultáneos en una misma ronda (ver capítulo de Combate) siempre y cuando todos los jugadores crean posible que el animal esté capacitado para utilizar dichos medios a la vez.

Un nota sobre edades.

Todas las edades comprendidas en la siguiente sección (y las halladas para los personajes en el capítulo 7) se han tomado de acuerdo a la medida terrestre para no confundir al lector. El hecho es que un joven terrestre de quince años tendría unos veinticinco años de Arturo, ya que el año tropical del planeta es más pequeño que el de la Tierra.

9.4 Descripción de regiones geográficas.

Como se ha explicado con anterioridad, esta sección recoge la descripción de algunas de las regiones del planeta, explicando de forma general su geografía, flora y fauna y las costumbres y forma de vida de las diferentes sociedades que las habitan. Además, al final de cada descripción se ha añadido un apartado de creación de personajes, que ayudará a crear tanto personajes principales como secundarios pertenecientes a estas zonas geográficas.

Las zonas descritas pueden ser fácilmente localizadas en el plano adjunto al final del manual. Por orden alfabético se han desarrollado las siguientes regiones:

- El **Adelucmá** y las sectas **Vindu**.
- Los Bosques de **Anamara**.
- El **Elenade**. **Elenty** y los **abea did'iagh uán**.
- La Cordillera de **Leng**. Los Reinos Fronterizos y las Marcas.
- Los pueblos nómadas del **Lyr**.
- **Naodeila** y **Laedeila**.
- La Gran Marisma **Squatz**.
- **Eriandor** de **Verde-Aeeled**.

113



El Adelucmá y las sectas Vindu.

La Gran Sabana, el Adelucmá, se encuentra al norte del desierto de Naodeila, entre el Elhas-Columnas y los últimos picos de la extensa Cordillera Maane. El Adelucmá representa el tránsito entre las praderas y verdes tierras del norte y las ásperas arenas del desierto. La hierba que cubre el lugar es de aspecto reseco y mustio, y es conocida como enlade, "inconstante" en el lenguaje mao hablado en toda la sabana, debido a su tamaño que varía desde los insignificantes 6 cm. hasta el metro y medio de alto. El resto de la vegetación del lugar la conforman los negros arbustos de espinas, las plantas dald, diseminados entre la hierba y los árboles lench, altos y delgados cual enormes postes de madera esparcidos a lo largo de toda la sabana, de madera dura y corteza blanca similar a la de un sauce y con tan sólo unas pocas ramas de hojas grandes y alargadas en lo más alto de su tronco.

En esta tierra viven las sectas Vindu. Entre murallas de piedra y ruinas del pasado los maec, la gente de la sabana, construye sus domos de hierba, tiendas semiesféricas fabricadas con gran habilidad de la enlade más alta.

Los maec son hombres de raza negra, altos y enjutos, de cabello corto y oscuro, de ojos hundidos, amplia frente, nariz chata y pequeña mandíbula. Su característica más notable es su extraordinaria agudeza visual aun en la noche más oscura. Esta habilidad es el resultado de varios siglos de adaptación, durante los cuales ningún maec Vivo ha pisado la superficie de la tierra durante el día.

La forma de vida maec está íntimamente relacionada con la música. La música es una medida de su tiempo y, por lo tanto de su Vida. Cuando el sol se pone, los odeioghara, los "guardianes del tiempo", suben hasta las copas de los lenchinet para hacer sonar sus tambores, los Tambores de la Existencia. Los Tambores de la Existencia son enormes parches de piel colocados en lo alto de los lenchinet, los árboles lench sagrados, repartidos uniformemente a lo largo de toda la sabana. Los odeioghara hacen sonar los tambores durante toda la noche, turnándose para que la música (y la Vida) no cese hasta el amanecer. El resonar de los tambores se escucha así en toda la sabana durante toda la noche.

Con el tiempo, los maec han aprendido que es más fácil expresar sus sentimientos con la música que con las simples palabras. Cada hombre o mujer

tiene que ser un maestro con uno o más de los cientos de instrumentos musicales maec si desea ser comprendido por el resto de la secta. Aunque el idioma hablado es utilizado de forma normal, tiene entre los habitantes de la sabana un carácter neutro. En él no tienen cabida las emociones o los sentimientos, y a través de él tan sólo pueden transmitirse descripciones de lo sensible. La música, por el contrario, puede transmitir una gran riqueza de sensaciones; la sorpresa, el disgusto, la alegría o la desdicha tienen sus propias alegorías en la música. Así, el maec utiliza una combinación de música y palabra para comunicarse que podría considerarse sorprendente en otras culturas.

Los Tambores de la Existencia también transmiten sentimientos en su música, pero no los de una sola persona, sino los de toda la secta. Así, los tambores comunicarán dolor cuando alguien querido por la tribu muera, o felicidad ante una victoria de la secta o ante una inminente fiesta. Esta también es la forma en que las diferentes sectas se comunican entre sí. Para un maec las diferencias sonoras entre los Tambores de toda la sabana es tan clara como el acento de un extranjero para una persona de otra cultura. Un maec sólo en mitad de la sabana puede determinar con exactitud lo que ocurre en las sectas cercanas tan sólo oyendo el rumor de sus Tambores.

El sentirse entendido y admitido por el resto, el estar dentro del Ritmo, es muy importante para todo maec. Además de saber interpretar con precisión su música, además de saber entender la de los otros y distinguir el sonido de todas las sectas de la sabana, el maec debe saber integrarse en el Ritmo, es decir, su música debe armonizar con la de toda la comunidad y así formar parte de su Vida.

Durante el día los Tambores dejan de sonar y todos los maec se ocultan en sus domos para descansar. Para los maec el día es el No-Tiempo, el Tiempo-Muerto o el Gran Silencio donde nada existe, excepto los muertos. El pensamiento maec es tan simple como "no hay música, no hay Vida".

Los únicos maec que pueden permanecer despiertos durante el día son los hombres-alma. En realidad no se les considera hombres de la secta, sino más bien espíritus que guardan a la tribu de los peligros del No-Tiempo. Durante el día, los hombres-alma cuidan de los rebaños de guandiles y de que los depredadores no se acerquen a la secta. Durante la noche, los hombres-alma descansan. Los maec ignoran su existencia y su único trato con ellos es la ofrenda de comida, herramientas o abrigo que en la noche dejan a la entrada de sus domos.

Gedat

El gedat es un depredador, un mamífero de unos dos metros de largo, de piel flexible y negra y de poderosos músculos. Su mandíbula está formada por dos filas de afilados dientes y su visión en la oscuridad es perfecta. Son solitarios y es raro encontrarlos lejos de las manadas guandiles.

Sal 7 Agi 10 Fue 9 PA 1

Mordisco	TA	5	V	7	D
Zarpazo	TA	7	V	6	D/2+3



Árbol
lench
sagrado.

Guandil

El guandil es una res salvaje de gran tamaño y principal recurso de los maec. De ella obtienen carne, pieles, leche y otros útiles. Es herbívoro y pacífico, y suele desplazarse en grandes manadas. Su envergadura es algo menor a la de un búfalo y su aspecto general muy similar al de este. Su peso aproximado es de 700 Kg., carece de pelo, su piel es de color gris azulado y de gran dureza y los cuernos pequeños y romos.

Sal 7 Agi 5 Fue 10+1 PA 5

Cornada	TA	4	V	8	D/2+1
---------	----	---	---	---	-------

Luenc

Ave rapaz muy abundante en la sabana. Sus enormes alas pueden alcanzar los tres metros de envergadura. Sus garras son largas y delgadas, retráctiles y tan afiladas que puede destrozar la dura carne de un guandil con un simple arañazo. Su pico es pequeño en comparación con su cabeza en forma de tubo, pero eficaz a la hora de desgarrar la carne. Sus plumas son de tonos oscuros, completamente negras en la mayoría de los casos, excepto en el extremo del ala en que se tornan blancas.

Sal 4 Agi 3 (10+2) Fue 3 PA 0

Garra	TA	7	V	5	D/2+2
Picotazo	TA	4	V	5	D/4+2

Sendiel

Roedor del tamaño de una liebre que anida bajo tierra. Sus patas traseras están muy desarrolladas y le permiten desplazarse a gran velocidad. Su hocico, similar al de un perro, es muy sensitivo. Sus orejas son grandes y redondas y sus patas delanteras en forma de pequeñas manitas de tres dedos le permiten alimentarse de las bayas negras de las plantas dald. El sendiel es el principal alimento del ave luenc.

Sal 2 Agi 7 Fue 1 PA 0

Si durante la creación de sus personajes los jugadores eligen el Adelucmá como la tierra natal de estos, deberán considerar las siguientes indicaciones.

Creación de un personaje maec

Nombre— algunos nombres derivados del lenguaje mao hablado en la sabana: *Alabea, Alma, Bandegú, Binea, Ceyuén, Dalsín, Estal, Evamen, Focul, Getiel, Huachi, Ílsen, Isidea, Jinsú, Kahalim, Karados, Lev, Malak, Molcú, Mosim, Nedue, Oham, Osel, Pandenu, Sembu, Sendián, Sobao, Tolté, Uhlé y Valsé.*

Tierra natal— la Gran Sabana, el Adelucmá.

Ideal— los hombres maec, como se ha descrito anteriormente son de raza negra, suelen ser altos (rondando los 1'85 m.), enjutos, de cabello corto y oscuro, ojos hundidos de color claro (normalmente gris), frente amplia, nariz chata y pequeña mandíbula.

Reparto de características— tras el reparto de los niveles de característica, el jugador deberá aplicar los siguientes modificadores raciales.

+1 Des / -1 Sal

La destreza manual de los maec se ve reflejada en su habilidad natural para la música y sus bellas obras de arte en madera y arcilla (+1 Des), pero su vida nocturna y las difíciles condiciones de vida de la zona los ha vuelto propensos a la enfermedad y la débil constitución (-1 Sal). Ninguno de estos modificadores puede llevar un NC por encima de 10 o por debajo de 1.

Profesión previa— para determinar la profesión previa del personaje se lanzará un dado de veinte caras y se consultará la tabla adjunta.

Habilidades— el personaje tendrá los NE indicados en las siguientes habilidades tan sólo por pertenecer al entorno cultural maec:

Escuchar (será necesaria una tirada de escuchar si el personaje quiere reconocer los Tambores de las diferentes sectas y su mensaje) - 5

Fabricación (en madera o en arcilla) - 1

Hablar lenguaje mao - 10

Tocar un instrumento (el gudeh, las flautas mund, la alegeia, los tubos anac o los silvos de metal) - 10

TABLA DE PROFESIONES PARA EL ADELUCMÁ

1-4	Cazador
5-6	Guerrero tribal
7-14	Pastor de guandiles
15-17	Fabricante
18-19	Hombre-alma
20	Odeioghara'

Las habilidades que el personaje maec no podrá aumentar de ninguna manera (ni con PX por edad ni con PX normales) a menos que salga de su entorno cultural o entre en contacto con alguien que haya visitado el extranjero son **disfraz, nadar, navegación y pesca.**

HABILIDADES POR PROFESIÓN

Cazador—

2 PX entre caza, conocimiento animal, poner trampas y seguir rastros.

2 PX entre evasión, otear, orientación, TA con el estigma (ver características de la jabalina) como arma de precisión y trepar.

Guerrero tribal—

2 PX entre TA con el estigma (ver características de la jabalina) como arma punzante y TD con escudo mediano.

2 PX entre caza, equitación (el animal de monta de la sabana es el guandil), seguir rastros y primeros auxilios.

Pastor de guandiles—

4 PX entre conocimiento animal y conocimiento vegetal y equitación (monta de guandil).

Fabricante—

2 PX en fabricación (en madera o arcilla).

2 PX entre conocimiento humano, persuasión y valoración.

Hombre-alma— es aconsejable que esta profesión se deseché a menos que el resto de personajes también pertenezcan a ella, ya que de lo contrario será difícil que los personajes se conozcan entre sí.

2 PX entre caza, conocimiento animal, otear, poner trampas, seguir rastros, TA con el estigma (ver características de la jabalina) como arma punzante y TD con escudo mediano.

2 PX entre equitación (monta de guandil), evasión, orientación, primeros auxilios y trepar.

Odeioghara¹— todos los odeioghara tienen un NE 10 en tocar los Tambores de la Existencia, además de en su otro instrumento tribal.

2 PX entre conocimiento humano, gestas, leer/escribir lenguaje mao, persuasión y primeros auxilios.

2 PX entre bailar, cantar, conocimiento vegetal, etiqueta, hablar yae (los maec tienen algunos tratos con la gente de Naodeila) y valoración.

Equipo— algunas recomendaciones sobre el equipo que los personajes pueden tener al comienzo de su carrera son: el instrumento musical de su elección (normalmente el silbo metálico para los guerreros y cazadores), uno o más estegmas maec (jabalinas hechas con las ramas superiores de los árboles lench), un escudo mediano, ropas de piel de guandil (que sirven a la vez como protección con 3 PA), las lemas maec (herramientas para la construcción rápida de un domo en caso de encontrarse fuera de la secta de origen) y otras herramientas y utensilios varios como una manta o un puchero. Además, y según su profesión, cada personaje obtendrá el siguiente equipo:

Cazador— un dado de veinte pieles de guandil (que puede intercambiar por armas, comida o herramientas), una llaeca (una daga de curtidor), 9m² de terreno de la secta para su domo, derecho de monta (puede elegir cualquiera de los guandil de las manadas comunales para su monta siempre y cuando su rendimiento como cazador no disminuya), una tua de caza (una gran red con la que se encamina a los animales hacia los corrales de caza).

Guerrero tribal— una lanza corta, un espiguel (un arma arrojadiza en forma de ele con filo cortante de enlache; tipo - F/Pr, V - 7/3, daño - D/2, TdF - 1, alcance - 10/20/40), un entique (la daga ceremonial del guerrero que indica su rango), 9m² de terreno de la secta para su domo, un guandil con silla y estribos, una armadura de corteza de árbol lench (armadura ligera, 6 PA), un dado de seis pieles de guandil.

Pastor— un dado de veinte reses guandil de su propiedad, 18m² para su domo y 20m² de terreno para sus animales en el campo comunal, dos dados de veinte pieles de guandil, una llaeca, derecho de contratación (sólo los pastores pueden contratar los servicios de un cazador), un ecnue (un gorro blanco puntiagudo que lo distingue como pastor).

Fabricante— sempa maec (los trabajos de alfarería se hacen sobre una gran losa llamada sempa; los trabajos en madera no la requieren, pero tenerla es una indicación de su profesión como artesano), un dado de seis dosis de droga mantú (la droga de la inspiración, fuerza 3 afectando a la Des), 9m² de terreno de la secta para su domo, un dado de seis pieles de guandil, derecho de venta y un dado de seis clientes (el derecho de venta asegura que tan sólo él podrá atender los encargos de los clientes que hayan requerido de sus servicios al menos dos veces).

Hombre-alma— puede obtener cualquiera de los bienes materiales de las otras profesiones si lo desea, tan sólo cogiéndolas o esperando que le sean ofrecidas como ofrenda. Así pues, las pieles de guandil no tienen para él ningún valor como intercambio. Su domo siempre debe encontrarse fuera del terreno de la secta, en lo que los maec denominan sendial ("zona de los muertos" o "cementerio").

Odeioghara— tres dados de veinte pieles de guandil, 30m² de terreno para su domo, derecho de monta, un dado de seis guandiles propios, 20m² del campo comunal, un creigh (un bastón de lench que indica su posición y que a veces utiliza para hacer sonar los Tambores), derecho de justicia y de obediencia (sólo un odeioghara puede juzgar y someter a un maec a la pena de muerte y tan sólo el Sumo Odeioghara puede juzgar sus acciones; además, todos los otros maec le deben obediencia en cualquier sentido excepto en el de la propiedad, aunque todos estos derechos desaparecen si el odeioghara incumple su tarea de hacer sonar los Tambores una vez cada veinte días), un dado de veinte drogas curativas (se recuperan D/4 puntos por dosis al final de la semana) y de exaltación (que los odeioghara toman para no flaquear durante su tarea y que a efectos de juego son drogas de fuerza 6 aplicadas a la Sal).

¹ Hay multitud de Odeioghara en cada tribu. El deber de hacer sonar los tambores recae rotativamente en varios de ellos cada día. Según la cultura maec, el fin del mundo llegará cuando en la noche todos los tambores de la sabana dejen de sonar. Los odeioghara tienen un importante papel en la tribu y también hacen de sacerdotes, consejeros y curanderos.

Los Bosques de Anamara.

Los Bosques de Anamara conforman una de las zonas verdes más extensas del planeta. Están situados al norte de la llanura lyrana donde el clima no es tan hostil, asentados sobre el abrupto terreno de colinas, gargantas y desniveles de tierra rojiza de las cumbres zuang. Las suaves temperaturas y la falta de fuertes vientos han propiciado el desarrollo de una gran variedad de especies vegetales. Entre las más comunes de la región se encuentran el llú negro, delgado y de pequeñas hojas grasicientas, el elandil de tallo amarillo y hojas anaranjadas de gran tamaño, la hiolauda seval y la hiolauda meana, no más que un arbusto de ricas bayas la primera, un exuberante árbol rojizo de silueta bulbosa la segunda, el gigantesco ecghae de hasta 60 m. de altura desprovisto de hojas...¹ Este hábitat tan favorable ha originado el desarrollo conjunto de diversas especies animales. La fauna típica de los Bosques de Anamara está representada por los osos-llama, los anatóes de extraordinaria cornamenta, los lobos y semiks nadadores, el temible kadgrane, los saupaos cascanueces, yendels y ratones, el geñudo (un ave similar a un faisán), el oramiko, el aguilucho-fuego, la masta o la curruca.

Aguilucho-fuego

El aguilucho calvo es una ave rapaz que anida en lo alto de las cumbres zuang en mitad del bosque. Su aspecto general es similar al del aguilucho común argentino aunque su plumaje es de tonos rojizos y blanco en la parte ventral. Se alimenta de insectos y pequeños invertebrados y su aparición sobre los poblados egecna es considerada por estos una señal de fatalidad.

Sal 3 Agi 2 (10+2) Fue 1-1 PA 0

Garras TA 4 V 6 D/4

Anatú

El anatú es un mamífero herbívoro que circula entre las depresiones arbóreas de las cumbres zuang en grandes manadas. Su cuerpo es desproporcionado. La mayor parte de su masa muscu-

lar se encuentra en las patas delanteras terminadas en pezuñas, mientras sus extremidades traseras, también acabadas en pezuñas, son más pequeñas aunque de formidables ancas. Un poderoso cuello sostiene una cabeza cabría de enorme cornamenta (al estilo de la de un alce) en los machos. Su andar a pequeños saltos, su posición erguida y rígida y su comportamiento alocado les ha granjeado entre los egecna una imagen altanera y temeraria.

Sal 5 Agi 7 Fue 4 PA 1

Cornada TA 5 V 6 D/2

Geñudo

El geñudo es un ave pequeña y con un gran buche pellejudo que anida en el suelo. Su cabeza es pequeña y su pico corto y curvado en forma de gancho. Sus alas no están lo suficientemente desarrolladas como para que pueda volar, pero, al igual que la cresta que cubre su cabeza, están cubiertas por un llamativo plumaje negro, rojo y oro.

Sal 2 Agi 4 Fue 1-2 PA 0

Picotazo TA 3 V 5 D/4

Kadgrane

El kadgrane es el mayor de los depredadores del bosque. Este mamífero puede llegar a medir de 90 cm. a 1'30 m. de altura hasta la cruz y más de 2 m. de longitud sin contar su largo rabo estriado semejante al de una rata. Su cuerpo es esbelto y de patas largas con afiladas uñas retráctiles. Los músculos, tanto los de estas extremidades como los de su pecho, cuello y mandíbula, están muy desarrollados. Su cabeza es afilada como la de un roedor, sus ojos rasgados son de un profundo tono rojizo o completamente blancos. Esta recubierto por una pelambre corta y gris y lleva una larga crin sobre su cuello. Su sentido del olfato tan sólo es comparable a su voracidad. El kadgrane es un animal solitario, astuto y violento que sólo se une a los suyos en época de reproducción, cuando se vuelve, si cabe, aun más agresivo.

Sal 8 Agi 10 Fue 10+2 PA 3

Mordisco TA 6 V 7 D+1
Zarpazo TA 5 V 6 D/2+4

¹ El ecghae realiza la función fotosintética a través del gelac, un musgo de desagradable olor que lo recubre casi por completo y que ahuyenta a los depredadores. Como se explica más adelante, esta propiedad del gelac tiene su propia interpretación en la religión egecna.

Lobo

El lobo de Anamara es más pequeño que el terrestre, sus miembros son huesudos y afilados y su complexión general es casi esquelética. Su cabeza es alargada, con las pequeñas orejas hacia atrás y los pequeños ojos casi ocultos en el hueco superior de la mandíbula. Aun a pesar de la disparidad fisiológica y alimenticia (el lobo de Anamara puede subsistir comiendo raíces y bayas de hiolauda o corteza de ousuko), el orden jerárquico de la manada y el comportamiento general de ambas especies es muy similar.

Sal 5 Agi 8 Fue 6 PA 0

Mordisco TA 5 V 7 D/2

Naka

Este ofidio es similar en proporciones a la boa constrictor sudamericana. Como ella, mata a sus presas (pequeños mamíferos y aves) por constricción, asfixiándolas arrollándose a ellas. El color de su piel es rojo y negro con una línea longitudinal verde. No es venenosa ni peligrosa para el hombre (a menos que se la provoque). Al contrario que su doble terrestre, la naka es arborícola y rara vez se desplaza por el sotobosque.

Sal 6 Agi 4 Fue 10+1 PA 1

Constricción TA 7 V 5 D*

* daño por ronda que la presa se mantenga. Para romperla Fue del personaje contra Fue del animal al comienzo de la ronda.

Oramiko

Esta curiosa ave tiene su pariente terrestre más cercano en la lechuza, de la que toma su vida nocturna, sus sentidos superdesarrollados y su nutrición. Sin embargo, al contrario que su consanguíneo terrestre, el oramiko ha de defenderse de criaturas tan notables como el pseudopode yendel o la voraz naka (que se alimentan de sus huevos). Por esto ha desarrollado un órgano con una función similar al del clamidosaurio australiano, una bolsa de aire en un pliegue alrededor de su cuello que puede hinchar a voluntad para simular un mayor tamaño ante un posible atacante.

Sal 1 Agi 2 (10+2) Fue 1-2 PA 0

Oso-llema

El oso-llema está lejanamente emparentado con el oso pardo terrestre y lo más que de su similitud puede decirse es que de lejos se parecen (muestra más similitudes con la rata topo asiática). El cuerpo del oso-llema es delgado hasta las últimas huesudas costillas aunque su abdomen es voluminoso y orondo, redondo como una planta flotante de zumo llema. Las patas anteriores son también largas y esqueléticas y terminan en unas manos de dedos largos y prensiles de aspecto humano y gran tamaño. Las patas posteriores son macizas, más similares a las del espécimen terrestre. Su cabeza es como la de un roedor, apergaminada y de grandes orejas. Sus ojos son pequeños y negros y su fina piel es de color crema. El oso llema puede digerir multitud de especies vegetales y, de hecho, esto es lo que ocupa la mayor parte de su existencia.

Sal 4 Agi 3 Fue 5 Des 4 PA 1

Abrazo TA 4 V 7 D/2+5*

Zarpazo TA 2 V 8 D/2+2

* daño por ronda que la presa se mantenga. Para romperla Fue del personaje contra Fue del animal al comienzo de la ronda.

Saupao cascanueces

Una especie de presencia forzosa: la peculiar ardilla de Anamara. Se diferencia de la ardilla común terrestre en su cola ratonil carente de bello excepto en la punta, sus enormes dientes de castor y su maravillosa mandíbula que puede desencajar y abrir hasta algo menos de la mitad de su tamaño total.

Sal 1 Agi 10 Fue 1-1 Des 2 PA 0

Yendel

El yendel es una criatura sin igual. Un conjunto de pseudópodos blancos convergen en una masa redonda, esponjosa y rosada con un solo ojo al final de un capilar rojizo. El conjunto se sostiene sobre dos alas huecas que permiten un suave planeo en reposo y que la criatura mueve con rapidez cuando quiere ascender a las ramas del llué negro donde se agarra con sus pequeños tentáculos. El yendel se alimenta de pequeños insectos y de huevos de diferentes aves.

Sal 1 Agi 1 (8) Fue 1 PA 0

Los bosques y las cumbres zuang están habitados por los egecna, una raza que sobrevive salvaje ante su no menos agreste entorno. Los egecna son gentes de pequeña estatura, de rasgos aplastados, cabello oscuro, piel tostada y aspecto brusco y corpulento. Para comunicarse entre ellos han desarrollado un lenguaje básico gutural: el k'krana. Construyen sus poblados sobre los ecghae a los que honran dedicándoles todo tipo de cuidados y atenciones. Los "árboles-vivienda" son considerados por las tribus de Anamara criaturas inteligentes, imbuidas del espíritu de los héroes mitológicos de antaño. Los egecna piensan que la propiedad del gehac para alejar a sus enemigos es obra de dichos espíritus, que ahora se dedican a protegerlos. En lo más profundo de los bosques existe un ecghae de desmesuradas dimensiones que los egecna tratan como un lugar sacro, un gigantesco tótem que representa a su dios primigenio. Los egecna se alimentan principalmente de los animales que pueden cazar en el bosque, de los insectos atraídos por el musgo que recubre sus ecghae y de algunas especies de plantas. Entre estas cabe destacar la seiayona, una raíz cuya ingestión provoca adicción

y que poco a poco tiñe de un tinte rojizo los dientes de quien la consume, a la vez que lo vuelve más y más violento². Los egecna emplean armas y herramientas de piedra hábilmente trabajadas.

Los hombres de los bosques han desarrollado una religión que se basa en la reverencia hacia el reino vegetal, lo único en la naturaleza que no les es hostil. Durante su infancia cada egecna planta un árbol en algún oculto lugar de los bosques. A lo largo de toda su vida el egecna cuida de ese árbol como si de él mismo se tratase; entre ellos ha nacido una relación, el agaedasi, cuyo sustento se convierte es lo más importante de la vida en los bosques³. Mostrar a alguien el lugar en el que se encuentra plantado el árbol es señal de gran amistad, confianza y respeto. Después de la muerte del egecna sus familiares se encargan del cuidado del árbol, ya que a través de él su recuerdo quedará patente en la historia de la tribu. Esta historia se remonta a la época en que Salertoa y Daagrail, entre otros héroes mitológicos de la cultura egecna, plantaron los ecghae que aún ahora siguen en pie en recuerdo de sus hazañas.

Si durante la creación de sus personajes, los jugadores deciden que estos sean de raza egecna, se deberán tener en cuenta las siguientes consideraciones.

Creación de un personaje egecna

Nombre— algunos nombres derivados del k'krana, el habla gutural de los egecna, son: Ageí, Curi, Densa, Ege, Egekana, Erynor, Fenyadira, Gácgara, Guca, Gudán, Hyukane, Ida, Inouá, Jaene, Kac-arikos, Kanada, Mada, Mallacán, Mokuc, Pagaia, Saeyuc, Seimóa, Sembika, Somie, Sonda, Tsacu, Tsén, Uamúe, Ue-amú, Yanna.

Tierra natal— los Bosques de Anamara.

Ideal— los egecna son pequeños y corpulentos, físicamente fuertes, morenos, de tez tostada y caras aplastadas.

Reparto de características— tras el reparto de los puntos apropiados entre las seis características del personaje (ver capítulo 7), deberán aplicarse los siguientes modificadores raciales. Ninguno de estos modificadores puede llevar un NC por encima de 10 o por debajo de 1.

+1 Fue / -1 Men

La costumbres salvajes de los egecna pueden confundir a los personajes de esta zona cuando se enfrenten a los adelantos científicos de otras culturas (-1 Men). Sin embargo, la dura forma de vida de los bosques ha ido seleccionando a los más fuertes para formar el grueso de la actual raza egecna (+1 Fue).

Profesión previa— la profesión previa del personaje egecna deberá elegirse de entre las dadas a continuación. Lanzando un dado de veinte caras se comparará el resultado obtenido con la tabla adjunta.

Habilidades— todos los personajes cuya tierra natal sean los Bosques de Anamara comenzarán con las habilidades enumeradas a continuación al NE indicado.

² Una alimentación continuada a base de esta raíz puede provocar la coloración del blanco de los ojos del mismo tono rojizo. Los egecna no relacionan la coloración de los ojos con el consumo de la seiayona. Piensan que este hecho se debe a la posesión de la persona por parte del espíritu de un kadgrane, por lo que aquellos que se ven afectados son expulsados de la tribu.

³ El agaedasi es el vínculo espiritual que une a cada egecna con el árbol al que cuida y protege. Esta relación une las vidas de ambos y sus destinos. Si el árbol resulta dañado, es presagio de que algún mal acecha al egecna. Si por el contrario florece o crece, es señal de que el egecna prosperará. El lazo entre planta y hombre está tan desarrollado en algunos individuos que cualquier cambio en el estado natural del árbol, e incluso el daño físico causado a este, también afecta al salvaje. Si el árbol muere, el egecna puede llegar incluso a suicidarse.

Conocimiento vegetal - 8

Evasión - 5

Hablar k'krana - 10

Orientación - 5

Trepar - 5

TABLA DE PROFESIONES PARA ANAMARA

1-13	Cazador
14-17	Yune
18-19	Egdamuur
20	Sacerdote

Algunas habilidades no podrán ser aprendidas por el personaje egecna a menos que salga del entorno cultural en que se ve envuelto o conozca a personas de fuera del mismo. Estas habilidades son **disfraz**, **fabricación** (en cualquier material mejor que la piedra), **juegos de manos** (al menos en los usos "civilizados" de esta habilidad: abrir cerraduras, robar discretamente, etc), **leer/escribir** (el k'krana no tiene forma escrita) y **navegación**.

HABILIDADES POR PROFESIÓN

Cazador— la mayor parte de los egecna son cazadores.

2 PX entre caza, conocimiento animal, poner trampas y seguir rastros.

2 PX entre escuchar, evasión, fabricación (en piedra), otear, TA con el kuchi (hacha de mano de piedra; tipo - C, V - 7, D/2), TA con el benae (jabalina), y trepar.

Egdamuur— el egdamuur es un especialista en hierbas, drogas y medicinas, un curandero que recolecta plantas para el alimento de toda la tribu y que ofrece todo tipo de pociones a los egecna que pueden pagar por ellas.

2 PX en conocimiento vegetal.

2 PX entre gestas, orientación, primeros auxilios y valoración.

Sacerdote— los personajes principales de esta profesión son ayudantes de un sacerdote de mayor rango. El puesto de jefe de la tribu es acarreado por uno de sus sacerdotes. Éste se encarga de dirigir las ceremonias religiosas, interpreta las señales de los dioses-árbol y recopila la historia de la tribu buscando los árboles que encierran el espíritu de importantes personajes del pasado.

2 PX entre conocimiento humano, gestas y persuasión.

2 PX entre bailar, cantar, conocimiento vegetal, tocar el jac (un cuerno de caparazón de sonae, un crustáceo de cuerpo alargado y duro, con multitud de patitas y varias pinzas similares a las de un cangrejo) y valoración.

Yune— multitud de ríos se entrecruzan en el interior de los bosques. Un reducido grupo de egecna (formado mayoritariamente por los no aptos para la caza) subsisten gracias a la pesca.

2 PX en pesca.

2 PX entre conocimiento animal, fabricación (redes aumagüe), nadar y TA con la gac-ca (con una variedad de junco que crece en las orillas de los ríos los yune construyen este harpón-jabalina; tipo - P/Pr, V - 5/4, daño - D/2, TdF - 2, alcance - 10/20/30).

Equipo— además del prescrito para cada profesión más adelante, todos los egecna tendrán las siguientes posesiones: ropas de piel de anató, una meguén (una burda tienda de ramas y hojas de elandil en lo alto de un ecghae), varias armas kuchí y benae y herramientas varias de piedra.

Cazador— una llaena (un reclamo de anatóes), una red aumagüe (ver características de la red en la lista de armas), de una a seis (lanzar el dado de seis caras) dosis de droga de exaltación guerrera (droga de fuerza 5 que afecta a la Fue), una huca (un cuchillo construido en piedra) y 15 dardos del sueño (dardos impregnados en droga del sueño; Sal contra 6 o caer dormido durante 6 horas).

Egdamuur— de una a veinte dosis (lanzar un dado de veinte caras) de entre las siguientes drogas: droga del sueño y droga de exaltación guerrera (como las descritas para los guerreros), droga del brinco (droga de fuerza 7 aplicada a la Agi), droga de degeneración mental (droga negativa de fuerza 3 aplicada a la Men), droga de atracción (droga de fuerza 3 aplicada a la Pre). Además el egdamuur tendrá de una a diez dosis (lanzar un dado de veinte caras y dividir el resultado entre dos) de venenos de fuerza de 3 a 8 (lanzar un dado de seis caras y sumar 2 al resultado obtenido con cada una de las dosis), medicinas y material de cura que disminuya en uno el ND de todas las tiradas de primeros auxilios en las que se utilicen.

Sacerdote— un jac, la voz de mando (un amuleto que los distingue como sacerdotes), de una a seis dosis de droga de la inspiración divina (droga de fuerza 5 aplicada a la Men), el grado (los verdaderos sacerdotes demuestran su unión con los dioses-árbol y la invulnerabilidad que estos les otorgan matando en solitario a un kadgrane. La piel de este animal les sirve luego para construir una especie de sombrero cilíndrico: el grado. Los personajes principales sacerdotes aun no han superado esta prueba. Hasta que la pasen no tendrán ninguna influencia sobre la tribu).

Yune— una red aumagüe de pesca y varios yun (el yun es una pareja de palos cilíndricos que se clava en las riberas de los ríos. Sobre él y el lecho del río se alzan las redes aumagüe, de forma que los peces boac que suben saltando contracorriente queden atrapados en ellas), una o más gac-ca, cuchillos y quita escamas de piedra.

El Elenade. Elenty y los abea did'iagh uán.

Las tierras al sur de Eriandor, entre la cordillera de Leng y el Mar Interior, son las tierras del Elenade donde se asientan los Reinos Libres de la Unión Elenty. El terreno, algo menos fértil que el Verde-Aeeled erianai pero igualmente apropiado para el desarrollo de una gran civilización, se compone de vastos paisajes: llanuras cubiertas de cerd (una hierba corta y amarillenta) que ni la vista abarca, exóticos bosques de yus, mahalas rojas y arbustos flotantes, obscuras profusiones de retorcidos árboles densa, ríos caudalosos donde los haya... La tierra elentai es casi completamente llana hasta las proximidades de la cordillera fronteriza, donde el terreno se ondula en suaves cuevas formando la landunarada, el "territorio de las colinas rojas" de los abea did'iagh uán. Al otro extremo, del lado del Mar Interior, se encuentra la Costa Escarpa. Kilómetros y kilómetros de filosos acantilados, que en algunas puntas llegan a alcanzar las 700 varas (unos 600 metros) de altura, rodean la totalidad de la costa elentai.

La fauna de la región es tan variopinta como cabe esperar de un lugar como el Elenade y tiene sus representantes más destacados en los delamhi de la comarca de Yuel, los salvajes cNubus utilizados como monturas, el scórghida volador, la nuca corredora, el colovante de los pastores Dehn...

cNubus

Este animal es el homólogo del equino terrestre en Arturo. Al igual que este, el cNubus es utilizado a lo largo de toda la costa civilizada como montura, pero dada la escasa cantidad de animales y su porte y calidad con respecto al neril de los pantanos (la otra montura típica en Elenty), el cNubus es considerado un artículo de lujo reservado a los nobles caballeros. El aspecto general del cNubus es muy similar a algunas razas de caballos ya desaparecidas: grande (entre 1'70 y 1'90 metros) y bien formado, de poderosos músculos, cabeza alargada y formas esbeltas. El pelaje suele ser negro o

pardusco excepto en la crin, la cola y la barba de chivo que adorna su mandíbula inferior, donde se torna blanco.

De guerra ligero

Sal 9 Agi 9 Fue 10 PA 2

Mordisco	TA	3	V	8	D/2+3
Patada	TA	6	V	5	D+1

De guerra pesado

Sal 10 Agi 8 Fue 10+1 PA 2

Mordisco	TA	4	V	8	D/2+5
Patada	TA	7	V	6	D+5

Colovante

El colovante es un mamífero pequeño (del tamaño de un perro grande) con extremidades acabadas en pezuñas. Las extremidades delanteras son el doble de largas que las traseras. El cuerpo es grueso y está recubierto de un abundante pelo de color arena (con él se hacen los tejidos colai con los que se viste la mayor parte de la población). La cabeza es ovejuna aunque algo más ancha y con pequeños cuernos atrofiados en su parte posterior. Debido a lo sabroso de su carne y lo útil de su pelo, muchos ganaderos y pastores (como los Dehn) tiene grandes rebaños de estas criaturas.

Sal 4 Agi 4 Fue 3 PA 0

Delamhi

Los delamhi conforman otra de las extrañas especies de Arturo. Podría describirse a esta criatura como una inmensa cochinilla (de 1 a 2'5 metros) de caparazón estriado negro con manchas irregulares de color violeta. Varios finos apéndices de color verde surgen a intervalos regulares de este armazón. El animal se desplaza mediante un complejo apéndice bajo el caparazón que puede compararse a las correas de un carro blindado. El delamhi es un animal solitario y misterioso y no se sabe mucho acerca de su biología. El caparazón delamhi es muy apreciado por su increíble dureza y con él se construyen las mejores armaduras de Arturo.

Sal 3 Agi 1 Fue 5 PA 14

Los apéndices de la criatura tienen 0 PA, pero el cortarlos no implica un daño real en sus características.

Apéndice TA 5 V 7 D/2*

* si el personaje no realiza o consigue su tirada de esquivar, el *delamhi* lo habrá capturado con el apéndice. El personaje sufrirá el daño indicado cada ronda de combate que la presa se mantenga (hasta que el apéndice sea cortado o se consiga una tirada de Fue contra Fue de la criatura en la tabla de resolución de acciones).

Nuca

La nuca es un ave corredora similar en general al ñandú sudamericano. Su cuerpo es más pequeño e inestable que el de estos, su cabeza es grande y alargada y el pico muy pequeño. Sus plumas toman el color amarillento del cerdo de la llanura donde viven.

Sal 4 Agi 6 Fue 3 PA 0

Picotazo TA 5 V 6 D/4+2

Seórghida

El seórghida es uno de los pocos animales realmente peligrosos del Elenade. Su similitud con ciertas especies de pterosaurios aparecidas en nuestro planeta durante el mesozoico es sorprendente. El pulgar de las extremidades anteriores de estos animales se ha desarrollado hasta alcanzar un tamaño considerable. Una membrana alar une el cuerpo con este cuarto dedo. El cráneo está provisto de un largo pico corneo y, al contrario que en los pterodáctilos terrestres, tiene una dentición muy desarrollada. El seórghida es un animal solitario. Anida en macizos montañosos pero es capaz de adentrarse en el corazón de Elenty en busca de comida. En la época de reproducción se vuelve muy agresivo y es capaz de atacar al hombre, sobre todo si viaja solo o en un grupo reducido.

Sal 7 Agi 2 (10+1) Fue 10 PA 0

Garra TA 6 V 5 D+2
Mordisco TA 3 V 7 D+5

Dos etnias diferentes habitan el Elenade: los hombres elentai y los *abea did'iagh uán*.

Los elentai forman una raza robusta, la segunda civilización en orden de importancia del Elenade. De piel cobriza, altos, fuertes y enérgicos, de carácter decidido y pensamiento práctico, lo único que les queda de sus antepasados *erianai* es el color rubio de su pelo y sus ojos claros. Una rígida formalidad envuelve todas sus acciones. Los excesos de la gente de *Eriandor* son casi desconocidos entre estos hombres, que ponen su dignidad y su honor ante todas las otras emociones.

La sociedad elentai tiene un carácter abiertamente medieval. Los *gadanera*, o "señores feudales", administran territorios más o menos grandes de las tierras pertenecientes al *Numohe* (el Gran Rey). Los campesinos trabajan estas tierras a cambio de la protección de sus señores. Los derechos de todas las gentes, hasta las de más baja ralea, son protegidos por los *gweyaé*, los caballeros del Gran Rey que llevan su ley hasta los más lejanos confines de la Unión.

La religión es otra de las características más importantes de los elentai. Todas sus acciones están imbuidas de un gran misticismo religioso, infundido por el mismo *Numohe* y sus caballeros. La única religión en Elenty es el *aradeísmo*, una religión basada en un único dios y que también es profesada por las gentes de *Eriandor* y los Reinos Fronterizos.

El carácter elentai también puede verse reflejado en sus numerosas obras de ingeniería: los caminos y carreteras debidamente señalizados y centralizados en la capital de la Unión, la ciudad de *Larshiot*, las austeras casas de una o dos plantas como máximo y su disposición rectilínea en las ciudades, las canalizaciones y acueductos para el agua, los puertos... Estos últimos, contruidos bajo tierra debido al estado de la costa, son toda una obra maestra de la ingeniería: dársenas, diques secos, rompeolas, instalaciones de carga y descarga con grandes grúas, almacenes, lumbreras artificiales, conductos de ventilación... El carácter progresista y práctico de estos hombres ha resultado en un gran desarrollo de la ciencia en la mayoría de los campos, y el reciente descubrimiento de la tecnología-viento ha hecho de Elenty el país más avanzado del planeta.

La Unión Elenty ha mantenido durante eones una guerra sangrienta e irracional contra el imperio de *Eriandor*. La verdad es que para las gentes de *Eriandor* los motivos que dieron lugar a la

guerra se han perdido en el tiempo y ahora sólo es un juego más, otra rebelión daudur que hay que aplacar. Sin embargo, los Elenty no olvidan ni perdonan. La guerra con Eriandor se ha convertido para ellos en una cuestión de honor. Muchos de los reinos de la frontera se guían no por el común acuerdo de una nación, sino por las afrentas que sufrieron hace tiempo a manos de alguna Casa noble erianai en particular. Así, la guerra se ha convertido más en un conglomerado de rencillas personales que en una lucha entre naciones.

En duro contraste con la civilización elentai surgen los abea did'iagh uán. Aborígenes del Elenade, los abea ya tenían su propio lugar en el mundo antes siquiera de la aparición de Eriandor. Físicamente son delgados y de miembros largos, de piel tostada, cabello negro o pardo y ojos oscuros, cuando lo deseen, del mismo modo que los hombres de elentai pueden entrar en sus territorios.

caras alargadas de regios rasgos y barbilla angulosa. Viven salvajes en comunidades nómadas de escasos medios, son pacíficos y prefieren el aire libre a las oprimentes construcciones elentai. Los abea did'iagh uán aman la naturaleza y todo y a todos los que les rodean. Su filosofía se basa en el Orden Natural. El Orden regula la vida y la muerte, la salud y la enfermedad, el desarrollo y la regresión. Así se crea una armonía primordial que sólo el hombre, dada su capacidad intelectual, puede romper o preservar. Los abea no están en contra de la tecnología elentai, que por otra parte les fascina, a menos que esta atente contra el Orden. Aún así, nunca han existido discrepancias entre los dos pueblos. Los elentai dejan que los abea did'iagh uán vivan a su modo. Parte del reino de Elenty, el valle del Fuerte y las colinas rojas, son de los abea por derecho. Por supuesto, los abea son libres de entrar en la Unión

Durante la creación de sus personajes, los jugadores pueden decidir que estos pertenezcan a la Unión Elenty. Si este es el caso, los jugadores deberán seguir las siguientes consideraciones.

Creación de un personaje elentai

Nombre— los nombres siguientes provienen del dialecto dolmé de los elentai. Los jugadores pueden elegir uno como nombre y otro como apellido (por ejemplo, Gued Andalara): Agaén, Alanien, Alegade, Andalara, Daena, Daldae, Densié, Dialande, Edentelén, Eguenae, Eguerana, Eguiael, Gued, Guelara, Guenar, Gwelarén, Gwenafra, Iegal, Iladeda, Jaedel, Laedi, Larlarié, Linael, Peán, Sheadal, Udaes, Valegán, Valgae, Yagal, Yucue.

Tierra natal— el Elenade, los Reinos Libres de la Unión Elenty.

Ideal— los elentai son robustos, de piel cobriza, altos, fuertes y enérgicos, de carácter decidido y pensamiento práctico, severos, disciplinados y religiosos, de pelo rubio, ojos claros y rasgos faciales cuadrados.

Profesión previa— la profesión del personaje elentai se hallará tirando el dado de veinte y comparando el resultado con la tabla adjunta.

Habilidades— la única habilidad común a todos los elentai es la de **hablar dolmé** en la que tienen un NE de 10.

HABILIDADES POR PROFESIÓN

Aradeín— los aradeín son hombres dedicados en cuerpo y alma a la religión. Suelen vivir en monasterios en la yuncada, en sedes (iglesias) parroquiales o servir como tutores o consejeros en las cortes de los diferentes reinos de la Unión. Es una profesión poco recomendable para los personajes principales.

2 PX entre conocimiento humano, gestas, leer/escribir dolmé y adea (el idioma hablado en Eriandor del que proviene el dolmé) y persuasión.

2 PX entre conocimiento animal, conocimiento vegetal, etiqueta, hablar un idioma extranjero cualquiera y valoración.

Artista— la profesión de artista incluye las de jugar, acróbata, bailarín, bardo, trovador, bufón, cuenta cuentos y otros oficios relacionados con el entretenimiento. Dado el carácter severo y rígido de los elentai esta no es una de las profesiones más extendidas.

2 PX entre bailar, cantar, gestas, juegos de manos y tocar el arpa mengler, la zuca (una flauta de sonido grave)

TABLA DE PROFESIONES
PARA EL ELENADE

1-4	Campesino
5-6	Fabricante
7-9	Velaena
10-12	Soldado
13	Meidán d'spane
14	Pescador
15	Cayaneda
16	Mercader
17	Artista
18	Bandido
19	Gweyaé
20	Aradeín

o el lllindorio (un instrumento formado por un pequeño teclado de púas de ibiën que puntean dentro de una caja de resonancia oval cinco cuerdas tensadas a diferentes tonalidades).

2 PX entre conocimiento humano, disfraz, escuchar, evasión, etiqueta, hablar un idioma extranjero cualquiera, leer/escribir dolmé, persuasión, trepar y valoración.

Bandido— los bandidos forman bandas que asaltan las carreteras y caminos en los reinos más alejados de la capital. No se recomienda esta profesión a menos que todos los jugadores consientan en pertenecer a la banda. Aun así, las bandas de ladrones son perseguidas por las patrullas elentai con un celo tal que haría reconsiderar su profesión a Robin Hood.

2 PX entre evasión, TA con un arma cualquiera de la lista de armas y valoración.

2 PX entre conocimiento humano, fabricación, poner trampas y trepar.

Campesino—

4 PX entre conocimiento animal y conocimiento vegetal.

Cayaneda— en las aldeas de Chaeftin, en la faldia de la cordillera de Leng, abundan los bosques deeraad donde conviven gran variedad de especies animales. Es allí y en los bosques de ucas de la frontera sudoeste donde se agrupan la mayor parte de los cazadores de Elenty, los cayaneda. Se dice que estos hombres son los mejores arqueros del mundo y el Sexto Cendal Rojo Elenty (una unidad de élite del ejército de la Unión) formado por los mejores de entre ellos es respetado y temido en todo el continente. Además de ser cazadores suelen contratar sus servicios como guías, debido a su gran conocimiento del territorio de la Unión.

2 PX entre caza, conocimiento animal, poner trampas, seguir rastros y TA con el arco corto compuesto.

2 PX entre evasión, orientación, otear y trepar.

Fabricante—

2 PX en fabricación (en arcilla, cidio negro, madera, metal d'spane, metales preciosos, piel, tejidos o vidrio).

2 PX entre conocimiento humano, persuasión y valoración.

Gweyaé— los gweyaé son caballeros bajo las órdenes directas del Numohe. La mayor parte de las veces ostentan un cargo militar importante, en otras sirven como caballería de élite. En tiempo de paz, el caballero se dedica a llevar la ley del Santo Códice a todos los rincones del reino, seguir búsquedas religiosas o prestar servicio en guarnición. El Numohe puede otorgar al gweyaé que le haya prestado algún importante servicio o que destaque en los deberes de la caballería el cargo de gadanena, rentándole tierras para que las administre en su nombre. Los personajes principales de esta profesión serán hombres de linaje en Jaqaré con recursos mínimos.

2 PX entre conocimiento humano, equitación (el animal de monta en Elenty es el cNubus), etiqueta, TA con el Jahm (espada larga de hoja d'spane²) y el zaegi (cuchillo de 40 cm. de longitud), TD con el escudo (mediano)

2 PX entre bailar, cantar, caza, conocimiento animal, gestas, orientación, persuasión, primeros auxilios, valoración y tocar la chiga (gaita elentai).

Meidán d'spane— los meidán de los clanes D'spane son ingenieros y mecánicos, las únicas personas en la Unión que saben construir y reparar maquinaria-viento. La organización meidán es muy selectiva, ya que si alguno de sus miembros divulgase el secreto del funcionamiento de sus máquinas los d'spane perderían su monopolio sobre este mercado. Se dice que la organización meidán mantiene un riguroso control sobre todos sus miembros, y que sus Decdel (controladores) son tan severos como los hiellán erianai.

2 PX en mecánica (otros personajes pueden tener esta habilidad con un nivel de uno o más, pero tan sólo los meidán pueden utilizarla con maquinaria-viento).

2 PX entre manejar vehículo-viento, fabricación (en metal d'spane o cidio negro) y valoración.

Mercader— este es un oficio difícil entre gentes tan poco dadas a caprichos o frivolidades.

4 PX entre conocimiento humano, hablar un idioma extranjero cualquiera, persuasión y valoración.

Pescador— debido a lo escarpado de la costa la mayor parte de la pesca elentai es de altura o gran altura. Los pescadores salen en grupos y realizan la captura mediante redes cónicas que interponen entre sus barcas.

2 PX en pesca.

2 PX entre conocimiento animal, fabricación (redes, cuerdas, aparejos...), nadar, orientación y otear.

Soldado— los soldados de la Unión están divididos en unidades territoriales. Cada uno de los reinos de Elenty contribuye con sus propias tropas al ejército del Numohe. Los ejércitos elentai se dividen principalmente en armada (una poderosa flota que vigila las costas y los cargamentos mercantiles a las islas), caballería (formada principalmente por los caballeros

¹ Búsqueda o entrenamiento en solitario de los ideales de la religión y la caballería elentai.

² Las ruinas de antiguas ciudades metálicas desperdigadas por todo Elenty han sido convertidas en minas. En ellas, entre los túneles subterráneos y las cúpulas de caparazón delamái, habitan los clanes D'spane, trabajadores del metal y expertos en maquinaria-viento. Las construcciones del pasado son desarticuladas para extraer los duros metales y aleaciones d'spane que son utilizados como moneda en Elenty.

Analaya, tormenta de arena

por probar o de bajo linaje) e infantería (de la que seguramente formarán parte los personajes principales de esta profesión).

2 PX entre TA con un arma cualquiera y TD con escudo (mediano).

2 PX en primeros auxilios.

Velaena— los velaena son los marinos de Elenty. Sólo ellos son capaces de maniobrar en las peligrosas aguas de la costa escarpa con sus magníficos veleros-viento.

2 PX en navegación

2 PX entre hablar un idioma extranjero cualquiera, manejar velero-viento, nadar, orientación, otear y TA con un arma cualquiera de la lista de armas.

Equipo— un personaje elentai puede conseguir el equipo que desee, tan sólo tiene que comprarlo. La moneda elentai es el K. Dado que el bien máspreciado en todo Elenty es el metal d'spane, esta moneda tiene un equivalente en metal. De esta forma, puede pagarse igualmente con Ks o metal d'spane en bruto. El cambio está a un torzo¹ de metal d'spane de calidad media sin trabajar por un K.

El precio de la mayoría de los artículos es fácil de calcular. Si el objeto está hecho de metal d'spane, su precio será aproximadamente igual a su peso más cierta cantidad por la mano de obra adicional. Si está hecho en otros materiales, el artículo se devalúa (a menos que se trate de un objeto de lujo). La mayoría de los materiales (el cidio negro, el vidrio, la madera, etc.) se pagan a la mitad de su peso real. La mano de obra se paga a precios de lo más dispares, según la dificultad del trabajo a realizar. Un K suele ser lo normal en trabajos corrientes. Diez Ks se considera un precio elevado pero aceptable. Casi nadie estaría dispuesto a pagar cien Ks tan sólo por un trabajo manual. Los alimentos se venden relativamente baratos. Un hombre podría comer adecuadamente con un sólo K durante medio año (85 días). Por supuesto, los precios aumentan cuando hablamos de maquinaria-viento. Un acelerador-viento se paga a diez veces su peso. Teniendo en cuenta que el acelerador de un lanzador-viento (un arma capaz de lanzar pequeñas balas metálicas a gran velocidad), siendo uno de los más pequeños pesa unos diez torzos, se comprende que casi nadie disponga de este tipo de materiales². Además, al peso del acelerador hay que añadir el del material suplementario y el coste de la mano de obra.

Aradein— los personajes principales de esta profesión tendrán cargos religiosos poco importantes y por lo tanto sus bienes serán más bien austeros. Una sotana de tejido colai, una copia de la llendala (la única versión conocida del Santo Códice), un bensai (una red circular purificada que sirve como terreno sacro donde rezar) y 5 Ks.

Artista— ropas vulgares de tejido colai, artilugios propios de su trabajo, material vario de acampada al aire libre (una tienda pequeña, una olla, yesca para encender fuego...), un cuchillo y 1 K.

Bandido— ropas vulgares de tejido colai, el arma de su elección, equipo mínimo de acampada (yesca para encender fuego, una o más cuerdas, un cuchillo...) y 2 Ks.

Campesino— ropas vulgares de tejido colai, un ohele (una pequeña casa circular de piedra y barro) en algún lugar de la tierra de su señor, una hectárea de terreno cultivable de la tierra de su gadanera o un rebaño de 100 colovantes, material vario (como un puchero, un cuchillo o una cuerda) y 1/2 K.

Cayaneda— ropas de tejido colai (jubón, chaquetilla, pantalones y botas altas) y camisola verde (que lo distingue como cayaneda), un arco corto compuesto cai (mismas características que el arco descrito en la lista de armas pero con alcance 70/120/200), una aljaba con unas 200 flechas de auzuco blanco, armadura ligera (4 PA), equipo vario de acampada, un cuchillo zaegi y 2 Ks.

Fabricante— ropas vulgares de tejido colai, un ohele en una aldea de la región, material apropiado a su trabajo (una forja para el herrero, un torno para el alfarero, etc.) y 1 K.

Gweyaé— ropas de seda uyaneda (jubón, calza, sobretúnica, botas, poncho corto, turbante y fajín rojo), un cNubus ligero y un neril de carga, una armadura media completa (9 PA), un Jahm (una espada larga de metal

¹ Aproximadamente un kilogramo.

² Para facilitar el cálculo del precio de maquinaria-viento podemos clasificar los aceleradores-vientos en pequeños (de unos 10 torzos de peso, usados en armas como el lanzador-viento y la cerbitana-viento), medios (100 torzos de peso, utilizados en vehículos de poca potencia o monoplazas), pesados (500 torzos, pueden desarrollar potencias elevadas y mover casi cualquier tipo de vehículo) y muy pesados (1000 torzos, usados en los grandes buques elentai).

d'spane), un zaegi (un cuchillo de 40 cm. de longitud), un escudo mediano de caparazón delamhi, una lanza ligera de caballería, equipo vario de acampada y 5 Ks.

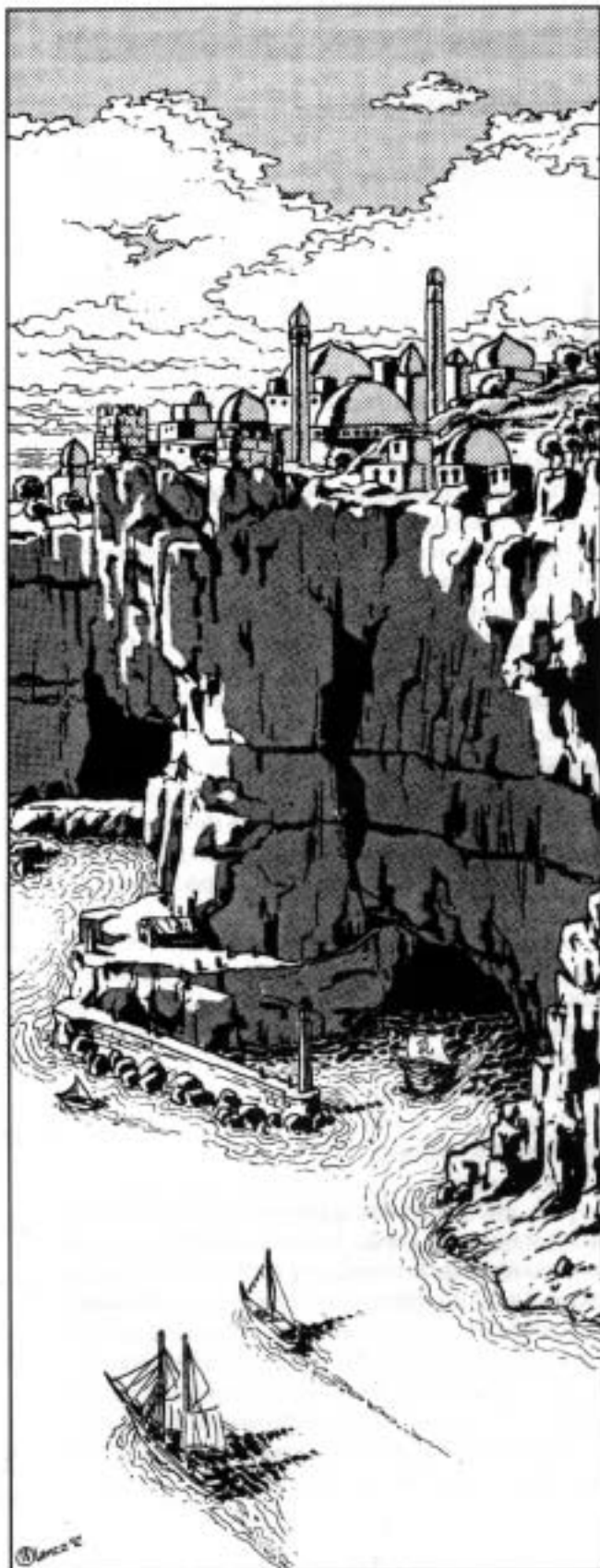
Meidán d'spane— ropas de calidad de tejido colai (larga túnica con mangas anchas, camisola, pantalones bombachos, fajín y cinta rojas con el símbolo de la aldea d'spane de procedencia), una cúpula de caparazón delamhi en alguno de los poblados d'spane de la zona, material de reparación de aceleradores-viento y desactivador de su sistema de seguridad, el hué (un tatuaje en el brazo derecho que lo acredita como meidán y prueba su lealtad a los controladores) y 10 Ks.

Mercader— el personaje principal de esta profesión estará al cargo de un superior aprendiendo el oficio mientras viajan de un lado para otro en grandes caravanas. Ropas de tejido colai (pantalones bombachos, camisa de mangas anchas, fajín de seda uyaneda, turbante y túnica abierta), una balanza, un cuchillo zaegi y 5 Ks.

Pescador— ropas vulgares de tejido colai, un ohele en algún lugar de la costa o en un pueblo de pescadores, una barca pequeña (diez metros de eslora y una vela latina naranja), material vario de pesca (cañas, anzuelo, sedal, redes, cuerdas...), 10 kilos de sal, pescado por valor de 1 K y otro tipo de equipo general (una olla, barriales para salar, arrancaescamas, un cuchillo...).

Soldado— los personajes de esta profesión pueden pertenecer bien a la tropa de su señor feudal, bien a la del propio Numohe. Ropas de tejido colai (camisola, calzas, chaquetilla, botas, turbante y sobretúnica de tejido uyaneda rojo si se pertenece a uno de los Cendales Rojos del Numohe), armadura media completa (8 PA), el arma de su elección (habitualmente espada larga, cimitarra, lanza, maza, maza campesina o pica), un escudo mediano de caparazón delamhi, una mochila pequeña con equipo vario de campaña (material de primeros auxilios, un cuchillo, un yesquero, comida, un odre de agua...) y 4 Ks (la paga del soldado es de 1/5 de K al mes, o sea, 1/5 de K cada 17 días o 2 Ks al año).

Velaena— los personajes de esta profesión serán grumetes a bordo de un barco de comercio entre el continente y las colonias que la Unión tiene en Ilarión. Ropas comunes de tejido colai, el arma de su elección, un cuchillo zaegi y 2 Ks.



La Cordillera de Leng. Los Reinos Fronterizos y las Marcas.

La Cordillera de Leng se alza entre los reinos civilizados de Eriandor y Elenty junto a la costa y la árida llanura lyrana. Con alturas máximas de 5 km. (Amagabrujas, 5168 m.; Llenderado, 5230 m.) la cordillera conforma un macizo murallón cuyas vertientes, salpicadas de quebradas, barrancos y enormes picos, se extienden mas de 2 km. tanto a Este como a Oeste. El terreno está formado en su mayor parte por pizarras, granitos y margas, y sólo en su vertiente Este, en la zona de la landunarada y Verde-Aeeled, está cubierto por vegetación. La red fluvial, mucho más presente en la vertiente oriental, ha excavado profundas gargantas y depresiones perpendiculares al eje de la cordillera y que facilitan las comunicaciones Este-Oeste.

El clima en la cordillera tiene todo lo malo de las tierras que separa: constantes tormentas de arena se descargan sobre las paredes de roca, el calor se hace agobiante aun a elevadas alturas y las lluvias, aunque intensas, se presentan muy espaciadas.

En los valles entre las montañas, al abrigo de los terribles vientos provenientes del Lyr, crecen algunas especies vegetales relevantes. La ilada, cuyo largo tallo se mueve siempre con el sol escondiéndose bajo las rocas en la noche, el vediel, de frutos redondos y rojos y hermosa flor, el maguare o "quemafuegos", con el que los fronterizos hacen su famoso tabaco para pipa...

Aunque escasa, la presencia animal también se hace notar en Leng. Las aves rapaces como el lendavante o el curo son muy comunes en los altos picos. Tampoco faltan mamíferos de pequeño tamaño o roedores, como el ojala, la mica o el oromé. Los neriles de los pantanos del Sur también han llegado a éstas tierras y son usados como monturas por los fronterizos, aunque la principal fuente de recursos de la gente de Leng siguen siendo sus rebaños de malacute.

Curo

El curo es un ave rapaz de tamaño medio que construye sus nidos entre los 1000 y 2000 m. de altitud. Su pelaje es completamente blanco y es conocido por su rapidez y maniobrabilidad en el aire. Su pico ganchudo tiene una peculiar forma alargada, mientras que sus alas resultan relativamente pequeñas y estilizadas.

Sal 2 Agi 10+4 Fue 1-2 PA 0

Garra	TA	6	V	5	D/2
Picotazo	TA	5	V	7	D/4+2

lendavante

El "ave de la lluvia roja" como la llaman los deldae de lo alto de las montañas es un ave de gran tamaño. Su exótico pelaje (azulado en la cabeza blanco en el abdomen y gris en torso) simboliza la muerte, el hambre y el odio que trae Gurakade la Lluvia roja, según la cultura deldae'. Anida en los agujeros entre los riscos en numerosos grupos siempre por encima de los 3000 m.

Sal 2 Agi 10+2 Fue 1-1 PA 0

Malacute

El malacute es un mamífero que vive en las montañas; sus patas anteriores están atrofiadas y conforman una especie de pequeñas garras, mientras que las posteriores, con las que se desplazan a pequeños saltos, acaban en pezuñas abiertas y anchas. El resto del cuerpo es más parecido al de un carnero común, si bien la cabeza es más alargada y los ojos están más abajo, protegidos por el nacimiento de los cuernos arrollados en espiral. Este animal es utilizado como ganado a todo lo largo de las Marcas ya que de él se extraen buena lana, comida y leche.

Sal 5 Agi 6 Fue 4 PA 0

Comada	TA	4	V	8	D/2+1
--------	----	---	---	---	-------

Mica

La mica es similar a una comadreja de gran tamaño (unos 80 cm. de largo mas 50 de cola), pelaje oscuro y larga cola. Inusualmente temeraria, puede llegar a atacar incluso al hombre. Puede

¹ "...y traía sus espaldas llenas de maldades, y su barriga hinchada de aire era blanda al tacto y su cara era el reflejo de la muerte".

encontrársela en las zonas más bajas de la vertiente Este de Leng y a lo largo de las Marcas en el interior de la cordillera.

Sal 3 Agi 7 Fue 1 PA 0

Neril

El neril es un animal de los pantanos que se utiliza como montura en el Lyr, la cordillera de Leng y en toda la costa este de la Yabaleda. Su cuerpo es grande, musculoso y desarrollado, de aspecto reptiloide, cuadrúpedo, de cuello y cola largos, cabeza pequeña y afilada. El neril es un ser omnívoro y en él, los largos incisivos que caracterizan al eghara del Lyr, han desaparecido para dejar paso a una dentición más especializada. Los neriles salvajes pueden encontrarse en grandes manadas en la zona de los pantaneros, al sur de la región. Una vez domados, los neriles son extremadamente fieles y mansos.

De guerra ligero

Sal 7 Agi 8 Fue 10 PA 3

Garra	TA	5	V	5	D+1
Mordisco	TA	5	V	8	D+4

De guerra pesado

Sal 8 Agi 7 Fue 10+1 PA 3

Garra	TA	7	V	6	D+3
Mordisco	TA	6	V	8	D+6

De carga

Sal 7 Agi 6 Fue 10+1 PA 3

Garra	TA	4	V	6	D/2+5
Mordisco	TA	3	V	8	D+2

Oromé

El oromé es un pequeño roedor de enormes incisivos curvados hacia adelante y largo rabo lacabado en una pequeña mata de pelo. Se alimenta de hierba ilada y huevos de aves y puede ser encontrado a lo largo de toda la cordillera.

Sal 1 Agi 8 Fue 1-3 PA 0

Seva

La seva es un ofidio de un metro de largo y color canela que se alimenta de huevos y de pequeños roedores. Ha desarrollado unas pequeñas extremidades delanteras en forma de largas garras mediante las cuales asusta a sus enemigos y que usa para excavar su madriguera bajo tierra. No suele ser peligrosa para el hombre.

Sal 1-1 Agi 7 Fue 1-2 PA 0

En el corazón de la cordillera, guardados del polvo del Lyr por enormes paredes de granito, pueden encontrarse numerosos valles entre montañas, cauces de ríos ya desaparecidos y tierras llanas donde vive el hombre. Son las Marcas de los Reinos Fronterizos.

Los fronterizos son gentes fuertes y rudas como la tierra que habitan. Altos, de cabellos claros o castaños, ojos rasgados y nariz aguileña, los hombres de Leng son tremendamente obstinados, egoístas y, a su manera, prácticos. Desechan los sentimientos en una tierra donde de nada sirven y sus acciones están siempre dirigidas hacia el propio beneficio. Fatalistas hasta la médula, su filosofía puede resumirse en uno de sus dichos populares: "mañana estarás muerto, así que lo que hagas hazlo ahora".

Las Marcas no son tierras apropiadas para la agricultura, y la escasa ganadería sólo es posible gracias a las particulares características del malacut. Sin embargo, la cordillera es rica en minerales y gracias a estos los fronterizos pueden comerciar con los reinos vecinos de Eriandor y Elenty sus otras necesidades.

El hecho es que la minería ha modelado muchas de las características de la sociedad fronteriza. Aunque cada una de las Marcas está dirigida por un delchí (un gobernante local), se estableció un gobierno central rotativo cuando se hizo inevitable el comercio con los países costeros. La eficiente organización del comercio de Eriandor y Elenty obtenía no sólo beneficios económicos de la disgregación de las Marcas, sino que gracias a ella podía controlar la situación política fronteriza ofreciendo su comercio a las Marcas que no les amenazaban y negándoselo a las que parecían ser más fuertes, debilitando los

¹ Aunque algunos prefieren "no lo hagas, o mañana estarás muerto".

lazos de amistad entre las diferentes regiones, promoviendo el hambre y la guerra entre los fronterizos... Todo esto acabó bajo la implantación del primer Alemaque de las Marcas, un representante común de los desde entonces Reinos Fronterizos.

El esclavismo, una de las características más abiertamente marcadas de la vida fronteriza, es también fruto de la minería. El esclavo privado que atiende las necesidades de su amo, algo común en Eriandor, es desconocido en la cordillera de Leng. Los esclavos de las Marcas trabajan en las minas de cidio negro. Si el esclavo es comprado, trabajará allí de por vida. Si el esclavo es un prisionero de guerra o un reo, cumplirá su condena trabajando en las minas. Para trabajos especialmente duros o especializados, los fronterizos tienen su propia raza de esclavos, los semi-humanos guang, hombres mutados genéticamente durante siglos para conseguir un cuerpo fornido,

manos y brazos largos, piernas cortas y robustas y un cráneo del tamaño del de un bebé.

La mentalidad fatalista de los hombres de Leng tiene su representación más clara en la religión. Al igual que en Eriandor y en Elenty, en los Reinos Fronterizos se practica el aradeísmo, si bien la visión que del Dios Único se tiene en Leng es algo diferente a la de estos países. En Elenty el hombre se afana en dar lo mejor de sí mismo para conseguir el favor de Dios. En Eriandor se cree en la consecución del propio solaz como única manera de agradarle. En los Reinos Fronterizos, la oposición a la desdicha es lo que más le agrada. Los fronterizos se creen meros instrumentos de su deidad, piezas de un monumental juego entre ellos mismos y Dios. Él los prueba cada día, les envía todo tipo de calamidades y desgracias y comprueba cuanto son capaces de resistir. Los que más valor demuestran en el juego ganan así los favores de su Dios.

Si durante la creación de sus personajes los jugadores deciden que estos pertenezcan a las Marcas de los Reinos Fronterizos se deberán tener en cuenta las siguientes consideraciones.

Creación de un personaje fronterizo

Nombre— el nombre del personaje puede seleccionarse de entre los siguientes derivados del dolmé fronterizo hablado en las Marcas. Deberán elegirse dos palabras, una como nombre y otra como apellido, por ejemplo, Johanen Amastá: *Adela, Aguadereda, Amastá, Caneda, Deishit, Derada, Dogui, Eda, Edarata, Efenle, Egereda, Esterña, Fada, Feián, Gedia, Gesderada, Ihele, Jascaruna, Jiuna, Johanen, Lera, Naquie, Naude, Qilemada, Riomi, Susume, Tieha, Venamei, Yadelhina, Yuma.*

Tierra natal— las Marcas de los Reinos Fronterizos.

Ideal— los fronterizos son gentes fuertes y rudas. Altos, de cabellos claros o castaños, ojos rasgados y nariz aguileña, tremendamente obstinados, egoístas, prácticos, fatalistas e insensibles.

Profesión previa— la profesión previa del personaje se obtendrá lanzando un dado de veinte caras y comparando el resultado de la tirada con la tabla adjunta.

Habilidades— el personaje comenzará con la habilidad de "hablar dolmé fronterizo" a NE 10 (este idioma es un derivado del dolmé hablado en Elenty; el personaje podrá hablar esta otra lengua con un NH igual a la mitad de su "hablar dolmé fronterizo").

HABILIDADES POR PROFESIÓN

Aradeín— el aradeín es una persona dedicada a la religión. Suele haber uno en cada pueblo, oficiando en nacimientos y funerales y en la preparación de las batallas. Los aradeín de más alto rango ayudan a los nobles actuando de consejeros. No es recomendable que los personajes principales sean de esta profesión.

2 PX entre conocimiento humano, gestas, leer/escribir dolmé y adea (el idioma de Eriandor) y persuasión.

2 PX entre conocimiento animal, conocimiento vegetal, etiqueta, hablar un idioma extranjero cualquiera y valoración.

Esclavista— los mercaderes de esclavos son comunes entre la población fronteriza. Se dice que esta es la profesión mejor

**TABLA DE PROFESIONES
PARA LENG**

1-4	Pastor de malacutes
5-8	Soldado
9-11	Fabricante
12-14	Mercader
15-16	Esclavista
17-18	Guía
19	Noble
20	Aradeín

remunerada de la cordillera. Esta profesión también engloba la de cazador de esclavos fugados.

2 PX entre orientación, otear, seguir rastros, TA con el lendel (un látigo largo y acabado en una punta metálica) y valoración.

2 PX entre caza, conocimiento humano, equitación y persuasión.

Fabricante—

2 PX en fabricación (en arcilla, cidio negro, madera, metal d'spane, metales preciosos, piel o tejidos).

2 PX entre conocimiento humano, persuasión y valoración.

Guía— los entresijos de las Marcas, sus desfiladeros, pasos y senderos semiocultos, han hecho de esta profesión una de las más solicitadas por los recién llegados a la cordillera.

2 PX entre conocimiento animal, conocimiento vegetal, orientación y otear.

2 PX entre caza, conocimiento humano, equitación, gestas, seguir rastros y trepar.

Mercader— aunque el mercado a gran escala está muy controlado por el Alemaque, la venta de pequeños bienes es común entre los mercaderes de la zona. Además, las medidas sancionadoras han propiciado el crecimiento de un floreciente mercado negro.

4 PX entre conocimiento humano, hablar un idioma extranjero cualquiera, persuasión y valoración.

Noble— la nobleza fronteriza es un grupo selecto. Aunque la ley de heredad de títulos y propiedades es tan flexible como para abarcar en ella a la mujer (algo impensable en Eriador o Elenty), estos derechos pueden ser perdidos de igual forma si el Alemaque considera que los resultados obtenidos por el gobierno del personaje en cuestión no están a la altura de su rango. Las bajas producciones en las minas, las sublevaciones o fugas de esclavos, el desarrollo de un cierto mercado negro en la zona, son algunas de las cosas por las que el noble puede ser penalizado. Es por esto por lo que la de noble es considerada una de las profesiones más duras de la frontera. El personaje principal de esta profesión será un miembro más de la línea hereditaria de una familia noble y no deberá preocuparse de muchas de estas cosas.

2 PX entre conocimiento humano, etiqueta, persuasión y TA con la riuna (un estilete similar a un rapier).

2 PX entre equitación, escuchar, gestas, hablar un idioma extranjero, leer/escribir dolmé fronterizo y valoración.

Pastor de malacutes— una de las profesiones más corrientes de Leng.

4 PX entre conocimiento animal y conocimiento vegetal.

Soldado— el soldado de Leng es considerado uno de los más expertos de esta zona de la Yabaleda. Debido a su brutal entrenamiento, el soldado regular pronto se convierte en un experto en el combate y las armas, estrategia de campaña y demás. El grueso de los ejércitos fronterizos no es demasiado grande ya que en él sólo entran los luchadores de mayor categoría de todas las Marcas. El personaje principal de esta profesión pertenecerá al ejército privado de uno de los nobles de las Marcas o al del propio Señor de la Marca.

2 PX entre equitación, evasión, TA con cualquier arma y TD con cualquier escudo.

2 PX entre caza, orientación, otear, primeros auxilios, seguir rastros y trepar.

Equipo— un personaje fronterizo puede conseguir todo el equipo que desee tan sólo comprándolo. Los habitantes de los Reinos Fronterizos no utilizan una moneda propia, sino que han adaptado su economía a la de los reinos costeros, usando tanto el K elentai como el izkel erianai. La maquinaria-viento, principal exponente de la tecnología de los reinos costeros, es prácticamente imposible de encontrar en la zona. Los productos importados de los países costeros alcanzan aquí unos precios mucho más elevados que los de sus lugares de origen y sólo es posible conseguir unos precios razonables recurriendo al perseguido mercado negro.

Aradein— los personajes principales de esta profesión tendrán cargos religiosos poco importantes y por lo tanto sus bienes serán más bien austeros. Una sotana de tejido colai, una copia de la llendala (la única versión conocida del Santo Códice), un bensai (una red circular purificada que sirve como terreno sacro donde rezar) y 5 Ks ó 100 izkels.

Esclavista— los personajes principales de esta profesión serán cazadores de esclavos fugados. En su equipo se incluirán un lendel, el arma de su elección, armadura ligera (4 PA), equipo vario de acampada y 2 Ks ó 40 izkels.

Fabricante— los jugadores cuyos personajes pertenezcan a esta profesión serán aprendices bajo la tutela de un maestro. Su equipo puede ser de lo más variado e incluirá 1 K ó 20 izkels.

Guía— un neril ligero, una andaque (una lanza de caballería ligera), equipo vario de acampada y 1 K ó 20 izkels.

Mercader— estará al cargo de un superior aprendiendo el oficio en una de las Marcas de los Reinos Fronterizos. Su equipo incluirá 2 Ks ó 40 izkels.

Noble— no tendrá dificultades en obtener el equipo que desee siempre que se encuentre dentro de lo razonable.

Pastor de malacutes— un rebaño de dos a cuarenta (lanzar dos dados de veinte caras) malacutes. Lana y carne por valor de 1 K ó 20 izkels.

Soldado— las armas de su elección, un escudo mediano, una armadura ligera (6 PA) y equipo de campaña.

Los pueblos nómadas del Lyr.

El Lyr es una tierra extensa y árida en el corazón de la Yabaleda, entre las últimas elevaciones de la cordillera de Leng y los exóticos Bosques de Anamara. La zona es estéril en su mayor parte, debido a la elevada salinidad del terreno y los fuertes vientos que asolan toda su superficie. En su conjunto, el Lyr es una tierra abrupta. Tan sólo unas pocas especies han sobrevivido a sus colinas de polvo y piedra gris, sus elevaciones rocosas, cortantes precipicios y lóbregas landas de arena blanca. En las zonas rocosas, protegida de los vientos, crece el yiqué, una sabrosa raíz cuyas escasas hojas segregan un aceite que las preserva de la tórrida temperatura. A las orillas de los lagos de sal aparecen los tallos manga, la churiquea amarilla, cuyos frutos bulbosos germinan en el interior de las aguas, y el cerzal o junco del viento.

El Lyr es llamado a veces por los hombres fronterizos el afeñae dalham o "la tierra de los insectos" debido a la gran cantidad de estos seres que se ven atraídos por las altas temperaturas y las espaciadas pero intensas lluvias de la zona. Las más destacadas de entre las innumerables especies de insectos del Lyr son sin duda las del ghüakarike o "libélula vampiro", el chaka, un diminuto ser que pone sus huevos en el interior de otros animales, y la patea en sus tres variedades (negra, roja y gris) con sus complejas costumbres de apareamiento. El resto de especies animales de la zona pueden resumirse en unos pocos nombres: la saola, enorme galápago de los lagos salitrosos, los neriles de los pantanos y sus primos los eghara, la yuca, la enorme serpiente voladora de la llanura, el chan, el particular tigre de dientes de sable de Arturo...

Chaka

Este diminuto insecto ha sido durante mucho tiempo algo más que una molestia para los viajeros que se internan en el Lyr, debido a la costumbre de poner sus huevos en los pulmones de otras criaturas (incluido el hombre). Esto ha promovido el uso de mascarillas y filtros para la nariz y la

boca (muy útiles también a la hora de protegerse del polvo arrastrado por los fuertes vientos) entre la gente del Lyr y la instalación de complejos sistemas de ventilación en sus poblados subterráneos¹.

* si en algún momento del día el personaje queda expuesto al aire del Lyr, al acabar la jornada deberá realizar una tirada de Sal contra un ND igual al número de horas que estuvo sin protección dividido entre tres (hay que recordar que el día en Arturo tiene 30 horas). Si no se consigue la tirada, el personaje habrá sido utilizado como incubadora y a menos que un especialista le trate con determinados medicamentos morirá en tres días.

Chan

El chan es uno de los pocos mamíferos que habitan el Lyr. Este animal es similar a nuestro prehistórico tigre dientes de sable, aunque delgado más que esbelto y con un escaso pelaje blancuzco. La mandíbula está muy desarrollada en estos animales solitarios y sus enormes colmillos son muy apreciados por los mercaderes de más allá de la cordillera lyrana.

Sal 7 Agi 10 Fue 10 PA 1

Garra	TA	6	V	4	D/2+5
Mordisco	TA	5	V	6	D+2

Eghara

El eghara es un enorme monstruo reptiloide ascendiente del neril de los pantanos usado como montura en la costa este de la Yabaleda. El eghara tiene unas características comunes a algunas especies de dinosaurios herbívoros cuadrúpedos pesados de cola y cuello largos (los saurópodos), si bien el eghara tan sólo llega a medir los cinco metros de largo, su cuerpo es esbelto y musculoso (pesa entre 200 y 300 kg.) y es un carnívoro agresivo. La cabeza es pequeña y su rasgo más destacable los enormes incisivos que sobresalen de su boca (recuerdo de sus antecesores herbívoros).

Sal 9 Agi 7 Fue 10+2 PA 4

Garra	TA	5	V	4	D+3
Mordisco	TA	7	V	5	D+6

¹ Dispersos por toda la llanura se encuentran multitud de poblados subterráneos de los callúe. Aunque el lyrano es un pueblo nómada, sus rutas de viaje no suelen cambiar de un año para otro. Por eso, a lo largo de estas rutas los lyranos construyen sus hogares (aunque sólo lo sean durante un tiempo) bajo tierra.

Ghuakarike

El ghuakarike o "libélula vampiro" es un insecto de tamaño grande (unos veinte cm.) y vistosos colores, con tres pares de alas sosteniendo su cuerpo delgado. Su cabeza alargada sería lo más parecida a la de un mosquito que a la de una libélula de no ser por sus ojos de gran tamaño, ya que exhibe una larga trompa que utiliza para sangrar a otros animales.

Neril

El neril es un animal de los pantanos que se utiliza como montura en el Lyr y en toda la costa este de la Yabaleda. Como su antecesor, el eghara, su cuerpo es grande, musculoso y desarrollado, de aspecto reptilésco, cuadrúpedo, de cuello y cola largos, cabeza pequeña y afilada. El neril es un ser omnívoro y en él los largos incisivos que caracterizan al eghara han desaparecido para dejar paso a una dentición más especializada. Los neriles salvajes pueden encontrarse en grandes manadas en la zona de los pantaneros, al sur de la región. Una vez domados, las neriles son extremadamente fieles y mansos.

De guerra ligero

Sal 7 Agi 8 Fue 10 PA 3

Garra	TA	5	V	5	D+1
Mordisco	TA	5	V	8	D+4

De guerra pesado

Sal 8 Agi 7 Fue 10+1 PA 3

Garra	TA	7	V	6	D+3
Mordisco	TA	6	V	8	D+6

De carga

Sal 7 Agi 6 Fue 10+1 PA 3

Garra	TA	4	V	6	D/2+5
Mordisco	TA	3	V	8	D+2

Saola

Este animal es un gigantesco galápagos (los adultos alcanzan los dos metros y medio) que vive solitario en las riberas de los ríos y lagos salados de la región. El brillante color azul verdemar de sus

escamas y caparazón procede de un finísimo polvo que lo recubre por completo y lo protege del sol. Este polvo es muy preciado por los mercaderes y viajeros del este, que lo utilizan como tintura para sus sedas. Algunos alquimistas incluso ven en este polvo el secreto de la eterna juventud. El caparazón de los especímenes más jóvenes es además usado como escudo por los guerreros lyranos y con el de los más adultos se fabrican durísimas armaduras y recubrimientos para los poblados subterráneos. Es por todo esto que la caza de la saola se ha recrudecido en los últimos años, haciendo de esta una raza al borde de la extinción.

Sal 3 Agi 1-1 Fue 8 PA 9

Yuca

Aunque en algunas partes este animal es conocido como "serpiente voladora", la verdad es que tiene poco que ver con los ofidios. El animal mide un metro y medio de largo y es casi completamente plano. Su cuerpo es irregular, delgado y segmentado, de color blanquecino. Uno de sus extremos termina en dos largos apéndices afilados mientras el otro desemboca en dos ojos pedunculados como los de un caracol. Sus ocho extremidades son delgadas y negras como patas de araña y convergen en el centro del cuerpo. Una fina membrana une tres de ellas por cada lado, formando alas correosas. Los huevos de yuca son considerados un manjar exquisito entre los nómadas lyranos.

Sal 1-3 Agi 3 (10+3) Fue 1-3 PA 0

Escupir TA 2 V 3 especial*

* el líquido que segrega la Yuca provoca la ceguera. Si el animal tiene éxito en su ataque y el defensor no consigue esquivarlo o detenerlo se da por sentado que la yuca le acertó en plena cara. A menos que el jugador llevase una mascarilla o similar, quedará cegado durante 3 horas aproximadamente.

Aun a pesar de las durísimas condiciones de vida en la zona el hombre también tiene su lugar en el Lyr. Aunque varias tribus nómadas se mueven por la llanura siguiendo los desplazamientos de las aves e insectos (principal fuente de alimento para ellos), la más importante de entre todas ellas es la formada por los callúe².

² Las gentes del este no hacen diferenciación entre las tribus, denominando a todos sus miembros simplemente lyranos.

Los callúe son gentes de extrañas costumbres, imbuidos de un gran misticismo religioso que se ve reflejado en toda su sociedad. El pilar fundamental de su comportamiento social es su única diosa, Solumé. Desde tiempos inmemoriales, la figura de la Diosa aparece sosteniendo con sus manos una enorme rueda de madera en que se ven representadas imágenes de la vida de un hombre, desde su nacimiento hasta su muerte. El ciclo reproducido en la rueda es interpretado como un resurgimiento de la vida tras la muerte, un volver a nacer de un cuerpo joven.

La principal meta de todos y cada uno de los callúe es llegar a envejecer. No les importa morir, siempre y cuando se tenga una muerte natural a una edad avanzada. La muerte en combate, por ejemplo, no entra en la filosofía de la Diosa ni está representada en su rueda, por lo que teniendo una muerte de este tipo el individuo no volverá a nacer. De ahí la personalidad pacífica, tranquila y temerosa de estos hombres.

Si durante la creación de sus personajes los jugadores deciden que estos pertenezcan a las tribus nómadas del Lyr, deberán seguirse las siguientes consideraciones.

Creación de un personaje callúe

Nombre— el nombre del personaje puede seleccionarse de entre los siguientes derivados del lenguaje charakan de los callúe: *Adur, Alama, Arié, Avagha, Belenca, Culye, Chada, Chades, Chellí, Chendiel, Deghú, Eclú, Ecu, Echad, Enllade, Faghue, Hule, Iala, Ihameri, Llental, Maghae, Maryni, Meghura, Nied, Ova, Uarika, Vaghara, Vera, Vida y Yico.*

Tierra natal— las tribus callúe del Lyr.

Ideal— los callúe son gente pequeña y curtida, de rasgos tranquilos y afables, caras redondas de nariz aplastada, enormes ojos negros y cabellos oscuros. En general son pacíficos aunque temerosos de los males que pueblan el mundo y los extranjeros.

Reparto de características— tras el reparto de los puntos apropiados entre las seis características del personaje (ver capítulo 7), deberán aplicarse los siguientes modificadores raciales. Ninguno de estos modificadores puede llevar un NC por encima de 10 o por debajo de 1.

+1 Sal / -1 Fue

Tras mucho tiempo de subsistencia en una zona con tan difíciles condiciones de vida los callúe han desarrollado una constitución de hierro (+1 Sal). Sin embargo, y debido en parte a la carácter pasivo de esta gente, no se puede decir que sean una raza fuerte (-1 Fue).

Profesión previa— la profesión previa del personaje deberá elegirse al azar (lanzando un dado de veinte caras y comparando el resultado con la siguiente tabla) de entre las dadas a continuación.

Habilidades— todos los personajes callúe dispondrán de las siguientes habilidades con el NE indicado al principio de sus carreras.

Conocimiento animal - 5
Conocimiento vegetal - 5
Hablar charakan - 10

Gestas - 4
Orientación - 5

TABLA DE PROFESIONES PARA EL LYR

1-6	Charamabea
7-11	Cazador
12-15	Fabricante
16-18	Sacerdotisa
19-20	Adana

Algunas habilidades no pueden ser aprendidas por el personaje callúe hasta que este salga de su entorno cultural o conozca a alguien de una cultura diferente que pueda enseñárselas. Estas habilidades son **mecánica** y **navegación** (los grandes barcos no pueden circular por los ríos y lagos lyranos).

HABILIDADES POR PROFESIÓN

Adana— los adana son exploradores y guías. Durante todo el año, buscan las rutas más apropiadas para el desplazamiento de la hina y los lugares más seguros y fértiles donde abunda la comida.

2 PX entre orientación, otear y seguir rastros.

2 PX entre caza, conocimiento animal, conocimiento vegetal, equitación (el animal de monta en el Lyr es el neril) y TA con la red.

Cazador— los callúe se alimentan principalmente de aves e insectos. Los cazadores pueden ser contratados por los otros callúe a cambio de herramientas, animales, hierbas curativas, etc.

2 PX entre caza, conocimiento animal, otear, poner trampas y TA con la ballesta mancú (la ballesta mancú es una ballesta media que puede utilizarse sólo con una mano. Su especial forma se ajusta al antebrazo al que la ballesta va atada con tiras de tela)

2 PX entre equitación (montar neril), evasión, orientación, seguir rastros y TA con red.

Charamabea— o recolector de plantas. Se encargan de recolectar plantas y raíces en el lugar donde acampa la hina y de plantar nuevas hierbas que les sirvan de comida la siguiente vez que pasen por este lugar.

2 PX en conocimiento vegetal.

2 PX entre buscar, orientación y primeros auxilios.

Fabricante— los fabricantes callúe se limitan a trabajar la arcilla, la madera y la piedra.

2 PX entre fabricación (arcilla, cidio negro, cuero o madera).

2 PX entre conocimiento humano, persuasión y valoración.

Sacerdotisa— las sacerdotisas callúe son mujeres que divulgan la palabra de la Diosa y dirigen los actos religiosos. No necesitan cazar o recoger raíces para sobrevivir, ya que el resto de la hina las sustenta. Si el personaje de esta profesión es varón, deberá lanzar de nuevo el dado en la tabla de profesiones.

2 PX entre conocimiento humano, gestas, leer/ escribir charakan y persuasión.

2 PX entre bailar, cantar, etiqueta, tocar el gatchán (una especie de flauta de pan hecha con los tallos de algunas plantas y con alas de ghuakarike) y valoración.

Equipo— además del indicado más adelante para cada una de las profesiones, cada personaje callúe tiene el siguiente equipo: ropas y calzado ligero de piel de neril, capa ailá (un manto redondo con tres agujeros para la cabeza y los brazos que se ponen sobre las vestiduras y que les cubre hasta la rodillas), filtros respiratorios para la nariz y la boca, pequeñas arandelas metálicas a lo largo de la oreja izquierda (tantas como el número de hinas por las que hayan pasado), un cuchillo lyrano (es largo y ligeramente curvado y a efectos de combate puede considerarse una espada corta) y equipo vario como mantas, varias alfombras (suficientes para cubrir 10 m²) para el suelo de su ec³, una mochila, etc.

Adana— un neril ligero, una red, un escudo pequeño de caparazón de saola, varios planos de la región (aumentan su NH en orientación a 6 si la habilidad tiene un nivel inferior) y equipo vario de acampada⁴. Además, si se obtiene un 1 o un 2 en una tirada con el dado de 20 caras, el adana tendrá unos prismas de visión elentai (unos prismáticos que aumentarán su NH en otear a 8 cuando los use).

Cazador— un neril ligero, una ballesta mancú con unas 100 saetas de cerzal, una red, una armadura ligera (5 PA) y equipo vario de acampada.

Charamabea— un neril de carga, un anea (una bolsa de piel que los charamabea atan a su cintura mediante una correa) llena de semillas de yiqué y churiquea amarilla⁵ y de una a diez dosis (lanzar un dado de veinte

³ Estas alfombras, que los callúe consiguen de los mercaderes del este a cambio de sus famosos trabajos de cerámica, pieles, exóticas hierbas y bestias saola, son el bien más preciado de un callúe. Cuando la hina llega a uno de los poblados subterráneos, cada cual señala el espacio que ocupará mientras estén allí (lo que ellos llaman el ec) mediante sus alfombras. Así, los más ricos (los que han conseguido más alfombras) podrán ocupar para su uso personal más espacio.

⁴ Cuando los lyranos tienen que acampar en solitario en el exterior, cavan un agujero en el suelo y lo recubren con una lona. Luego, hacen un fuego bajo la lona para expulsar a los insectos y calentar el refugio para la noche.

⁵ Unos cinco kilos, suficiente para plantar 1 hectárea de terreno.

caras y dividir el resultado entre dos) de droga del ahorcado (un medicamento altamente curativo que aumenta las tiradas de recuperación mediante primeros auxilios en una categoría de daño, D/2 en un éxito normal y D/2+3 en un crítico).

Fabricante— herramientas apropiadas para trabajar (un torno, una piedra mandú*, etc.), un lugar en los carromatos de la hina para él y sus pertenencias, una pequeña cantidad de material para trabajar (la arcilla roja es difícil de encontrar en el Lyr por lo que el personaje alfarero tendrá como mucho cinco o seis kilos; el cidio negro y la madera son igual de escasos, por lo que tanto herreros como carpinteros tendrán poco material con el que trabajar).

Sacerdotisa— el dauc (una toga ceremonial), elementos varios para la realización de los ritos (quemaderos de hierba chaede, varillas de consunción, el "terreno de la hina", un martillo sagrado, etc.), un gatchán y un lugar en el carromato de las sacerdotisas.

* La piedra más dura de Arturo. Este material puede encontrarse en abundancia en las estribaciones de los montes Aldiel y los callúe y la mayoría de las tribus nómadas del Lyr lo recogen en grandes bloques y utilizan como yunque para sus herreros.

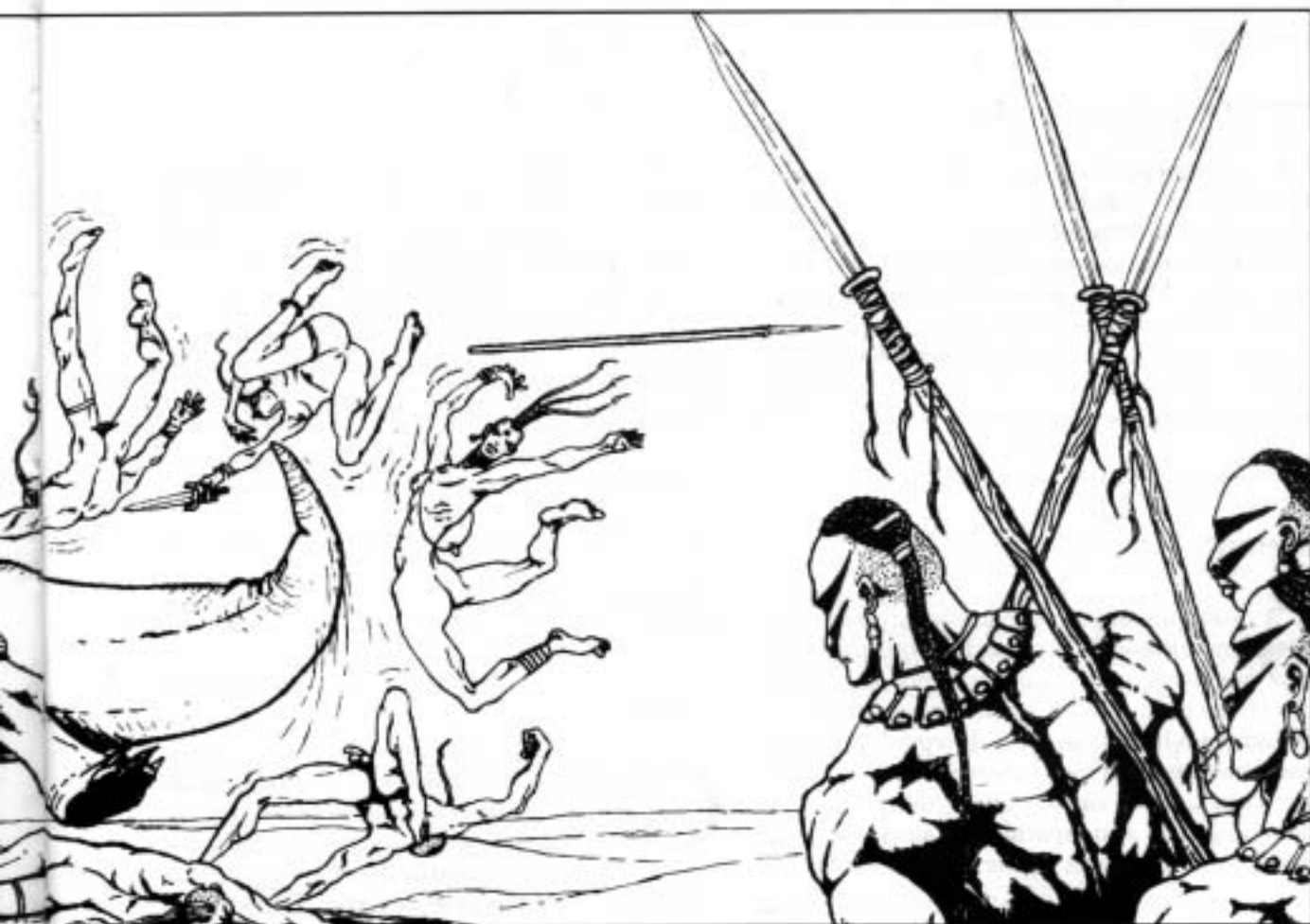


Naodelia y Laedeila.

A lo largo de la zona noroccidental del Somu, más allá de la Costa Calcárea y el macizo Jenghar, se extiende una tierra árida comúnmente conocida como el desierto de Naodeila o, como prefieren en los reinos costeros de la Yabaleda, el Gran Escarlata¹. En su mayor parte Naodeila conforma un paisaje abrupto. En él predominan los desniveles del terreno, las cuencas, fallas, pequeñas cordilleras y macizos montañosos. Las zonas más llanas del erial están cubiertas de dunas. La escasa vegetación, las condiciones del terreno y las constantes tormentas de arena que asolan estos lugares, hacen a estos pequeños desiertos de arena prácticamente inhabitables.

Aunque la temperatura media de 10° C las noches más frías y 70° durante el día hacen casi imposible permanecer mucho tiempo en la superficie del desierto, las enormes variaciones en la altitud del terreno han favorecido la formación de pequeños cañones y valles por debajo del nivel del mar. En estos lugares, la vegetación y el agua son más comunes y ayudan a humanizar el ambiente. Así, bajo la superficie aparentemente muerta de Naodeila subyace un mundo diferente entre enormes paredes de arena: ciudades talladas en la roca, caminos entre profundas gargantas, ríos subterráneos... La cuna de la civilización deilamae: el Laedeila.

¹ Este sobrenombre proviene de la característica tierra de color rojo "es" que forma las zonas rocosas del desierto. Este tipo de tierra es similar a la arcilla común, aunque de textura más sólida.



Han sido sin embargo pocas las especies que se han adaptado a este entorno. La mayor parte de la vegetación de Naodeila se concentra en lo más profundo de los valles donde los ríos afloran y el agua es más abundante. Entre ella se encuentran plantas como la welwitschia de jugosos tallos y hojas alargadas, la hierba gramma, la sema, uno de los pocos árboles del conjunto, la floración de saa, el banyú, una arbolillo tierno y flexible, y el creosote, la flor de la eterna juventud según los Cantos del Silencio del Gran Pico Rojo.

La fauna característica de Naodeila está muy repartida a lo largo de todo el desierto. Todas las criaturas son animales muy especializados (tal vez con excepción del infatigable corredor de las arenas), adaptados a medios muy característicos. Algunos de estos animales son el eremue, usado como montura por la mayoría de las tribus humanas del desierto, el keronte, buscado por el marfil de sus cuernos y su piel elástica y dura, o la salea, temida por su ferocidad y capacidad de camuflaje.

Cradya

Traducido literalmente del idioma del desierto, significa "ave pequeña" o "delicada". La cradya es un pájaro pequeño (los machos apenas miden 10 cm.) y de largas plumas, cuyos colores varían del siena al amarillo claro. Su pico es considerablemente largo, al contrario que sus alas con forma de abanico. Un gran penacho de plumas rojas o negras adorna su cresta. En su pecho aparece un plumaje característico de color blanco y forma triangular. Construye su nido en las paredes de los macizos montañosos, gargantas y cañones.

Sal 1-5 Agi 10+5 Fue 1-5 PA 0

Eremue

Similar a un canguro, aunque de mayor envergadura y resistencia. Los machos poseen un único cuerno hueco en la parte posterior de la cabeza con el que producen un sonido grave y profundo que atrae a la hembra en época de reproducción. Sus patas traseras están muy desarrolladas y su cola es similar a la de un castor. Puede sobrevivir en el desierto gracias a su capacidad de almacenar líquidos en forma de grasas, y corre a gran velocidad.



Eremue de carga

Sal 7 Agi 6 Fue 10 PA 3

Mordisco	TA	4	V	8	D/2+2
Patada	TA	6	V	5	D/2+5

Eremue de monta

Sal 7 Agi 7 Fue 9 PA 3

Mordisco	TA	4	V	8	D/2+2
Patada	TA	6	V	5	D/2+5

Eremue ligero

Sal 7 Agi 7 Fue 9 PA 3

Mordisco	TA	4	V	8	D/2+2
Patada	TA	6	V	5	D/2+5

Guaya

Gran ave" o "ave majestuosa" en el idioma del desierto. Es un ave similar al halcón peregrino, de alas puntiagudas y cola larga, posee también una punta a modo de diente en la parte lateral del pico. Se alimenta de pequeños invertebrados

y reptiles. Su cuerpo es medianamente grande (de 40 a 50 cm) y sus alas pueden llegar a medir un metro de envergadura. El dorso es de color plumizo y la parte ventral blanca. Vuela con rapidez y nidifica en riscos de montaña, fallas y depresiones.

Sal 4 Agi 10+3 Fue 1-1 PA 0

Garra TA 6 V 2 D/2
Picotazo TA 4 V 3 D/4

Ire

Serpiente venenosa de mediano tamaño (puede alcanzar los tres metros de largo) y cabeza puntiaguda, de color siena o amarillo claro. Vive en las zonas de dunas en la superficie del desierto aunque también puede encontrársela en sus inmediaciones.

Sal 1 Agi 7 Fue 1-2 PA 0

Mordisco TA 5 V 3 1+esp.*

* veneno de fuerza 7.

Keronte

El keronte es similar a un rinoceronte de gran envergadura (se conocen kerontes de más de 4 metros de alto). Sobre su frente se asienta el kental, un hueso de forma alargada que sobresale de su cabeza curvándose hacia adelante y que sustenta dos cuernos curvos que en las hembras pueden medir hasta 2 metros y medio de largo. El keronte es un animal en peligro de extinción. Su piel resistente y sus cuernos de marfil lo hacen un animal preciado entre los mercaderes venidos del otro lado del mar, que los cazan indiscriminadamente.

Sal 10+5 Agi 2 Fue 10+4 PA 7

Colmillo TA 6 V 4 D+3

Maesi

El maesi es un mamífero primate similar a un mandril, grande y fuerte, que puede llegar a alcanzar 1 metro de alto. Su hocico es alargado y alrededor de la nariz, de un rojo profundo, existen unas crestas cutáneas de color anaranjado, siena o amarillo vivo. El pelo es erizado, de color canela en el dorso,

amarillento en el pecho y blancuzco en el vientre. En el mentón crece una barba anaranjada. Comen el banyú que crece entre las rocas y viven en pequeñas cuevas.

Sal 6 Agi 5 Fue 6 Des 5 PA 1

Mordisco TA 4 V 7 D/2+2

...y todas las armas naturales de un ser humano (cabezazo, patada, manotazo,...) con TA 5, V 8 y D/4+2 de daño. Además, el maesi puede utilizar herramientas primitivas para atacar (palos, piedras, etc), con totales de ataque calculados para NE 0.

Neth

Escorpión común. Poseen un abdomen largo y articulado acabado en un aguijón venenoso y dos pinzas delanteras muy desarrolladas. Pueden llegar a medir hasta 40 cm. Es de color tostado rojizo o amarillo, pone sus huevos bajo la arena y su picadura es muy dolorosa.

Sal 1-5 Agi 1-2 Fue 1-4 PA 0

Picadura TA 4 V 9 1+esp.*

* veneno de fuerza 4 con parálisis del miembro afectado durante un día (esto puede ir en detrimento de las características del personaje: menos Agi si es picado en una pierna o Des si lo es en una mano).

Salea

Su apariencia es la de una gran serpiente que puede alcanzar los 20 metros de largo y cuyas fauces llegan a tener más de un metro y medio de diámetro. Anida bajo tierra en las zonas de dunas de la superficie del desierto y se alimenta de pequeños y grandes mamíferos incluido el hombre. Es un enemigo terrible, muy ágil, que suele sorprender a sus víctimas saliendo repentinamente de la arena. Su piel cubierta de escamas es de tonos ocre o sienas gracias a los cuales puede pasar inadvertida si se mantiene inmóvil.

Sal 8 Agi 8 Fue 10+3 PA 4

Mordisco TA 6 V 3 D+4

Constricción TA 4 V 3 D+1*

* daño por asalto que la presa se mantenga.

Laedeila está habitado por multitud de grupos tribales, cada uno de los cuales está bajo la influencia de su agaladee. El agaladee es la esencia de una persona o tribu, su forma de ser innata. Es algo más allá de la simple personalidad o comportamiento pero que a la vez los conforma. El agaladee es la participación de la tribu en uno de los diez espíritus animales o fuerzas del desierto, en los que basan su cultura y forma de vida. Los diez espíritus que según la religión autóctona protegen al dios Yae, son los de las ocho criaturas descritas anteriormente, además de los de la analaya, la tormenta de arena que los habitantes del desierto dotan de vida a través de un pájaro mitológico, y el doma, un semi-dios que en sus diferentes facetas participa del carácter de los otros nueve espíritus.

La sociedad deilamae es compleja y muy imbuida de un misticismo religioso desarrollado a través de los siglos. En líneas generales, los pueblos del desierto están divididos en diez facciones diferentes. Cada facción tiene características del espíritu del que participa: su agaladee. Así, las tribus de la guaya son conocidas por su gran sentido de la justicia y de la habilidad en las armas, características propias del espíritu guaya, el pueblo de la serpiente tiene fama de traicionero y poco de fiar, el pueblo maesi es conocido por la videncia de sus miembros...

Es fácil entender que el carácter de un pueblo está determinado por el de sus miembros. Por eso cada facción tiene diversos métodos para determinar la personalidad de los nacidos en su seno. Si su agaladee no es propio del de la facción, el hombre es abandonado, llevado a otra tribu o incluso muerto. Es por esto que los habitantes del desierto controlan severamente su propia conducta, de forma que no pueda ser acusado de comportamiento impropio y expulsado de su tribu. Tal vez este carácter de las gentes del desierto es lo que ha propiciado que su civilización diste mucho de ser floreciente. Sus escasos tratos con el exterior han resultado en escaso desarrollo tecnológico en los últimos siglos.

La mayor parte de los pueblos del desierto construyen sus ciudades en las paredes de roca de los valles más fértiles y es raro encontrarlos en la superficie. Las ciudades cradya de Esinoos y Guatal, así como el enorme templo en lo alto del Guesinel, el Gran Pico Rojo en mitad del desierto, son las obras más remarcadas del pueblo del desierto, que no deja de estar sin embargo lleno de pequeñas maravillas: los agaena de La Mano (el aparato volador de los guaya), las carreras de kerontes de Kee, las fuentes subterráneas de los Grandes Depósitos y sus Navíos Orael, los jardines de la Cueva de Fuego, el Eremaesaos...

Si durante la creación de personajes los jugadores deciden que estos pertenezcan al desierto de Naodeila deberán seguir las siguientes indicaciones. Para simplificar las reglas de este manual, sólo se ha incluido la creación de personajes de la facción cradya. La información detallada sobre la creación de personajes de otras tribus viene recogida en "DEILAMAENA, el pueblo del desierto" primer suplemento de Analaya.

Creación de un personaje cradyamae

Nombre— algunos de los nombres más característicos de Laedeila, derivados del lenguaje yae hablado en el desierto, son: *Adalae, Aleyalose, Anosaye, Anosmae, Atsianue, Boatluse, Deilafae, Deosate, Enie, Ereade, Ereciae, Esigene, Esinee, Fikeose, Hoe, Iraltoe, Kaeonte, Kerpale, Meostule, Nataleye, Natheture, Noe, Perbese, Ree, Suleisoe, Talulae, Yeehmue, Yide, Zenuose y Ziurae.*

Tierra natal— la ciudad de Guatal en la facción cradya de Laedeila.

Ideal— los habitantes del desierto tienen la piel tostada, el rostro anguloso, los pómulos sobresalientes y la frente despejada. Sus ojos y pelo son oscuros y llevan largas trenzas. Son corpulentos y miden alrededor de 1,60 metros. En general, los cradya son pacíficos y estudiosos, hospitalarios y gentiles.

Reparto de características— tras repartir los NC de las capacidades del personaje se aplicarán los siguientes modificadores raciales:

+1 Sal / -1 Des

Durante mucho tiempo los habitantes del desierto han soportado las extremas condiciones de vida de su entorno, sobreviviendo tan sólo los más fuertes (+1 Sal). A su vez, su cuerpo se ha adaptado a las dificultades del desierto perdiendo sensibilidad (sobre todo en manos y pies) a cambio de un mayor aguante al calor (-1 Des). Hay que recordar que estos modificadores no pueden llevar una característica por encima de diez o por debajo de 1.

Profesión previa— la profesión previa del personaje cradya se hallará lanzando un dado de veinte caras y consultado la tabla adjunta.

Habilidades— las siguientes habilidades les serán concedidas a todos aquellos personajes cuya tierra natal sea Laedeila. Los números indicados son NE.

Conocimiento animal - 5

Conocimiento humano - 3

Hablar yae - 10

TABLA DE PROFESIONES PARA NAODEILA

1-8	Pastor o agricultor
9-12	Guerrero
13-15	Fabricante
16	Mercader
17-18	Guía
19	Noble
20	Sacerdote

La habilidad de **mecánica** no puede ser aprendida en el entorno cultural cradya y muy raramente pueden serlo las de **nadar**, **pescar** y **navegación**. Los niveles de estas habilidades no podrán ser aumentados mientras los personajes no entren en contacto con personajes de culturas que las conozcan.

HABILIDADES POR PROFESIÓN

Fabricante—

2 PX en fabricación (en madera, arcilla, cidio negro, pieles o tejidos dac).

2 PX entre conocimiento humano, persuasión y valoración.

Guerrero— los guerreros no son muy comunes en la facción cradya. Su papel es el de protectores del clan y les está terminantemente prohibido el dar pie voluntariamente a un enfrentamiento. Aunque su agaladee no está completamente de acuerdo con la búsqueda de la sabiduría y la paz propios del carácter cradyamae, su yendoos (ver equipo) les previene de represalias.

2 PX en TA con la lanza de caballería ligera.

2 PX entre equitación (el animal de monta del desierto es el eremue), TA con la lanza larga, TD con la lanza larga y primeros auxilios.

Guía— una profesión común en los numerosos desfiladeros, cañones y valles que conforman Laedeila.

2 PX entre orientación, otear y seguir rastros.

2 PX entre caza, conocimiento vegetal, equitación (montar eremue) y gestas.

Mercader— con frecuencia los mercaderes cradya forman caravanas para conseguir objetos de valor o primera necesidad de otras facciones.

4 PX entre conocimiento humano, hablar un idioma extranjero, persuasión y valoración.

Noble— el personaje de esta profesión será un rico propietario.

2 PX entre conocimiento humano, etiqueta, persuasión y valoración.

2 PX entre bailar, cantar, gestas, equitación, TA con el cuchillo y el arco corto, TD con el escudo pequeño, tocar el hoos.

Pastor o agricultor— cada pastor está al cargo de al menos un centenar de eremues pertenecientes a uno o más nobles.

4 PX en conocimiento animal o conocimiento vegetal.

Sacerdote— entre los cradyamae los sacerdotes son venerados y considerados de rango igual o superior al de las familias nobles. Sus trabajos religiosos siempre son recompensados y la tribu siempre se encarga de que nunca les falte de nada.

2 PX entre conocimiento humano, gestas, leer/escribir yae y persuasión.

2 PX entre bailar, cantar, etiqueta, hablar un idioma extranjero, tocar el hoos, y valoración.

Equipo— al comienzo de su carrera todos los personajes cradya deberían tener el siguiente equipo, además del descrito más adelante para cada profesión: ropas holgadas de piel de eremue, el keneth (un cuchillo tallado en cuerno de keronte), un magle o cubículo en la ciudad (según el rango del personaje, el magle será más o menos grande y estará en una mejor situación), herramientas y útiles varios como un hoos de alarma¹, un cada (la olla comunal de la que comen todos los integrantes de la familia), etc.

¹ El hoos es un instrumento fabricado con cuerno de eremue. Existen dos modalidades: el hoos de seis agujeros usado como instrumento musical y el hoos de alarma, muy común en todas las tribus del desierto como voz de alarma.

Fabricante— el material necesario para su trabajo (un torno, un telar, una forja...) en un magle abierto (sin techo) en el barrio comercial, una bolsa de tierra ac (de color rojizo o amarillento. El fabricante la usa para pintarse el rostro como señal de su profesión y su rango), de una a seis (lanzar un dado de seis caras) dosis de droga güara (droga positiva de fuerza 3 que afecta a la Des) y de una a veinte (lanzar un dado de veinte caras) pieles de eremue que puede cambiar por comida u otros bienes.

Guía— un eremue de monta, una lanza larga, de una a seis (lanzar un dado de seis caras) pieles de eremue para intercambiar por otros bienes y equipo vario de viaje (una tienda de lona, utensilios de cocina, una cuerda, etc.).

Guerrero— varias lanzas largas, un keneth, una armadura de piel de keronte (armadura ligera de 6 PA), un eremue ligero entrenado para el combate, el yendoos (un tatuaje en la frente que acredita su condición de guerrero y le libra de ser acusado por comportamiento impropio) y de una a seis (lanzar un dado de seis caras) pieles de eremue para intercambio.

Mercader— un magle en las afueras utilizado como almacén de sus mercancías, dos eremues de carga y una carreta, el permiso edelatos para poder entrar sin peligro en los territorios de todas las facciones (los mercaderes con este permiso ponen una bandera blanca sobre sus carros a fin de no ser atacados y deben pagar anualmente una elevada cuota al servicio religioso de su localidad para poder mantener este permiso) y de dos a cuarenta (lanzar dos dados de veinte caras) pieles de eremues para intercambio.

Noble— ropas de tejido dac, un rebaño de cinco a cien (lanzar cinco dados de veinte caras) eremues, de uno a seis (lanzar el dado de seis caras) pastores a su cargo y cualquier otro equipo que se considere razonable.

Pastor o agricultor— el pastor tiene una honda, una red fabricada de tallos de banyú (con la que se dedica a atrapar a las cradya que se alimentan de los parásitos del eremue. Los pájaros cradya y los eremues son las principales fuentes alimenticias de los cradyamae), de una a seis pieles de eremue para intercambio. El agricultor dispone de un pequeño terreno en la zona más fértil, herramientas varias de labranza y una honda (con la que aleja a los pájaros cradya de la floración de saa, principal cultivo cradyamae).

Sacerdote— un hoos de seis agujeros, una túnica larga de tejido dac, un lugar en el magle religioso comunal, todo tipo de hierbas importadas, de una a seis dosis (lanzar un dado de seis caras) de drogas curativas (droga especial de fuerza 5 que hace sanar de uno a seis puntos de daño en una hora), el saine de la Danza del Sol (un garrote de madera de cincuenta cm. de longitud en el que están grabados los Cantos del Venir de Día) y todo el material que se crea oportuno dentro de lo razonable (los sacerdotes reciben toda clase de bienes de los habitantes del poblado como agradecimiento por la realización de actos religiosos comunes como una boda, funeral, un nacimiento, etc.).



Sacerdote guaya.

La Gran Marisma Squatz.

El norte de la isla de Ilarión esta dividida principalmente en dos zonas: las Tierras Bajas y las Tierras Altas. Las Tierras Altas se encuentran al sur de la zona, y conforman un territorio agreste de árboles retorcidos y pantanos llenos de barro y aguas estancadas. Más al norte, sobre las Tierras Bajas, desde las fuentes del Eng hasta Cabo Despedida, se extiende la Gran Marisma Squatz.

La Gran Marisma es un lugar rico en especies animales y vegetales. Cubierta en su mayor parte por las aguas del Eng y el Aguayé, por las Florestas de Juncos de más de tres metros de altura, por las plantas macys de hojas largas, verdes y tiernas, ondeantes al viento entre las colinas como tejido uyaneda recién recogido, por las enormes hojas senda que flotan sobre las plácidas aguas, la marisma es un espectáculo de color y vida. Miles de especies de pájaros tienen en la marisma su hogar, desde la ágil jiana, rápida y esbelta como un dardo, hasta el pequeño tordal amarillo, la garza, el somormujo, la focha, el senedal, la espátula, el nidocarricero, el calamón, la avoceta, la agachadiza o el sipetengo. Con ellas conviven muchos otros animales, como la nipa verde, un reptil provisto de dientes similar a nuestro trachodón prehistórico, la carpa real y el ancal, los peces más significativos de la marisma, y el formidable akelot, el herbívoro más grande del planeta.

La Gran Marisma Squatz está habitada por los edelgana. Los "hombres pájaro" son gente sencilla de costumbres muy enraizadas. En general, los edelgana son gentes pacíficas y conservadoras, místicas y supersticiosas, muy imbuidas de los ritos y religiones de su tierra. Su aspecto físico general puede describirse como austero: tez blanca y constitución frágil, cabello oscuro, ojos claros y rostro enjuto.

Con la madera negra de los retorcidos árboles de las Tierras Altas los edelgana construyen sus poblados windaroo, formados por varias plataformas heptagonales¹ sustentadas sobre el nivel de las aguas por gruesos troncos y comunicadas entre sí por multitud de cuerdas y pasarelas. El windaroo agrupa a todo un clan familiar emparentado no sólo por lazos de sangre, sino también por el casamiento o la enduaira². El ascendiente vivo más viejo de un windaroo, se convierte en jefe-denda y, por lo tanto, en cabecilla del clan. Cada windaroo sigue sus propias leyes y tiene su propia visión particular de la justicia. Cuando existen rencillas entre clanes, el jefe-denda de un clan neutral, elegido de mutuo acuerdo entre ambos contendientes, resuelve el conflicto en un logmo³.

Los edelgana mantienen el culto de una infinidad de dioses, semi-dioses y espíritus benévolos. Entre ellos cabe destacar a Ac-Alamara de los Siete Ojos, Fimana el Dios-Pájaro, Huidión de la Marea y Arevvay de los Cuatro Lánguidos Suspiros. Cada windaroo, y por lo tanto cada clan familiar, suele estar asociado a una entidad particular a la que adoran sobre las otras. Una vez al año, los clanes se reúnen en una gran fiesta, la Fiesta de la Revelación. En ella, se realizan una serie de juegos y pruebas que determinan cual de los dioses regirá durante ese año la marisma. Puede que el ganador sea Huidión de la Marea, lo cual anuncia un año de lluvias y mucha pesca, o Ac-Alamara, que predice épocas de cambios, pero durante los últimos dieciséis años, el ganador de la justa ha sido siempre un equipo fuerte, el del clan familiar de Anán Eledión, que ha traído a la marisma la estabilidad de Maganu, el Dios Cantor.

La cultura edelgana es rica en leyendas, cantares, gestas y cuentos populares. Aunque estas muestras de su saber popular han ido pasando de padres a hijos a través de la mayoría de los clanes familiares, es gracias a la sociedad duileenga⁴ y a su

¹ En representación del dios Ac-Alamara de los Siete Ojos, que mira nuestro presente, pasado y futuro, así como otros cuatro estados de nuestra consciencia que están más allá de nuestra percepción.

² Relación de amistad fraternal. El sentido de la palabra en la cultura edelgana indica un vínculo mucho más profundo del que puede darse en cualquier otra civilización. Las personas ligadas por la enduaira deben compartir todos sus bienes incluida esposa o esposo, deben repartir su comida y bebida y alimentarse del mismo recipiente, e incluso se considera un mal comportamiento el que no compartan sus estados de ánimo. Dentro del clan familiar se les impone el mismo estado que a la persona a la que están ligadas y, de hecho, se considera que los endaut (que así se les conoce) tienen dos familias.

³ Juicio público.

⁴ Una traducción aproximada de este término en la lengua del marjal sería "maestro del viento", lo cual alude al Cantar de las...

modo dai³ el que no se hayan perdido con el paso del tiempo. Los duileenga forman una compleja sociedad. Cuando un individuo entra en ella, reniega de su pertenencia a un clan y se convierte en un hijo de todos los pueblos de la marisma. Aunque la principal tarea del duileenga es recoger, estudiar y difundir cantares, gestas y leyendas de otros tiempos, también sirven como jueces en litigios en los que se necesite de una parte neutral (y ninguno de los clanes en conflicto acepte a un tercero como juez), como maestros, actores o acróbatas y como representantes de la marisma frente a los comerciantes extranjeros. Lo que pocos edelgana saben es que el Baenum⁴ urde en secreto un complejo entramado político-religioso por el control del marjal. No todos los duileenga están al corriente de las artificiosas actividades de su sociedad y en su mayor parte son ignorantes de su propia participación.



Lmenta principalmente de peces y huevos de aves

Akelot

El akelot es un animal que puede llegar a medir 20 metros de longitud y 3 ó 4 de altura y pesar más de 25 toneladas. Su cuerpo es alargado y segmentado como el de un gigantesco gusano, y termina en una cola similar a la de un pez. Su carne es bulbosa y blanda excepto en la parte superior, de color ocre, gris o blanco. Tiene varias extremidades en forma de largas aletas con las que se impulsa en el agua. Su boca es un orificio pequeño rodeado de multitud de largos hilos pegajosos con los que selecciona su alimento. Este se compone en su mayor parte de juncos o plantas macya. Suelen estar recubiertos casi por completo por multitud de parásitos, como el khang con el que los edelgana hacen sus escudos. Son solitarios y es raro encontrar ejemplares mayores de 10 metros.

Sal 10+5 Agi 3 Fue 10+5 PA 1*

* 4 PA recubierto de parásitos.

Aletear	TA	5	V	7	D+9
Hilos	TA	3	V	8	1*

* Los miembros en la boca del akelot provocan un gran sarpullido a quien los toca que puede inhabilitar un miembro reduciendo la Des, Agi o Pre del personaje.

Aves

Dada la cantidad de aves que viven en la marisma, tan sólo se dan las características generales comunes a todas ellas. Estas características pue-

...Dos Garzas, que habla de la vida presente y pasada que queda impresa en el viento cuando sopla:

"Todo lo que somos está en el viento, dijo la garza,
y miles de aves han respirado el aire que ahora tú gozas.
Mientras el viento sople seguiré volando, le respondió el toréal.
Que no sople muy fuerte entonces, pequeño"

³ El código de conducta duileenga. La tradición dai, impone que los relatos sean presentados tal y como fueron narrados por vez primera, evitándose así deformaciones en el desarrollo de la narración. Cuando el duileenga aprende un nuevo cantar, debe realizarse la Ceremonia de las Seis Mil Aves, en la que el maestro del viento, asesorado por un tutor y mediante la precisa repetición, aprende las palabras y las pausas, las inflexiones de la voz y el cuerpo propias del relato. La deformación de cualquiera de las narraciones, ya sea por omisión de la forma exacta o por invención de nuevos recursos, es un grave delito castigado con la vida.

⁴ Grupo de cabecillas de la sociedad duileenga. Incluso dentro de la sociedad no se tiene claro ni el número exacto de personas que lo forman, ni las identidades de estas.

den cambiarse en aves con atributos especiales. Debe tenerse en cuenta que no todas las aves pueden usar sus garras o pico en el ataque de forma notable.

Sal 1-5-2 Agi 2 (10-10+5) Fue 1-5-1-3
PA 0

Garra TA 5-7 V 5 1-D/4
Picotazo TA 3-5 V 5 1-D/4

Lemeia

Es una serpiente de agua extremadamente venenosa. Mide aproximadamente un metro de largo y su piel es verde oscura con estrías malva. Su picadura puede producir espasmos musculares muy dolorosos, fiebres y alucinaciones.

Sal 1-1 Agi 8 Fue 1-2 PA 0

Mordisco TA 5 V 4 1*

* veneno de fuerza 6 con los efectos adicionales descritos con anterioridad. Los espasmos y fiebres pueden reducir las características de Des, Agi, Pre o Men temporalmente.

Si durante su creación los jugadores desean que sus personajes pertenezcan a uno de los clanes familiares de la marisma deberán seguir las siguientes indicaciones.

Creación de un personaje edelgana

Nombre— algunos de los nombres más comunes en la Gran Marisma derivados de su lenguaje eredana son: *Aledén, Aremui, Avenediré, Bisalade, Cheindal, Daena, Daeu, Delawir, Denuela, Edeema, Edegli, Estedana, Esteva, Evea, Fienjhi, Giostema, Gumiel, Gúyal, Huiana, Jhicúe, Kayena, Maradu, Mastán, Nestanda, Oca, Serval, Tada, Unawera, Wenriko y Yenda.*

Tierra natal— la Gran Marisma Squatz.

Ideal— como ya se ha descrito los edelgana son pequeños (miden alrededor de 1'60 m.) y delgados, de tez blanca y constitución frágil, cabello oscuro, ojos claros y rostro enjuto.

Reparto de características— tras repartir los NC de las capacidades del personaje tal y como se explicó en el capítulo 7, se aplicarán los siguientes modificadores raciales:

+1 Fue / -1 Men

Siglos de dura supervivencia en la marisma ha dotado a los edelgana de una fuerza física que no se adivinaría de su aspecto general (+1 Fue). Por otra parte, los edelgana han vivido tanto tiempo inmersos en los recuerdos del pasado que poco a poco han perdido la capacidad de crear algo nuevo, por no hablar de que inventar algo original es un delito dai en contra de la tradición. De ahí el modificador de -1 a su Men inicial. Ninguno de estos modificadores puede llevar un NC por encima de 10 o por debajo de 1.

Profesión previa— la profesión del personaje edelgana se hallará lanzando un dado de veinte y comparando el resultado con la tabla adjunta.

Nipa

La nipa es un reptiloide anfibio que se alimenta de peces y huevos de aves. Su aspecto es el de un lagarto de dos metros de longitud y unos 200 Kg. de peso, con hocico de pato y pequeños y afilados dientes (muy similar al trachodón prehistórico de nuestro mundo) y una larga cola terminada en una aleta triangular. Pone sus huevos bajo el agua y no resulta peligroso a menos que se le provoque.

Sal 4 Agi 5 (9) Fue 4 PA 4

Mordisco TA 5 V 7 D/2+5

Sasquemui

El sasquemui es un animalillo similar a un koala que se alimenta de juncos y plantas macys. Mide unos treinta centímetros de altura y su piel peluda es de color siena. Sus extremidades superiores han desarrollado pequeñas manitas con las que pueden manipular sus alimentos y otros objetos. Son unos fantásticos trepadores y suele encontrarse en las Florestas de Juncos.

Sal 2 Agi 6 Fue 1 Des 3 PA 1

Analaya, tormenta de arena

Habilidades— las siguientes habilidades serán concedidas a todos los personajes cuya tierra natal sea la marisma con el NE indicado:

Bailar - 5
Cantar - 5
Gestas - 3
Hablar eredana - 10
Nadar - 5
Pesca - 5

**TABLA DE PROFESIONES
PARA LA GRAN MARISMA SQUATZ**

1-8	Pescador
9-12	Fabricante
13-15	Magdé
16-17	Geidant
18	Iuladei
19	Duileenga
20	Noble denda

La habilidad de **navegación** no puede aprenderse en el entorno cultural edelgana ya que las grandes embarcaciones no se conocen en la marisma. Hasta que los personajes entren en contacto con culturas acostumbradas a los largos viajes por mar no podrán aumentar el nivel de esta habilidad.

HABILIDADES POR PROFESIÓN

Duileenga— se recomienda descartar esta profesión a menos que también sea la de los demás personajes principales, ya que un edelgana raramente sale de la tierra de su propio clan familiar, mientras que por el contrario el duileenga rara vez permanece en un mismo clan durante mucho tiempo.

2 PX entre bailar, cantar, gestas, juegos de manos y tocar un instrumento (la salemana, el jué, las siete cuerdas éndel o el susurro de hierba).

2 PX entre conocimiento humano, conocimiento vegetal, disfraz, escuchar, etiqueta, evasión, hablar dailang⁷, leer/escribir eredana, orientación, persuasión, primeros auxilios y valoración.

Fabricante—

2 PX en fabricación (en arcilla, madera, cidio negro o tejido uyaneda).

2 PX entre conocimiento humano, persuasión y valoración.

Geidant— el "maestro de guías" y sus discípulos son las únicas personas en la tribu que pueden tratar y guiar a las bestias akelot. Los geidant son personas de gran importancia en el clan, consideradas por muchos hombres santos a los que el gran Azumad deja control sobre sus hijos. Sólo un geidant (no un discípulo) tiene derecho a tomar una de las bestias akelot de la tribu para su propia utilización. Los personajes de esta profesión comenzarán el juego como discípulos de un geidant más experimentado y deberán cumplir sus tareas y entrenamiento al menos dos veces a la semana. Cuando el personaje consiga que todas las habilidades enumeradas tengan un nivel de 6 o más, estará preparado para ser un verdadero geidant y tomar discípulos. En ese momento deberá cazar en solitario su propio akelot y así demostrar las habilidades aprendidas.

2 PX en equitación (el animal de monta en la marisma es el akelot).

2 PX entre caza, conocimiento animal, conocimiento vegetal, orientación, otear, persuasión y seguir rastros.

Iuladei— los "cazadores" son personas fuera de la ley perseguidos por el clan. Sus pobres habilidades como pescadores les han obligado a dedicarse a la caza y depredación de aves y otros animales de la marisma para sobrevivir (hechos ambos impensables y abominables para la sociedad edelgana, que se considera descendiente de los pájaros). Viven en grupos reducidos en mitad de la marisma. Es por esto que esta no sea la más recomendable de las profesiones para el personaje a menos que todos los otros personajes principales la sigan.

2 PX entre caza, conocimiento animal, poner trampas y seguir rastros.

2 PX entre evasión, orientación, otear y TA con la wáleda (similar a unas boleadoras de pequeño tamaño unidas a una cuerda que permite recuperarlas; recuperarlas cuesta una ronda de combate siempre y cuando no haya algo al otro extremo que lo impida; tipo - Pr, V - 4, daño - D/2, TdF - 1/2, alcance - 30/60/90⁸).

⁷ El idioma secreto de la sociedad duileenga.

⁸ Este arma puede inmovilizar al blanco además de causarle daño. Si la tirada de ataque tuvo éxito, deberá realizarse una nueva tirada de dados, esta vez de la TA del tirador contra la Agi del blanco. Si el jugador también tiene éxito en esta segunda tirada, habrá inmovilizado a su adversario que deberá gastar de una a seis rondas de combate en desasirse. El tiempo exacto se determinará lanzando un dado de seis caras.



Uno de los extraños windarros de la zona alta de la marisma.

147

Magdé— los magdé son los protectores del clan, hombres entrenados para servir con su fuerza al clan familiar.

2 PX entre TA con el sadeín (un bastón de bordes metálicos de metro y medio de altura; tipo - C, V - 5, daño - D/2) y TD con el galé (un escudo pequeño tallado con la marca del clan).

2 PX en caza, otear, poner trampas, primeros auxilios y seguir rastros.

Noble denda— el noble denda es una personalidad dentro del clan, muy probablemente cercana al representante familiar más antiguo o a uno de los múltiples héroes de las leyendas edelgana. Como tal, sus consejos serán bien atendidos y apreciados por el jefe-denda del clan. Su principal función es la de hacer cumplir la ley del clan en todo el territorio. Además, el jefe-denda le ha otorgado poderes gracias a los cuales puede juzgar asuntos triviales sin necesidad de su intervención. Durante una batalla el noble denda tendrá un puesto de oficial al mando, estrategia de campo, guardia personal del jefe-denda o fuerza de élite, según sus cualidades.

2 PX entre conocimiento humano, gestas, TA con el sadeín (ver descripción del magdé) y TD con el galé.

2 PX entre caza, etiqueta, persuasión, primeros auxilios y seguir rastros.

Pescador—

2 PX en pesca.

2 PX entre conocimiento animal, fabricación (redes, cuerdas, aparejos, velas, etc...), nadar, orientación y otear.

Equipo— al comienzo de su carrera todos los personajes deberían tener el siguiente equipo además del que se prescribe para cada profesión más adelante: ropas largas en tejido uyaneda y sandalias de junco, una o más cañas de pesca con anzuelos de hueso de nipa, una o más fillas edelgana (arpones de madera y hueso de nipa; tipo - P/Pr, V - 4/4, daño - D/2+3, TdF - 2/1, alcance - 10/20/30), un galé ceremonial y otras herramientas y objetos varios como una manta o un puchero.

Duileenga— una máscara ceremonial dai (que representa la cabeza de un pájaro y demuestra el rango del duileenga), el duianga (la bolsa de cuentos: la esencia de cada relato aprendido por el duileenga representada con un objeto característico, como una pluma de garza para el Cantar de las Dos Garzas, se encuentra dentro del duianga), una tienda ipanema desmontable de mediano tamaño, la yeda (herramientas para el disfraz, vestidos y maquillajes para la interpretación), el instrumento musical elegido por el personaje y la carta de hospitalidad (que no es un objeto sino un derecho a poder ser recibido y agasajado con honores en la casa de su elección de cualquier windaroo).

Fabricante— una tienda ipanema de mediano tamaño cubierta de hojas senda en la plataforma central del windaroo, si el fabricante se especializa en tejido uyaneda, un somué (un gran telar) y una reserva de gusanos uyaneda de al menos un centenar, si trabaja el cidio negro, una forja de adobe y piedra en su propia ipanema y si trabaja la arcilla, un torno de madera. Además se dispondrán de herramientas adecuadas para el oficio (como un yunque para el herrero o una sierra para el carpintero).

Geidant— una tienda ipanema de tamaño grande cubierta de hojas senda en una de las plataformas del windaroo, anedgamas de metal (barras de metal unidas a largas cuerdas macya en sus extremos que se hacen ingerir al akelot. La anedgama se queda en el esófago-estómago del animal al no poder este digerirla. Al estirar de una u otra de las cuerdas que sobresalen de su boca, la barra metálica golpea contra el tubo digestivo y la faringe provocando una molestia que el animal intenta aplacar girando su cuerpo), una o más menas con el escudo del clan (objetos ornamentales con varias anillas metálicas clavados a la piel del akelot y que sirven para distinguir la procedencia del animal y sujetar las cuerdas macya y las de monta a las que se sujetan los pasajeros), escalpas y ránsides (herramientas para la limpieza del animal y la extirpación de parásitos), drogas kana (para la limpieza intestinal del animal. En el hombre surten el mismo efecto que una droga de fuerza 10 aplicada a la Agi) y de exaltación mental (en teoría producen una unión espiritual de entendimiento mutuo entre el akelot y el geidant. En la práctica son drogas alucinógenas débiles que, a efectos de juego, se consideran drogas de fuerza 1 aplicadas a la Men del que las toma).

Iuladei— una o dos wáleda o un arco corto con centenares de flechas, equipo vario de acampada en la marisma (incluida una tienda ipanema desmontable), yuca en proporciones desorbitantes (la yuca es un licor muy fuerte preparado a base de raíces y hojas senda; tan sólo los iuladei saben prepararlo, pero es valorado en todo el marjal como una bebida deliciosa), un mesclén de aviso (un hueso de nipa de forma cónica con el que los iuladei se avisan unos a otros de la proximidad de patrullas provenientes de los clanes), una lanza larga y un capuchón huo (un capuchón puntiagudo que, según las creencias de iuladei, atrae la buena caza. Los cazadores suelen adornarlo con plumas de pájaros o pintarlo con vivos colores).

Magdé— una tienda ipanema de mediano tamaño cubierta de hojas senda en una de las plataformas del windaroo y otra pequeña y desmontable (con equipo vario de acampada como yesca para encender fuego), un sadeín, un galé, una lanza larga, una daga jiana (la jiana es un ave pequeña, esbelta y rápida), una o más jabalinas y una armadura de trenzado macya (armadura ligera, 5 PA). Los magdé no tienen dificultades en conseguir alimentos o cualquier tipo de objetos. Todo el clan estará dispuesto a aprovisionarlos dentro de lo posible siempre que cumplan sus obligaciones como protectores del clan, manteniendo el orden y expulsando a todos los iuladei acampados en la zona.

Noble denda— una Marca de nobleza tatuada sobre la frente, ropas de tejido uyaneda fino de vivos colores y botas anchas, un sadeín, un galé, una lanza larga, varias jabalinas, una armadura de trenzado macya reforzada (armadura ligera, 6 PA), una tienda ipanema de honor en la plataforma superior del windaroo y un dado de seis caras menos uno soldados magdé a su cargo (que sólo pueden servirle en los límites del territorio del clan y mientras el noble los atienda manteniéndolos en un nivel de vida aceptable. Es recomendable que los personajes principales de esta profesión no tengan hombres a su cargo). El noble denda puede conseguir cualesquiera otros bienes (incluido alimento) directamente del jefe-denda del clan.

Pescador— una tienda ipanema de mediano tamaño cubierta de hojas senda en una de las plataformas exteriores del windaroo, una barca de pesca de 6 metros de eslora totalmente equipada, un lugar en el muelle (algunos pescadores deben dejar sus barcas fuera del muelle, expuestas a las inclemencias del tiempo y a los animales. Por eso, un lugar en el muelle es un bien preciado y disputado que sólo se otorga a los que destacan en su trabajo consiguiendo capturas todos los días y que puede ser rescindido si el rendimiento del pescador descende), una o dos azueras (enormes redes de gruesa cuerda macya que pueden ser interpuestas entre dos barcas para capturar un mayor número de peces y que los pescadores cuelgan sobre su tienda ipanema para acreditar su profesión), una malaca (un arranca-escamas para peces ang tallado en cidio negro, el bien más preciado de un pescador) y todo tipo de materiales para limpiar, salar y almacenar el pescado.

Eriandor de Verde-Aeeled.

Eriandor, la "tierra de Erián", se extiende a lo largo de todo el valle de Verde-Aeeled, desde el río Analende en el Vado de Ulane hasta Las Rocas, el territorio de los zugs en la parte norte de la costa. La temperatura moderada gracias a la proximidad del océano y las fértiles tierras del valle han hecho de Verde-Aeeled una de las zonas más propicias para el desarrollo de una gran civilización. Desde las tranquilas playas del Mar Interior hasta las primeras estribaciones de la cordillera de Leng se suceden las hermosas praderas de dorada anadá, los enormes bosques de roble negro¹ y altísimas naderas, los territorios de caza dred cubiertos de vigorosa hierba roja, los pequeños grupos de colinas donde crecen las diminutas semillas agüede...

En esta tierra paradisiaca se hace notar la presencia de multitud de especies animales: el bengán, que construye sus túneles bajo la tierra, el caci o venado erianai, la marlupa que vive junto a los ríos para conseguirse alimento, el megara, el gusano de los sueños, las aves digdea de brillantes colores, los pequeños y molestos edgad, el impresionante cNubus salvaje, las láscolas de Pérdaro, el sabroso bicue, el pajamal...

Bengán

El bengán es un mamífero de esbelta figura similar a una comadreja, cuyas extremidades grandes y escavadoras le permiten construir túneles en las colinas de El Lago, donde esta especie tiene una mayor representación. Su cabeza es ancha y corta y su mandíbula está muy desarrollada. El bengán se alimenta principalmente de pequeños roedores e insectos.

Sal 3 Agi 7 Fue 1 PA 0

Mordisco TA 5 V 6 D/4+2

Bicue

El bicue es uno de los peces más característicos de los ríos erianais. Llega a alcanzar el metro y medio de longitud y puede pesar hasta 40 Kg. Es de color plateado en el dorso y blanco en el vientre y puede llegar a vivir 7 u 8 años. Su carne se considera una de las más sabrosas de la pesca en el interior y con el tiempo se ha convertido en plato típico de muchas comarcas erianais.

Caci

El caci es un herbívoro rumiante de figura esbelta: patas largas y estilizadas acabadas en pezuñas, cuello ancho y estirado y cabeza alargada y de hocico curvo. Tanto machos como hembras tienen una cornamenta que nace casi en el cuello y se retuerce hacia atrás elegantemente. El caci puede encontrarse a lo largo de todos los bosques de Verde-Aeeled y es la presa favorita de los cazadores de la zona.

Sal 5 Agi 7 Fue 4 PA 0

Cornada TA 6 V 7 D/2+2

cNubus

Este animal es el homólogo del equino terrestre en Arturo. Al igual que este, el cNubus es utilizado a lo largo de toda la costa civilizada como montura, pero dada la escasa cantidad de animales y su porte y calidad con respecto al neril de los pantanos (la otra montura típica en Eriandor), el cNubus es considerado un artículo de lujo reservado a los nobles caballeros. El aspecto general del cNubus es muy similar a algunas razas de caballos ya desaparecidas: grande (entre 1'70 y 1'90 metros) y bien formado, de poderosos músculos, cabeza alargada y formas esbeltas. El pelaje suele ser negro o pardusco excepto en la crin, la cola y la barba de chivo que adorna su mandíbula inferior, donde se torna blanco.

De guerra ligero

Sal 9 Agi 9 Fue 10 PA 2

Mordisco TA 3 V 8 D/2+3

Patada TA 6 V 5 D+1

¹ El nombre real de este árbol tanto en Eriandor como en Elenty es "largán"; el nombre ha sido traducido ya que "roble" puede resultar más familiar al lector y contiene los mismos valores de dureza y resistencia intrínsecos en la palabra erianai.

De guerra pesado

Sal 10 Agi 8 Fue 10+1 PA 2

Mordisco TA 4 V 8 D/2+5

Patada TA 7 V 6 D+5

De monta

Sal 9 Agi 9 Fue 9 PA 2

Mordisco TA 3 V 8 D/2+3

Patada TA 6 V 5 D+1

Edgad

Estas diminutas polillas de color negro crecen entre los sembrados de duarí (una especie de uva grande y redonda de color anaranjado o rojo) de muchas comarcas. Sus larvas pueden producir grandes daños a las cosechas así que los agricultores usan aves digdea para alejarlas de sus campos. Los edgad construyen hermosos hilados de coloración violeta para sus huevos, que pueden ser convertidos en tejido asena. La comarca de Yuel es conocida por sus tratamientos de este tejido y sus tintes.

Marlupa

La marlupa es sin duda uno de los animales más curiosos de Verde-Aeeled. Su cuerpo es grande como el de un oso, si bien los cuartos traseros son más delgados y carecen de pelo. Sus extremidades anteriores terminan en unas poderosas garras y su cabeza sin cuello es alargada y cilíndrica, con pequeños ojos a los lados de la cabeza y dientes alrededor de su boca circular (como una lamprea). La marlupa se alimenta principalmente de peces que caza a las orillas de los ríos, aunque también puede usar su hocico para escavar bajo tierra al estilo de un oso hormiguero y así cazar megara.

Sal 4 Agi 6 Fue 5 PA 1

Garra TA 4 V 6 D/2+1

Megara

El también llamado "gusano de los sueños" es una larva que vive bajo tierra y además un sabroso manjar. Suele medir aproximadamente 10 cm. de largo. Uno de los extremos de su cuerpo segmentado acaba en una cabeza esférica como la de

un gusano de seda mientras que en el otro crece un temible aguijón de 3 cm. de largo. Por medio de este aguijón el megara segrega una sustancia somnífera que puede inyectar en sus atacantes.

* droga especial de fuerza 2. Si se falla la tirada de Sal el personaje quedará profundamente dormido durante 1 hora aproximadamente.

Desde hace muchos siglos, el reino de Eriandor ha ocupado la tierra de Verde-Aeeled. De hecho, la cultura erianai es sin lugar a dudas la más antigua de las de la costa este de la Yabaleda. El erianai medio es alto y delgado, de piel blanca, cabello dorado y ojos claros, de rasgos faciales lánguidos y no demasiado acentuados. La característica principal del pensamiento erianai se basa en el placer. No hay nada que fascine más a esta raza decadente que el encontrar nuevas sensaciones con las que alimentar sus apetitos. Desde el refinado noble de Athel Eriandor hasta el más insignificante campesino de Ulaera; la única razón que ocupa la vida de un erianai es gozar al máximo cada instante de su vida. Llegan a tales extremos en su búsqueda de satisfacción personal que se les puede considerar incluso crueles o egoístas en extremo.

La sociedad erianai es pues una sociedad decadente y llena de complejos. Su estructura social está perfectamente estratificada. Cada uno de los habitantes de Eriandor sigue una guía de conducta perfectamente definida por su particular aneyán. El aneyán delimita la clase social, el lugar dentro del estado, de todo ciudadano erianai, marcando sus derechos y deberes. La primera regla de conducta erianai podría ser formulada como "los hombres de aneyán más bajo al propio carecen de toda relevancia". A su vez, el primer deber de todo aneyanae sería "obedecer a todo ciudadano de aneyán superior". El no comportarse de acuerdo con el propio aneyán se considera conducta Dandú, y es un grave delito duramente castigado por los hiellán (un temido conjunto similar a la Inquisición española)². Así pues y según la conducta general, un campesino podría salvar la vida del mismísimo Emperador sin recibir ningún tipo de agradecimiento o recompensa (ser ignorado sería lo mejor que pudiese pasarle, ser azotado por conducta Dandú lo más probable). La única forma que tiene el erianai de elevar su clase social es comportarse según su aneyán y no incurrir en conducta Dandú.

Las diferencias entre la nobleza y el pueblo llano son si cabe más remarcadas. Así pues, existe otra subdivisión de clases más sencilla y marcada que tan sólo incluye dos tipos de personas: los nobles (más comunmente denominados Ciudadanos), que viven dentro del recinto de Athel Eriandor (el castillo Eriandor donde se encuentra el palacio imperial y las Casas Nobles), y los daudur, todas las demás personas. La comparación entre personas de ambas clases es impensable. Un Ciudadano puede pisotear a cualquier daudur, sea este un simple campesino o un noble de un país extranjero, sin ser recriminado por ello¹.

Athel Eriandor, la capital del Imperio, es el centro de la actividad erianai. Tan sólo los pertenecientes a la Casa Imperial o a una de las 450 Casas Nobles (o aquellos erianai con Derecho de Residencia) pueden entrar en el recinto. Todos los demás daudur deben conformarse con visitar el Caena, la zona de comercio de la ciudad en su anillo más exterior². La única persona no noble que puede entrar en el Athel son los Gadí (los perfectos esclavos³) y esto es tan sólo porque ni tan siquiera son considerados personas.

Los jugadores que deseen que sus personajes pertenezcan a Verde-Aeeled deberán seguir las siguientes indicaciones durante su creación.

Creación de un personaje erianai

Nombre— los jugadores pueden elegir uno de los siguientes nombres derivados del lenguaje adea hablado en Eriandor para sus personajes. Cada jugador deberá de elegir dos nombres, uno como nombre y otro como apellido, como por ejemplo "Iéndere Ladeldá": Aldara, Ared, Avrada, Cálema, Deraden, Dindele, Dirode, Divul, Doro, Eciro, Edenama, Eendi, Emiën, Endóriad, Estelca, Galdarel, Gldired, Giuladei, Gwegen, Hierama, Iéndere, Isda, Iuna, Ladeldá, Manedia, Riulli, Sgudara, Suremala, Ueve, Yumeda.

Tierra natal— Verde-Aeeled, el Magno Imperio Eriandor.

Ideal— los erianai son altos y delgados, de piel blanca, cabello dorado y ojos claros, de rasgos faciales lánguidos y no demasiado acentuados, extrovertidos, egoístas, cínicos y algo crueles.

Profesión previa— debido al carácter estricto de la clase social en la vida erianai y a que esta está íntimamente ligada al prestigio que da la profesión, deberá realizarse tan sólo UNA tirada en la tabla de profesiones para todos los personajes de esta zona.

¹ Los hiellán son los únicos ciudadanos que no tienen aneyán y pueden juzgar incluso la conducta del Emperador.

² Las relaciones con los países extranjeros se hacen mediante el ennoblecimiento de las personas con las que haya de tenerse trato hasta el aneyán de sume, una casta sin derechos sobre las otras pero que puede relacionarse con Ciudadanos.

³ Athel Eriandor se halla sobre una elevación denominada La Colina. En orden descendente desde su cima, se observan los cuatro anillos de los que está compuesta la ciudad: el palacio real, el Alendai, donde se hallan la mayor parte de las Casas nobles superiores, La Muralla donde habitan los erianai con Derecho de Residencia y el Caena, la zona comercial y único lugar donde está permitido el acceso a los daudur.

⁴ Gadí — "...el Gadí no es una persona. No debe tratarse como a tal. El Gadí es un instrumento de placer. Para él no existe el conocimiento, la curiosidad, los sentimientos o los deseos, ni siquiera la obediencia o la disciplina. Para él tan sólo existe el deber. El deber de servir, de conseguir la complacencia de sus amos y de alimentar hasta el último de sus deseos. En el Eranaga se sopesan los rasgos de la personalidad del individuo y este es sometido a diversas pruebas que tienen como finalidad de anular tales rasgos. Tras la completa anulación de su personalidad, se adiestra al Gadí de forma inductiva en las propiedades del placer y el dolor. Dar placer proporciona placer. El dolor solo aparece ante un amo insatisfecho. Este es el único dolor que el Gadí puede conocer". Extracto del "Aagan-Ed", el libro de recitación del ceremonial Saabed.

Los tratos de los erianais con el exterior son más bien escasos si exceptuamos la continua guerra con la Unión Elenty, sus colonias en la isla de Ilarion (donde consiguen especias y esclavos) y sus tratos con los Reinos Fronterizos por la compra del mineral negro. Su sociedad decadente y su introspección han hecho del pueblo erianai un pueblo débil, que sólo mantiene sus dominios gracias a un enraizado sentimiento de nacionalidad y a una inteligente política exterior promovida desde hace más de 80 años por el Emperador.

Otros lugares de interés dentro del reino son el feérico bosque de Ettiene donde se dice habitan seres fabulosos, los puestos Jen a lo largo de la frontera con la cordillera de Leng, los territorios de caza dred, donde las Casas de élite guerrera realizan la cruel caza del hombre, la Ciudad de las Mil Torres, donde la población daudur ha creado su propia nobleza imitando a su manera las modas y maneras del Athel, y los bajíos de Estene en la desembocadura del Eranael, que impiden el acceso al corazón de Eriandor a todo marino extranjero.

Habilidades— la única habilidad común a todos los erianai es la de hablar adea en la que tienen un NE de 10.

HABILIDADES POR PROFESIÓN

Artista— la profesión de artista incluye las de juglar, acróbata, bailarín, bardo, trovador, bufón, cuenta cuentos y otros oficios relacionados con el entretenimiento.

2 PX entre bailar, cantar, gestas, juegos de manos y tocar el vendía (una caja de resonancia cilíndrica alrededor de la cual se instalan 23 cuerdas que se puntean mientras se lleva el ritmo con los pulgares golpeando en los laterales cubiertos de piel) o la flauta menillá (una flauta de pan de forma triangular).

Campesino—

4 PX entre conocimiento animal, conocimiento vegetal y gestas.

Cazador—

2 PX entre caza, conocimiento animal, poner trampas, seguir rastros y TA con el arco largo.

2 PX entre evasión, orientación, otear y trepar.

Deadán— los sacerdotes deadán de Eriandor son muy similares a los aradein de Elenty o los Reinos Fronterizos. De hecho, como ya se ha explicado, los tres practican una misma religión, si bien cada cultura la ha adaptado a su propia visión del mundo. Esta no es una profesión demasiado recomendable para personajes principales.

2 PX entre conocimiento humano, gestas, leer/escribir adea y adea antiguo y percusión.

2 PX entre conocimiento animal, conocimiento vegetal, etiqueta, hablar un idioma extranjero cualquiera y valoración.

Fabricante—

2 PX en fabricación (en arcilla, cidio negro, madera, metales preciosos, piel, tejidos o vidrio).

2 PX entre conocimiento humano, persuasión y valoración.

Marino— tan sólo los capitanes de la Flota Imperial conocen la ruta a través de los bajíos de Estene para entrar en Eriandor a través del río Erianael. Los personajes principales de esta profesión serán grumetes a bordo de un barco mercante en la ruta a las islas.

2 PX en navegación.

2 PX entre hablar un idioma extranjero cualquiera, nadar, orientación, otear y TA con cualquier arma de la lista de armas.

Mercader— los mercaderes erianais son conocidos como los mayores importadores de la Yabaleda. A menudo financian exploraciones a los lugares más recónditos del planeta en busca de exóticos productos.

4 PX entre conocimiento humano, hablar un idioma extranjero cualquiera, persuasión y valoración.

Noble— está "profesión" es una de las más comprometidas de la lista. El que los personajes principales sean nobles significa que tienen acceso a Athel Eriandor (de hecho sería raro que saliesen de allí), que pueden tratar con menosprecio a la mayor parte de la población y conseguir la mayor parte de las cosas que se propongan. Sin embargo, la vida cortesana erianai no es tan agradable como parece. Los complots, intrigas y demás ardides son más comunes que en la mayoría de las cortes, y es que en Eriandor estas acciones no sólo se emprenden con fines políticos. Lo más común es que se lleven a cabo simplemente por diversión.

2 PX entre conocimiento humano, equitación (en cNubus), etiqueta, persuasión y TA con la daga.

2 PX entre bailar, cantar, caza, gestas, tocar la dagda (citara erianai) y valoración.

Pescador—

2 PX en pesca.

2 PX entre conocimiento animal, fabricación (redes, cuerdas, aparejos...), nadar, orientación y otear.

Soldado— los personajes principales de esta profesión estarán en una de las Astas Imperiales (cuerpos de infantería) de la frontera con Elenty.

2 PX entre TA con un arma cualquiera de la lista de armas y TD con el escudo (mediano).

2 PX en primeros auxilios.

TABLA DE PROFESIONES PARA VERDE-AELED

1-5	Campesino
6-8	Fabricante
9-11	Pescador
12-13	Cazador
14-15	Marino
16	Soldado
17	Mercader
18	Artista
19	Deadán
20	Noble

Equipo— al igual que ocurría con los personajes elentai los ciudadanos de Eriandor pueden conseguir cualquier equipo tan sólo comprándolo. La moneda erianai es el izkel. Veinte izkels erianais equivalen a un K elentai. Si bien los precios en Eriandor suelen ser mucho más altos que en la Unión Elenty, puede calcularse el precio de cualquier artículo (que no sea de lujo) de igual forma que en esta región: mediante el material del que está fabricado. La mano de obra en Eriandor se paga a aproximadamente a la mitad que en Elenty, es decir, diez izkels para un trabajo simple, cien para trabajos que entrañen dificultad, etc. Los objetos metálicos, sin embargo, se venden a mucho más del doble que en Elenty (o sea, veinte izkels por kilo) ya que el cidio negro y otros metales preciosos no abundan en la zona y tienen que ser importados desde Leng. La maquinaria-viento no está al alcance de nadie con unos ingresos normales. No suele encontrarse en tiendas y ha de recurrirse al mercado negro donde se vende a precios exorbitantes.

Artista— ropas vulgares de tejido colai, artilugios propios de su trabajo, material vario de acampada al aire libre (una tienda pequeña, una olla, yesca o una cuerda...), un cuchillo y 10 izkels.

Campesino— ropas vulgares de tejido colai, una casa pequeña en una comarca campesina (Brendil-e-Lif, Yuel...), una hectárea de terreno cultivable en la tierra de su mosse (el terrateniente) o un rebaño de 100 yodee (unas criaturas similares a las ovejas), material vario (un puchero, un cuchillo, una cuerda...) y 6 izkels.

Cazador— ropas de tejido colai, un arco largo de nadera, una aljaba con unas 200 flechas, armadura ligera (3 PA), equipo vario de acampada, un cuchillo y 15 izkels.

Deadán— los personajes principales de esta profesión tendrán cargos religiosos poco importantes y por lo tanto sus bienes serán más bien austeros. Una sotana de tejido colai, una copia de la llendala (la única versión conocida del Santo Códice), un bensai (una red circular purificada que sirve como terreno sacro donde rezar) y 50 izkels.

Fabricante— ropas vulgares de tejido colai, una casa en alguna aldea de la región (Blancastorres, Dhar, Ulaera...), material apropiado a su trabajo (una forja para el herrero, un telar asmi con gusanos edgad para el tejedor, etc.) y 10 izkels.

Marino— ropas comunes de tejido colai, el arma de su elección, un cuchillo y 10 izkels.

Mercader— los personajes principales de esta profesión estarán al cargo de un superior aprendiendo el oficio mientras viajan de un lado para otro. Ropas de tejido colai, un cuchillo y 15 izkels.

Noble— todo lo que se pueda comprar con dinero siempre y cuando sea razonable.

Pescador— ropas de tejido colai, una casa en una aldea costera, una barca pequeña (unos diez metros de eslora), material vario de pesca (cañas, anzuelos, sedal, redes, cuerdas...), 10 kilos de sal, pescado por valor de 5 izkels y equipo general (una olla, barriles para salar, arrancaescamas, un cuchillo...).

Soldado— ropas de tejido colai, armadura media completa (8 PA), el arma de su elección (habitualmente lanza larga, espada ancha, arco largo o pica), un escudo mediano, una mochila pequeña con material vario de campaña (material de primeros auxilios, un cuchillo, un yesquero, comida para varios días...) y 20 izkels (la paga del soldado es de 3 izkels al mes, es decir 3 izkels cada 17 días o 30 izkels al año). Hay que recordar que la mayor parte de este equipo pertenece al ejército, no al personaje, y si este renuncia a su puesto deberá dejar tras de sí dicho equipo.

Nombre del jugador _____
 Nombre del personaje _____
 Ideal _____
 Profesión previa _____ Edad _____
 Tierra natal _____

EXPERIENCIA

0	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20

Puntos de experiencia _____
Puntos de beneficio propio _____

EQUIPO

Agir ()	Leer/Escribir
Equitación () _____	_____ () _____
Nadar () _____	_____ () _____
Trepar () _____	Orientación () _____
Des ()	Otear () _____
Fabricación	Seguir rastros () _____
_____ () _____	Valoración () _____
_____ () _____	Men+Agir ()
Juegos de manos () _____	Caza () _____
Manejar vehículo ()	Evasión () _____
Poner trampas () _____	Men+Des ()
Tocar _____ () _____	Camuflaje () _____
Men ()	Disfraz () _____
Buscar () _____	Invocación () _____
Conocimiento	Mecánica () _____
animal () _____	Navegación () _____
humano () _____	Pesca () _____
vegetal () _____	Primeros auxilios () _____
Escuchar () _____	Pre ()
Gestas () _____	Bailar () _____
Hablar un idioma	Cantar () _____
_____ () _____	Etiqueta () _____
_____ () _____	Persuasión () _____

ARMAS

[illegible]

		Nivel de Habilidad									
		01	02	03	04	05	06	07	08	09	10
Nivel de Dificultad	01	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
	02	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18
	03	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17
	04	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16
	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15
	06	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14
	07	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13
	08	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12
	09	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11
	10	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10

Crítico	01	01	01	01	01	02	02	03	03	04
Pífia	17	18	18	19	19	20	20	20	20	20

E. daño +	—	—	—	01	01	02	02	03	03	04
E. daño -	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19

Progresión de daño

$$1 - D/4 - D/2 - D/2+3 - D - D+3$$

El siguiente índice onomástico indica la localización en el manual de las materias más importantes del juego, aquellas que puede interesar buscar con rapidez en un momento dado de la partida. Junto al nombre del tema a tratar se da el número de la página o páginas en las que aparece. Si una materia aparece en varias partes del manual, se indica en **negrita** la página más importante, o aquella en la que se da la definición de lo buscado.

A

a'aqur 104
 abea did'lagh uán 124
 abrir cerraduras. Ver juegos de manos
 Ac 91-93
 accesorios 8
 acción 91-93
 acciones 22-28
 de característica 22
 de combate 45-49
 simultaneas 45
 de habilidad 23
 decisión de 44
 realización de 22-28
 resolución de, TABLA 2 23
 secundarias 26
 simples 22
 tipos de 22
 acelerador-viento. Ver maquinaria-viento
 adana 135
 Adelucmá 114-117
 adición a la droga 110
 Agl 17
 agilidad 17
 cero 52
 aguilucho-fuego 118
 ahogamiento. Ver asfixia
 akelot 144
 alcance 47
 alteración, campo de 65, **67**
 Anamara 118-121
 anató 118
 aplastamiento 107
 TABLA 17 107
 aprendiendo a jugar 8
 aradeín 124, 130
 a'rkhal 104
 armadura 53
 natural 42, **53**
 puntos de 53
 tipos de 53
 armas
 contundentes 40
 cuerpo a cuerpo 40

 de filo o filo-contundentes 40
 de precisión 40
 lista de 57-58
 naturales 41
 punzantes o blancas 40
 tipos de 40-41
 velocidad de las **44**, 82-83
 Arturo 102-105
 fauna 103
 flora 103
 geografía 103
 asfixia 107

B

bailar 28
 bengán 149
 bicue 149
 bucear. Ver nadar
 buscar 29

C

C 40
 cací 149
 caídas 106
 TABLA 16 106
 callúe 133-134
 campos de la magia 65-69
 camuflaje 29
 cantar 29
 capacidades 17
 animales 111-112
 características 17
 dañadas **52**, 55
 carga 49, **54**
 cayaneda 125
 caza 29
 charlatanería. Ver persuasión
 Cn 91, **92**
 cNubus 122, 149-150
 colovante 122
 coma 52, 55. Ver también primeros auxilios
 combate 40-58
 a distancia 47
 con armas naturales 48
 contra adversarios indefensos 49
 crítico y pifia en 50
 cuerpo a cuerpo 46
 fuera de 48
 sobre montura 48-49
 conclusión 91, **92**
 conocimiento animal 30
 conocimiento humano 30
 conocimiento vegetal 30
 control mágico. Ver modificador de control mágico
 cradya 138

creación

- campo de 65, **68**
- de objetos mágicos 71
- de personajes 80-85
 - de Anamara 120-121
 - del Adelucmá 116-117
 - del Elenade 124-127
 - de Leng 130-131
 - del Lyr 134-136
 - de Naodeila 140-142
 - de Squatz 145-148
 - de Verde-Aeclad 151-153

crítico. Ver éxito crítico

cuentos. Ver gestas

culto de las aguas. Ver a'aqur

curación. Ver primeros auxilios
natural 55

curo 128

Ch

chaka 132

chan 132

charamabea 135

D

daño 51-55. Ver también factor de daño

- categorías de 51
- con armas naturales 54
- máximo soportable 52
- natural 106-110
 - por aplastamiento 107
 - por asfixia 107
 - por caída 106
 - por fuego 108
- progresión de, TABLA 6 54
- puntos de 51
- sobre montura 54

delamhi 122-123

Des 17

desarrollo 91, **92**

Desc 91-92

descripción 91-93

de las habilidades 28-37

destreza 17

detalle 91-93

discusión. Ver persuasión

disfraz 30

doma de animales. Ver conocimiento animal

drogas 109-110. Ver también conocimiento
vegetal

- adición 110
- especiales 109
- fuerza de 109
- negativas 109
- positivas 109

potencia de 109

recaída 110

TABLA 19 110

Ds 91, **92**

Dt 91-93

duilecnga 143-144

E

edad 20, **81**

edelgana 143-144

edgad 150

efecto kaobao 61-62

determinación del 83

fuerza del 62

invocación y liberación del 62

liberación del 64

puntos de poder del 62

egecna 120

eghara 132

ejemplo de juego 9-11

Elenade 122-127

Elenty 122-127

elental 123-124

elocuencia. Ver persuasión

equitación **31**, 49

eremue 138

Eriandor 149-153

erlanai 150-151

escenarios 94-100

personajes secundarios 94

planteamiento 94

posibles desenlaces 94

esconderse. Ver evasión

escuchar 31

escudos

lista de 57-58

esquivar **42**, 46

estrangulamiento. Ver asfixia

etiqueta 31

evasión 31

éxito crítico 27

en combate 50

y experiencia 75

experiencia 74-77

por edad 84-85

por profesión 84-85

F

F 40

fabricación **32**, 76

factor de daño 54

negativo 50, **54**

positivo 50, **54**

fronterizo 129-130

Fue 17

fuego 108
fuerza 17
cero 52

G

gedat 115
geidant 146
geñudo 118
gestas 32
ghuakarike 133
glosario 12-14
guandil 115
guaya 138-139
gweyaé 125

H

habilidades 17
con armas cuerpo a cuerpo 41
con armas de precisión 42
con armas naturales 42
con escudos 43
lista de 28-37
por edad 84-85
por grupos, TABLA 1 17
por profesión 84-85
hablar un idioma 32, 76
hechizo que libera. Ver kaobao, liberación del
hoja de registro del personaje 80
hombre-alma 114

I

ideal 20, 81
lendavante 128
ilusión, campo de 65, 66
iniciativa 44-45
en magia 69
invocación 33, 62, 83
ire 139
tuladel 146

J

juego
de rol 88
director de 88
narrativo 6, 88
sesión de 89
juegos de manos 33

K

kadgrane 118
kaobao. Ver efecto kaobao

kaoda 67, 71
keronte 139

L

lanzador-viento. Ver maquinaria-viento
leer/escribir un idioma 33
lemeia 145
Leng 128-131
leyendas. Ver gestas
lista
de armas 57-58
de escudos 58
de habilidades 28-37
lobo 119
luenc 115
Lyr 132-136

M

maec 114
maesi 139
magde 147
magia 60-71
decisión del efecto mágico 65
determinación del campo 65
duración de un conjuro 70
lanzamiento de un conjuro 64-70
ND de un conjuro 66-69
TABLA 10 69
realización del conjuro 69-70
malacute 128
manejar vehículo 33
maquinaria-viento 105
marlupa 150
mecánica 34, 76
medicinas. Ver conocimiento vegetal
megara 150
meidán d'spane 125
Men 17
mente 17
mica 128-129
modificador
a la dificultad de campo 65, 69-70
TABLA 9 65
a la velocidad 19, 82-83
TABLA 14 83
al daño 19, 82-83
TABLA 13 82
de control mágico 63, 69-70
TABLA 8 63
monturas 58
moverse en silencio. Ver evasión
muerte 49, 52, 55
por utilización de magia 64, 70

N

N 41
 nadar 34
 naka 119
 Naodeila 137-142
 narración 16, 22, 74, **88-100**
 ronda de 91-93
 tarjetas de 91-93
 reparto de 91
 narrador principal 89
 elección de 89
 navegación 35
 NC 18-19
 ND 23
 NE 18-19
 neth 139
 neril 129, 133
 NH 18-19
 nipa 145
 nivel
 de característica 18-19
 contra la tabla 26-27
 contra NC 25
 contra ND 24
 contra NH 26
 para habilidades de combate, TABLA 4 43
 reparto 81-83
 de dificultad 23
 aleatorio 91
 asignación de 23
 método opcional de asignación de 24-25
 de experiencia 18-19
 aumento del 76-77
 cero 19
 con armas naturales 42
 de habilidad 18-19
 contra la tabla 26-27
 contra NC 25
 contra ND 23
 contra NH 26
 noble denda 147
 nombre 20, **81**
 noquear 48
 nuca 123

O

objetos mágicos 67, **71**
 odeioghara 114
 oramiko 119
 organización del manual 7
 orientación 35
 oromé 129
 oso-llema 119
 otear 35

P

P 40
 PA 53
 PBP 90
 personajes 16-20
 creación de 80-85
 hoja de registro de 80
 principales 16
 secundarios 16
 persuasión 35
 pesca 35
 pifia 27
 en combate 50-51
 en magia 70
 y experiencia 75
 PI 91, **92**
 planteamiento 91, **92**
 poder. Ver puntos de poder
 poner trampas 36
 Pr 40
 Pre 17
 presencia 17
 primeros auxilios **36**, 52, 55
 profesión previa 20, **84**
 puntos
 de armadura 53
 cero 53
 naturales 53
 de beneficio propio 90
 de daño 51. Ver también daño
 de experiencia 74
 asignación 74, **75**
 por edad, TABLA 15 85
 por profesión 84-85
 valor de las habilidades 28, **76**
 de poder 19, **63**, 69-70
 cero 63
 del kaobao 62
 negativos 63

PX 74

R

Reinos fronterizos 128-131
 robar. Ver juegos de manos
 ronda
 de combate 43-56
 de narración 90-93

S

Sal 17
 salea 139
 salud 17
 cero 52
 saola 133
 sasquemui 145

saupao cascanueces 119
sectas Vindu 114-117
seguir rastros 36
semi-humano guang 130
sendiel 115
seorghida 123
seva 129
Somu 103
Squatz, la Gran Marisma 143-148
surcador-viento. Ver maquinaria-viento

7

TA 41-42
TABLA 1. Habilidades por grupos 17
TABLA 2. Resolución de acciones 23
TABLA 3. Crítico y pñia 27
TABLA 4. NC para habilidades de combate 43
TABLA 5. Factores de daño 50
TABLA 6. Progresión de daño 54
TABLA 7. Lista de armas y escudos 57-58
TABLA 8. Modificador de control mágico 63
TABLA 9. Modificador a la dificultad de campo 65
TABLA 10. ND de efectos mágicos 69
TABLA 11. Duración de un conjuro 71
TABLA 12. Valor en PX de las habilidades 76
TABLA 13. Modificador al daño 82
TABLA 14. Modificador a la velocidad 83
TABLA 15. PX por edad 85
TABLA 16. Caídas 106
TABLA 17. Aplastamiento 107
TABLA 18. Venenos 108
TABLA 19. Drogas 110
tabla de profesiones
 para Anamara 121
 para el Adelucmá 116
 para el Elenade 124
 para el Leng 130
 para el Lyr 134
 para la Gran Marisma Squatz 146
 para Naodeila 141
 para Verde-Aceled 152
tarjetas de narración 91-93
tasa de fuego 48
TD 41, 43
TdF 48
tecnología-viento. Ver maquinaria-viento
tierra natal 20, **81**
tiradas de dados contra
 la tabla 26-27
 un ND **23**, 24
 un NH 26
 una característica 25
tocar un instrumento **36-37**, 76
total de ataque 41-42
total de defensa 41, 43
transformación, campo de 65, **67-68**
tregar 37

V

valoración 37
venenos 108. Ver también conocimiento vegetal
 fuerza de 108
 TABLA 18 108
veto de acciones **89**, 90
Verde-Aceled 149-153
Vindu, sectas 114-117

Y

Yabaleda 103
yendel 119
yuca 133

<i>Pt</i> 23 Dt (olfativo), III	<i>Pt</i> 11 Desc, II
<i>De</i> Ac, VII	<i>De</i> Dt (táctil), V
<i>Ca</i> Ac, X	<i>Ca</i> Ac, IX
<i>Pt</i> Dt (olfativo), VIII	<i>Pt</i> Desc, IV
<i>De</i> Desc, I	<i>De</i> Desc, I
<i>Ca</i> 5	<i>Ca</i> 13

<i>Pt</i> 2 Desc, I	<i>Pt</i> 4 Desc, I
<i>De</i> Desc, IV	<i>De</i> Desc, IV
<i>Ca</i> Dt (táctil), VIII	<i>Ca</i> Dt (gustativo), VIII
<i>Pt</i> Ac, IX	<i>Pt</i> Dt (gustativo), VI
<i>De</i> Desc, IV	<i>De</i> Desc, II
<i>Ca</i> 13	<i>Ca</i> 13

Para quien haya soñado alguna vez...

Los jugadores de Analaya interpretan a personajes de un mundo imaginario, a la vez creíble e irreal... como un sueño. En el juego caben todo tipo de historias: narraciones caballerescas, románticas, fantásticas de terror o ciencia-ficción. Narraciones nacidas de la imaginación, la imaginación de todos sus jugadores.

Para muchos, el sueño YA ha comenzado!

