Feeria

SHIRASAGI
EDICIONES

Créditos

Idea Original
A. Shirasagi
O. B. Shirasagi

Diseño Gráfico
Luis Miguel Peral

Ilustraciones
Francisco Vaquero

Portada
O.B.Shirasagi

Desarrollo
A. Shirasagi

Playtesting
Jose M. **"The Crow"** Perez
Victor **"no hay cosa que más me joda"** Casquero
Jaime **"Abusco un barco"** García
Juan Jose **"Ja,ja,ja,ja,jaa"** Rojo
Angel **"que me dices!"** Jorge

Edita
Shirasagi Ediciones
Apdo 193
49015 Zamora

Imprime
Graficas Varona

I.S.B.N.
84-605-4805-8

D.L. S. 348 - 1996

Queda prohibida la reproducción total o parcial de este libro sin el consentimiento expreso del editor.

Indice

Sección del Jugador

Introducción 2
La historia de los pueblos feéricos 4
Creación de personajes 9
El sistema de juego 29
Habilidades mágicas 45
Sistema de combate 68

Sección del Director de Juego

Dirigiendo Feeria 96
Experiencia 106
Un pequeño paseo por Arkhadel 110
Bestiario 130
La luz y las sombras 142
Lista de equipo 149
Colmillos de cristal 150

INTRODUCCIÓN
¿QUE ES UN JUEGO DE ROL?

Si ya eres jugador de rol, suponemos que estarás pasando la página para entrar en materia. Si en cambio, este es tu primer contacto con esta apasionante afición, querrás que te expliquemos un poco de qué va todo esto.

He aquí una de las preguntas claves de la existencia, después del secreto de la vida y la eterna juventud. Hoy en día aún no se conoce a nadie que sea capaz de describirlo de una manera escueta y que consiga hacer que sus interlocutores capten la idea sin hacerles jugar una partida. Aún así, intentaremos dar una respuesta más o menos acertada.

Un juego de rol podría ser descrito como algo a caballo entre un juego de mesa y una función de teatro. Se trata de vivir una aventura sin moverse de la mesa, con la única ayuda de la imaginación y de algunos accesorios extra como unas fichas de personaje y unos dados que generan resultados al azar.

Uno de los jugadores hace de Director del Juego (o de Máster, o DJ, o Guardián....) y se encarga de crear un guión en el que se mueven una serie de personajes que interactuarán con los de los demás jugadores y que pueden ser aliados, enemigos o simples espectadores dentro del argumento. Estos personajes se denominan PNJ´s o Personajes No Jugadores debido a que no son manejados por los jugadores. El papel del Director de Juego (DJ.) es el más importante, ya que sin él, no se podría jugar la historia. El DJ se encarga de poner los decorados en la mente de los jugadores, las situaciones, de hablar por los PNJ´s y de regir el juego utilizando las reglas que impone cada juego.

Los demás jugadores son los encargados de interpretar a los héroes de la historia. Aunque la palabra «héroes» suene muy bien, no significa que todo les vaya a salir perfectamente. Sólo sus decisiones, sus habilidades y su raciocinio serán, ayudados por un poco de suerte, quienes decidan cómo les va durante las aventuras. Estos «héroes» no son, ni mucho menos, inmortales y, en muchas ocasiones, perderán la vida aunque en muchas más saldrán victoriosos. A estos personajes los denominamos PJ´s o Personajes Jugadores y son los encargados de moverse por el mundo que para ellos crea el DJ además de ser los protagonistas de la historia. Esto no significa que el DJ no se divierta, de hecho es el papel más divertido de todos (lo sabe todo y puede hacerlo todo, es a su manera un Dios).

Los PJ´s perciben el mundo que les rodea mediante la imaginación de los jugadores que a su vez es estimulada por el DJ mediante descripciones y diálogos. Si el DJ dice a los jugadores que se encuentran en una posada, cada cuál se la imaginará de una manera; si, por el contrario, dice que se encuentran en "una taberna atestada de parroquianos que canturrean alegres tonadas mientras que ellos toman asiento en una de las cuatro mesas vacías dispuestas entre la barra y el hogar", esta descripción permite a los jugadores hacerse una idea global de su entorno y de encontrarse en un escenario donde moverse e interactuar. Cuanto más completa sea la descripción, más exacta será la imagen mental que se hagan de su entorno. Como puedes ver, el DJ es para cada PJ todos y cada uno de sus sentidos.

No te lleves a engaños creyendo que esto es muy complicado. Te sorprenderías de lo simple que puede llegar a ser conseguir que en una partida de rol todos los jugadores sepan en dónde se encuentran en cada momento. Además no es necesario que el DJ lleve preparados todos los lugares imaginables a donde pueden ir los jugadores, porque tiene una cosa en común con ellos: tiene que improvisar. Nadie puede crear un mun-

do perfecto en el que se encuentren todos los PNJ´s a los que buscarán los PJ´s por diferentes motivos. Créeme, ellos conocen la manera de elegir el lugar o la persona en los que no habías pensado. Es como un don que tienen y el DJ sólo puede hacer una cosa: crearlos sobre la marcha.

Una vez reunidos los jugadores, el DJ, un guión o escenario, un conjunto de reglas y los accesorios necesarios (papel, lápiz y dados) la partida puede comenzar. Los jugadores deben de cumplir un objetivo colaborando entre sí para sortear los obstáculos que pondrá el DJ y aprovechando las ayudas que éste ofrezca. El DJ no es el «malo» de la película, sólo crea las situaciones para que los jugadores puedan hacer vivir a sus personajes.

Esto último es muy importante. Debéis vivir a los personajes y sentir que son seres reales, con su propia personalidad y sus motivaciones. Un buen jugador de rol habla y gesticula como lo haría su personaje y reacciona como éste lo haría. Esto ayuda mucho a crear el ambiente. Tampoco queremos decir que se especifique cada acción del personaje y mucho menos que se escenifique. Hay una serie de acciones que se consideran automáticas. Si un jugador dice que su PJ come, no necesita decir qué menú toma en ese momento, ni la cantidad exacta de alimento que ingiere; come y punto. Por lo mismo, si busca bronca, esa acción se desarrolla sólo de manera imaginaria, no se lía a mamporros con los demás personajes o con el DJ.

Cada personaje tiene unas habilidades que indican lo bueno que es haciendo según qué cosas. Así pues, un PJ con una buena puntuación en espada puede enfrentarse a un bárbaro mejor que uno que carezca de ella, así como uno que tenga una buena puntuación en leer y escribir podrá comprender el significado de un mensaje, cosa que uno que no disponga de dicha habilidad no podrá hacer. De esta manera se sabe qué cosas puede hacer cada PJ y cuales no puede.

Para saber si un PJ utiliza una habilidad con éxito deberá conseguir un resultado en un dado, determinado por el nivel de su habilidad. Cuanto mejor sea su nivel de habilidad, más fácil será el resultado a obtener. Dicho resultado dependerá también de los problemas que plantee el realizar esa acción en particular. No es lo mismo trepar a un árbol que a lo alto del palo mayor de un barco en medio de un huracán. Las leyes de la lógica actúan tanto como las del azar.

Una vez terminada la aventura, cada PJ que haya sobrevivido recibe una serie de puntos de experiencia que le sirven para mejorar el personaje. Cuantas más aventuras sobrevivan, más poderosos se irán haciendo y podrán hacer frente a retos mayores. Además sus acciones pueden traerles otras recompensas adicionales como dinero, poder, tierras, amigos y hasta amantes. Por supuesto, también pueden hacer muchos enemigos dispuestos a vengarse de afrentas recibidas. Esto es igual que en la vida real. Si le haces un bien a alguien, es de suponer que intentará recompensarte, pero si lo que haces es un mal... intentará vengarse de tí.

Otro aspecto de los juegos de rol es que se trata de juegos de colaboración en los que un grupo de amigos se reúnen para pasarlo bien e intentar sobrevivir en un mundo lleno de peligros ayudándose mutuamente. Aquel a que ayudas hoy puede ser un valioso aliado mañana e incluso puede salvar tu vida más tarde. En cambio quién sólo piensa en su propio beneficio personal acaba antes o después en una situación de la que no puede salir sin ayuda y ¿quién ayudará a alguien así?. Nadie.

Por último, una pequeña recomendación. Parte de este libro de reglas está dedicado solamente a la atención del Director de Juego. Los datos que en esas páginas se incluyen son sólo para él. No podemos prohibiros su lectura pero debéis saber que parte del suspense y la emoción del juego está comprendido en ellas. Si las leéis, el juego perderá algo de emoción.

Esto es todo. En estas pocas líneas hemos intentado dar una visión general de lo que es un juego de rol, pero cómo ya dijimos al principio, sólo sabréis qué es todo esto cuando hayáis jugado una partida, así que ya podéis comenzar a leer este libro de reglas, crear vuestros personajes y jugar la primera partida. Un mundo creado para vosotros está esperando en estas páginas. Hemos invertido mucho tiempo en Feeria y ahora que ha sido publicado sólo queremos pediros un favor: moveos por este mundo a vuestras anchas, vividlo intensamente y, si solamente logramos que paséis algunas tardes divertidas, habremos cumplido nuestro cometido.

CAPITULO I
LA HISTORIA DE LOS PUEBLOS FEERICOS

LA CREACION DE FEERIA

En el Principio no existía nada. El **Hacedor** había creado innumerables mundos en todo el Universo y todos habían resultado iguales; mundos grises, sin color, donde unas criaturas creadas a su imagen y semejanza habían terminado por destruirse unas a otras.

-**"¿Cual es la causa de este desastre?"**, se preguntaba el Hacedor. Había creado a sus criaturas semejantes a él y no podía leer en sus corazones. Todo cuanto había logrado averiguar era que en sus criaturas había una lucha entre el bien y el mal y que esta lucha terminaba siempre dando como fruto la destrucción del mundo. Magia o tecnología, cualquier cosa les bastaba para exterminarse o acabar con los recursos que El les había dado.

-**"Debo averiguar por qué el mal gana siempre la partida"** - pensó el Hacedor y tramó un plan para ello. El era eterno y su poder infinito y, dentro de El latían también el Bien y el Mal. Así fue como decidió dividirse en dos divinidades, ambas todopoderosas pero cada una con unas peculiaridades. Una tendría todas las virtudes consideradas buenas y la otra todo aquello considerado maligno. Entonces crearía un mundo y cada parte pondría vida en él, seres de la luz y de las tinieblas en cuyos corazones podría leer sin problemas. De esta manera descubriría el porqué de ése desastre, y en su momento, volvería a convertirse en un único y completo ser con todo el conocimiento necesario para actuar en consecuencia. Así lo pensó y así lo hizo.

El Hacedor creó un mundo lleno de vida y de muerte, un mundo lleno de colorido y de oscuridad, un mundo de magia y de vacío, y lo llamó Feeria. Entonces se dividió en dos seres divinos: **Mediodía**, Señor de la Luz y del Bien y **Medianoche**, Señora de las Tinieblas y todo lo Maligno. Cada uno recibió la mitad de su poder y sus virtudes o pecados, así como el deseo de crear vida en el mundo. Del Hacedor

sólo quedó una minúscula fracción de su poder, su intelecto y su afán de aprender.

Mediodía y Medianoche tomaron conciencia de sí mismos, se reunieron y pactaron que durante el día, Mediodía crearía a sus criaturas y les daría libertad para elegir su camino y durante la noche Medianoche haría lo mismo. La idea partió de Medianoche y Mediodía estuvo de acuerdo, sin saber que ella así lo quería para poder observar sus creaciones y usarlas como patrón para crear las suyas propias, ya que la imaginación y la creatividad son virtudes del Bien y que el Mal no tiene capacidad para crear nada.

El primer día transcurrió y Mediodía creó a las gentes de Feeria: los **Sheelon**, el pueblo de los árboles, los **Falquiones**, el pueblo del cielo, los **Cuernos de Plata**, fantásticos viajeros infatigables, las **Ménades** o Damas del día, las **Dríades**, guardianas de la naturaleza, los **Lupinos**, lobos plateados de gran nobleza y valor, el **Pueblo Acuático** que está formado por los Tritones y las Sirenas, las **Mariposas de la Escarcha**, nobles seres de las nieves, los **Leprechaun**, pequeños personajes amantes de la belleza, los **Felel**, hermosos felinos humanoides, y los juguetones **Pixies**, los más traviesos de todos los feéricos. Mediodía los creó a todos y les dió libertad para hacer lo que quisieran.

Llegó la noche. Medianoche había estado muy atenta a todo lo creado por Mediodía y tomando como partida a sus creaciones dió vida a sus criaturas: los **Dreadlon**, pueblo del subsuelo, los **Aquilan**, negras águilas nocturnas, los **Cruzados Negros**, enemigos mortales de los Cuernos de Plata, las **Nóctades** o Damas de la noche, los **Córvidos**, destructores de todo lo vivo, los **Huargos**, lobos negros crueles y rastreros, los **Leviath**, seres de las tinieblas abisales, las **Salamandras**, malignas criaturas capaces de dominar el fuego, los **Pucks**, seres codiciosos sin escrúpulos, los **Screecher**, la contrapartida malvada de los Felel y los horribles **Stalkings**, pequeños seres que disfrutan con el sufrimiento ajeno.

Medianoche los creó a todos y les ordenó que vivieran en las partes oscuras de Feeria, para no mezclarse con sus abobinables primos.

LAS INTRIGAS DE MEDIANOCHE

El tiempo transcurrió y con él los pobladores de Feeria fueron dando muestras de sus diferentes comportamientos. Mientras que las criaturas de Mediodía convivían en paz, las de Medianoche no tardaron en comenzar a exterminarse entre sí. Medianoche, ciega de rabia, decidió tomar parte en el asunto. No permitiría que Mediodía fuera quien tuviera éxito a su costa.

De esta manera, la Maligna Señora guió a sus pueblos hasta las tierras de los seres de la luz y les inculcó el deseo de ser los dueños de todo el mundo. Las criaturas de Medianoche no se hicieron de rogar y comenzaron su ataque de inmediato. Medianoche les proporcionó armas y poder para destruir a sus primos.

Cuando Mediodía se apercibió de todo esto, vió la mano de Medianoche tras las criaturas de la oscuridad y decidió que era justo que interviniera en defensa de sus hijos. Así pues, también les proporcionó poder para defenderse de los malignos invasores. De esta manera quedaron niveladas las fuerzas.

Pasó algún tiempo. Medianoche vió que sus criaturas combatían tanto entre ellas como con las de Mediodía y decidió que no podía permitir que perdieran sus fuerzas así. Así pues, se personó en Feeria con la apariencia de una bellísima hembra de los Sheelon y provocó males a todos sus negros hijos. Su ardid tuvo éxito, pues las razas oscuras se unieron para destruir a los Sheelon y a sus aliados, formando un ejercito invencible que diezmó a los pueblos de la Luz y los habría destruido de no ser por la intervención de Mediodía.

El Señor de la Luz había decidido no volver a entrometerse en la vida de sus criaturas y permaneció impasible ante el exterminio de su pueblo hasta que Medianoche, segura de su victoria, se jactó de sus hazañas ante su hermano, sabiendo que éste no destruiría al pueblo de la Oscuridad pues la venganza y la muerte eran partes del Mal. Mediodía, enormemente afligido, se dispuso a ver cómo sus hijos eran exterminados por las huestes de su Oscura Hermana.

LA INTERVENCION DE MEDIODIA

Entonces ocurrió. Los Hijos de la Luz suplicaron la ayuda de su Padre, arrojando sus armas y disponiéndose a morir sin resistencia si eran desoídos. Mediodía, conmovido por tal comportamiento, decidió romper por segunda vez el acuerdo con su hermana y ayudar a sus criaturas.

Su ayuda fué una lluvia de minúsculas partículas de su poder que tomaron la forma de unas piedras llamadas **«Lágrimas del Cielo»**. Con esas piedras, los hijos de la Luz sobrevivieron al ataque del Ejercito Negro.

La noche volvió a caer. Medianoche vió que las criaturas de su hermano aún existían y observó la intervención que éste había hecho. Su rabia no tuvo límites. Esa noche también llovieron partículas su poder, que fueron llamadas **«Perlas de Ebano»**. Así la ventaja era de nuevo para sus hijos.

Mediodía, por su parte, meditó toda la noche acerca de la solución de su problema y decidió hacer un último intento. Fraccionó su poder en dos partes y una la envió a Feeria para proteger a sus criaturas. Su poder tomó la forma de grandes piedras conocidas como «Estrellas de la Aurora» que se depositaron sobre grandes columnas y tenían la propiedad de causar dolor a las criaturas malignas sobre la superficie de Feeria. Así, las criaturas de las tinieblas tuvieron que retirarse a sus cubiles subterráneos.

Una vez allí suplicaron la ayuda de su Señora. Medianoche leyó en sus corazones y descubrió deseos de venganza, odio, ira y codicia... codicia de poder... de **SU** poder. Si les enviaba la mitad de su poder y uno de ellos lo reunía, sería tan poderoso como ella. Toda su naturaleza se estremeció ante la idea y abandonó a sus hijos a su suerte. Y de esta manera la paz reinó durante muchos años.

LA LLEGADA DE LOS HUMANOS

Pasaron los siglos. Los Hijos de la Luz aumentaron su número mientras que los hijos de las Tinieblas lo redujeron en el transcurso de sus rencillas. El corazón de Mediodía se henchía de gozo, mientras que el de Medianoche se llenaba de ponzoña.

El tiempo siguió su curso. Los Hijos de la Luz se apercibieron de la llegada a través del mar de unas criaturas extrañas que nunca habían visto. Se parecían bastante a ellos pero desconocían el uso de la magia. Se hacían llamar los humanos, y habían sido creados por el Hacedor antes de dividirse y al igual que El, acumulaban en su ser tanto el bien como el mal.

Los Hijos de la Luz, llenos de curiosidad, se aproximaron amistosos a este nuevo pueblo. Muy pronto, ambos pueblos convivían en

paz a pesar de las grandes diferencias que los separaban, como la corta vida de los humanos (los duendes no conocen la muerte por vejez), la facilidad con la que se reproducían (los duendes sólo tienen un hijo cada 100 años) y la sociedad humana, llena de títulos y rangos que fomentaban las desigualdades.

Algunos siglos después, los humanos se habían reproducido de tal manera que eran, con mucho, el pueblo más numeroso de Feeria o Arkhadel, como ellos gustaban de llamar al continente. Algunos de los humanos habían desarrollado, ayudados por los hijos de la Luz, una capacidad para manejar la energía mágica del mundo y usar unas habilidades parecidas a las de los duendes, como ellos llamaban a los Hijos de la Luz. Estos humanos eran conocidos como los Hechiceros de la Orden Blanca y eran gentes sabias y bondadosas.

Pero la tranquila convivencia no duró eternamente. Llegó el momento en que los humanos llegaron a establecer contacto con los Hijos de las Tinieblas. Estos últimos los vieron como la oportunidad que estaban esperando para volver a la superficie y vengarse de sus odiados primos. Muy pronto les enseñaron a usar las energías oscuras para obtener poder sobre sus semejantes. Así surgieron los nigromantes, crueles hechiceros que pervertían todo lo vivo e incluso lo muerto. Los Hijos de las Tinieblas les explicaron que podían utilizar la magia de las Estrellas de la Aurora para aumentar sus poderes, ya que en su interior latían tanto el bien como el mal.

Dicho y hecho. En muy poco tiempo, los nigromantes ambicionaron las Estrellas de la Aurora y decidieron hacerse con ellas por medios violentos. El primer ataque contra una Estrella se produjo...

LA GUERRA DE LOS ODIOS

Los Hijos de la Luz protegieron lo que era suyo, causando inevitablemente bajas a los humanos malvados, y aquellos que sobrevivieron a estas batallas se dedicaron a extender la noticia de que los feéricos querían destruir a los humanos para apropiarse de sus tierras. De esta manera, dió comienzo la Guerra de los Odios.

Los humanos eran más débiles que los duendes, pero los superaban en número y tenían un metal que los duendes no podían soportar: el hierro. Así pues, con la ayuda de los nigromantes y de los duendes oscuros, los humanos derribaron pilar tras pilar y destruyeron todos los asentamientos de duendes a los que tuvieron acceso.

Los Hijos de la Luz, viendo que no podían enfrentarse a tantas fuerzas en su contra, consumieron todo el poder de sus Lágrimas del Cielo para formar una barrera que les protegiera de toda criatura que guardara mal dentro de sí. De esta manera, Feeria se convirtió en un reducido reino en el centro del continente, donde se hallaba Aurora Boreal, el principal pilar y el único que quedaba en pie.

Los Hijos de la Tinieblas se regocijaron enormemente de la derrota de sus primos y comenzaron a disputarse el territorio de los bárbaros humanos. Eso fué un grave error, porque los humanos ya habían previsto tal eventualidad y pensaban exterminar a todo duende de la faz del mundo antes de concentrar sus esfuerzos en guerrear entre ellos. La historia volvió a repetirse una vez más.

Así, los duendes, tanto de la luz como de las tinieblas, se vieron abocados a vivir como proscritos en su propio mundo, unos tras su barrera mágica y otros escondidos en las entrañas de la tierra.

EL OSCURO PRESENTE

Volvió a pasar el tiempo. Los humanos se olvidaron de los duendes y comenzaron sus intrigas para hacerse con el reino más poderoso, la acumulación de riqueza más grande, el poder mas absoluto.... y los duendes se convirtieron en seres de leyenda para la mayor parte de los hombres.

Pero no todos se han olvidado. Los siervos de los Diez, un cónclave de nigromantes, esperan su oportunidad para hacerse con Aurora Boreal, el Emperador Brédamir XV de Breda está deseoso de anexionar los restos de Feeria a su imperio y muchos humanos se

ganan la vida cazando unicornios y otras criaturas «míticas».

Mediodía y Medianoche, por su parte, dejaron de interesarse por lo que les acaecía a sus hijos. El primero porque no deseaba entrometerse de nuevo y la segunda porque había descubierto algo realmente importante. Los humanos eran una mina de oro para ella por su capacidad para inventar dioses y demonios. Una multitud de cultos diferentes corrían por el continente y Medianoche atendía con cuidado a muchas de las peticiones de los adeptos creando a aquellas criaturas a las que adoraban. De esta manera nacieron los demonios y los dioses-bestia.

Hoy en día, las cosas siguen peor para los Hijos de la Luz. Las criaturas malignas y los nigromantes está pervirtiendo la esencia del mundo y los duendes no pueden vivir en el exterior de la barrera, ya que ahora envejecen y mueren en el plazo de pocos años. El proceso no es irreversible pero es una perversión de la esencia de los duendes, tanto benignos como malignos. Además los Hijos de las Tinieblas están intentando envolver a la humanidad en guerras contra todo y todos, buscando la oportunidad de recuperar su perdido poderío. Los nigromantes se dedican a capturar duendes para arrebatarles sus secretos con sus oscuras artes y muchos humanos comercian con los cadáveres de los Hijos de la Luz.

Corren malos tiempos. Si Aurora Boreal cayera, sería el final para los Hijos de la Luz, expuestos al envejecimiento, a la privación de sus poderes y a la cruel caza de los humanos. Es preciso preservarla y, con ese propósito, grupos de duendes salen de Feeria con apariencia de humanos para buscar una forma de volver a convivir en paz con los humanos, así como para frustrar los planes de los nigromantes y de los Hijos de las Tinieblas, que también con apariencia humana, conspiran contra sus primos y les envían toda suerte de males.

Estos grupos corren grandes peligros y afrontan riesgos sin parangón y, algún día, cuando los Hijos de la Luz recuperen todo lo que es suyo por derecho propio, sus nombres serán recordados por todos los pueblos de la Luz como nombres de héroes y los relatos de sus hazañas correrán de boca en boca.

CAPITULO II
CREACION DE PERSONAJES

En este capítulo explicaremos los pasos a seguir para crear un personaje de Feeria. Cada apartado de este capítulo define los puntos principales que se deben seguir para obtener un PJ listo para salir de aventuras. El sistema es sencillo y personalizado. Cada jugador podrá escoger, dentro de unos límites, las capacidades que tendrá su personaje. De esta manera se fomenta la creación de personajes fáciles de jugar e interpretar, debido a que las elecciones la hacen los jugadores. De momento dejemos ya la cháchara y comencemos.

PASO PRIMERO. ELECCION DE RAZA.

Antes de empezar a hacer tirada alguna, debe definirse que clase de duende o humano se quiere jugar. Cada raza tiene unos patrones básicos, unas ventajas y unas desventajas, así como una serie de características únicas como poderes y habilidades especiales. Las clases de personaje que un jugador de Feeria puede escoger son las siguientes:

- **Los Sheelon**, también conocidos como el pueblo de los árboles. Los humanos los llaman elfos. Son grandes guerreros que confían más en un arma que en la fuerza de la magia.

Aspecto: Su aspecto es el que conocemos por las leyendas: seres parecidos a humanos bastante altos (una media de 1.90 m), con orejas puntiagudas, ojos almendrados y facciones hermosas. Su cuerpo es muy estilizado y les dota de un porte elegante a la vez que de una agilidad felina.

Personalidad: Los elfos (a partir de ahora los denominaremos por su nombre humano) son criaturas arrogantes. Fueron creados los primeros y se consideran superiores a los demás seres. Aún así, tienen un elevado sentido de la justicia. Un elfo nunca comete una injusticia a sabiendas de ello y si se entera tras haberla realizado procura arreglarla en lo posible. De la misma manera, un elfo nunca levanta su arma contra un inocente ni contra un enemigo que se rinde. Esto no significa que se puede atacar a un elfo y salvar la vida rindiéndose al verse

perdido porque «es bueno». Si el que se rinde es un ser maligno o actuaba a sabiendas de sus actos, un elfo decidirá si toma su vida o no, según la situación. Los elfos son justos, pero no estúpidos, aunque siempre se puede esperar compasión de ellos, si el arrepentimiento es sincero. El problema es que te crean.

Ventajas: los elfos son especialistas en combate. Ganan un +1 en cualquier tirada relacionada con el combate.

Desventajas: Como ya se dijo antes, los elfos son muy arrogantes. No toleran insultos y nunca empiezan una pelea, pero siempre la acaban. Si un elfo es retado a combatir o es insultado y desea evitar problemas tendrá que pasar una tirada de MEN (ver características) normal. Su sentido de la justicia puede ser otra desventaja en ocasiones. Si la ofensa tiene que ver con una injusticia grave, el elfo intervendrá de no superar una tirada de MEN difícil.

Tapadera: Cuando abandonan Feeria, los elfos se hacen pasar por cualquier tipo de guerrero, pues es éste un papel que no les cuesta esfuerzo interpretar.

- Los Falquiones, el pueblo del cielo. Los humanos los llaman de la misma manera.

Aspecto: Cuando cambian de forma son gentes de porte orgulloso y estatura y facciones parecidas a las de los humanos. Sus ojos son siempre negros y su figura es siempre erguida y majestuosa, pero en su aspecto normal parecen un híbrido entre un halcón y un humano.

Personalidad: Los Falquiones son un pueblo, ante todo, libre. Aman la libertad por encima de todo y languidecen rápidamente cuando se les priva de ella. Se consideran hermanados con los pájaros y, por tanto, distan de mantener relaciones cordiales con todas las demás razas. Un Falquión es distante con todo aquel que no sea de su especie. El otro rasgo predominante de estos seres es su honor. Si un

Falquión es rescatado de un cautiverio o le es salvada la vida, queda según su código, hermanado a su salvador por un vinculo de libertad. Esto significa que, mientras el Falquión viva, nadie podrá causar daño o encerrar a su hermano de libertad sin que él no haga nada al respecto. El vínculo de libertad solo es roto por la muerte y prevalece sobre cualquier otro interés.

Ventajas: Los Falquiones disponen de una vista excelente, lo cual les otorga un bonificador de +2 a cualquier tirada en la que intervenga la vista. Obviamente, ésto hace de ellos unos arqueros formidables.

Desventajas: Los Falquiones tienen un aspecto peculiar que debe ser enmascarado para no atraer la atención de los humanos. Todos los Falquiones jugadores deberán escoger la habilidad mágica «Enmascarar aspecto» para disimular sus rasgos de ave.

Tapadera: Cualquiera que tenga que ver con sus habilidades, como montaraz, arquero, soldado, explorador, etc...

- El pueblo del Cuerno de Plata o, como los llaman los humanos, los Unicornios.

Aspecto: Su aspecto, ya sean machos o hembras es el de gentes de cabellos muy rubios, casi blancos, hermosos ojos negros y figuras agraciadas que tienen un diminuto cuernecillo en la frente que suelen tapar con sus cabellos. Pueden cambiar a voluntad su forma a la de impresionantes caballos blancos, de crines plateadas y de cuyas frentes nace un cuerno muy afilado.

Personalidad: Los unicornios son extremadamente cautos y de corazón bondadoso. Las hembras son muy tímidas y los machos terriblemente mujeriegos. Esto último ha dado lugar a una leyenda según la cual, la manera más segura para cazar a un unicornio es usar de cebo una doncella virgen. Los unicornios se muestran tolerantes con todas las especies excepto con una: sus odiados y malignos primos, los Cruzados Negros, a los que atacarán siempre que puedan y no interfiera con su misión o sea un suicidio.

Ventajas: Aparte de poder cambiar de una forma a otra a voluntad, ninguna de gran relevancia.

Desventajas: Las expuestas en su personalidad. Para un unicornio macho, una mujer es una tentación, y más cuanto más hermosa. Las hembras, por su parte, no se encuentran a gusto en lugares concurridos como tabernas y similares y prefieren sitios tranquilos. Su otra desventaja es su odio por los Cruzados Negros. Por último, un unicornio no puede usar sus habilidades mágicas en forma humana.

Tapadera: Los machos suelen adoptar el papel de caballeros andantes o espadachines en busca de romance y aventuras. Las hembras prefieren cualquier tapadera que les permita no destacar en absoluto con sus compañeros.

- Las Ménades, las Damas del día. Los humanos las llaman simplemente hadas del día.

Aspecto: Las Ménades son pequeñas mujeres aladas del tamaño de un gorrión. Su

pelo es siempre de un color extraño como azul o purpúreo y sus alas son como las de las libélulas. Cuando salen de Feeria se someten a un ritual que sustituye esta forma por otra menos llamativa: la de damas altivas y hermosas de largos cabellos, a menudo sueltos, ojos claros y piel muy clara.

Personalidad: Las hadas del día son comúnmente frías en el trato con los hombres. Esto es debido a que son un pueblo estrictamente femenino y a que sólo entran en celo una vez cada 100 años. En esas ocasiones toman el aspecto de hermosas doncellas elfas y yacen con el primer elfo al que encuentran y que les agrade. Después tienen una hija a la que crian y educan. Su existencia está separada de la de los demás duendes y consideran a los hombres, de cualquier especie, como bestias. Un hada no confiará jamás en un hombre, y aunque esto puede llegar a cambiar con el tiempo y el trato, hay algo que nunca podrán superar: el asco que les supone el contacto físico.

Ventajas: las hadas son unas hechiceras fenomenales. Los poderes que adquieren cuestan menos puntos debido a ello. Además pueden hacer uso de ellos con mayor frecuencia que los demás duendes, teniendo un +2 a las tiradas de invocación de energía.

Desventajas: En primer lugar, las hadas desconocen cualquier clase de combate cuerpo a cuerpo. Todas las habilidades de armas les están negadas. En segundo lugar, sienten una repulsión indescriptible hacia el contacto físico. Un hada a la que se le ponga la mano encima, ya sea de manera amigable o para sujetarla, siente escalofríos y debe sacar una tirada de Men Normal para contener una reacción brusca. Si el hada se encuentra en una situación en la que es inminente el contacto físico y es evidente que no será amigable, como por ejemplo un ataque por parte de un tratante de esclavos o una violación, la tirada de Men asciende su dificultad . Si el resultado es menor que arduo, el hada se desmaya o queda paralizada de terror, según la situación. Si el resultado estuviera entre arduo e improbable, el hada responderá poniéndose histérica y actuando de forma violenta y enloquecida para escapar de allí. Si la tirada supera la dificultad improbable, el hada resiste sin problemas.

Tapadera: Su preferida es la de damas de alta alcurnia para obtener respeto inmediato de sus interlocutores.

- **Las Dríades**, guardianas de la naturaleza, llamadas igual por los humanos.

Aspecto: Las Dríades son hermosas muchachas de cabellos negros, piel bronceada, facciones agradables y que, de poder hacerlo ,no usan ropajes de ningún tipo. Cuando viajan por los reinos humanos, cambian el color de su pelo si lo desean y llevan ropas de viaje o túnicas que les permiten libertad de movimientos. No les gustan los abalorios de ninguna clase y nunca llevan joyas ni armas de metal, pues todos los metales, incluidos los metales nobles, les son dañinos y les producen llagas.

Personalidad: Las Dríades consagran su vida a cuidar de la naturaleza y viven en armonía con ella. De esto deriva su natural amor a todo lo vivo y su aversión por quienes lo destruyen. Las Dríades comprenden que se cace para comer, o que se talen arboles para construir refugios, pero no comprenden por qué los humanos cazan por deporte o para obtener pieles que vender o el que provoquen incendios en lo que llaman guerras para reducir los recursos de sus enemigos. Una dríade es un ser amistoso y benévolo con todos aquellos que cuiden y respeten su entorno, pero puede ser muy peligrosa con todas aquellas criaturas que lo dañan, a sea por interés o por maldad. Otra parte de su personalidad es su predisposición a seducir a humanos hermosos. Por lo general, una dríade coqueteará sin reparos con aquellos humanos que considere de su agrado, cosa que suelen considerar a menudo.

Ventajas: Su mayor ventaja es que son los duendes que más conocen a los humanos, y que su forma física no difiere de ellos en absoluto. Además, una dríade no será atacada por un animal salvaje a no ser que ella ataque o moleste al animal.

Desventajas: Las dríades están ligadas a lo vivo de tal manera que todos los metales les dañan de la misma manera que el hierro a los demás duendes (ver más adelante).

Tapadera: Las que más se amoldan a su manera de ser son campesina, pastora, criada y todas aquellas profesiones que le permitan utilizar sus conocimientos naturales como curandera.

- **Los Lupinos**, el pueblo de la Luna Llena, llamados Hombres Lobo por los humanos.

Aspecto: Son similares a los elfos, aunque menores de estatura. Su media se sitúa sobre 1.70 metros. Su cabello puede ser de cualquier tono, aunque siempre lo llevan largo, sean machos o hembras. Los hombres son muy musculosos y velludos y sus ojos son siempre negros. Las mujeres son, por el contrario, estilizadas y ágiles y sus ojos pueden ser negros o castaños. Cuando lo desean pueden cambiar a la forma de un híbrido entre un lobo de pelo plateado y un humano, que es su otro aspecto y en el que se sienten más cómodos.

Personalidad: Los Lupinos son un pueblo de extremos. Con sus amigos son fieles hasta la muerte, aunque nadie puede igualárseles en ferocidad contra sus enemigos. Por suerte, aunque son un pueblo bastante solitario, sólo se llevan mal con sus primos malignos, los Huargos, a los que detestan y les profesan un odio tan profundo que no pueden evitar volverse unas bestias sanguinarias cuando los ven.

Ventajas: Los Lupinos pueden cambiar de forma humana a la de lobo a voluntad. Además, el hierro no les causa más daño, como ocurre con las otras hadas. Su mayor ventaja es la ferocidad en combate de que hacen gala, que anula la mitad, redondeando hacia arriba,

de los modificadores negativos por heridas, sólo a efectos de combate.

Desventajas: La plata les provoca heridas muy graves, que solo pueden sanar de manera natural. Su otra desventaja es su odio irracional por los Huargos. Si ven a alguno de ellos, deben hacer una tirada de Men normal para evitar convertirse en una bestia sanguinaria e irracional que se lanza al ataque de inmediato hasta haber destruido al motivo de su odio o caer muerto al suelo.

Tapadera: Cualquiera es buena para ellos, aunque prefieren roles guerreros.

- Los Tritones y las Sirenas, el Pueblo Acuático. Sus nombres humanos coinciden.

Aspecto: Los Tritones tienen el aspecto de hombres de cintura para arriba y tienen una cola de pez en lugar de piernas. Sus cabellos son negros, sus ojos tienen forma almendrada y color azul o verde, sus orejas son puntiagudas y sus rasgos son angulosos. Las sirenas, por su parte, son bellísimas mujeres de largas cabelleras rubias y formas generosas, aunque también tienen cola de pez. Sus ojos son azules o verdes y su voz es cautivadora. Cuando caminan entre los humanos, toman forma humana aunque conservan sus rasgos y su belleza.

Personalidad: Los Tritones son criaturas guerreras y orgullosas. Pueden rivalizar con los elfos en cuanto a maestría en combate, aunque tienen una debilidad: las mujeres. Los Tritones son extremadamente mujeriegos y no pierden la oportunidad de lucirse ante una dama. Las sirenas, en cambio, son mucho más inteligentes que los Tritones. Ellas prefieren utilizar sus encantos como medios para obtener ventaja sobre los demás, más que como medio para la obtención de placer. Cuando una sirena pone sus ojos en un hombre, se puede dar por seguro que no es por amor, sino por interés.

Ventajas: Ambos pueden vivir sin problemas bajo el agua y son nadadores expertos (asume un nivel de 8).

Desventajas: Necesitan mojar su piel diariamente. Por cada día que no lo hacen reciben un daño de 25.

Tapadera: Los Tritones utilizan cualquiera que les permita confraternizar con el sexo opuesto, como trovador, caballero, etc... Las sirenas utilizan la identidad de damas de alta alcurnia como viudas o hijas de nobles.

- Las Mariposas de la Escarcha, el pueblo de las nieves. Los humanos las llaman Elfos Blancos.

Aspecto: Se trata de pequeños seres de unos 10 cms muy parecidos a las damas del día. Tienen, tanto los machos como las hembras, unas alas de mariposa de color azul muy claro, que relucen como el cristal a la luz del sol. Al adoptar forma humana, su aspecto es el de jóvenes humanos de piel pálida, ojos azul claro, orejas puntiagudas y pelo rubio. Como aparentan venir de las tierras heladas, los hombres llevan pelo largo y bigotes o barbas y las mujeres llevan el pelo recogido en trenzas.

Personalidad: Se trata de un pueblo que basa su cultura en el patriarcado. Los hombres son los que mandan y por tanto son despectivos y autoritarios en el trato con las mujeres. Con los hombres se tratan con una campechana camaradería. Las mujeres son reservadas e intentan buscar el mejor partido posible. Las Mariposas de la Escarcha son bastante materialistas y buscan su bienestar, aunque sin llegar a los extremos codiciosos de los Leprechaun.

Ventajas: Al vivir en climas fríos, no tienen problemas con las temperaturas bajas, además de ser muy resistentes al daño por frío. Los ataques de frío les causan la mitad de daño.

Desventajas: Como es obvio, el calor les afecta en mayor medida que a los demás

duendes o a los humanos. Reciben un 50% más de daño de los ataques de fuego.

Tapadera: Los hombres se hacen pasar por nómadas del Norte y las mujeres suelen pasar por criadas o esposas de alguno de sus acompañantes. Si viajan solas, prefieren papeles como el de campesina o el de mendigo.

- Los Leprechaun, el pueblo del arcoiris. Los humanos prefieren llamarlos enanos.

Aspecto: Son duendes robustos y bien proporcionados, de una altura cercana al metro cincuenta. Siempre lucen una cuidada barba (incluso las mujeres) y siempre llevan algún tipo de prenda cubriéndoles la cabeza, como un sombrero o un casco. Su aspecto en general es bastante miserable, pues su ropa suele ser bastante vieja y son muy reacios a adquirir una nueva.

Personalidad: Los Leprechaun son un pueblo solitario y aventurero. Son las criaturas más parecidas a los humanos que creó Mediodía, pues tienen un rasgo común: su mayor anhelo es reunir la mayor cantidad de oro que puedan obtener. Esto no es auténtica codicia, sino que sufren una extraña fascinación por dicho metal. Esto hace que sean tacaños hasta el límite, prefiriendo llevar equipo de segunda mano, ropas remendadas, etc... Hay una leyenda entre los humanos que dice que quien capture a un enano y consiga hacerlo hablar, podrá encontrar una olla de oro. La leyenda también dice que más la vale a aquel que capture a un enano, acabar con él pues no olvidan una ofensa y son muy vengativos. De estás dos leyendas sólo la segunda es cierta. Un Leprechaun nunca olvida a quien le cause daño y es capaz de dedicar años enteros a la tarea de vengarse, de la forma más cruel y retorcida, aunque rara vez cause la muerte a su víctima, ya que suele conformarse con destruir su vida o devolverle el golpe. Los Leprechaun, sin embargo, tienen un vicio secreto: la cerveza, que procurarán degustar siempre que les sea posible.

Ventajas: Los Leprechaun tienen dos principales ventajas. Primero, son excelentes ladrones, por lo que en las habilidades que conciernen a los ladrones reciben una bonificación a las tiradas de +2. Segundo, son inmunes a cualquier tipo de hechizo o habilidad que influya en su mente, ya sea de manera mágica o física (esto incluye la tortura).

Desventajas: Los Leprechaun son avaros y guardan su oro como lo más importante del mundo, incluyendo sus vidas. Nunca gastan más de lo imprescindible y procuran obtener su equipo de la manera más barata del mundo, ya sea mediante el saqueo, el hurto o, en último extremo, la compra de segunda mano o peor. Por otra parte, sus preferencias personales van el siguiente orden: en primer lugar, el oro, seguido de ellos mismos, sus amigos y sus deberes. De hecho, esta atracción por el oro les resulta peligrosa, pues una vez han visto su reflejo, no pueden dejar de pensar en él,

recibiendo una penalización de -1 a todas sus actividades hasta que se hagan con él. Si son llevados lejos del lugar donde se encuentra el precioso metal que hubiera visto, se olvidarán de el en 24 horas. Su última desventaja es su afán de venganza. Un Leprechaun al que alguien haya causado daño, no podrá apartar de su mente el pensamiento de causarle un daño igual al recibido. Un PJ deberá interpretar esto de manera adecuada o perder la mitad de la experiencia que obtenga en esa sesión de juego.

Tapadera: Los Leprechaun pueden hacerse pasar por cualquier tipo de humano que no les obligue a aparentar ningún aspecto ostentoso y, por lo tanto, costoso.

- **Los Felel**, el Pueblo-Gato, conocidos tanto por los duendes como por los humanos como los Duendes-Gato.

Apariencia: Su apariencia es la de un felino humanoide con ojos muy azules, cuyas pupilas se alargan verticalmente si se enfadan. Su pelaje puede ser de cualquier felino, aunque el más común es el anaranjado con algún tipo de manchas. Cuando toman un aspecto humano, prefieren el de humanos delgados y ágiles.

Personalidad: Al igual que los gatos, los Felel son muy independientes y ariscos. Su carácter es cambiante, y tan pronto pueden estar riendo contigo, como provocando un altercado. También son pulcros y aseados. Sus hábitos alimenticios son muy especiales, ya que sólo comen carne y, a ser posible, cazada por ellos. La caza es más un placer que una necesidad y la practican siempre que pueden. Para atacar prefieren armas sencillas y pequeñas, como cuchillos, espadas cortas, sus propias garras o la garra de acero, un arma de su invención cuyo uso se ha extendido también a los humanos. Jamás, bajo ninguna circunstancia, utilizan armas de proyectil.

Ventajas: Son muy ágiles y rápidos, recibiendo un +2 a todas la tiradas relacionadas con la agilidad y a las de iniciativa.

Desventajas: No les gusta obedecer ordenes ni recibirlas, por lo que no trabajan bien en grupo. Además son poco habladores y no les gustan los humanos, lo cual dificulta todas sus habilidades de relación, que reciben un -2 a sus tiradas.

Tapadera: Como habrás podido imaginar, cazador, asesino, caza-recompensas y mercenario son las profesiones que mejor les van

- **Los Pixies**, el Alegre Pueblo, cuyo nombre humano es trasgos.

Aspecto: Los Pixies son duendecillos que parecen niños, aunque sus mentes no sean las de inocentes criaturitas. Visten siempre de llamativos colores. Adoran la compañía de cualquier clase y llevan la alegría, o eso piensan,

a donde quiera que acudan. Su rostros son los de chicos de unos 13 años, con ojos de inteligencia y expresión traviesa.

Personalidad: Los Pixies son traviesos e inmaduros. Cualquier momento es bueno para divertirse y tienden a no darse cuenta del peligro. Tienen una fuerte tendencia a gastar bromas pesadas. Para un Pixie, cada momento es bueno para divertirse, y nunca bajo ningún concepto, se debe estar solo. Por eso acompañan a otros duendes en sus búsquedas o entran en grupos de feriantes donde trabajan como jóvenes músicos, tocando sus flautas de pan o como malabaristas y bufones. Sea como sea, un Pixie siempre buscará dar rienda suelta a su afán de diversión cada vez que tenga ocasión.

Ventajas: Al ser tan extrovertidos y parecer niños, sus habilidades de comunicación reciben un +2 a las tiradas.Este bono no se aplica a la tiradas de seducción. Al fin y al cabo son niños ¿no?.

Desventajas: Por su tamaño, no pueden usar armas para adultos. Sus armas producen un tercio menos (redondeando el resultado hacia arriba) de daño aunque los modificadores por FUE se aplican.

Tapadera: O bien se hacen pasar por huérfanos, por feriantes o por el hijo de alguno de sus acompañantes.

Estas son todas las clases de duendes que se pueden escoger escoger dentro de Feeria, aunque todavía queda una clase de personaje aparte: los Héroes humanos. A la hora de coger un personaje jugador humano, se debe tener presente que no son humanos corrientes si no que son gente un poco especial, que se sale de la media. Si no fuera así, estarían claramente descompensados con sus compañeros duendes.

- Los Héroes humanos.

Apariencia: Depende del reino o región de la que provengan. Para escoger dicho reino, echa un vistazo al capitulo dedicado a los reinos humanos, dentro de la sección del DJ. Por cierto, pídele permiso antes.

Personalidad: Es definida por el jugador, aunque debe de dar un motivo para unirse a un grupo de duendes y ayudarles en su búsqueda. Quizá sea por venganza hacia duendes malignos, por intereses particulares (aprender magia, riquezas, poder...) o por amistad. Todo vale, pero esto ya define en parte el carácter del PJ.

Ventajas: Al no tener que repartir puntos en el atributo de Magia, por carecer de él, disponen de más cantidad de puntos para sus características principales, lo cual hace de ellos auténticos superhombres. No olvidemos que los PJs humanos son individuos excepcionales, o si no, todos los humanos serían superhombres. El humano medio está muy por debajo de estos PJs.

Además, al no tener que gastar puntos en habilidades mágicas, disponen de más puntos para habilidades y tienen mejores puntuaciones que los duendes. Además pueden utilizar artefactos mágicos tanto de duendes benignos como malignos, pues en su interior conviven bien y mal.

Desventajas: Como es de esperar, su carencia de poderes mágicos es una lacra que los debilita sobremanera en comparación con los demás PJs duendes.

Profesiones: Todas aquellas que tengan lugar en un ambiente medieval, adquiriendo las habilidades necesarias.

Con los humanos quedan descritas todas las opciones que tienen los jugadores a la hora de escoger la raza de sus personajes.

PASO SEGUNDO: LAS CARACTERISTICAS

Se denomina características a un conjunto de cifras que indican, dentro de una escala, el potencial físico y mental de un personaje. Las características nos proporcionan una serie de datos precisos acerca de las limitaciones y capacidades del personaje en cuestión, como cuanto peso puede levantar, su rapidez de reflejos, lo bien o mal que se relaciona con los demás, etc...

Las características son las siguientes:

FUERZA (FUE): Refleja la potencia muscular del personaje, indicando sus bonificaciones al daño, su capacidad de carga, el peso que puede levantar y los límites de algunas de sus capacidades físicas. En resumen, define la potencia de los músculos del personaje.

DESTREZA (DES): Refleja la coordinación muscular del personaje, indicando lo bien que realiza tareas manuales y manejo de todo tipo de herramientas, desde unas simples ganzúas hasta armas de cuerpo a cuerpo.

AGILIDAD (AGI): Refleja el control del personaje sobre su propio cuerpo, lo cual indica su rapidez de reflejos, sus capacidades acrobáticas y su capacidad para esquivar ataques en combate.

CONSTITUCION (CON): Refleja el aguante del personaje al daño físico y a la enfermedad y, de esta manera, haciendo que un personaje con CON alta sea más difícil de matar que uno con una característica baja.

PERCEPCION (PER): Refleja la agudeza del los sentidos del personaje. Así pues, un personaje con una percepción alta tiene los sentidos mucho más aguzados que uno con una PER baja. Indica lo bien o lo mal que un personaje puede realizar acciones como buscar, seguir un rastro, escuchar un leve sonido o detectar un veneno en un vino. Además indica la puntería del personaje.

MENTE (MEN): Refleja dos cosas: la inteligencia y la voluntad del personaje. Un

personaje con una MEN alta tiene grandes conocimientos y una voluntad de hierro, uno con MEN baja tiene escasos conocimientos y es presa fácil para aquellos que pueden dominar la voluntad ajena.

CARISMA (CAR): Refleja la facilidad del personaje para interactuar con otras personas, siendo una medida de su simpatía y su capacidad de comunicación. Un personaje que posea esta característica a nivel alto tiene un pico de oro capaz de engañar al más suspicaz de los PNJ´s y uno que la posea a un nivel bajo es un bocazas de marca mayor, capaz de meterse en un lío cada vez que tiene que abrir la boca.

MAGIA (MAG): Esta característica sólo la poseen los duendes y algunos humanos como los hechiceros y los nigromantes. Indica la capacidad del personaje para extraer la energía de su entorno y canalizarla a través suyo para obtener un efecto en particular. A mayor valor en MAG, mayor capacidad mágica tendrá el personaje.

Para hallar los valores de estas características, se deberán tirar 12D8 y sumar sus resultados, tratando cualquier cantidad inferior a 5 como 5. El total obtenido se repartirá entre las características considerando las siguientes restricciones:

1- El nivel máximo que se puede poner en una característica es 12 y el mínimo 3, con la excepción de la FUE y la CON de los humanos que pueden llegar a 15.

2- Las características cuestan tantos puntos como el nivel que se adquiere, con dos excepciones: el atributo de magia que cuesta el doble de su nivel y las características de los humanos, que cuestan lo normal hasta nivel 10, dos puntos por punto hasta nivel 12 y tres puntos por punto hasta nivel 15.

3- La característica MAG no tiene nivel 11, pero debe pagarse por él para llegar a 12. Por lo tanto, el nivel 10 cuesta 20 puntos y el nivel 12 cuesta 24 puntos.

Cuanto mayor sea el nivel de la característica, mejores bases tendrán las habilidades por las que vayan y mejor se desenvolverá el personaje en ese campo.

Ejemplo: Vamos a crear las características de dos de nuestros héroes: el elfo Falael y Woden, un habitante de las tierras del Glaciar de Cristal. Comenzamos tirando para Falael y obtenemos 3, 7, 5, 5, 4, 8, 2, 7, 6, 8, 6, 1. Sustituimos los resultados menores de 5 por dicha cantidad, lo cual nos da un total de 72 que procedemos a repartir entre sus características. Falael será un personaje guerrero por lo que asignaremos una DES 12, una PER 9 y una AGI 10, así como una FUE 9 y una CON 10, que serán las puntuaciones principales de combate. Ya hemos gastado 50 puntos, lo cual nos deja 22 para el resto. Nos interesa sobre todo que sea capaz de utilizar algunas habilidades mágicas aunque de forma limitada por lo que asignamos una MAG 5. Así pues nos quedamos con 12 puntos (la magia cuesta doble) y optamos por MEN 6, para que no entre demasiado a menudo en problemas por su sentido de la justicia y CAR 6, con lo que tenemos un guerrero apto para muchos campos

Para Woden obtenemos 6, 1, 5, 7, 8, 7, 2, 6, 3, 8, 7, 1, para un total de también 74 puntos que repartimos para un poderoso guerrero. Queremos que Woden sea un coloso por lo que le asignamos una FUE 15 y una CON 15, que nos cuestan 46 puntos (10 puntos hasta nivel 10 más 4 puntos hasta nivel 12 más 9 puntos hasta nivel 15 = 23 X 2 = 46 puntos). Ahora decidimos que ha de ser medianamente diestro y no muy ágil pues usará armaduras pesadas por lo que adquirimos una DES 9 y AGI 6. Nos quedan 13 puntos que distribuimos de la siguiente manera: PER 6, MEN 3 y CAR 4. Woden será un guerrero difícil de derrotar en combate aunque algo estúpido y con malos modales.

PASO TERCERO: HISTORIAL

Una vez halladas las características haremos dos tiradas en las tablas de historial para los personajes duendes y tres para los humanos. Si el total de puntos que se repartieron fué inferior a 70 se podrá hacer otra tirada optativa. Como observarás hay tres tablas, la H1, la H2 y la H3.

Tabla H1:

1- 50 puntos extra de generación.
2- Una habilidad gratuita.
3- +1 FUE
4- 100 puntos extra degeneración.
5- Una habilidad gratuita
6- 50 puntos extra de generación.
7- +1 CON
8- Una habilidad gratuita.
9- +1 DES
10- 150 puntos extra de generación.
11- 50 puntos extra de generación.
12- +1 AGI

Tabla H2:

1- Ambidextro / Berserker (a elegir)
2- +1 CAR
3- +1 nivel en una habilidad
4- 150 puntos extra de generación.
5- +1 PER
6- +1 en una característica a elegir.
7- +5 puntos de suerte
8- +1 MEN
9- Riqueza: 50 monedas de oro.
10- +1 nivel en una habilidad mágica.
11- +1 nivel en dos habilidades.
12- +1 MAG o 250 puntos extra de generación.

Tabla H3:

1- 100 puntos extra de generación.
2- Arma/armadura rúnica amarilla (reduce los daños a su portador en 4)
3- Talismán rúnico azul (cura 5 p. de daño una vez al día)
4- 100 puntos extra de generación.
5- 100 puntos extra de generación.
6- Arma rúnica roja (produce 2 puntos extra de daño)
7- +1 a una característica a elegir
8- Una habilidad gratuita.
9- Compañero animal (caballo, perro, halcón..)
10- 100 puntos extra de generación.
11- 50 puntos extra de generación.
12- Capacidad mágica limitada. Un poder élfico a nivel 2.

Nota: Las bonificaciones a las características podrán superar los límites máximos.

El jugador deberá tirar 1D12 y consultar el resultado debajo de estas líneas para saber en que tabla lanzar otro D12:

- Personajes duendes: 1-8 Tabla H1, 9-12 Tabla H2

- Personajes humanos: 1-8 Tabla H1, 9-11 Tabla H2, 12 Tabla H3.

PASO CUARTO: HABILIDADES

Al llegar a este paso, el jugador recibe 4000 PG (puntos de Generación) para comprar sus habilidades, poderes y puntos de suerte.

Escoger cada una de las habilidades, de las que tienes una lista completa en ésta página, cuesta 100 PG, y se adquiere a un nivel inicial equivalente a un tercio de la característica en la que se engloba, redondeando las fracciones hacia abajo. Hay algunas habilidades que sólo pueden adquirirlas los personajes humanos y vienen descritas en la sección dedicada a los reinos humanos (Ver Capítulo VI). Así mismo, hay otra habilidad que sólo la adquirirán aquellos personajes que dispongan de poderes mágicos que les permitan proyectar algún tipo de rayo o similar y que deban de apuntar a un objetivo, llamada Precisión.

Una vez escogidas las habilidades, es el momento de decidir hasta que nivel elevarlas. Una habilidad de 3 indica un cierto conocimiento, una de 6 indica dominio, una en 8 una cierta maestría y el nivel M indica el máximo nivel que un ser vivo puede alcanzar en dicha capacidad mediante el aprendizaje. De salida el máximo nivel posible será 8, aunque se podrá superar gracias a las tiradas de historial, si se ha obtenido uno o más niveles de habilidad.

LISTA DE HABILIDADES

Habilidades de FUE:

Lanzar
Nadar
Potencia muscular
Saltar
Trepar.

Habilidades de AGI:

Acrobacias
Contorsionismo
Correr
Equilibrio
Esconderse
Esquivar
Sigilo
Montar

Habilidades de DES:

Arma Cuerpo a Cuerpo (At)
Arma Cuerpo a Cuerpo (Def)
Arte
Artesanía
Carpintería
Cerrajería
Conducir Carro
Falsificar
Forja
Malabarismo
Montar Trampas
Pelea
Prestidigitación
Primeros Auxilios
Trabajo del Cuero
Tocar Instrumento
Tortura.

Habilidades de PER:

Alerta
Armas Arrojadizas
Armas de Proyectil
Buscar
Degustar
Escuchar
Ocultar
Otear
Psicología
Rastrear
Precisión

Habilidades de MEN:

Alquimia
Conocimiento del Mundo
Conocimiento Vegetal
Etiqueta
Idiomas
Leer/Escribir
Lectura de Runas
Leyendas
Manejo de Animales
Medicina
Memoria
Navegación
Supervivencia.

Habilidades de CAR:

Actuar
Bajos Fondos
Cantar
Disfrazarse
Elocuencia
Interrogatorio
Labia
Liderazgo
Regateo
Seducción

De todas formas, ni aún así se podrá superar la barrera del nivel 10.

Los costes de elevar una característica hasta un cierto nivel se determinan sumando cada uno de los niveles por los que se pasa desde el nivel inicial hasta el escogido y multiplicando el total por 10. Por esto mismo, es mejor escoger capacidades que sean de utilidad para el personaje tomando como referencia sus características.

Ejemplo: Para Falael decidimos que es necesario un alto nivel en estoque, tanto en ataque como en parada. El estoque es un arma de cuerpo a cuerpo y la habilidad se engloba entre las de DES. Las DES de Falael es de 12 que dividida entre 3 nos da una base de 4. Decidimos asignarle un nivel de 8 tanto en ataque como en defensa. Hasta nivel 8 hay 26 puntos (5+6+7+8 = 26) lo cual da un total de 260 puntos, más 100 por escoger la habilidad, tenemos un total de 360 puntos. Los multiplicamos por dos, ya que ataque y parada son dos habilidades y tenemos el coste total de ambas habilidades: 720 puntos. Demasiado. Como los elfos tienen una bonificación en combate de +2, decidimos que podemos prescindir de un nivel en cada una, con lo que ahorramos 160 puntos. El total actual es de 560 puntos, con lo que podemos escoger algunas habilidades más con una cierta holgura.

PASO QUINTO: PODERES

Sólo los duendes entran en este paso, puesto que los humanos carecen de habilidades mágicas. En la página siguiente podrás encontrar una lista completa que indica el coste de cada uno de los poderes de cada una de las razas feéricas.

Los efectos de los mismos se detallan en el capítulo V. Cada poder aquí especificado tiene a su lado una cifra y, en algunos casos, otra más entre paréntesis. La primera cifra indica su coste y la segunda, de haberla, indica que el poder tiene una serie de niveles de potencia y el paréntesis indica el multiplicador del coste del mismo que se deberá aplicar como los niveles de las habilidades, con la diferencia de que comenzaremos siempre en el nivel 1.

Ejemplo: Continuamos creando a Falael. Tras haber invertido 2860 puntos en sus habilidades, nos quedan 1140 para adquirir sus poderes. Como es un buen guerrero, opinamos que necesitará poderes útiles para esta faceta suya, por lo que escogemos Espada de la Luz a nivel 2, Armadura de Pureza a nivel 2 y, por si las moscas Convocar Arma, que puede serle útil algún día. Hemos Gastado 850 puntos. Sólo podemos escoger un poder más y de los que quedan, consideramos que Potenciar el Físico Propio le puede ser muy útil en muchas ocasiones en las que haya de improvisar, por lo que la adquirimos en nivel 1. Nos sobran 90 puntos para utilizar, que no nos permiten adquirir ningún poder más por lo que los reservamos para adquirir puntos del destino de los héroes.

PASO SEXTO: EL DESTINO DE LOS HEROES

¿Nunca te has preguntado por qué a los héroes de las novelas siempre les salen las cosas bien cuando más apurados se encuentran?. No importa lo peligroso de la situación ni los ardides de los villanos, un héroe siempre consigue escapar por los pelos de la muerte para llegar a su destino: el Destino de los Héroes.

Los PJs también tienen su destino, que es el que sus jugadores les marquen, y para ello, tienen una ayuda, el Destino de los Héroes . Con este nombre designamos a una serie de puntos que los PJs podrán comprar de salida y que más tarde adquirirán con la experiencia. Estos puntos se llaman **Puntos del Destino de los Héroes** (PDH para abreviar), y sirven para bonificar las tiradas de dados en momentos críticos.

Durante la creación de personajes los jugadores podrán pagar 10 PG por 1 PDH, pero

LISTA DE PODERES (mordets)

- Poderes de los Elfos:
- Arco de la Luz: 250 (50)
- Armadura de pureza: 250 (100)
- Convocar arma: 100
- Espada de la Luz: 200 (50)
- Potenciar el físico propio: 200 (100)
- Sanar Cuerpo Propio: 200

- Poderes de los Falquiones:
- Amistad con el viento: 200
- Gorgeo de las aves: 200
- Arco de la Luz: 250 (50)
- Convocar Arco: 100
- Enmascarar Aspecto: 100

- Poderes de los Unicornios:
- Alas del Pegaso: 250
- Atajo: 250 (100)
- Castigo del cielo: 250 (50)
- Lanza del Paladín de la Luz: 200 (50)

- Poderes de las Damas del Día:
- Acaro Dorado: 100 (25)
- Amistad Animal: 150
- Barrera del Sol: 100 (25)
- Cambio de forma: 100
- Castigo del Cielo: 150 (25)
- Debilitar el físico ajeno: 150 (25)
- Falsa diana: 75 (25)
- Fuego Purificador: 150 (25)
- Portal de Ménan: 200 (50)
- Sanar Cuerpo Propio: 100
- Sanar Cuerpo Ajeno: 150

- Poderes de las Dríades:
- Forma Animal: 200
- La Palabra de Natura: 100
- Lluvia de Rosas: 150 (50)
- Piel del Arbol: 150 (100)
- Potenciar Físico: 200 (50)
- Sanar: 250

- Poderes de los Lupinos:
- Amistad con la Manada: 150
- Ferocidad: 100 (25)
- Garras Lupinas: 250 (200)
- Inmunidad al daño: 250
- Sentidos de Lobo: 200
- Sanar Propio Cuerpo: 200

- Poderes de los Tritones:
- Espíritu del Tiburón: 150 (25)
- Fuerza del Leviatán: 100 (50)
- Escamas Marinas: 150 (50)
- Nieblas Marina: 200 (50)
- Toque de Anguila: 200 (50)
- Vida Acuática: 100

- Poderes de las Sirenas:
- Belleza Sirénida: 150
- Canción del Amor: 150 (50)
- Niebla Marina: 100 (50)
- Toque Letal: 200 (50)
- Voz de la Dulzura: 150
- Voz Distante: 250 (100)

- Poderes de los Elfos Blancos:
- Arma Helada: 200 (50)
- Cambio de Forma: 150
- Caricia Glacial: 100 (50)
- Coraza de Hielo: 250 (100)
- Modelar Hielo: 150
- Tormenta de Nieve: 200 (100)

- Poderes de los Leprechaun:
- Escondite: 150
- Inmunidad al dolor: 100
- Mano Distante: 150 (50)
- Manto invisible: 200
- Puente del Arcoiris: 200 (100)

- Poderes de los Felel:
- Agilidad Felina: 200 (100)
- Cambio de Forma: 150
- Garras: 100 (50)
- Sentidos Felinos: 200
- Suave Ronrroneo: 200

- Poderes de los Pixies:
- Fiesta en el Cielo: 250
- Manto Invisible: 200
- Pies Alados: 150
- Tonada de la Alegría: 100 (50)
- Tonada de la Danza: 200
- Requiem: 200 (100)

tendrán un máximo de 10 PDH. Más adelante podrán acumular más, pero de momento esto será más que suficiente.

Ejemplo: Tras finalizar la elección de habilidades y poderes, Falael y Woden se han quedado con 90 y 50 PG respectivamente. Ambos los canjean por PDH, al coste acostumbrado de 10 PG por PDH y nos quedamos con un total de 9 PDH para Falael y 5 PDH para Woden.

PASO SEPTIMO: LOS RETOQUES FINALES

Ya casi hemos terminado. Lo último que nos queda es colocar los últimos datos del personaje para que los demás puedan hacerse una idea de él y el jugador pueda hacer una buena interpretación. Los datos que quedan por rellenar son los siguientes:

- **Nombre:** Esto es obvio, ¿no?.

- **Aspecto:** El aspecto da una idea del físico del personaje, al igual que el CAR da una idea de su simpatía. Puede escogerse cualquiera, pero debe ser consecuente con las características físicas del personaje. Un humano con Fuerza 15 no parecerá un muchacho endeble y un hada de Fuerza 3 no tendrá unos bíceps más grandes que su cabeza.

Un detalle ha de tenerse presente: el aspecto puede ser perjudicial si se acerca demasiado hacia cualquiera de los extremos. La gente tiende a acordarse de la belleza y la fealdad y, en ocasiones, un PNJ inteligente y con aviesas intenciones puede rastrear a uno de estos personajes sin dificultad.

- **Personalidad:** En el apartado dedicado a la personalidad hay dos columnas cada una con dos líneas, numeradas del 1 al 2. La primera columna es donde se escribirán los dos rasgos de personalidad que denominaremos Virtudes. La segunda columna será utilizada para escribir otros dos rasgos a los que denominaremos Defectos. Las Virtudes y los Defectos nos servirán para visualizar de una manera fiable, la personalidad del personaje y sus reacciones durante el juego. Se pueden escoger los rasgos de personalidad de las tablas que encontrarás en las páginas siguientes o bien inventar unos nuevos.

Algunos de los duendes tienen algún tipo de rasgo obligado por su personalidad, como la afición desmedida de los tritones por las mujeres o la arrogancia de los elfos. Estos rasgos de personalidad son rasgos de raza, unos rasgos compartidos por todos los seres de esa misma especie y, por tanto, no serán utilizados para describir la personalidad del personaje. Esto no quiere decir que un tritón no puede tener el Defecto "Lujurioso". Sólo significa que, de tenerlo, estaríamos ante un tritón que es lujurioso para los cánones de su raza.

- **Notas:** Esta parte la irán rellenando los jugadores con datos importantes como gentes a las que conocen, datos de interés y con todo aquello que vaya conformando el historial del personaje según vayan corriendo aventuras. Su finalidad es tener constancia de informaciones y datos que el personaje debería recordar, aunque el jugador se olvide de ellos.

- **Equipo y armas:** Todos los personajes comienzan con 1d3+1 coronas de oro para adquirir su equipo y armas. La lista de equipo se encuentra en la sección del Director de Juego. El te dirá qué es lo que puedes adquirir con tu dinero.

Esto es todo lo que hay que hacer para crear un personaje de Feeria. Una vez creados los personajes, ya sólo falta conocer las reglas que componen el sistema de juego para poder comenzar a vivir aventuras sin límite.

Rasgos de Personalidad positivos (Virtudes)

Alegre: Siempre preocupado por pasarlo bien, su buen humor es su enseña y pocas veces se enfada. Siempre lleva una sonrisa en los labios y se necesita una situación muy grave para que pierda su buen humor.

Altruista: No tiene el menor inconveniente en trabajar u ofrecer sus servicios a cambio de nada, sólo por el placer de ser útil a los que necesitan su ayuda, siempre que sean pobres o sean sus amigos. Incluso puede llegar a darse el caso de que actúe en defensa de algún oprimido y después le ofrezca su ayuda para rehacer su vida.

Amable: Procura llevarse bien con todo el mundo, comportándose de manera amigable con todos los que le rodean, siempre que no le den motivos para cambiar de actitud.

Bondadoso: Muy parecido al altruista, pero sin llegar a esos extremos. No tiene necesidad de ayudar a los demás si no le parece.

Caballeroso: El honor, los modales y la reputación son el centro alrededor del cual gira la vida de este tipo de persona. Ayuda siempre a los oprimidos, a las damas en peligro y es capaz de meterse en graves problemas sólo para mantener su reputación.

Caritativo: No le gusta que los demás pasen privaciones y procura ayudar a sus congéneres tanto como sea posible, eso sí, sin llegar a arruinarse por ello.

Casto: No se entrega fácilmente a los placeres de la carne. Se reserva, ya sea por sus ideales o por motivos religiosos, para la dama que llegue a conquistar su corazón y para serle fiel hasta la muerte.

Cauteloso: Tiene una alergia muy desarrollada a correr riesgos innecesarios. Procurará evitarlos siempre que le sea posible.

Confiado: Tiene una confianza excesiva en los demás, siendo de los que piensan que todo el mundo es inocente hasta que se demuestra lo contrario, que todo desconocido puede ser un nuevo amigo y que el hombre es bueno por naturaleza.

Cortés: Educado en extremo para con todo el mundo, siempre trata de "vos" o de "usted" a los demás y sigue a rajatabla todas las reglas de convivencia y buenos modales.

Enérgico: Si alguien es capaz de realizar cualquier trabajo con prontitud y diligencia, este es quien puede hacerlo. Para él, el trabajo es algo que hay que hacer bien, y las obligaciones deben de cumplirse sin demora. La pereza es un concepto que no conoce.

Extrovertido: Le encanta hacer nuevas amistades y relacionarse con los demás. Siempre se encuentra en primer plano, dispuesto a mantener una conversación o a meter baza en las conversaciones ajenas para hacerse notar.

Fiable: Un hombre de confianza. Si da su palabra la cumple, aunque le traiga problemas.

Galante: Muy parecido a cortés, pero limitado al sexo opuesto. Adora decir piropos y alabar la belleza.

Generoso: No tiene problemas en desprenderse de su dinero si se lo piden sus conocidos o sus familiares. En muchas ocasiones, además socorre a los más necesitados.

Honesto: Además de fiable, honrado. El robo le repugna y prefiere pasar grandes privaciones que robar una solo moneda.

Honorable: Considera su honor la mayor de sus posesiones y procurará no hacer nada que pueda mancharlo. Cree en el juego limpio. Hacer trampas, engañar a un amigo o atacar a un enemigo por la espalda son acciones que ni se propone.

Inocente: No cree en la malicia de los demás. Sabe que hay gente que miente, pero tiende a creer todo lo que le dicen a no ser que sea una clara mentira

Integro: Fiel a sus principios éticos y morales hasta la muerte.

Justo: Siempre se guía por su sentido de la justicia, procurando ser imparcial en todo momento. Siempre procurará que quién obre al margen de la ley sea castigado por ello y se entrometerá en una trifulca si considera que hay una injusticia que combatir.

Leal: Fiel a aquellos a los que sirve y a sus amigos y protegidos. Prefiere sufrir un cruel destino antes que traicionar a aquellos que confían en él.

Lider: Tiene una gran confianza en sí mismo y gusta de tomar el mando en las situaciones apuradas. Si los demás necesitan a alguien a quien seguir, para algo está él.

Misericordioso: Evita causar daño innecesariamente a los demás, aunque hayan intentado matarle anteriormente, por lo que si un enemigo se rinde ante él, ya sea antes de o durante el combate, acepta su rendición y lo hace su prisionero para entregarlo a la justicia.

Modesto: No tiene inconveniente en que sean otros los que se lleven la fama por sus acciones. Esto es debido a que conoce muy bien sus limitaciones y las acepta con toda humildad.

Optimista: "Todo va bien" es su frase favorita, pues es de los que ven medio llena una botella a la mitad. El desánimo hace presa en él mucho más dificilmente que en otras personas, pues por mala que sea su situación, siempre podría ser mucho peor.

Paciente: Tiene la capacidad necesaria para esperar durante largo tiempo sin perder los nervios. Cada cosa lleva un tiempo, y tiempo es lo que le sobra como para arriesgarse a fracasar en sus empresas por unas prisas innecesarias.

Pacífico: Le repugna la violencia y prefiere esperar a agotar todos los demás cauces antes de utilizarla contra alguien. Nunca comienza una pelea y, de ser por él, nadie debería de comenzarla.

Práctico: Todo lo que hace tiene un motivo. Dicha motivación puede ser económica o de simple conveniencia. No tiene inconveniente en realizar actos de cobardía o deshonor si juzga que le serán más útiles que otros más honorables.

Prudente: Actuar con prudencia es la llave de la supervivencia. Un individuo de estas características se encuentra siempre con la duda de si afrontar un peligro o buscar otro camino, y la mayor parte de las veces prefiere buscar dicho camino si le es posible.

Religioso: Sigue a rajatabla los preceptos de su religión, procurando de paso que los cumplan los demás o por lo menos que los respeten.

Reflexivo: Toda acción debe de ser planeada con antelación para llegar a buen puerto y toda decisión debe de ser meditada cuidadosamente antes de ser tomada. Así siempre se obtendrán los mejores resultados y se correrán menos riesgos.

Romántico: Se enamora contínuamente y tiene un concepto muy idealizado del amor, al estilo de los caballeros andantes.

Tímido: Le cuesta relacionarse con los demás, y procura mantenerse en un segundo plano hasta que coge confianza.

Valiente: ¿Huir ante una amenaza? Nunca jamás. Ningún riesgo lo amedrenta ni hay enemigo invencible. Aun así, reconoce que en ocasiones una retirada táctica puede ser los más útil, pero si la acción vale la pena, el riesgo es lo de menos.

Veraz: Considera la mentira como una abominación y siempre es sincero con los demás, de otra forma prefiere callarse.

Rasgos de personalidad negativos (Defectos)

Ambicioso: Siempre está dispuesto a aprovechar cualquier oportunidad de aumentar su poder personal o su nivel social, aún siendo a costa de otros.

Arrogante: Un individuo engreído y altivo, lleno de presunción que suele infravalorar a los demás en comparación suya.

Blasfemo: Ni cree en su religión, ni respeta a los que sí lo hacen. Disfruta injuriando a los creyentes de cualquier culto.

Cobarde: Preocupado sobre todo por mantener su pellejo intacto, huye sin ningún pudor de todo peligro, dejando que sean otros quienes lo afronten. Pedir clemencia, huir, mentir y dejar en la estacada a los amigos son acciones totalmente justificables si su vida está en peligro.

Cruel: Causar daño a los enemigos es algo delicioso, sobre todo si te lo han causado a tí primero. La violencia, la tortura (tanto física como intelectual) y la venganza son cosas que un individuo cruel utilizará sin ningún miramiento contra sus enemigos.

Curioso: Le encanta enterarse de todo y más si se supone que no debería de hacerlo. No parará hasta enterarse de todos los secretos que intenten ocultarle.

Derrochador: Es incapaz de dejar de hacer gastos inútiles, malgastando tanto su dinero como el de todos aquellos que se lo confien. Todo aquello que esté a la venta le parecerá tanto más precioso cuanto más elevado sea su precio.

Desleal: Se trata de un individuo desagradecido que no guarda lealtad a nadie más que a sí mismo. No le gusta traicionar a nadie, aunque puede llegar a hacerlo si se ve apurado.

Despiadado: No perdona nunca la vida a quién le ha causado daño. Sus enemigos suelen acabar su existencia tras un combate con él. Su máxima es "el único enemigo derrotado es el decapitado".

Egoista: Lo contrario al generoso. Se ve a sí mismo siempre en primer lugar y nunca da nada por nada.

Envidioso: Cae presa de los celos en cuando ve que los demás prosperan más que él, llegando a causar

problemas a aquellos que envidia por creer que lo están martirizando adrede.

Fanfarrón: Un fantasma de primera categoría, disfruta comentando una y otra vez cada una de las hazañas que ha cometido, sazonándolas con un poco de exageración. Puede llegar a ponerse chulo con alguien que le puede causar serios problemas sin darse cuenta de esto último.

Frío: No exterioriza sus sentimientos ni permite que los demás se los demuestren. Piensa que son un sintoma de debilidad y prefiere que los que le rodean lo vean como a alguien insensible.

Frívolo: Le gustan los placeres de la vida y se tomo poco en serio las obligaciones. Lo primero es la diversión, para aburrirse ya habrá tiempo en la tumba.

Grosero: Lo contrario al galante, disfruta escandalizando al sexo opuesto con su lenguaje soez y sus modales de cerdo.

Ignorante: No sólo no tiene conocimientos, sino que no se deja instruir, viendo a los que saben más que el como a enemigos que quieren reirse de su incultura.

Impulsivo: Nunca medita las consecuencias de sus acciones, a no ser que lo detengan y se las expliquen. Gusta de actuar rápido, antes de que la situación se enfríe.

Indeciso: Este individuo es incapaz de decidirse rápidamente, siendo todo lo cauteloso que se puede imaginar. Sólo tomará rapidamente una decisión si se ve forzado a hacerlo.

Irascible: Monta en cólera con facilidad si se ve insultado o agraviado en lo más mínimo, aunque puede controlar sus actos perfectamente.

Liante: Suele causar problemas entre los que le rodean a base de sembrar cizaña contando a unos y a otros lo que dicen a sus espaldas.

Loco: Tiene una manera especial de comportarse, que los demás consideran excéntrica como mínimo. Quienes no lo conozcan pueden llegar a pensar que está mal de la cabeza.

Lujurioso: Los placeres de la carne se encuentran a la cabeza de su lista de prioridades. La fidelidad es algo impensable para él y no duda en pagar para obtener placer.

Malhablado: Sus malos modales y su increible capacidad para soltar improperios, blasfemias y palabras malsonantes son sus principales habilidades.

Miedoso: No es un cobarde, sino que las cosas que a los demás les parecen normales, a él lo ponen muy nervioso, como un cementerio, unas catacumbas oscuras, etc... La mayor parte de las ocasiones sus miedos tienen un fundamento superticioso.

Miserable: Lo contrario del derrochador, cada moneda que gasta le duele más que un parto. Cuando más dinero consigue atesorar mejor se siente, pero más miserable se vuelve. Los prestamos son algo impensable para él, a no ser que sean a un interés exhorbitante.

Orgulloso: Se tiene en una estima muy alta y procura mantener su reputación por encima de todo, no realizando acciones que considera por debajo de su nivel, como ayudar a un campesino a cargar un haz de leña. Al contrario que el arrogante, no infravalora a los demás.

Perezoso: Tipo holgazán que odia hacer trabajos de cualquier tipo, aun siendo remunerado por ellos.

Presuntuoso: Un petimetre que goza demostrando a los demás lo magnífica que es su apariencia y lo finos que son sus modales. La vanidad es su principal defecto.

Sanguinario: Supera al cruel con creces, pues disfruta causando daño e incluso la muerte a todo el que se le atraviesa lo más mínimo.

Susceptible: Suele enfadarse cada vez que los demás cometen faltas que para otros no tendrían importancia. Estas personas suelen ser muy gruñonas.

Tracionero: La traición es algo pasable para él si saca provecho de ella, por lo que es capaz de vender a su abuela por algo que le interese siquiera un poco.

Vengativo: Nunca perdona una afrenta, pudiendo esperar años para devolverla con creces.

Violento: Es un tipo irascible que no controla sus actos, liandose a mamporros a la menor oportunidad.

CAPITULO III
EL SISTEMA DE JUEGO

El sistema de juego de Feeria se basa más en las habilidades de los personajes que en el azar, y al crearlo hemos intentado conseguir un sistema que ofrezca sobre todo rapidez, aunque sin descuidar la coherencia. Para que un sistema de juego funcione ambas cosas son básicas, pues un juego de desarrollo lento aburre a los jugadores y permite muy poco desarrollo de la acción por sesión de juego y un juego rápido pero de reglas poco elaboradas se convierte en un simple "matabichitos".

Hasta ahora, los sistemas de juego que eran lógicos tenían dos problemas: su lentitud, merced a multitud de reglas, tiradas, tablas y la dificultad de comprensión que entrañaban. En Feeria esto es totalmente diferente; con una simple tirada de dado basta para hacer un chequeo de habilidad y, con dos, para un turno de combate en el que se considera la parada del adversario, el daño según el tipo de arma y la habilidad del que la esgrime, la protección de la armadura y los posibles modificadores concernientes al combate. ¿Te parece mentira? Sigue leyendo y compruébalo tu mismo.

Como habrás podido ver hasta ahora, cada personaje dispone de unas características y unas habilidades a las que se han asignado unos valores. Estos valores son los que utilizaremos para dilucidar qué acciones pueden hacer los personajes y cuales no están a su alcance. Para ello, utilizaremos la Tabla Básica de Dificultades:

TABLA BASICA DE DIFICULTADES

	Muy Facil	Facil	Normal	Arduo	Dificil	Improbable	Crítico
Sin Habil.	7	9	11	13	15	17	25
Nivel 1	5	7	9	11	13	15	20
Nivel 2	4	6	8	10	12	14	19
Nivel 3	3	5	7	9	11	13	18
Nivel 4	2	4	6	8	10	12	17
Nivel 5	-	3	5	7	9	11	16
Nivel 6	-	2	4	6	8	10	15
Nivel 7	-	-	3	5	7	9	14
Nivel 8	-	-	2	4	6	8	13
Nivel 9	-	-	2	4	5	7	12
Nivel 10	-	-	2	4	5	7	10
Maestro	-	-	-	3	5	7	9

La Tabla Básica de Dificultades tiene dos columnas, una horizontal que indica grados de dificultad y otra vertical que indica niveles de habilidad. Para utilizarla sólo hay que decidir cual es la dificultad de la acción que vaya a ejecutar el personaje, cruzarla en la tabla con el nivel de habilidad que posea y tirar 1D12 para igualar o superar el resultado que marque la tabla. Si el resultado es menor que la dificultad, el intento falla y, en caso contrario, el intento es un éxito. Lograrlo o no depende del nivel de habilidad del personaje.

Si el personaje carece de una habilidad deberá tirar a nivel 0, a no ser que el DJ considere que se trata de una acción realizable con una caracterítica, como levantar pesos. En esta caso utilizará la mitad de la característica como nivel de habilidad. Estos casos se aplican sobre todo a acciones puramante físicas como saltar, levantar pesos, correr, etc... y se denominan enfrentamientos de característica.

Habrás observado que en algunos sitios aparece "-" como resultado. Esto significa que efectúa ese tipo de acción de manera automática, con una excepción: sacar un resultado de 1 durante el combate (ver Pifias en este mismo capítulo y Pifias en el Capítulo V). También habrás observado que algunos resultados son mayores de 12. Esto significa que en circunstancias normales, la acción no está al alcance de un jugador con ese nivel de habilidad, aunque puede suceder que se superen gracias a una bonificación o al uso de PDH (Puntos del Destino de los Héroes).

LA UTILIDAD DE LAS TIRADAS DE DADO

Durante una sesión de juego, nos encontraremos muy a menudo con que tenemos que determinar si un intento de hacer algo es un éxito o un fracaso. Si, por ejemplo, un personaje va a abrir una puerta, el resultado es sin duda un éxito por simple sentido común. Todos sabemos abrir una puerta. En cambio, si la puerta está cerrada con llave y hay que entrar sin producir desperfectos, habrá que forzar la cerradura con unas ganzúas, y esto es algo que no todo el mundo puede hacer. Para estos casos utilizaremos las tiradas de dados, con las que se deberá obtener un resultado dependiendo de lo bueno que sea el personaje en esa habilidad en particular.

Estas tiradas deben de utilizarse siempre que al DJ le parezcan necesarias y tan a menudo como sea necesario. Hay DJs que prefieren utilizar la lógica con las habilidades para reducir el uso de los dados y agilizar el desarrollo de la trama; otros prefieren tirar para todas y cada una de las acciones. Ambos casos están mal, ya que los jugadores notan que, en el primer caso, el DJ es el que está manejando sus decisiones y, en el segundo, dependen totalmente del azar. Lo ideal es un término medio entre ambos métodos, sin dejar de agilizar la trama en sus momentos cumbre, pero también sin dejar que los jugadores sientan que sus personajes utilizan sus habilidades. A los jugadores les encanta tirar dados y presumir de lo altas que son sus habilidades. Si el DJ les priva de ello, no sería raro que llegaran incluso a aburrirse.

Por lo tanto, las tiradas de dado serán algo muy importante para el desarrollo del juego,

así que, amigo DJ, deberás familiarizarte con el sistema de juego y los niveles de dificultad, que te servirán para reducir el factor suerte en gran medida. Una habilidad alta es la mejor garantía de éxito... eso y un dado cargado.

NIVELES DE DIFICULTAD

Los niveles de dificultad son las guías de que se sirve el DJ para saber cual es la cifra que necesitan los personajes para hacer algo en particular. En los siguientes párrafos intentaremos darte unas nociones para que puedas orientarte a la hora de establecer una dificultad para una acción. Cada dificultad enumera los siguientes supuestos: Cerrajería, Fuerza (Levantar peso), Hablar un Idioma, Rastrear y Labia.

- MUY FACIL

- Abrir un candado disponiendo de unas ganzúas y de tiempo ilimitado.
- Levantar dos veces la FUE del personaje en Kgs.
- Pedir una comida.
- Seguir unas huellas en el barro.
- Convencer a un campesino para que te venda unos huevos.

- FACIL

- Abrir una cerradura sencilla disponiendo de ganzúas.
- Levantar cuatro veces la FUE del personaje en Kgs.
- Preguntar por alguna dirección o persona. Conversaciones básicas.
- Seguir unas huellas en particular, estando el rastro reciente (no mas de tres horas).
- Convencer a un guardia para que te deje entrar de noche en una ciudad alegando que eres un honrado mercader y dándole unas monedas.

- NORMAL

- Abrir una cerradura de una casa disponiendo de ganzúas.
- Levantar seis veces la FUE del personaje en Kgs.
- Hablar con alguien de manera normal, sin usar tecnicismos.
- Seguir un rastro en particular en circunstancias normales.
- Convencer a alguien de que te hable de otro, con un pequeño incentivo.

- ARDUO

- Abrir una cerradura de seguridad con ganzúas o una normal sin disponer de ganzúas adecuadas.
- Levantar ocho veces la FUE del personaje en Kgs.
- Mantener una conversación ocultando el acento.
- Calcular la cantidad de jinetes que han pasado guiándose por los rastros.
- Convencer a un posadero de que los ruidos que se oían en tu habitación no eran golpes sino que te has caído de la cama.

- DIFICIL

- Abrir una cerradura normal en cinco segundos o una cerradura oxidada y atascada con algo de tiempo.
- Levantar diez veces la FUE del personaje en Kgs.
- Mantener una conversación fluida de cualquier tipo en ese idioma como si fuera tu lengua natal.
- Seguir un rastro que haya intentado ocultarse.
- Convencer a la guardia de que "acababas de llegar" cuando hay un cadáver a tus pies en un callejón.

- IMPROBABLE

- Abrir una cerradura de seguridad instalada por un maestro cerrajero sin el equipo adecuado.
- Levantar doce veces la FUE del personaje en Kgs.
- Comprender un dialecto local.
- Seguir un rastro de varios días, siempre que no haya llovido.
- Convencer a un guardia de que has matado en legitima defensa a un tipo delante de sus narices, sobornándolo un poquillo.

- CRITICO

- Abrir, en la oscuridad, una cerradura de seguridad instalada por un maestro cerrajero, sin el equipo adecuado, mientras se aproximan un grupo de tipos para cortarte el cuello y tus compañeros te apremian y te gritan para que te des prisa.

- Levantar veinte veces la FUE del personaje en Kgs.

- Hablar fluidamente el idioma y sus dialectos locales.

- Seguir un rastro de varios días de noche, siempre que no haya llovido.

- Convencer a un guardia de que eres el nuevo capitán que acaba de llegar para relevar en el mando al suyo y que te deje el paso libre o lo empapelas.

Los niveles de dificultad son bastante sencillos de comprender en sí:

Muy Fácil significa que la acción es tan sencilla que cualquiera que tenga un conocimiento básico de la habilidad puede efectuarla.

Fácil significa que con un conocimiento básico, un personaje tiene bastantes probabilidades de efectuar la acción.

Normal es la dificultad típica de cualquier habilidad, o sea, para lo que sirve en circunstancias normales.

Arduo ya incluye algún tipo de complicación añadida.

Difícil además añade algún tipo de factor externo como oscuridad, falta de tiempo, etc.

Improbable es algo que necesita verdaderamente de preparación y que se encuentra fuera del alcance de cualquier aficionado.

Por último, **Crítico** incluye todas aquellas situaciones extremas que sean casi imposibles, en las peores circunstancias imaginables.

Por supuesto no hay que tirar los dados para todas las acciones que se efectúan. Se entiende que comer, dormir, y todas las acciones cotidianas de cada día son efectuadas sin problemas, así como moverse de un sitio a otro en condiciones normales, limpiar y afilar un arma, comunicarse con los compañeros y demás acciones tan simples que cualquiera puede hacerlas.

EL TIEMPO EN EL JUEGO

El concepto del tiempo en un juego de rol no se asemeja al tiempo real en el que nos movemos. A la hora de efectuar acciones como un combate, que no suelen durar más de un par uno o dos minutos, el tiempo correrá mas lento para declarar cada acción y efectuarla. Por otro lado, si se va a hacer un viaje a caballo que dura tres días, no vamos a estar tres días sentados a una mesa, sino que , de no ocurrir nada durante el mismo, continuamos la acción directamente en el lugar de destino. En este caso, el tiempo ha transcurrido más rápido para nosotros que para los personajes.

Por todo esto hay tres conceptos de tiempo que utilizaremos principalmente: **Asaltos, Tiempo real y Fundido en negro.**

Un asalto es una medida de tiempo que equivale a 3 segundos de tiempo real y que

utilizaremos sobre todo en combates y persecuciones, así como en acciones de rápido desarrollo.

Tiempo real es la medida que utilizaremos a la hora de hablar con alguien y en aquellos momentos en los que la acción lleva el mismo tiempo que describirla. Un jugador que describa cómo su personaje se acerca a un parroquiano en una posada, lo saluda y lo invita a compartir su mesa y charlar un poco está jugando en tiempo real.

Fundido en negro es como denominaremos a los momentos en los que hacer una espera en asaltos o tiempo real resultaría estúpido, como al cambiar la rueda de una carro o cabalgar entre dos poblaciones. Sencillamente se declara la acción y se hace transcurrir automáticamente el tiempo necesario para ejecutarla.

Puede que todo esto te suene un poco raro si nunca has jugado a rol antes, pero, si es así, pronto descubrirás lo simple que es todo esto y que se pasa de un tipo de tiempo a otro de manera automática, sin darse cuenta y sin que afecte al desarrollo de la partida.

LAS HABILIDADES

En el presente apartado pasaremos a enumerar todas y cada una de las habilidades que puede poseer un personaje, así como la descripción de cada una de las mismas. Las habilidades van encuadradas por las características que las guían.

Habilidades de FUE:

Lanzar: Se utiliza para arrojar todo tipo de objetos con una cierta puntería y, aunque no sustituye las habilidades de armas arrojadizas, su utilidad puede ser mayor, ya que puede ser utilizada tanto para arrear pedradas a diestro y siniestro, como para arrojar un garfio por encima de un muro o como lanzar un arma a un compañero desarmado.

Nadar: Esta habilidad es un grave problema para los jugadores, ya que suelen pensar que no suele hacer falta y muchos prefieren pasar de ella e invertir los puntos en otra más útil. Lo malo es que tienen razón sólo a medias. Nadar no es una habilidad que se use continuamente, pero cuando hay que usarla se echa de menos... y MUCHO. En cuanto a la utilidad de esta habilidad ya puedes imaginarte cual es.

Potencia muscular: Permite al personaje sumar un 50% al peso que puede levantar su personaje, sustituyendo la tirada de FUE por una de esta habilidad. Además, la puntuación en esta habilidad se añade al daño causado en combate con un ataque rompedor (ver más adelante, en el Sistema de Combate).

Saltar: Tanto para saltos de altura como para los de longitud, esta habilidad permite efectuar ese tipo de maniobras. Un personaje puede efectuar saltos de longitud, tomando carrera, de hasta un tercio de su FUE de manera normal, y con esta habilidad añade medio metro por cada categoría de éxito alcanzada. Así pues, un personaje con FUE 15 que obtuviera un resultado Crítico saltaría 8.50 metros. Si además se obtiene una tirada Normal de Correr, se sumará medio metro más al resultado. Para el salto de altura se utilizan las mismas reglas, con la salvedad de que el resultado final deberá dividirse entre cuatro.

Trepar: Es la capacidad para escalar muros, arboles y riscos. El uso de una cuerda bonificará la mayor parte de los casos con un +2 a la tirada, aunque en otros será estrictamente necesario, como al trepar por una pared lisa sin puntos de apoyo. Cada éxito permite ascender metro y medio y un fallo significa una caída, a no ser que se falle por una sola categoría, con lo cual sólo será un resbalón sin consecuencias.

Habilidades de AGI:

Acrobacias: Espectacular donde las haya, esta habilidad permite realizar todo tipo de

piruetas tales como volteretas, saltos a lugares comprometidos (como de una mesa a una lámpara), saltar de un caballo a un carruaje, rodar debajo de una mesa, etc... La habilidad proporciona la precisión necesaria para hacer todas estas cosas y muchas más, pero no aumenta la capacidad de salto de un personaje. Para efectuar acciones acrobáticas que requieran saltos superiores a los normal se debe combinar con la habilidad de saltar.

Contorsionismo: Una habilidad extremadamente útil para personajes que suelen encontrarse en problemas. Proporciona la capacidad necesaria para pasar por túneles o aberturas estrechos, liberarse de unos grilletes o de una presa, introducirse en pequeños espacios y doblarse más de lo normal. A la hora de liberarse de unos grilletes, se entiende que estos sólo aprisionan las muñecas. La flexibilidad requiere de articulaciones y la cabeza carece de ellas, por lo que un grillete que aprisione la cabeza no podría ser evadido con esta habilidad.

Correr: Una especialización, debida a la practica, de la habilidad que todos disponemos. Correr permite aumentar dicha capacidad tanto en velocidad como en resistencia. Un personaje puede correr hasta dos veces su AGI en metros por asalto. Cada nivel de éxito obtenido en esta habilidad aumenta esa cifra en un metro.

Equilibrio: Sirve para mantener el equilibrio tanto en cornisas, cuerdas flojas y demás lugares estrechos sin caerse. También otorga la ventaja a quien la posee de ser más difícil de derribar durante una pelea, ya sea con zancadillas y empujones. De recibir uno de dichos ataques y fallar la tirada de defensa, aún puede hacerse una tirada de equilibrio al mismo nivel de dificultad que el ataque para evitar ser derribado.

Esconderse: Se emplea para pasar desapercibido en cualquier situación, ya sea escondiéndose tras algún obstáculo, siguiendo a alguien o simplemente moviéndose en las sombras.

Esquivar: El sistema más eficaz de defensa contra cualquier tipo de agresión es quitarse de la trayectoria del ataque antes de ser herido. Esquivar tiene la ventaja de ser eficaz en situaciones contra las que otras habilidades de defensa no serían útiles como la carga de una bestia salvaje o los ataques de algunas criaturas de gran tamaño.

Montar: La habilidad para manejar con soltura las riendas de un caballo y mantenerse en su grupa. Un buen jinete puede hacer saltar a su caballo sobre obstáculos, conseguir recorrer más rápidamente las distancias y combatir sobre tan noble animal, ganando las ventajas que ésto otorga.

Sigilo: El complemento ideal para esconderse. Se utiliza para no hacer ruido en circunstancias que requieran silencio, tales como esconderse, deslizarse hasta la espalda de alguien, realizar un registro de una habitación con guardias en las cercanías, etc...

Habilidades de DES:

Arma Cuerpo a Cuerpo (Ataque): Cada habilidad de arma escogida permite batirse con un arma especifica. Para elegirla, consulta la tabla de armas en la sección "EL COMBATE".

Arma Cuerpo a Cuerpo (Defensa): Cada habilidad de arma escogida permite defenderse con un arma especifica. Para elegirla, consulta la tabla de armas en la sección "EL COMBATE".

Arte: El talento para crear obras de arte, imprescindible para pintores, escultores y demás artistas. Al escoger esta habilidad debe elegirse cuál es la rama que se practica. Un artista cotizado puede tener unos buenos ingresos si recibe trabajos por parte de la nobleza o las gentes adineradas.

Artesanía: Esta habilidad es una medida de lo "manitas" que es un personaje, y permite efectuar reparaciones provisionales, vulgo

chapuzas, en cualquier objeto cotidiano. Un arma con el mango roto, una rueda de un carro, unas ropas rasgadas, una coraza abollada... todo puede ser reparado con el equipo necesario. Esta chapuzas son provisionales y aguantarán poco más de lo necesario, rompiéndose, de no ser reparadas por un profesional, en el momento más inoportuno.

Carpintería: El arte del trabajo de la madera para convertirla en objetos de utilidad. Una de las profesiones con más futuro en cualquier ambiente medieval.

Cerrajería: El noble arte de instalar cerraduras para evitar los robos y el no tan noble de abrirlas para cometerlos. Para hacer esto último harán falta unas ganzúas o en su defecto una buena palanqueta. Si se utilizan las ganzúas se podrá dejar la cerradura como estaba, pero una palanqueta romperá la cerradura, siendo evidente la intrusión.

Conducir Carro: El manejo de uno de estos vehículos, tanto durante un tranquilo viaje como durante una persecución.

Falsificar: La mejor manera de conseguir un salvoconducto y otros documentos es esta habilidad. Permite falsificar desde sellos y documentos, hasta la letra de una persona. No es necesario saber escribir si sólo se va a copiar un documento, pero para hacer una carta con la letra de otra persona, sí lo es. Un requisito para efectuar una falsificación es disponer del conocimiento de lo que se va a falsificar, ya sea teniendo una copia o conociendo bien el sello que se va a duplicar.

Forja: La creación a partir del metal de armas y armaduras, así como de otros objetos como cacerolas, sartenes, etc... También permite la reparación de las armas metálicas, lo cual es una buena ayuda debido a los exorbitantes precios de dichas armas.

Malabarismo: La capacidad para hacer malabares con varios objetos, muy útil para todos aquellos que viven de entretener a los demás. Un malabarista es, además, capaz de arrojar objetos con una buena precisión y de recogerlos al vuelo. La habilidad de malabares permite, por lo tanto, lanzar objetos como armas improvisadas al igual que la habilidad de lanzar para derribar objetos estáticos, además de añadir una bonificación a la tirada de daño igual a la mitad de la habilidad de malabares al utilizar la habilidad de lanzar o utilizar un arma arrojadiza. Esto es debido al aumento de precisión en dichos ataques, que permite acertar en partes más vulnerables.

Montar Trampas: Desde algo tan pequeño como un ratón hasta algo tan grande como un oso, todos los animales e incluso los seres humanos y los duendes pueden ser atrapados mediante artilugios tales como lazos, cepos o fosos camuflados. Además se pueden colocar otro tipo de trampas como agujas envenenadas, estacas y demás ingenios más o menos letales. Por supuesto, esta habilidad también permite desmontarlas, una vez han sido localizadas.

Pelea: Otra habilidad de combate consistente en luchar utilizando únicamente las armas naturales de que se dispone, como puños, garras, mordiscos, etc...

Prestidigitación: La mano es más rápida que el ojo, o, por lo menos, en ocasiones. Se emplea para coger y hacer "desaparecer" en las

manos objetos pequeños del tamaño de una moneda o para robar objetos tales como bolsas, llaves y otros objetos parecidos sin ser descubiertos. La tirada de prestidigitación se hace de forma opuesta con una de alerta o de PER/3 y, de ganar el que realiza del robo, la víctima no se dará cuenta hasta que vaya a utilizar la bolsa o el objeto. No pueden robarse de esta manera objetos cuyo peso supere el medio kilo, a no ser que se dé un cambiazo, y aun en este caso, nunca se podrá sustraer algo cuyo peso o volumen resulte demasiado grande para no ser trasladado y ocultado con facilidad.

Primeros Auxilios: La habilidad más parecida a la medicina, en la que se especializan antes o después todos los guerreros que son heridos a menudo. Permite la recuperación de las heridas, la detención de hemorragias y evita infecciones, pero han de ser administrados antes de que transcurra media hora para ser totalmente efectivos.

Trabajo del Cuero: Permite la creación de objetos y armaduras a partir de la piel de animales curtirda. También permite la reparación de dichos objetos con el consiguiente ahorro de dinero.

Tocar Instrumento: Sirve para dominar un instrumento musical en particular y disponer de un cierto repertorio para ejecutar. Todo bardo que se precie debe conocer esta habilidad, necesaria para su trabajo y para componer nuevas tonadas.

Tortura: El fino arte del interrogatorio mediante el método de infligir dolor a la víctima para obligarle a confesar sus secretos. Se realiza una tirada opuesta con la CON/2 de la víctima, penalizada en un -2 si la víctima puede morir por confesar sus secretos y con un -5 si la víctima sabe que morirá inmediatamente después de hacerlo.

Habilidades de PER:

Alerta: Es una medida de la agudeza de sentidos y la rapidez de reflejos del personaje.

Es esa sensación de "algo va mal" cuando te diriges a una emboscada o cuando alguien se te acerca por la espalda, pero no es ni un sexto sentido ni magia. Sencillamente algo a lo que no estas prestando atención te da la pista, como el que los pájaros no cantan, o un ruido, o una sombra o tal vez el brillo de algo en la espesura durante un instante.

Esta habilidad no te dice exactamente que es lo que ocurre (hay una docena de tipos escondidos en los arbustos, cien metros mas adelante) sino que solo te avisa de que algo va a pasar y evita que te sorprendan (esos arbustos de ahí adelante no me gustan nada).

Armas Arrojadizas: Cada habilidad de arma escogida permite la utilización de un arma especifica. Para elegirla, consulta la tabla de armas en la sección "EL COMBATE".

Armas de Proyectil: Cada habilidad de arma escogida permite la utilización de un arma especifica. Para elegirla, consulta la tabla de armas en la sección "EL COMBATE".

Buscar: Sirve para localizar algo dentro de un área especifica que puede estar oculto o a la vista. Sólo se usa para encontrar cosas en espacios pequeños. Para localizar personas u objetos en espacios abiertos se utiliza la habilidad de otear.

Degustar: Una habilidad que mide la agudeza del gusto y el olfato del personaje a la hora de probar algún tipo de comida o bebida, permitiéndole detectar sabores y olores extraños e incluso reconocerlos si los ha experimentado con anterioridad. Cuanto más sutil sea la droga o el veneno que lleve el plato o el liquido, más difícil será reconocerlo.

Escuchar: Una medida de la capacidad auditiva del personaje y la atención que puede enfocar a ese sentido en particular. Con una tirada de escuchar pueden oirse los pasos de un guardia tras una puerta, la conversación de los dos mercaderes de la mesa de al lado, etc...

Ocultar: Esta habilidad sirve para esconder objetos tanto encima propio como en otros lugares y para camuflar a otros personajes u objetos. No sirve para esconderse uno mismo.

Otear: La agudeza visual del personaje con la que puede advertir cosas por las que está mirando atentamente, como un bandido escondido en la espesura, el polvo levantado por unos jinetes alejándose, un letrero semioculto por la vegetación o una persona en particular entre una multitud.

Psicología: Refleja el conocimiento que el personaje establece de los demás basándose en su comportamiento. De esta manera, alguien que use esta habilidad puede darse cuenta de que su interlocutor miente porque se pone nervioso, o que lo está entreteniendo entre que otro tipo se acerca por la espalda por una mirada de reojo o un gesto. Esta habilidad no es perfecta, ni tampoco es, como muchos jugadores piensan, el método para cazar a todos los mentirosos y traidores del mundo, pues las habilidades de labia y elocuencia actúan en su contra, además de otros factores como el que el interlocutor sea un individuo particularmente frío o que solo esté diciendo lo que le hayan contado y él piense que es la verdad. Esta habilidad puede darles a los jugadores la pista que estaban buscando o sumirlos en la más completa confusión. Amigo DJ, aprovéchate de ello.

Rastrear: Se utiliza para hallar, identificar y seguir los rastros dejados tanto por animales o bestias de todas clases como de seres humanos, carros y otros vehículos terrestres. Los rastros son más difíciles de seguir cuanto más tiempo haya pasado desde que se dejaron. La lluvia y otros factores meteorológicos pueden borrar un rastro en cuestión de minutos.

Precisión: Esta habilidad, que sólo utilizan aquellos personajes que tienen poderes mágicos, y de salida sólo pueden adquirir los duendes, es la que se utiliza para apuntar con todos aquellos poderes que sirven para causar daño a distancia y no utilizan una habilidad de armas para ser utilizados. Este es el caso de los ácaros de fuego de las Ménades o el Castigo del cielo de los Unicornios. Para más información, consulta la sección "EL COMBATE".

Habilidades de MEN:

Alquimia: Esta habilidad engloba todo tipo de manipulaciones y refinamientos de componentes alquímicos para la obtención de elixires, ungüentos, drogas y venenos. Con esta habilidad se pueden crear todo tipo de elixires con hierbas, destilar venenos de origen tanto vegetal como animal y sus respectivos antídotos, o crear ungüentos para tratar algunas dolencias. Sin embargo, de por sí sola, esta habilidad no tiene demasiada utilidad, ya que para saber qué hierbas utilizar hará falta Conocimiento vegetal y para los antídotos hará falta Medicina.

Conocimiento del Mundo: Esta habilidad mide lo bien que conoce el personaje el mundo

que le rodea, dándole una idea a nivel geográfico y político y a grandes rasgos de cada uno de los reinos. Además tendrá un conocimiento más especializado de su propio reino, pudiendo reconocer escudos herádicos, las ciudades y localizaciones de más interés y las personalidades tanto a nivel político como cultural, económico y religioso. Como es obvio, esto último es una competencia sólo de los personajes humanos.

Conocimiento Vegetal: El conocimiento necesario para saber qué plantas son comestibles, cuales son venenosas, cuales son peligrosas y los efectos que tienen. Con esta habilidad se pueden encontrar hierbas y plantas tanto venenosas como curativas y saber a grandes rasgos cómo utilizarlas, aunque para extraer todo su potencial, harían falta las habilidades de alquimia y medicina.

Etiqueta: El conocimiento de las reglas de comportamiento en sociedad y el "savoir faire" del personaje. Un personaje que no sepa comportarse ante los nobles corre el riesgo de ser tratado como un patán y de verse aislado. Un espía que pretenda hacerse pasar por un noble, no podrá hacerlo sin la ayuda de esta habilidad. Así pues, esta habilidad se considera la barrera entre los ignorantes plebellos y los nobles y cortesanos.

Idiomas: Todos los personajes duendes conocen su propio idioma, el Feeren, aunque el idioma más hablado es la lengua oficial del Gran Imperio de Breda, el Bredaico y tanto personajes humanos, como duendes lo conocen. Los demás idiomas que se hablan en los reinos están emparentados con éste y son:

- **Caskirio antiguo:** Utilizado en la corte de dicho imperio y practicamente en desuso en la vida cotidiana.
- **Qasir** o idioma de las caravanas, hablado en Qatamar y Qalasir y por todos los mercaderes que aspiran a hacer fortuna allí.
- **Lengua de las tribus** que no es sino un curioso cruce entre el Caskirio antiguo, el Bredaico y un tercer idioma ya desaparecido.
- **Gamur** o lengua de los ladrones que comprende cualquier idioma utilizándolo como tapadera y una serie de gestos, ademanes y movimientos de dedos imperceptibles al profano que representan la auténtica conversación.
- **Nórdico**, el idioma de las tribus Frigias.

Leer/Escribir: Si estás leyendo estas líneas, damos por hecho que sabes para qué sirve esta habilidad. El conocimiento de esta habilidad basta para poder escribir en todos los idiomas que conozca el personaje, puesto que es natural que si aprende a hablarlo, también aprenda a escribirlo.

Lectura de Runas: Esta habilidad se utiliza para tener el conocimiento necesario para comprender y saber utilizar y pronunciar las runas de poder de todo tipo de artefactos rúnicos, creados por duendes, hechiceros y nigromantes, aunque lleva su tiempo. Para mayor información acude al CapítuloVIII. Un maestro en esta habilidad puede trazar runas de poder.

Leyendas: Una medida de cuanta sabiduría popular de este tipo conoces, que puede ser muy útil para conocer a las bestias legendarias como los dragones o los grifos o para conocer datos sobre la vida de un héroe o un lugar donde ocurran sucesos extraños o las actuaciones de nigromantes y hechiceros.

Manejo de Animales: Conocimientos básicos para curar, tratar y entrenar animales domésticos como caballos, halcones, perros, etc... Al adquirir la habilidad debe especificarse para que tipo de animales está indicada, pues no se entrena igual un caballo que un halcón.

Medicina: Sirve para tratar los problemas médicos de la gente, tanto los causados por heridas, como por venenos y enfermedades. Un personaje que sepa de medicina puede reconocer los efectos de un veneno y una droga y conseguir un antídoto a partir del veneno para ayudar a resistir los efectos del mismo. Además

conoce los secretos de algunas plantas curativas y como administrarlas para obtener los mejores efectos.

Memoria: Utilizaremos esta habilidad cada vez que los jugadores intenten recordar algo referente a sus vivencias y que no hayan apuntado convenientemente. Cuanto más tiempo haya pasado desde que ocurrió el hecho y cuanto más difícil fuera de recordar, mayor será la dificultad de la tirada.

Navegación: Conocimientos básicos para el manejo de cartas náuticas y las ordenes que deben impartirse para guiar un barco, así como para manejarlo. Los típicos marinos tienen esta habilidad a niveles bajos y los mandos a altos niveles.

Supervivencia: Se emplea para encontrar agua, comida y refugio en ambientes hostiles. Con esta habilidad un personaje puede evitar morir de hambre si se pierde en las montañas o encontrar la fuente de agua más cercana en cualquier lugar, guiándose por su instinto y las reacciones de los demás seres vivos. Además puede utilizarse para orientarse.

Habilidades de CAR:

Actuar: Sirve para simular estados de ánimo, emociones y hacerse pasar por alguien diferente a quién realmente es, incluyendo la realización de ademanes, formas de expresión sofisticadas, la utilización de un acento y otros detalles para dar credibilidad a la actuación. Los papeles dependerán de las habilidades del actor. Si tiene conocimientos de medicina podrá hacerse pasar por un médico, pero sin la habilidad de etiqueta sería imposible hacerse pasar de una forma creíble por una dama de la corte. La última palabra en estos casos siempre la tendrá el DJ.

Bajos Fondos: El conocimiento que tiene entablado un personaje de la cara oscura de las ciudades, tan útil como peligroso. Gracias a esta habilidad un personaje puede encontrar a quien le falsifique un lacre, comprar bienes robados, adquirir drogas y venenos y conseguir información de soplones. Una pifia pondría en serios apuros al que la cometiera, pues los ladrones y otras gentes de peor ralea son muy desconfiados y tienden a ser expeditivos cuando algo les huele mal.

Cantar: Otra de las habilidades necesarias para los bardos, de las que normalmente comen. Sirve para cantar de manera entonada y disponer de un buen repertorio de canciones populares, algunas de ellas de cosecha propia.

Disfrazarse: La habilidad necesaria para caracterizarse o caracterizar a otros como otro individuo diferente al que se es, por lo menos a simple vista. Para la interpretación hacen falta habilidades como actuar o labia. Se necesitan las ropas y complementos que requiera el disfraz, aunque con tiempo pueden adquirirse o fabricarse.

Elocuencia: Representa la capacidad de un individuo para convencer a otro de algo que tiene una base lógica, de una manera racional. Con elocuencia se puede dar a entender que uno es una persona digna de crédito y la víctima tarda bastante tiempo en darse cuenta de la verdad o queda totalmente convencida, aunque requiere más tiempo que la labia.

Interrogatorio: La habilidad para, mediante amenazas o de manera sutil, extraer información a un individuo que se niega a proporcionarla sin llegar al extremo de la tortura, aunque puede haber un cierto uso de violencia cuyos efectos no serán irreversibles como quemaduras o amputaciones.

Labia: Esta habilidad representa la capacidad del personaje para engañar de manera sutil o descarada a otros personajes. Esta habilidad requiere poco tiempo, mucha palabrería y ninguna base de verdad. Se trata de convencer a la víctima a base de gestos y parloteos para que haga lo que se espera de ella. Al contrario que con elocuencia, la víctima suele darse cuenta del engaño pocos momentos después, en cuanto le da un par de vueltas a la cabeza y se da cuenta de que hay piezas sueltas en el planteamiento.

Liderazgo: Es la capacidad de un personaje de dar ordenes a los demás. Se requiere que lo que se quiera que hagan sea beneficioso para todos, o así lo crean todos, de manera que acepten las ordenes de buen grado. También vale para intimidar a aquellos cuyo nivel social esté por debajo del tuyo.

Regateo: La habilidad principal de los comerciantes, esa pandilla de ladrones que roban a la luz del día en los mercados sin que la guardia haga nada por detenerlos. Con esta habilidad se pueden obtener mejores precios a la hora de vender o adquirir bienes. El regateo es algo muy común en el mercado y los mercaderes que traen artículos de lujo elevan los precios en previsión de posibles regateos. Nada alegra tanto a un cliente como la sensación de haber ahorrado unas monedas, sin saber que ha pagado de más.

Seducción: El arte de establecer relaciones con el sexo opuesto. A la hora de efectuar una seducción hace falta seguir los siguientes pasos:

- Tirada a nivel fácil para la primera impresión.
- Tirada a nivel normal durante la conversación, con un malus de hasta -5 si la conversación no agrada a la pareja.
- Tirada a nivel arduo para los primeros escarceos, con un bonus o malus de entre +5 hasta -5 dependiendo del nivel social de la pareja, sus intenciones, su nivel de castidad , la educación, la reputación del personaje y las prisas que tenga.
- Tirada a nivel Difícil para enamorar a la pareja, con unos bonus o malus como los anteriores.

Estos pasos indican que el amor es algo más que aquí te pillo y aquí te mato. Para eso ya existen los burdeles. Además no es lo mismo seducir a una camarera acostumbrada a irse a la cama con el primero que le de unas monedas que a una hermosa doncella, hija de un caballero y en edad casadera.

ACCIONES MÚLTIPLES

Hasta ahora hemos visto cuáles son y para qué sirven las habilidades, así como de qué manera utilizar la Tabla Básica de Dificultades. También sabemos cómo medir el tiempo. Ahora vamos a pasar a algunos casos especiales del uso de habilidades.

Normalmente, el jugador que quiere efectuar una acción sólo efectuará dicha acción y el DJ únicamente deberá estimar la dificultad necesaria y exigir una tirada de dados para comprobar el éxito o el fracaso del intento. ¿Que es lo que ocurre cuando un jugador quiere efectuar más de una acción a la vez?. En este apartado intentaremos explicarlo.

Lo primero es comprobar que ambas acciones puedan efectuarse en conjunto. Nadar y correr, por ejemplo, son dos acciones incompatibles, aunque forzar un mecanismo y escuchar si alguien se acerca por el corredor son perfectamente compatibles. Una vez que hemos verificado que es posible efectuar las acciones juntas, entonces deberemos de reducir las habilidades en dos niveles por cada acción extra que se quiera hacer. Esto refleja el tener que dividir la atención entre más de una acción, lo que reduce las probabilidades de éxito de todas ellas.

Ejemplo: Falael quiere entrar furtivamente en la habitación de Hairnon Viperin, un del que sospecha que es un espía de Bredamir XV, el rey de Breda, para buscar algún indicio que le permita confirmar sus sospechas. Se encuentra en el pasillo del piso superior de una posada y no quiere verse descubierto, por lo que estará atento por si alguien sube a la vez que fuerza la cerradura. Al efectuar dos acciones juntas, tiene un penalizador de -2 Nv a ambas habilidades. Si además quisiera hacer el mínimo ruido posible, tendría que utilizar su Sigilo, con lo que ya estaría haciendo tres acciones simultáneas, acumulando un malus de -4 Nv a todas las acciones.

Esto que hemos explicado hasta ahora sirve para aquellas acciones que son compatibles, y que en su mayor parte serán una acción física o activa y una serie de actividades pasivas, pero cuando varias de las actividades compatibles son activas, las molestias pueden ser mayores. En este caso las penalizaciones se doblan, reduciendo la habilidad en -4 Nv. También puede ocurrir que las acciones se

complementen perfectamente, en cuyo caso no hay penalización en absoluto.

Ejemplo: Falael ha conseguido entrar en la habitación de Hairnon y está registrándola cuando se da cuenta de que alguien está a punto de entrar. Como no quiere ser descubierto va a intentar quitarse de enmedio rápidamente, por lo que utilizará sus habilidades de Sigilo y Acrobacias para rodar hasta debajo de una cama que hay al otro lado de la habitación. Como ambas acciones son casi opuestas, ya que el uso de acrobacias necesita de acciones enérgicas y no delicadas, ambas habilidades reciben una penalización de -4 Nv. Muy difícil lo va a tener nuestro amigo. Si hubiera tenido un lugar cerca donde esconderse podía haberse deslizado en silencio hasta él y haberse escondido, acciones que son complementarias y que no ofrecen ninguna penalización.

COMPLICACIONES Y MODIFICADORES

Hay otras causas ajenas a la voluntad de los personajes que pueden variar sus posibilidades de éxito. Se trata de las complicaciones que en cualquier situación pueden surgir. No es lo mismo hacer una acción en un ambiente tranquilo que tener que apresurarse o hacer la misma acción en la oscuridad. A estas molestias las llamaremos complicaciones y según su grado de molestia las dividiremos en **complicaciones leves, complicaciones graves y complicaciones críticas.**

Complicaciones leves son aquellas que molestan aunque no son decisivas para el desarrollo de la acción, como ruidos fuertes, un ligero nerviosismo, una penumbra molesta, y otras cosas similares. Estas circunstacias penalizan al que realiza la acción en -1 Nv de habilidad mientras la molestia persista.

Complicaciones graves son aquellas que dificultan terriblemente la acción que se va a efectuar, con lo que las probabilidades de éxito se resienten enormemente. Se trata de cosas como la oscuridad, el uso de herramientas de baja calidad, el apresuramiento, encontrarse en una posición forzada y demás problemas por el estilo. Estas complicaciones elevan el nivel de dificultad requerido para la acción en un nivel.

Complicaciones críticas son aquellas que parecen haber sido creadas para imposibilitar al personaje para efectuar la acción, de manera que solo un éxito crítico le permitirá conseguir superarlas. Los ejemplos más claros son abrir una cerradura con la punta de un cuchillo, mantener el equilibrio en una cornisa durante un temblor de tierra y otros problemas parecidos. Hay que recordar que son acciones casi imposibles y que conseguir efectuarlas depende sobre todo de lo experto que sea el personaje en esa habilidad y de la suerte que tenga en ese momento.

Hay otro tipo de acciones de las que no hemos hablado: las acciones imposibles. Estas son las que nadie puede lograr como saltar 30 metros de longitud o robar un carro a quién lo va conduciendo sin que se dé cuenta. Este tipo de acciones se pueden reconocer porque tras ser declaradas por el jugador, el DJ le contesta siempre: ***"¿Tu eres bobo o te lo haces?".***

Todas estas complicaciones penalizan a los jugadores, pero también hay modificadores positivos. Todo depende de cómo se las ingenien los jugadores para conseguirlas, y puedes dar por seguro que se las ingeniarán. La tarea de juzgar qué bonificación le corresponde a un personaje por hacer algún tipo de acción con una ayuda es tarea del DJ, que puede guiarse por los siguientes ejemplos:

- El uso de algún tipo de objeto que esté diseñado para esa acción, como una cuerda para trepar, un trozo de madera para agarrarse mientras se nada, etc.. ofrece una bonificación a la tirada de dado de hasta +3.

- Dedicar algún tiempo extra para preparar la acción o usar otra habilidad para complementarla, como seducir a la hija del posadero antes de pedirle la llave de la habitación de otro huésped ofrece un modificador de +2 en la tirada de dado

- Una buena interpretación al usar una habilidad de Car también ofrece modificadores. Si en vez de decir "La engaño para que me dé la llave", el jugador se preocupa de describir cómo la engaña ("Sé que puede parecerte extraño, pero ese tipo es el hombre que me robó el mensaje que tenía que llevar a mi amo y si no me das la llave, perderé mi empleo y quizá mi vida. Te aseguro que nadie sabrá que tú me la diste..."), se hará acreedor a una bonificación que puede ascender hasta +2 a la tirada del dado.

Por la misma razón, una pésima explicación podría penalizar la misma acción.

Aparte de los mencionados hay otro tipo especial de modificadores: cuando hay que aplicar modificaciones ya sean positivas o negativas a niveles de habilidades que ya se encuentran en su máximo o en su mínimo. En estos casos se aplicarán directamente a las tiradas del dado.

Ejemplo: Woden quiere seducir a la hija de un campesino, lo cual tratándose de alguien como él, no es tarea fácil. Al carecer de la habilidad de Seducción, usará la hilera del nivel 0. Además acaba de llegar a la aldea y ha tenido un encuentro con unos salteadores a los que derrotó, pero al coste de quedar salpicado de sangre, lo cual empeora todavía más el aspecto del enorme bárbaro. Todo esto, unido a sus casi inexistentes costumbres higiénicas, hace que despida un poco agradable hedor que podría ser catalogado como complicaciones graves, restando -2 Nv a su habilidad. Como dicha habilidad es 0 y no puede bajar más, la penalización será aplicada a la tirada del dado.

LOS CRITICOS Y LAS PIFIAS

Un éxito crítico sucede cuando un personaje obtiene una tirada tan buena que indica que resuelve la acción de la mejor manera posible, lo cual le trae algún beneficio extra como una mayor duración en el efecto de la acción, una mejor calidad del resultado o una menor inversión de tiempo en efectuarla. Para obtener un éxito crítico basta con conseguir alcanzar el resultado que marca la última columna de dificultades, llamada Dificultad Crítica, ya sea mediante una tirada natural o mediante modificadores positivos.

Una pifia es todo lo contrario. Sucede cuando un personaje obtiene un resultado tan malo que indica que no sólo no efectúa la acción, sino que encima empeora su situación. Para obtener una pifia hace falta sacar, en primer lugar un 1 natural en el dado de doce caras o no llegar a obtener un resultado Muy Fácil. Si esto ocurre, el personaje puede hacer una tirada para evadir la pifia, tirando de nuevo dicha habilidad a nivel Normal.

De conseguirlo se evita cometer la pifia, pero un fracaso indica que se ha incurrido en ella. De nuevo será tarea del DJ decidir sus efectos, sabiendo que debe ser un fallo estrepitoso: alguien trepando se caería, un corredor tropezaría e iría a para al suelo, un personaje intentando convencer a otro diría algo que lo irrita, etc... Un factor a tener en cuenta

es el que los personajes con un nivel de Maestro en una habilidad nunca pifian.

Ejemplo: Habíamos dejado a Woden intentando seducir a una mozuela en una posada. El jugador que lo maneja tira los dados y obtiene un 8, que con el -2 de penalización queda en un 6, un muy mal resultado, que aún no siendo un 1 viene a ser lo mismo. Como necesitaba un 7 para obtener un resultado Muy Fácil, puede haber cometido una pifia, por lo que tira de nuevo obteniendo un 9, un resultado menor al 11 que figura en la columna de la Dificultad Normal. Woden se ha acercado a la chica y le ha dicho: " ¿Qué tal si traes unas cervezas y nos las bebemos después de pasar un buen rato juntos? Jo, jo , jo..". La hija del posadero le demuestra que su proposición no le interesa derramándole la jarra que le iba a servir por encima de la cabeza, dejandolo echo una sopa entre las risas de los parroquianos. Si hubiera sacado un 11 se hubiera librado.

LOS PUNTOS DEL DESTINO DE LOS HEROES

Los PDH son, como ya dijimos, una manera de expresar la capacidad que tienen los héroes en momentos peligrosos para escapar a la muerte. Su utilización puede salvar a un personaje de una muerte segura, aunque no lo hacen inmortal ni mucho menos.

Para utilizar los PDH sólo hay que declarar su uso antes de efectuar la tirada. Cada uno de los puntos que se usen, se convertirá en un modificador positivo de +1D4, con lo que se pueden obtener resultados superiores a 12. Una vez utilizados, los PDH. Se pierden hasta que se ganen más por medio de la experiencia. Para más información acerca de cómo se consiguen PDH, acude al Capítulo VII: Experiencia.

Los PDH pueden ser utilizados para todo tipo de jugadas en las que pueda intervenir la fuerza de voluntad de los personajes, pero no pueden hacer que suceda algo imposible. Así pues, por muchos PDH que se gasten, un personaje no puede derribar una torre de una patada, ni atravesar un océano a nado y mucho menos hacer que un mercader le pague por comprar sus mercancías. Son una medida de su voluntad y su suerte, no una máquina de hacer milagros.

Un personaje que no tenga PDH en su reserva puede recibirlos en un momento de dificultad de otros personajes, pero con varias restricciones:

1- Deben de especificarse cuántos PDH se transfieren al otro jugador.

2- De sobrar PDH tras la tirada, el jugador que los presta no los recupera, si no que se pierden. Así, si un jugador presta 4 PDH a otro para obtener un resultado y después sólo hacen falta 2, los 2 restantes se pierden.

3- El personaje que los presta debe de estar presente durante la acción. Esto representa que el personaje apoya a su amigo, ya sea alentándole o dándole un aviso importante.

Los PNJ´s también tienen PDH, dependiendo de su importancia. Un campesino tendrá un PDH con suerte, y un PNJ importante puede tener tantos o más que cualquier PJ. No existe un número máximo de PDH que puede tener un personaje, tanto jugador como no jugador. De hecho, existen PNJ´s que tienen una cifra superior a la centena. Cuantos más PDH tenga un personaje, mejor preparado estará para sobrevivir en cualquier circunstancia.

CAPITULO IV
HABILIDADES MAGICAS

Todos los habitantes originarios del continente de Arkhadel, o sea los hijos de Mediodía y Medianoche, disponen de una capacidad para manipular la energía de su entorno y producir algunos efectos con ella. A estos efectos se les denomina "mordet", que en idioma Feérico significa literalmente "truco". Los humanos también conocen la palabra "mordet" de sus leyendas y la identifican como "maleficio", debido a que la mayor parte de las leyendas humanas tratan a los duendes como seres traviesos y perversos.

En este capítulo se describirán todas las habilidades mágicas a las que pueden acceder los PJs. Las habilidades de los Hijos de Medianoche se tratarán más adelante, en un capítulo dedicado a ellos.

DESCRIPCION DE LOS MORDETS

Las descripciones de los diferentes mordets siguen siempre el siguiente orden:

- **Nombre:** Describe el nombre por el que identifican los duendes el mordet.

- **Descripción:** Aquí se describe el efecto del mordet a nivel descriptivo, o sea el que deberá de utilizar el DJ para ofrecer a los jugadores una descripción adecuada de los efectos que produzca el mordet.

- **Nivel:** Al igual que las habilidades normales, algunas de las habilidades mágicas pueden ser escogidas a niveles superiores, con lo que se hace necesario un apartado en el que se especifique a cuantos niveles se puede acceder en cada mordet. Si aquí se especifica un número, ése es el máximo de niveles que se pueden alcanzar. Si, por el contrario, aparece la palabra "Ninguno", el poder sólo tiene un efecto, y no puede ser aumentado.

- Efecto: Es una descripción, en términos de juego, del mordet utilizado, en la que se ofrecen datos como el daño causado, la velocidad de vuelo o su duración, por poner algunos ejemplos.

Mordets de los Elfos

- Nombre: Arco de la Luz

Descripción: El elfo tensa su arco sin utilizar flecha alguna e invoca energía benigna de su alrededor para crear una flecha de luz plateada que debe de ser disparada de inmediato contra un objetivo, y que dejará una estela de chispas plateadas entre el atacante y la víctima. Una flecha de luz ilumina con una luminosidad equivalente a la de una lámpara de aceite durante todo el asalto en el que es utilizada.

Nivel: 8

Efecto: El proyectil de luz produce un daño básico de 5 puntos por cada nivel que se posea y se emplee. El proyectil daña a todas la criaturas que sean malignas en mayor o menor grado. Las criaturas que sean malignas reciben el daño completo, pero las que tienen tanto bien como mal, entre las que contamos a los humanos y las criaturas del Bestiario, solamente reciben medio daño. Su alcance efectivo es de 100 metros.

- Nombre: Armadura de pureza.

Descripción: Este mordet trae a la existencia un aura de luz plateada que rodea al elfo y lo protege de las heridas que pudiera recibir. Una vez invocada, la armadura de pureza resplandece alrededor del elfo con una luz plateada que ilumina un área de 5 metros de radio, de una intensidad equivalente a la de una antorcha.

Nivel: 10

Efecto : La armadura recibe el daño que traspase la armadura normal del elfo, convirtiendo golpes letales en simples rasguños hasta que se supera su nivel de resistencia. A efectos de juego, la armadura resiste 20 puntos de impacto por cada nivel. La armadura de pureza dura hasta que es destruida o hasta que el elfo la cancela, no pudiendo durar de ninguna forma más allá de una hora.

- Nombre: Convocar arma

Descripción: El elfo extiende sus manos y, tras visualizarla mentalmente, llama a su arma por su nombre y la invoca con la formula "Acude a mi llamada". El arma se materializa como una silueta plateada, que pierde su brillo en pocos segundos.

Nivel: Ninguno.

Efecto: El elfo debe unir su espíritu al arma que quiere invocar en el futuro, dándole un nombre. Sólo se puede hacer esto con un arma al mismo tiempo. Una vez terminado el ritual, que lleva quince minutos, el elfo podrá utilizar este mordet para convocar a su arma desde cualquier confín del mundo, a menos que sea destruida. El arma es teletransportada a las manos de su dueño, siendo éste efecto permanente.

- Nombre: Espada de la Luz.

Descripción: A través del brazo del elfo, una llamarada azulada inflama el filo del arma, que irradia una luz plateada durante toda la duración del mordet. El fuego del arma no inflama materiales combustibles pero produce una sensación de un frío inconmensurable a las criaturas malvadas.

Nivel: 10

Efecto: El mordet tiene la propiedad de causar daño a las criaturas que contengan mal en su interior, produciendo doble daño a dichas criaturas con cada impacto que reciban. El efecto dura tantos asaltos como nivel posea el elfo en este mordet.

- Nombre: Potenciar el físico propio.

Descripción: Este mordet no tiene ningún efecto visible externo.

Nivel: 10

Efecto: Incrementa una característica física en un punto por nivel, pudiendo usarse para aumentar el nivel de las habilidades que dicha característica guíe en un tercio del nivel utilizado, redondeando hacia abajo.

Las características físicas son FUE, DES, AGI y RES. Se pueden dividir los puntos del incremento entre varias características. La duración del mordet es de 1 minuto.

- Nombre: Sanar Cuerpo Propio.

Descripción: El elfo coloca su mano sobre las heridas que desea sanar, y con ella proyecta una suave radiación azulada que va curando las heridas a ojos vista.

Nivel: Ninguno.

Efecto: Puede sanar hasta 25 puntos de vida o una rotura, pero no amputaciones. En este ultimo caso, curará los puntos de vida, pero no hará crecer otro miembro. El efecto tarda en producirse un minuto por punto de vida sanado, y el elfo debe de estar totalmente inmóvil.

Poderes de los Falquiones:

- Nombre: Amistad con el viento.

Descripción: Con este mordet, el falquión se transforma de su falsa forma humana a su auténtica, aunque llamativa forma de hombre-halcón. En esta forma, puede volar simplemente con batir sus alas como cualquier ave.

Nivel: Ninguno.

Efecto: Con forma de hombre-halcón, un falquión puede utilizar tanto su habilidad para volar como sus espolones que causan el daño de garras. El cambio se realiza en un asalto, pudiendo comenzar a volar al final del mismo. Una vez transformado, no puede volver a tomar forma humana si no conoce el mordet "Enmascarar aspecto". La velocidad base de vuelo es tres veces su velocidad en tierra.

- Nombre: Gorgeo de las aves.

Descripción: El falquión emite los sonidos necesarios para comunicarse con un tipo de pájaro y puede conversar con él.

Nivel: Ninguno.

Efecto: Este mordet tiene dos efectos. El primero es el de poder hablar con un pájaro por espacio de tres minutos, pudiendo hacer

un trato con él. Las aves aceptarán cualquier trato con el que puedan salir ganando, y no se sacrificarán. En cuanto a su lenguaje, no conocen los nombres de los objetos que usan los humanos, aunque pueden reconocer descripciones. El segundo efecto de este mordet es el de hermanar al Falquión con un ave, que podrá aprender instrucciones simples en el lenguaje Bredaico, aunque para poder darle instrucciones complejas se deberá utilizar este mordet. Si se utiliza el segundo efecto, sólo se podrá estar hermanado con un ave y se perderá la capacidad de utilizar el primero. El pájaro será tan fiel a su "hermano" como lo sea éste con él.

- Nombre: Arco de la Luz

Descripción: El falquión tensa su arco sin utilizar flecha alguna e invoca energía benigna de su alrededor para crear una flecha de luz dorada que debe de ser disparada de inmediato contra un objetivo, y que dejará una estela de chispas doradas entre el atacante y la víctima. Una flecha de luz ilumina con una luminosidad equivalente a la de una lámpara de aceite durante todo el asalto en el que es utilizada.

Nivel: 10

Efecto: El proyectil de luz produce un daño básico de 6 puntos por cada nivel que se posea y se emplee. El proyectil daña a todas la criaturas que sean malignas en mayor o menor grado. Las criaturas que sean malignas reciben el daño completo, pero las que tienen tanto bien como mal, solamente reciben medio daño. Su alcance efectivo es de 100 metros.

- Nombre: Convocar Arco.

Descripción: El falquión extiende sus manos y, tras visualizarlo mentalmente, llama a su arco por su nombre y lo invoca con la formula "Acude a mi llamada". El arco se materializa como una silueta dorada, que pierde su brillo en pocos segundos.

Nivel: Ninguno.

Efecto: El falquión debe unir su espíritu al arco que quiere invocar en el futuro, dándole un nombre. Sólo se puede hacer esto con un arco al mismo tiempo. Una vez terminado el ritual, que lleva quince minutos, el falquión podrá utilizar este mordet para convocar a su arco desde cualquier confín del mundo, a menos que sea destruido. El arco es teletransportado a las manos de su dueño, siendo éste efecto permanente.

- Nombre: Enmascarar Aspecto.

Descripción: Tras cerrar los ojos y concentrarse, el falquión comienza a transformarse en un humano. Sus patas se transforman en piernas y sus alas van menguando hasta desaparecer. Este cambio sólo ocupa pocos segundos. Su apariencia humana es siempre la misma que hubiera escogido la primera vez que enmascaró su aspecto.

Nivel: Ninguno.

Efecto: Transforma al falquión en humano, permitiéndole pasar por uno de ellos, pero privándole de su capacidad para volar y se sus espolones. El cambio es permanente hasta que sea negado por un mordet de "Amistad con el viento".

- Poderes de los Unicornios:

- Nombre: Alas del Pegaso.

Descripción: Al utilizar este mordet, al unicornio comienzan a crecerle dos alas blancas mientras que su cuerno va empequeñeciéndose al mismo tiempo. En cuanto las alas están completas, el cuerno ha desaparecido totalmente, habiéndose transformado el unicornio en la criatura que los humanos llaman Pegaso, el caballo alado, y pudiendo volar mediante el batir de sus alas.

Nivel: Ninguno.

Efecto: En esta forma, el unicornio puede volar a una velocidad base del triple de su índice de movimiento humano. El unicornio puede volver a tomar su forma normal cuando lo desee, pero mientras no lo haga no podrá utilizar ninguno de sus otros poderes. Esto es debido a que el cuerno del unicornio es la base de su poder.

- Nombre: Atajo.

Descripción: El unicornio comienza a galopar y su figura se desdibuja poco a poco en el aire hasta desaparecer. Allí donde aparece, sencillamente hay una suave luminosidad de la que emerge el unicornio.

Nivel: 6

Efecto: El unicornio se teletransporta hasta un lugar que conozca o pueda ver, dentro del alcance que le permita su nivel. Con un Nivel 1 puede teletransportarse hasta 100 m, con un Nivel 2 hasta 500 m, con un Nivel 3 hasta 1000 m, con un Nivel 4 hasta 5 km, con un Nivel 5 hasta 10 km y con un Nivel 6 hasta 50 km. El unicornio puede transportar también a su jinete, si es que lleva a alguno. Si el unicornio no tiene un espacio de al menos 10 metros para comenzar su galopada, no podrá tomar el Atajo. Si el unicornio se teletransportará a un lugar en el que haya algún objeto sólido, muere en el acto.

- Nombre: Castigo del cielo.

Descripción: Del cielo cae sobre el cuerno del unicornio un rayo que sale proyectado seguidamente contra su víctima, que recibe el impacto de un rayo de energía benigna. Tras recibir el impacto, el cuerpo de la víctima es recorrido durante breves instantes por pequeñas ráfagas chisporroteantes de electricidad estática.

Nivel: 10

Efecto: El daño del rayo es de 6 puntos por nivel, ignorando las armaduras metálicas. El efecto de la caída del rayo del cielo es puramente óptico. Este poder puede ser utilizado en el interior de edificios y en lugares subterráneos igualmente.Si es utilizado en el agua, el unicornio se electrocuta a sí mismo y a quienes se encuentren a tantos metros como

nivel de rayo posea, produciendo un daño automático de 25 por nivel, sin tirada de precisión alguna. Su alcance es de 50 metros.

- Nombre: Lanza del Paladín de la Luz.

Descripción: Una llamarada azulada inflama el cuerno del unicornio, que irradia una aureola plateada durante toda la duración del mordet. El fuego del arma no inflama materiales combustibles pero produce una terrible sensación de dolor a las criaturas malvadas.

Nivel: 10

Efecto: El mordet tiene la propiedad de causar daño a las criaturas que contengan mal en su interior, produciendo doble daño a dichas criaturas con cada impacto reciban. El efecto dura tantos asaltos como nivel posea el unicornio en este mordet.

Poderes de las Damas del Día

- Nombre: Acaro Dorado.

Descripción: La Dama del Día cierra su puño, efectúa un pase en forma de semicírculo y abre su mano. En ella aparece un insecto de tono dorado que salta hacia la víctima escogida, dejando una estela de chispas doradas. Al impactar contra la víctima, estalla, irradiando una descarga de energía cinética que puede llegar a matar en sus niveles más elevados.

Nivel: 10

Efecto: El impacto tiene una potencia de 3 puntos de daño por nivel poseído en este mordet. Su alcance efectivo es de 10 metros por nivel. El insecto intenta atrapar a la víctima aunque ésta se mueva por lo que las tiradas de esquivar se hacen con un -2.

- Nombre: Amistad Animal.

Descripción: La usuaria habla con los animales y estos la comprenden.

Nivel: Ninguno.

Efecto: Permite comunicarse con los animales como si de personas de tratase durante tres minutos. Los rasgos distintivos de los animales no desaparecen, así que si intenta comunicarse con una pantera de las nieves hambrienta, ésta podrá devorar al hada sin que el hada pueda hacer nada por evitarlo. Permite comunicación, pero no ofrece obediencia. Cada uso sólo permite comunicarse con un animal específico.

- Nombre: Barrera del Sol.

Descripción: Este mordet trae a la existencia un aura de luz dorada que rodea a la Señora del Día y la protege de los daños que pudiera recibir. Una vez invocada, la Barrera del Sol resplandece alrededor del hada con una aureola dorada que ilumina un área de 5 metros de radio, de una intensidad equivalente a la de una antorcha.

Nivel: 10

Efecto : La Barrera del Sol detiene parte del daño que recibe la Dama del Día, haciendo que pueda resistir ataques mortíferos sin recibir más que heridas superficiales. Una Barrera del Sol reduce el daño recibido en una cantidad igual a su nivel multiplicado por diez, aunque el nivel baja en 1 cada asalto hasta que la barrera desaparece. Así pues, una barrera de nivel 5 retiene 50 puntos de daño durante el primer asalto, 40 el segundo y así hasta desaparecer. Esta protección, añadida a algún tipo de armadura, proporciona una forma casi segura de sobrevivir a terribles impactos.

- Nombre: Cambio de forma.

Descripción: El cuerpo del hada se encoge o se agranda para tomar su forma natural o forma humana.

Nivel: Ninguno

Efecto: Con este mordet, el hada se transforma según sus necesidades. Si toma su forma natural, puede volar a voluntad a una velocidad del triple de su movimiento humano. En esta forma puede seguir utilizando sus poderes, aunque sus efectos son equivalentes a su tamaño, lo cual divide los daños entre diez o reduce el tamaño del Portal de Ménan a unos 15 cms. Además recibe una bonificación de +5 niveles a su habilidad de esquivar, pero si recibe un impacto, los daños se multiplican por diez.

Si la forma que toma es humana, puede utilizar sus poderes con completa libertad.

- Nombre: Lanza del Trueno.

Descripción: Muy similar al mordet "Castigo del Cielo" de los unicornios, su efecto es la proyección de un rayo de energía eléctrica

chisporroteante contra su víctima, cuyo cuerpo, tras recibir el impacto, es recorrido durante breves instantes por pequeñas ráfagas chisporroteantes de electricidad estática.

Nivel: 10

Efecto: El daño del rayo es de 5 puntos por nivel, ignorando las armaduras metálicas. Si es utilizado en el agua, el hada se electrocuta a sí misma y a quienes se encuentren a tantos metros como nivel de rayo posea, produciendo un daño automático de 20 por nivel, sin tirada de precisión alguna ni mordet protector que valga. Su alcance es de 50 metros.

- Nombre: Debilitar el físico ajeno.

Descripción: De las manos abiertas del hada sale una radiación purpúrea que rodea a la víctima, que parece perder su energía física si recibe un impacto de cualquier tipo.

Nivel: 10

Efecto: Si la víctima es golpeada por la radiación púrpura, sus características físicas se ven reducidas en tantos puntos como el nivel del mordet, siendo dividida esta pérdida entre las características de la víctima a elección del hada. Por cada dos puntos que pierda la víctima en una característica, acumula un malus de -1 a la tirada de dado en las habilidades que guíe dicha característica. El efecto dura tantos asaltos como el nivel del mordet.

- Nombre: Falsa diana

Descripción: Una o más imágenes que actúan exactamente igual que la Dama del Día aparecen cerca de ella, siendo totalmente indistinguibles de ella. Al recibir un impacto, las imágenes desaparecen con un audible "pop".

Nivel: 5

Efecto: Por cada nivel que se tenga en este mordet, aparece una imagen. Las imágenes se mantienen hasta que el hada decide disiparlas, hasta que pasa media hora o hasta que todas son golpeadas. Cuando se ataca a una Ménade que está protegida por este mordet, sólo cabe hacer dos cosas: atacar a una de las imágenes con las mismas probabilidades, tirando un dado o intentar dilucidar cual de ellas es la real.

En el primer caso, se tira un dado de porcentaje o un dado de la misma cantidad que hadas se ven, para dilucidar a quién se le impacta. Si el resultado indica que se ataca a una imagen, ésta desaparece a no ser que se falle el ataque, pues las imágenes no esquivan.

En el segundo caso, sólo pueden intentar darse cuenta de cual es la verdadera aquellos que estén enfrentados cuerpo a cuerpo, y lo harán mediante una tirada opuesta de Otear o Alerta contra el Sigilo del hada. Si esta tirada falla, se atacará al azar.

- Nombre: Fuego Purificador.

Descripción: El hada extiende su brazo y apunta con su palma abierta en dirección a su víctima. De su mano surge una feroz lengua de fuego que consume al objetivo, dejándolo achicharrado y, en ocasiones, carbonizado.

Nivel: 10

Efecto: La lengua de fuego tiene una potencia de 6 puntos de daño por nivel que se posee en este mordet y un alcance de 50 metros. Puede prender materiales combustibles.

- Nombre: Portal de Ménan.

Descripción: La Dama del Día comienza un cántico mientras dibuja en el aire una serie de runas que quedan grabadas frente a ella, formando un semicírculo de luz. Una vez terminado, la Dama cruza el portal y desaparece en su interior, mientras que el portal se cierra tras ella. Allí donde aparece la Dama, aparecen las runas que forman el Portal, y de su interior surgen los viajeros.

Nivel: 6

Efecto: Con este portal, las Damas del Día pueden viajar largas distancias en un sólo instante. Una Dama tarda dos asaltos en completar el Portal de Ménan, pero cuando está terminado, éste se mantiene abierto mientras ella lo desea, pudiendo cruzar las criaturas que lo deseen sin problemas. El Portal se cierra en cuanto pasa la Dama o cuando ella desea cerrarlo. El lugar a donde se desea viajar tiene que ser conocido previamente, para poder hacer un esquema mental y no ir a parar a un objeto sólido, pues ésto resultaría mortal para los viajeros que cruzasen el portal. En cuanto al alcance, es idéntico al del Atajo de los unicornios: con un Nivel 1 puede teletransportarse hasta 100 m, con un Nivel 2 hasta 500 m, con un Nivel 3 hasta 1000 m, con

un Nivel 4 hasta 5 km, con un Nivel 5 hasta 10 km y con un Nivel 6 hasta 50 km.

- Nombre: Sanar Cuerpo Propio.

Descripción: La Dama coloca su mano sobre las heridas que desea sanar, y con ella proyecta una suave radiación azulada que va curando las heridas a ojos vista.

Nivel: Ninguno.

Efecto: Puede sanar hasta 25 puntos de vida o una rotura, pero no amputaciones. En este ultimo caso, curará los puntos de vida, pero no hará crecer otro miembro. El efecto tarda en producirse un minuto por punto de vida sanado, y el hada debe de estar totalmente inmóvil.

- Nombre: Sanar Cuerpo Ajeno.

Descripción: La Dama coloca su mano sobre las heridas de la persona que desea sanar, y con ella proyecta una suave radiación azulada que va curándolas a ojos vista.

Nivel: Ninguno.

Efecto: El efecto de este mordet es igual al anterior, pero con la diferencia de que puede usarse para sanar a los demás, aunque la Dama no puede usarlo para sanarse a sí misma. Puede sanar hasta 25 puntos de vida o una rotura, pero no amputaciones.

En este ultimo caso, curará los puntos de vida, pero no hará crecer otro miembro. El efecto tarda en producirse un minuto por punto de vida sanado, y el herido debe de estar totalmente inmóvil.

Poderes de las Dríades:

- Nombre: Forma Animal.

Descripción: El cuerpo de la Dríade se transforma en el de un animal en particular.

Nivel: Ninguno.

Efecto: Cuando la dríade escoge este mordet, escoge una clase de animal, que será en la que pueda transformarse posteriormente. Una vez transformada, la dríade adquiere las características físicas de dicho animal, así como sus armas y armaduras naturales, que utilizará con la habilidad de Pelea. Cuando la dríade lo desee, puede recuperar de nuevo su forma humana. Su equipo cae al suelo. La duración de este mordet no será mayor nunca de 24 horas. Este mordet puede ser adquirido hasta tres veces para disponer de una mayor gama de animales para transformarse. En cada ocasión habrá que pagar los puntos que cuesta su adquisición.

- Nombre: La Palabra de Natura.

Descripción: La dríade emite los sonidos que efectúan las criaturas de la naturaleza y éstas parecen comprenderla.

Nivel: Ninguno.

Efecto: La dríade puede comprender y hablar con las criaturas de la naturaleza. Además puede hermanarse con un animal que aprenderá órdenes simples en idiomas humanos, aunque la relación será de amistad entre ambos. Si el animal es tratado como una mascota o como un esclavo, no hará caso de las instrucciones de la dríade. El efecto dura cinco minutos.

- Nombre: Lluvia de Rosas.

Descripción: La dríade junta sus manos como si fuera a rezar y cierra sus ojos. Entre sus manos aparece una rosa que empieza a brillar y una lluvia de rosas de plata de afiladas espinas cae en el lugar designado por ella, girando como un remolino y desgarrando la carne con sus afiladas espinas, que pueden cortar hasta el metal.

Nivel: 10

Efecto: Las rosas causan un daño de 2 puntos por nivel del mordet, el doble a criaturas completamente malignas en un área de un metro de diámetro, lo que dificulta el evitarlas en -3 a la tirada de dados del oponente.

- Nombre: Piel del Arbol.

Descripción: La piel de la dríade se recubre de la corteza de un árbol, reteniendo su flexibilidad y haciéndola muy difícil de herir.

Nivel: 10

Efecto: Ofrece una protección a la dríade contra el daño físico. Todo el daño que sufra se resta a la armadura antes que a sus puntos de vida. La Piel del Arbol tiene 15 puntos de vida por cada nivel que se posee de este mordet. Su duración es de una hora o hasta que es destruida.

- Nombre: Potenciar Físico.

Descripción: Este mordet no tiene ningún efecto visible externo.

Nivel: 10

Efecto: Este mordet tiene un efecto idéntico al mordet élfico "Potenciar el físico propio" con la ventaja de que puede ser utilizado tanto por uno mismo como pro los demás. Incrementa una característica física en un punto por nivel, pudiendo usarse para aumentar el nivel de las habilidades que dicha característica guíe en un tercio del nivel utilizado, redondeando hacia abajo. Las características físicas son FUE, DES, AGI y RES. Se pueden dividir los puntos del incremento entre varias características. La duración del mordet es de 1 minuto.

- Nombre: Sanar.

Descripción: La Dríade coloca su mano sobre las heridas que desea sanar, y con ella proyecta una suave radiación azulada que va curándolas a ojos vista.

Nivel: Ninguno.

Efecto: El efecto de este mordet es más potente que el de los demás mordets curativos y puede ser utilizado para sanarse a uno mismo o a cualquier otra criatura. Puede sanar hasta 40 puntos de vida o una rotura, pero no amputaciones. En este ultimo caso, curará los puntos de vida, pero no hará crecer otro miembro. El efecto tarda en producirse un minuto por cada dos puntos de vida sanado, y el herido debe de estar totalmente inmóvil.

Poderes de los Lupinos:

- Nombre: Amistad con la Manada.

Descripción: El lupino emite los sonidos necesarios para comunicarse con los lobos y puede conversar con ellos.

Nivel: Ninguno.

Efecto: Este mordet tiene dos efectos:

El primero es el de poder hablar con un lobo por espacio de tres minutos, pudiendo hacer un trato con él. Los lobos aceptarán cualquier trato que no ponga en peligro a la manada. En cuanto a su lenguaje, no conocen los nombres de los objetos que usan los humanos, aunque pueden reconocer descripciones.

El segundo efecto de este mordet es el de hermanar al lupino con un lobo, que podrá aprender instrucciones simples en el lenguaje de los humanos, aunque para poder darle instrucciones complejas se deberá utilizar este mordet. Si se utiliza el segundo efecto, sólo se podrá estar hermanado con un lobo y se perderá la capacidad de utilizar el primero. El lobo será tan fiel a su "hermano" como espera que éste lo sea con él.

- Nombre: Ferocidad.

Descripción: El lupino parece enloquecer durante el combate, echando babas por la boca y gritando y aullando como loco. Es una

demostración de ferocidad impresionante que parece hacerlo más poderoso.

Nivel: 10

Efecto: Proporciona al lupino un bonus a las tiradas de ataque de +1 y aumenta su FUE en 2 puntos, aumentando el daño en consecuen-cia. El efecto dura tantos asaltos como el doble del nivel del mordet.

- Nombre: Garras Lupinas.

Descripción: Las garras del lupino crecen y se endurecen hasta alcanzar 5 cms de largo y una dureza superior al acero, llegando a producir un daño superior al de una espada.

Nivel: 3

Efecto: El efecto de este mordet depende exclusivamente del nivel al que es adquirido. Con un nivel de 1, las garras producen un daño de 8. Con un nivel de 2, el daño asciende hasta 12. Con un nivel de 3, las garras alcanzan su máxima dureza, produciendo un daño de 15 y pudiendo atacar a las armaduras directamente en vez de al objetivo, en cuyo caso, las armaduras pierden un factor de protección equivalente a un décimo del daño producido. Las garras pueden ser mantenidas mientras el lupino percibe una posible amenaza. Además proporcionan un +2 a las maniobras de trepar, sin importar el nivel del mordet.

Ejemplo: Un lupino ataca con su mordet "Garras lupinas" a la armadura de un guerrero, en este caso una cota de mallas, produciendo un daño de 80 puntos, restándole 8 puntos de protección, con lo que pierde efectividad contra ataques posteriores. Si la cota de mallas no tuviera a esas alturas al menos 8 puntos de protección, habría resultado destrozada, no ofreciendo a partir de ahí más protección a su usuario.

- Nombre: Inmunidad al daño.

Descripción: Las armas parecen causar menos daño del que debieran al lupino, que ve reducidas las hemorragias y cerrados los cortes poco profundos de todas las heridas que recibe mientras se encuentra bajo los efectos del mordet.

Nivel: Ninguno.

Efecto: El daño que recibe el lupino referido a heridas causadas por armas o caídas es reducido a la mitad durante las doce horas que tiene de duración el mordet. Las armas de plata no se ven afectadas por este efecto.

- Nombre: Sentidos de Lobo.

Descripción: El lupino es capaz de percibir cosas con sus sentidos que los seres humanos y los demás duendes pasarían por alto.

Nivel: Ninguno.

Efecto: El lupino puede seguir rastros por el olfato, puede escuchar sonidos mejor que los demás, puede discernir mejor las sombras en la oscuridad, etc...

Con este mordet gana un +2 a los niveles de las habilidades de PER durante 1 min.

- Nombre: Sanar Propio Cuerpo.

Descripción: Las heridas recibidas por el lupino proyectan una suave radiación azulada y se cierran a ojos vista, en cuestión de segundos y sin dejar rastro de cicatrices.

Nivel: Ninguno.

Efecto: Puede sanar hasta 20 puntos de vida o una rotura, pero no amputaciones. En este ultimo caso, curará los puntos de vida, pero no hará crecer otro miembro. El efecto tarda en producirse un asalto por punto de vida sanado y, al contrario que en otros mordets curativos, no es necesario que el lupino esté inmóvil.

Las heridas causadas por la plata no pueden ser curadas por este mordet ni por ningún otro.

- Poderes de los Tritones:

- Nombre: Espíritu del Tiburón.

Descripción: La forma de moverse del tritón se vuelve mucho más precisa, otorgándole una fiereza y una habilidad digna de un asesino sanguinario. Sus ojos brillan con reflejos de furia asesina y refulgen ante la visión de la sangre.

Nivel: 10

Efecto: La mente del tritón se centra en el combate plenamente para buscar la destrucción de sus enemigos, proporcionándole una bonificación de +1 a todas las tiradas de dado relacionadas con el combate durante tantos asaltos como el doble del nivel del mordet.

- Nombre: Fuerza del Leviatán.

Descripción: Las masa muscular del tritón aumenta visiblemente, dotándole de una fuerza sobrehumana durante algún tiempo.

Nivel: 10

Efecto: La FUE del tritón se duplica, aumentando sus bonificaciones al daño y permitiéndole levantar pesos enormes. La duración de este mordet es de dos asaltos por nivel que se posee.

- Nombre: Escamas Marinas.

Descripción: El cuerpo del tritón se recubre de unas escamas plateadas que le proporcionan protección contra todo tipo de ataques.

Nivel: 10

Efecto: Las escamas proporcionan una protección al tritón muy parecida a la que proporciona la "Armadura de Pureza" a los elfos. Las escamas reciben el daño que traspase la armadura normal del tritón, hasta que se supera su nivel de resistencia. A efectos de juego, la armadura resiste 20 puntos de impacto por cada nivel. Las escamas duran diez minutos, que pueden verse ampliados hasta una hora si el tritón se encuentra bajo el agua o hasta que son destruidas.

- Nombre: Niebla Marina.

Descripción: Alrededor del tritón se materializa una espesa niebla que anula la visión parcialmente.

Nivel: 5

Efecto: La niebla rodea al tritón y lo oculta de la visión de sus oponentes, provocando una penalización a los disparos con proyectiles sobre él igual al doble del nivel del mordet.

El diámetro máximo que puede alcanzar la niebla depende del nivel: Con nivel 1 es de 2 m, con nivel 2 es de 5 m, con nivel 3 es de 10 m, con nivel 4 es de 25 m y con nivel 5 alcanza los 100 m.

Dentro de la niebla las habilidades de PER tienen el mismo malus que los ataques con proyectiles, por lo que ayuda bastante a cualquier maniobra furtiva.

- Nombre: Toque de Anguila.

Descripción: De la palma de la mano del tritón se proyecta una descarga eléctrica de gran intensidad que provoca fuertes daños a las criatura que esté tocando.

Nivel: 10

Efecto: Este mordet produce una descarga eléctrica con una potencia de 7 puntos de daño por nivel, ignorando armaduras metálicas, exactamente igual que el "Castigo del Cielo", pero con la diferencia de que requiere que el tritón toque a su víctima. Puede ser utilizado bajo el agua con completa libertad pues se transfiere por el toque y no provoca un daño de área como otros mordets de este tipo..

- Nombre: Vida Acuática.

Descripción: La piel de aquél que es tocado por el tritón se vuelve azulada, permitiéndole sobrevivir bajo el agua como si de un pez se tratase.

Nivel: Ninguno.

Efecto: Permite a una criatura respirar bajo el agua con la misma facilidad que en la superficie. El tritón debe de tocar a la criatura a la que le vaya a conferir dicha habilidad. La duración del mordet es de doce horas.

- Poderes de las Sirenas:

- Nombre: Belleza Sirénida.

Descripción: La ya de por sí impresionante belleza de las sirenas se ve reforzada por este mordet. Sus ojos destellean, su sonrisa se vuelve cautivadora, sus movimientos se vuelven voluptuosos y sus formas se hacen más deseables, convirtiéndolas en el sueño de cualquier hombre.

Nivel: Ninguno.

Efecto: La Belleza Sirénida bonifica en + 2 las tiradas de habilidades de carisma con el sexo opuesto. Su duración es de 10 minutos.

- Nombre: Canción del Amor.

Descripción: La sirena entona una dulce balada y su víctima cae bajo su influjo, enfermando de amor y obsesionándose por complacerla.

Nivel: 5

Efecto: La víctima se enamora de la sirena y procura complacerla en todo lo que puede, aunque esto último tiene sus límites. Puede contarle un secreto, hacerle favores o regalos, o defenderla de sus enemigos pero no se suicidará, ni cambiará sus creencias morales por ella. La víctima tiene derecho a una tirada opuesta de MEN contra la MAG de la sirena para evadir el efecto. Aquellos que pasen la tirada de resistencia, no podrán ser afectados por éste mordet hasta el día siguiente.

La duración del mordet depende de su nivel: con Nivel 1 la duración es de 10 minutos, con Nivel 2 la duración es de una hora, con Nivel 3 la duración es de seis horas, con Nivel 4 la duración es de un día y con Nivel 5 la duración es de una semana. Sólo el amor verdadero puede romper el mordet.

- Nombre: Niebla Marina.

Descripción: Alrededor de la sirena se materializa una espesa niebla que anula la visión parcialmente.

Nivel: 5

Efecto: La niebla rodea a la sirena y la oculta de la visión de sus oponentes, provocando una penalización a los disparos con proyectiles sobre él igual al doble del nivel del mordet. El diámetro máximo que puede alcanzar la niebla depende del nivel: Con nivel

1 es de 2 m, con nivel 2 es de 5 m, con nivel 3 es de 10 m, con nivel 4 es de 25 m y con nivel 5 alcanza los 100 m. Dentro de la niebla las habilidades de PER tienen el mismo malus que los ataques con proyectiles, por lo que ayuda bastante a cualquier maniobra furtiva.

- Nombre: Toque Letal.

Descripción: La piel de la sirena transmite una toxina capaz de matar a un ser vivo en cuestión de segundos. Las víctimas caen al suelo en medio de violentas convulsiones, tomando su piel un tono grisáceo en el lugar en el que resultaron tocadas por la sirena. La muerte sobreviene por insuficiencia respiratoria.

Nivel: 10.

Efecto: La sirena debe de tocar la piel de su víctima para poder transmitirle la toxina, que causa un daño básico de 8 por nivel del mordet en cuestión de segundos. El daño se recibe al siguiente asalto de recibir el toque. La sirena no tiene que gesticular ni hacer ningún tipo de maniobra espectacular para utilizar éste mordet, por lo que puede matar a alguien simplemente con un beso. La toxina causa el daño completo a las criaturas de tamaño humano. Las criaturas de más tamaño resultan afectadas en menor medida. Así, una criatura cuyo tamaño sea el doble que un humano, recibe la mitad de daño del veneno y criaturas mayores reciben daños aún menores.

- Nombre: Voz de la Dulzura.

Descripción: La voz de la sirena toma unos matices dulces y armoniosos que parecen transmitir una sensación de paz y amistad a aquellos que la escu-chan, permitiéndole engañarlos sin dificultad.

Nivel: Ninguno.

Efecto: Las víctimas de este mordet se sienten inclinadas a creer lo que les dice la sirena y, siempre que sean tratados con afecto por la sirena, creerán cualquier planteamiento medianamente lógico que les hagan. La víctima tiene derecho a una tirada opuesta de su MEN contra la MAG de la sirena para evadirse del efecto.

Aquellos que pasen la tirada de resistencia, no podrán ser afectados por éste mordet hasta el día siguiente. La duración del mordet es un caso especial, pues dura hasta que alguien le haga ver su error a la víctima, rompiendo los planteamientos de la sirena.

Otra cosa: por muy lógico que sea el planteamiento, la víctima no actuará en contra de sus intereses.

- Nombre: Voz Distante.

Descripción: La sirena simplemente piensa en una persona y después, vocaliza o dice entre dientes lo que quiere transmitir. La persona en la que pensaba escucha las palabras en su mente, dichas con la voz de la sirena.

Nivel: 2

Efecto: La sirena puede transmitir sus palabras a la mente de la persona que desee, siempre que ésta se encuentre en un radio no mayor de 1 Km de ella. No hay límite a las palabras que puede transmitir, pero deben de ser transmitidas de un sólo tirón. Si dispone de Nivel 2, además puede esperar una respuesta no más larga de un minuto. La sirena debe de conocer personalmente al individuo al que desee transmitir el mensaje.

- Poderes de los Elfos Blancos:

- Nombre: Arma Helada.

Descripción: El arma del elfo blanco se recubre de una fina capa de hielo azulado que despide una aureola blanca. A partir de ese momento, el arma produce congelaciones además de las heridas normales.

Nivel: 10

Efecto: El mordet tiene la propiedad de causar daño a las criaturas que contengan mal en su interior, produciendo doble daño a dichas criaturas con cada impacto reciban. El efecto dura tantos asaltos como nivel tenga el elfo blanco en este mordet.

- Nombre: Cambio de Forma.

Descripción: El cuerpo del elfo blanco se encoge o se agranda para tomar su forma natural o forma humana.

Nivel: Ninguno

Efecto: Con este mordet, el elfo se transforma según sus necesidades. Si toma su forma natural, puede volar a voluntad a una velocidad del triple de su movimiento humano.

En esta forma puede seguir utilizando sus poderes, aunque sus efectos son equivalentes a su tamaño, lo cual divide los daños entre diez. Además recibe una bonificación de +5 niveles a su habilidad de esquivar, pero si recibe un impacto, los daños se multiplican por diez.

Si la forma que toma es humana, puede utilizar sus poderes con completa libertad.

- Nombre: Caricia Glacial.

Descripción: La mano del elfo proyecta una aureola blanca que despide un vaho lleno de diminutas chispas de hielo. Aquello que toca con dicha aureola se congela completamente.

Nivel: 10

Efecto: La Caricia Glacial produce un daño por congelación de potencia 6 por el nivel del mordet a aquello que resulta tocado por la mano del elfo. Si lo que se toca es un material no muy grueso, como una armadura, se romperá en mil pedazos con el primer golpe que se le dé. También puede usarse para congelar líquidos, produciendo un hielo muy duro que puede ser utilizado con el mordet "Modelar Hielo".

- Nombre: Coraza de Hielo.

Descripción: Una serie de placas de hielo aparecen por todo el cuerpo del elfo, proporcionándole protección contra los ataques y sin reducir su movilidad.

Nivel: 10

Efecto : La coraza recibe el daño que traspase la armadura normal del elfo, convirtiendo golpes letales en simples rasguños hasta que se supera su nivel de resistencia. A efectos de juego, la armadura resiste 15 puntos de impacto por cada nivel.

El mordet dura hasta que es destruida, hasta que el elfo lo cancela o hasta que el hielo se funde, no pudiendo durar de ninguna forma más allá de una hora.

- Nombre: Modelar Hielo.

Descripción: El elfo toca con sus manos un pedazo de hielo y le hace tomar la forma que desea, sin ninguna limitación en cuanto a la complicación de la misma.

Nivel: Ninguno

Efecto: Disponiendo del hielo o la nieve suficiente, el elfo puede hacer objetos de todas las formas y de tamaño no mayor de 3 metros cúbicos. La transformación del hielo sólo lleva un segundo y su duración depende del clima.

- Nombre: Tormenta de Nieve.

Descripción: El elfo levanta sus brazos y, sobre ellos, aparece una esfera de viento y nieve de unos 30 cm de diámetro que parte hacia el lugar que desea el elfo. Al llegar al mismo, se expande, provocando una potente descarga de viento frío y nieve en toda la zona que abarque durante unos segundos, congelando a los seres que se encuentran dentro de sus límites.

Nivel: 10

Efecto: La tormenta causa un daño de 4 puntos por nivel del mordet a las criaturas que se encuentren en un área de dos metros de diámetro, lo que dificulta el evitarla en -3 a la tirada de dados de los oponentes. Se puede modificar el efecto, dividiendo el daño y multiplicando el área de la misma manera, provocando también la multiplicación de la penalización de los oponentes.

- Poderes de los Leprechaun:

- Nombre: Escondite.

Descripción: El cuerpo y los ropajes del leprechaun cambian de tonalidad, asemejándose a los de los alrededores, aumentando así las capacidades del leprechaun para ocultarse.

Nivel: Ninguno.

Efecto: Bonifica las tiradas de esconderse del leprechaun en un +2 a las tiradas de dados. El mordet dura media hora.

- Nombre: Inmunidad al dolor.

Descripción: El leprechaun parece estar inmunizado contra el dolor y ser totalmente inmune a los efectos de la tortura.

Nivel: Ninguno

Efecto: El leprechaun no recibe penalizadores por heridas durante la hora siguiente a la utilización del mordet. La tortura y otras formas de coacción utilizando el dolor no tienen el menor efecto sobre él, aunque sigue recibiendo heridas.

- Nombre: Mano Distante.

Descripción: Un objeto pequeño puede ser movido a voluntad por el leprechaun sin necesidad de tocarlo.

Nivel: 10

Efecto: El leprechaun puede mover cualquier objeto que se encuentre en su campo de visión, siempre que éste no pese más que el nivel del mordet en kgs. Los objetos se moverán cinco metros por asalto y podrán tomar cualquier dirección. Además, el leprechaun puede utilizar éste mordet como un ataque cinético que causará un daño de 2 puntos por nivel del mordet. El mordet dura 5 asaltos.

-Nombre: Manto invisible.

Descripción: El leprechaun se desvanece literalmente en el aire, haciéndose invisible y pudiendo actuar sin ser visto durante unos segundos.

Nivel: Ninguno

Efecto: El leprechaun se hace invisible para todo el mundo durante los siguientes tres asaltos. Los objetos y posesiones que lleve encima también se hacen invisible, pero todo aquello que coja mientras es invisible sigue siendo visible. La única manera de localizarlo es por el oído, con lo que, si se entabla combate con él, hay que luchar a ciegas, teniendo serias penalizaciones.

- Nombre: Puente del Arcoiris.

Descripción: Bajo los pies del leprechaun aparece un arcoiris que le sirve de puente con el lugar que elija, ya sea una ventana o el otro lado de un barranco.

Nivel: 10

Efecto: El arcoiris es totalmente sólido y puede ser utilizado como puente por el leprechaun y aquellos a quienes éste permita subir para recorrer una distancia que no podrían hacer de manera normal, como subir a un tejado, correr por el aire, cruzar un barranco de

30 metros o bajar por la ventana de un tercer piso. El arcoiris puede aguantar a cualquier número de personas y desaparecerá cuando lo desee el leprechaun.

Su longitud depende de la velocidad del leprechaun, pues va apareciendo bajo sus pies o de su montura durante tantos asaltos como su nivel en este mordet.

Al finalizar su duración, el arcoiris se transforma en un tobogán, si no está apoyado en el suelo, bajando a tierra a quienes lo crucen sin que sufran daño alguno.

- Poderes de los Felel:

- Nombre: Agilidad Felina.

Descripción: El único efecto visible de este mordet es un fuerte aumento de la rapidez y la agilidad del felel.

Nivel: 10

Efecto: El felel bajo los efectos de este mordet aumenta su agilidad, lo cual le reporta bonificaciones de +2 a las tiradas de dado de las habilidades de AGI. Dado que dichas

habilidades son físicas y de movimiento, ésto hace que el felel se mueva más deprisa que de costumbre, ganando el mismo bono a las puntuaciones de iniciativa. La duración del mordet es de dos veces el nivel del mordet, en asaltos.

- Nombre: Cambio de Forma.

Descripción: El felel camufla su piel y sus facciones, transformándolas en una réplica perfecta de un ser humano ordinario. De esta manera evita que su aspecto llame demasiado la atención.

Nivel: Ninguno

Efecto: El felel se transforma en un ser humano.

- Nombre: Garras.

Descripción: Las garras del felel crecen hasta alcanzar una longitud de 15 cms, se endurecen más que el acero y se vuelven más afiladas que cuchillas de afeitar, causando heridas equivalentes a las causadas por varios cuchillos a la vez.

Nivel: 10

Efecto: Las garras tienen una medida base de 5 cms y crecen 1 cm por cada nivel que se tiene en este mordet, con lo que causan un daño de potencia 4 (la base de las garras naturales del felel) más 2 por nivel del mordet. Las garras duran mientras el felel nota una amenaza cercana. En caso contrario, se retraen. Al sacar las garras, el felel cambia a su forma felina de forma instintiva, necesitando un mordet de Cambio de Forma para recuperar su aspecto humano.

- Nombre: Sentidos Felinos.

Descripción: El felel es capaz de percibir cosas con sus sentidos que los seres humanos y los demás duendes pasarían por alto. Sus ojos

brillan en la oscuridad y su oído se vuelva más fino.

Nivel: Ninguno.

Efecto: El felel puede escuchar sonidos mejor que los demás, puede ver las siluetas en la oscuridad (pero no leer o realizar cualquier otra acción que requiera una percepción ocular normal), reconocer olores, etc... Con este mordet gana un +2 a los niveles de las habilidades de PER durante 1 min.

- Nombre: Suave Ronrroneo.

Descripción: El felel habla y comprende el idioma de los felinos y puede conversar con ellos con normalidad.

Nivel: Ninguno.

Efecto: Este mordet permite al felel comunicarse con los felinos durante cinco minutos, pidiéndoles favores, información o ayuda. Los felinos son muy independientes y preferirán ganar algo a cambio, normalmente comida. Los felinos particularmente agresivos como las panteras de las nieves o los thegarrs pueden comportarse de manera agresiva y debe de demostrarse autoridad con ellos antes de que

acepten hacer algo. En cuanto a su lenguaje, no conocen los nombres de los objetos que usan los humanos, aunque pueden reconocer descripciones.

- Poderes de los Pixies:

- Nombre: Fiesta en el Cielo.

Descripción: Mientras toca su caramillo encantado, el pixie puede correr por el aire como si fuera tierra firme.

Nivel: Ninguno

Efecto: Permite al pixie volar a su velocidad normal de movimiento, haciendo las mismas cosas que si estuviera en el suelo.

- Nombre: Manto Invisible.

Descripción: Tras tocar unos acordes con su caramillo, el pixie se desvanece literalmente en el aire, haciéndose invisible y pudiendo actuar sin ser visto durante unos segundos.

Nivel: Ninguno

Efecto: El pixie se hace invisible para todo el mundo durante los siguientes tres asaltos. Los objetos y posesiones que lleve encima también se hacen invisible, pero todo aquello que coja mientras es invisible sigue siendo visible.

La única manera de localizarlo es por el oído, con lo que, si se entabla combate con él, hay que luchar a ciegas, teniendo serias penalizaciones.

- Nombre: Pies Alados.

Descripción: El pixie es capaz de correr a una velocidad cegadora, siendo más rápido que la mayor parte de las criaturas del mundo durante unos instantes.

Nivel: Ninguno.

Efecto: El movimiento del pixie se ve incrementado de manera espectacular, siendo imbatible en una carrera. Su nuevo índice de movimiento es cinco veces el anterior.

La duración del mordet es la puntuación de RES del pixie en asaltos.

- Nombre: Tonada de la Alegría.

Descripción: El pixie toca con su caramillo una melodía muy alegre con arcordes muy estridentes que hace caer a quienes la escuchan en un estado de hilaridad incontrolada.

Nivel: 5

Efecto: El pixie toca con su caramillo y sus objetivos comienzan a reír mientras éste siga tocando. La tonada afecta a tantas víctimas como nivel tenga el pixie en este mordet. Las víctimas pueden efectuar una tirada opuesta de su MEN contra la MAG del pixie para evadir el efecto. Si fallan, comienzan a reír de manera incontrolada, perdiendo 2 niveles en todas las habilidades que impliquen movimiento y sin poder emplear habilidades de comunicación. El mordet dura mientras el pixie siga tocando su caramillo.

Aquellos que pasen la tirada de resistencia, no podrán ser afectados por éste mordet hasta el día siguiente.

- Nombre: Tonada de la Danza.

Descripción: El pixie toca su caramillo y su víctima no tiene más remedio que ponerse a bailar al son de la música.

Nivel: Ninguno

Efecto: El pixie puede forzar a su víctima a bailar al son de su música de forma incontrolada. Tras tocar unos acordes de su caramillo, hace una tirada opuesta de MAG contra la MEN de su víctima. De superarla, la víctima comienza a bailar, recibiendo penalizaciones de 3 niveles a todas las habilidades físicas, pudiendo hacer de nuevo una tirada de resistencia cada asalto. El efecto dura hasta que la víctima consigue superar la

dificultad impuesta por el pixie al lanzar el mordet. Aquellos que pasen la tirada de resistencia, no podrán volver a ser afectados por éste mordet hasta el día siguiente.

- Nombre: Requiem.

Descripción: El pixie toca una melodía fúnebre con su caramillo mientras mira fijamente a su víctima, y ésta cae al suelo en medio de terribles espasmos que le producen horribles dolores.
Nivel: 10

Efecto: El pixie hace una tirada opuesta de MAG contra la RES de la víctima. Si la supera, su víctima empieza a sufrir calambres, tirones y espasmos musculares sumamente dolorosos, recibiendo un daño directo de 15 puntos por el nivel del mordet, siendo irrelevante la categoría de éxito obtenida. Por supuesto, las armaduras no protegen de este efecto dañino.

EL USO DE LOS MORDETS

Antiguamente, antes de la Guerra del Odio, todo el continente de Arkhadel era una tierra bañada por las fuerzas benignas de la Luz. Las Estrellas de la Aurora ofrecían una fuente ilimitada de Luz para los feéricos, que podían utilizar sus mordets sin limitación en sus proximidades. En esa época, los feéricos de la Luz eran, en verdad, muy poderosos.

Hoy en día, sólo pueden utilizar sus mordets sin limitación dentro de los límites de Feeria, en el interior de la Barrera y bañados por el poder de Aurora Boreal, la última de las Estrellas.

En el exterior, en los reinos humanos de Arkhadel, los feéricos tienen mermadas sus facultades feéricas, debido a la corrupción de las Estrellas por los nigromantes. La tierra, que en su día fue bañada por la Luz, ahora está contaminada por la Oscuridad. Tanto de día, como de noche, el poder de la Oscuridad se encuentra unido al de la Luz, el Bien convive con el Mal ... es el mundo de los humanos. Por esto, los Hijos de la Luz no pueden utilizar sus mordets sin tener en cuenta ciertos límites.

Cuando un feérico utiliza un mordet, toma la energía necesaria para hacerlo de su alrededor y la utiliza para crear un efecto. Cuando la tierra no había sido contaminada por los humanos, esto era tan fácil como alargar la mano para coger una manzana, pero ahora la energía de la Luz está mezclada con la de la Oscuridad y hay que separarlas. Por esto, cuando un feérico recoge energía de su alrededor, se contamina en parte por la energía opuesta y cada vez le es más difícil tomar la energía necesaria sin verse atraído por el otro lado, por la energía de su antítesis. Este efecto, funciona tanto en los Hijos de la Luz como en los Hijos de Medianoche.

En términos de juego, cuando que un feérico utiliza un mordet, debe hacer una tirada de habilidad, utilizando como nivel su puntuación en MAG (siendo 12 el nivel M), y siendo el nivel de dificultad, en principio, Muy Fácil. Cada vez que se utilice un mordet, el nivel de dificultad aumentará en un grado, siendo Crítico el último nivel posible. A partir de ahí, al feérico le es imposible utilizar de nuevo un poder sin morir en el intento. La excepción a esta regla son las Ménades y las Nóctades, que pueden seguir utilizando sus mordets incrementando el número de dificultad Crítico en dos por cada nuevo uso. A estas tiradas las llamaremos tiradas de invocación de energía.

Si la tirada de invocación de energía resulta exitosa, el mordet surge efecto. Si la tirada falla, el mordet no surte efecto y la dificultad sigue incrementándose aún así en un grado. No existen críticos o pifias al utilizar un mordet. Simplemente o funciona o no funciona. Hay, sin embargo, una excepción a esta regla. Cuando las Ménades o las Nóctades estén utilizando un mordet más allá de la dificultad Crítica, pueden perder el control. Para que esto suceda, deben de sacar lo que en el sistema de juego se denomina pifia, pero con dos "1"

naturales. Si esto sucediera, la energía contraría se descontrola, causando la muerte de la invocadora.

Todas las dificultades desaparecen cada día al llegar un momento en el que el poder de su energía se encuentra en su cénit. Para los Hijos de la Luz, este momento es el mediodía. Bañándose en la luz del sol, se purifican de la influencia de la Oscuridad. Para sus malvados primos, este momento es la medianoche, cuya oscuridad les limpia de la influencia de la Luz.

Hay dos clases de feéricos que tienen otro requisito diferente. Se trata de los Lupinos y los Huargos, que necesitan de la luz de la luna para su purificación, lo cual les provoca un grave problema las noches de luna nueva, en las que no pueden purificarse.

Como se puede observar, las posibilidades de un feérico de utilizar un mordet son más limitadas cuanto más los utiliza durante el mismo día.

Esto es cierto, pero sólo en parte. En efecto, las posibilidades de conseguir un éxito en una tirada de invocación de energía se va incrementando con los usos, pero hay una manera de reducir de nuevo esta dificultad: tomarse más tiempo.

Cuando un feérico tiene que utilizar un mordet a un nivel de dificultad, por ejemplo, Arduo puede dedicar asaltos a captar energía con el fin de conseguir el efecto deseado. El invocador debe mantenerse concentrado e inmóvil y, por cada asalto que dedique a esta tarea, reduce un nivel de dificultad hasta llegar al deseado.

LAS LAGRIMAS DEL CIELO

- "Entonces ocurrió. Los hijos de la Luz suplicaron la ayuda de su Padre, arrojando sus armas y disponiéndose a morir sin resistencia si eran desoídos. Mediodía, conmovido por tal comportamiento, decidió romper por segunda vez el acuerdo con su hermana y ayudar a sus criaturas. Su ayuda fué una lluvia de minúsculas partículas de su poder que tomaron la forma de unas piedras llamadas "Lágrimas del Cielo". Con esas piedras, los hijos de la Luz sobrevivieron al ataque del Ejercito Negro."

Las Lágrimas del Cielo son una representación sólida del poder de la Luz y del Bien que otorgan beneficios a los Hijos de la Luz. Estas piedras son escasas, aunque todavía se pueden encontrar de una manera no muy común en el camino de los feéricos.

Los Hijos de la Luz solían utilizarlas para establecer encantamientos y runas con las que potenciar las propiedades de un objeto, proteger un lugar, o simplemente potenciar sus mordets. En esta sección, trataremos solamente de este último punto. De la creación de objetos rúnicos se hablará más tarde en la sección del DJ.

Las propiedades de una Lágrima del Cielo son las siguientes:

- Puede proporcionar la energía necesaria para utilizar un mordet sin que el Hijo de la Luz tenga que invocar la energía personalmente.

- Puede elevar el nivel de un mordet en 1 durante un uso.

- Puede proporcionar un +2 a una tirada de resistencia contra algún mordet o hechizo.

Estas tres propiedades pueden ser usadas indistintamente, pero una sola vez al día. La Lágrima del Cielo se recarga con la luz del mediodía.

Nota: Los efectos de las Perlas de Ebano para los Hijos de Medianoche son idénticos y se recargan con la medianoche.

CAPITULO V
SISTEMA DE COMBATE

La columna vertebral de cualquier juego de rol es el sistema de combate. Ningún módulo puede considerarse completo sin una o más batallas en las que los PJs luchen por sus vidas contra los villanos y sus esbirros, y de cuyo resultado depende el feliz desenlace de la aventura... y quien diga lo contrario mete la pata hasta el fondo. Durante el transcurso de una partida se pueden observar diferentes actitudes en los jugadores: unos se entusiasman en las investigaciones, otros disfrutan relacionándose con los PNJs, otros simplemente dejan pasar el tiempo y siguen a otro jugador, otros pasan la tarde dormitando... hasta que se produce un combate. En ese momento cada uno de los jugadores pone toda su atención en el juego y deja de interesarse en otros asuntos. Ha llegado la hora de luchar y todo el mundo quiere tener parte en el combate.

Con estas palabras no queremos decir que el juego deba girar en torno al sistema de combate ni mucho menos. Ya existen suficientes juegos del tipo "mato y cojo el tesoro". Este tipo de juego es algo inmaduro y sólo se basa en combate tras combate, limitando las posibilidades de interpretación de los personajes. Esto no es rol auténtico. El auténtico juego de rol se basa en vivir una historia, participando en su creación y siendo las piezas clave de su desarrollo, en el que caben aventuras, romance, amistad, odio, engaños, alianzas y, como no, batallas. Es inevitable.

Ahora que ya sabemos que el combate tiene que aparecer en la historia y que no podremos evitarlo, solo podemos hacer una cosa: conseguir que las batallas sean realistas y fáciles de visualizar para los jugadores y para el DJ, para lo cual utilizaremos el sistema de combate.

En un principio, los sistemas de combate son de dos clases: realistas y rápidos. Los sistemas de combate realistas establecen una buena cantidad de reglas para poder una descripción de las heridas que se sufrían en los enfrentamientos mediante una serie de tablas o de varias tiradas de dado, lo cual ralentizaba el juego sobremanera. Los sistemas de combate rápidos son todo lo contrario. Se basan en hacer tiradas sobre una tabla, dependiendo de la armadura del contrario, ofreciendo rapidez a cambio de reglas absurdas, como que una daga cause el mismo daño a alguien sin armadura que a alguien que lleva una coraza. Ambos sistemas tienen demasiados inconvenientes para ser catalogados como útiles.

Otro sistema ha alcanzado un cierto auge: el porcentaje. Este sistema es bastante rápido y suficientemente realista, pero no está libre de fallos. Cuando dos adversarios cuyo porcentaje llega al 100% se enfrentan, gana el primero que obtiene resultados críticos, lo cual deja totalmente al azar el resultado del combate. Además, comparten otro fallo con los demás sistemas: las tiradas de daño. Cada tirada de daño no sólo ralentiza el juego, sino que además ignora totalmente factores como la maestría en combate de los oponentes, el margen de error en la parada, etc...

En Feeria hemos intentado evitar todos estos sistemas y crear uno propio que nos permita hacer todo lo que con los demás no

podemos. Nos arriesgaríamos a decir que es el más rápido que conocemos y que no limita en absoluto el realismo del combate. Con dos simples tiradas conoceremos el resultado de cada ataque teniendo en cuenta la rapidez de reflejos, la maestría en el manejo del arma, los reflejos defensivos del adversario y posibles modificadores externos que puedan influir en el combate. Con estas dos tiradas sabremos, así mismo, qué cantidad de daño producimos al contrario y la gravedad de dichas heridas, teniendo en cuenta los factores de protección de la armadura y el margen de error de la defensa.

Suena complicado, ¿verdad?. Pues no lo es en absoluto. Sigue leyendo y comprueba lo simple que es en realidad.

ESPACIO Y TIEMPO

Lo primero que ha de conocerse, antes de comenzar un combate, es el entorno en el que se desarrollará el mismo. Una breve descripción bastará, pero hay que asegurarse que los jugadores comprenden en qué situación se encuentran. Esta es necesario para evitar situaciones de desacuerdo del tipo "*Haberme dicho que había unos matorrales ahí. ¡Si lo llego a saber, no me había metido!*". Estos desacuerdos pueden ocurrir de manera aislada, pero se dan casos en que los jugadores echan mano de ellos para recomenzar un combate que se les esté dando mal. Esta es una de las características comunes de todos los jugadores: salvar el pellejo.

La descripción del campo de batalla puede ser tan simple como "*De los matorrales que hay a los lados del camino salen un grupo de tipos sucios y desarrapados armados con mazas y garrotes y que llevan pieles como protección. Se acercan a vosotros y sin mediar palabra se lanzan al ataque...*". De esta manera los jugadores entienden que hay unos matorrales a los lados del camino y que se encuentran en medio del mismo, con lo que no disfrutan de cobertura contra proyectiles ni pueden ser entorpecidos por obstáculos de ningún tipo durante la pelea. Para situaciones más complejas, es aconsejable utilizar un esquema dibujado en una hoja de papel que puede dibujarse en el momento o traerse dibujado de casa.

Otra opción es el uso de figuras en miniatura, que se colocan sobre el esquema del campo de batalla. De esta manera se puede saber dónde se encuentra cada jugador en cada momento, aunque tiene el inconveniente de que no es muy útil cuando los jugadores se encuentran en una batalla entre dos ejércitos o contra grupos numerosos de enemigos.

De una manera u otra, será el DJ el que determine dónde se encuentra cada cual durante el combate y a quiénes puede atacar cada asalto de combate. En este sentido, la palabra del DJ es inapelable y sirve para que los jugadores

pongan atención en las descripciones para no equivocarse más tarde.

Para medir el tiempo durante el combate utilizaremos los asaltos. Un asalto son unos tres segundos y durante ese tiempo se pueden hacer una serie de acciones, ya sean relacionadas con el combate o con cualquier otro fin.

LAS FASES DEL COMBATE

I. INICIATIVA

La iniciativa indica quién actuará primero y quién lo hará después, dependiendo de la rapidez de reflejos, la carga y el tipo de arma que se utilice. El personaje con mayor total de iniciativa será el primero en actuar, seguido del segundo total más alto y así sucesivamente.

El total de iniciativa se calcula sumando la agilidad del personaje, su habilidad en el arma correspondiente y aplicando los modificadores del arma y la armadura que utilice y debe de apuntarse en el recuadro correspondiente. La carga se considera inocua, debido a que si un personaje se encuentra severamente cargado, seguramente preferirá deshacerse de su carga antes de entrar en combate para no resultar penalizado. Si no lo hace, el DJ es dueño de aplicarle un severo modificador negativo a su iniciativa.

Iniciativa = AGI + Hab. Arma + Mods.

Como ya se dijo antes, el personaje con mayor iniciativa actúa primero, pero hay algunas excepciones:

- Cuando un personaje va a utilizar un arma de proyectil cargada o un arma arrojadiza contra un personaje que avanza contra él y atacará durante el mismo asalto, la tirada de iniciativa es irrelevante. El personaje que utiliza el ataque a distancia actúa primero, pues el otro utiliza una acción de movimiento en primer lugar.

- Cuando un personaje ataca por la espalda a un personaje desprevenido, la tirada de iniciativa sólo indica en qué momento del asalto se produce el ataque.

- En caso de empate, el personaje con mayor AGI actúa primero. Si también hay empate, lo hará el que tenga mejor habilidad de su arma. Si todavía hubiese empate, atacaría primero el que tenga el arma más larga. Si el empate persiste aún así, uno de los personajes deberá ceder la iniciativa o será un ataque simultáneo, no pudiendo parar ninguno de los dos.

Ejemplo: Falael, Woden y Hastane, una nueva amiga que han hecho, son atacados por un grupo de cuatro mercenarios al servicio de Hairnon Viperin, al cual van siguiendo la pista. Falael tiene un total de iniciativa de 18 (AGI 10 + Hab.Estoque 8 + 3 (bonus estoque) - 3 (malus Cota Mallas Reforzada)), Woden tiene un total de 12 y Halane tiene un total de 16. Los mercenarios tienen tres de ellos un 11 (AGI 7 + Hab. Espada 5 + 2 (bonus espada) - 1 (Cuero Reforzado)) y el otro, el jefe, un 12, pero tiene más AGI que Woden. El orden de iniciativa será Falael, Halane, jefe mercenario, Woden y mercenarios.

II. DECLARACION DE INTENCIONES

Tras determinar la iniciativa, cada uno de los personajes deberá declarar cual será su curso de acción durante el próximo asalto. La declaración de intenciones será hecha por orden de menor a mayor iniciativa y no podrá ser variada durante el combate más que abortando la acción y perdiéndola. Los personajes con mayor iniciativa pueden así anticiparse a los movimientos de sus contrarios por su mayor rapidez de reflejos.

Puede parecer que es una ventaja enorme, pero tiene sus límites. Si un personaje lleva varios asaltos combatiendo con un adversario y decide atacar al oponente de otro compañero

que se encuentra cerca porque no va a parar ese asalto, su oponente podrá atacarle por la espalda o cortarle el paso pues están trabados en combate.

La declaración de intenciones sirve para poner un poco de orden en el combate, sabiendo quién ataca a quién y qué maniobra de combate va a realizar. Los PJs y los PNJs están obligados a declarar a quién van a atacar, de quién se van a defender, sus acciones de movimiento y sus maniobras especiales de combate.

Así el DJ tiene una idea de qué es lo que ocurre durante el asalto y evita que un jugador listillo haga un ataque rompedor a su oponente cuando acaba de pifiar o que decida cubrirse sólo de los ataques que traspasarán su armadura, ignorando aquellos que no lo hacen.

Sólo hay una manera de cambiar lo que se ha establecido en la declaración de intenciones: cancelar la acción y perder el asalto.

Ejemplo: (Sigue del anterior) Durante la declaración de intenciones sucede lo siguiente. Los mercenarios atacarán cada uno a uno de nuestros héroes de manera normal (ataque y defensa), Woden atacará al suyo con un golpe rompedor con lo que no parará, el jefe mercenario decide atacar a Woden para aprovechar su falta de defensa de manera normal, Halane atacará al suyo de manera normal y Falael cortará el paso al jefe mercenario para proteger a Woden, defendiéndose de sus dos oponentes.

Falael puede hacer esto porque el inicio del combate permite escoger adversario, pero no habría podido cortar el paso al jefe mercenario de haber estado trabado en combate con otro oponente sin haber bajado la guardia ante él.

III. RESOLUCION DEL COMBATE.

Ahora es cuando empieza de verdad el combate. Cada uno de los personajes, por orden de iniciativa resuelve las acciones de combate que declaró en el apartado anterior, usando para ello, las reglas del los siguientes apartados.

MOVIMIENTO DURANTE EL COMBATE

Un personaje puede moverse durante un asalto de combate un cuarto de su AGI en metros sin costarle acción. Si decide correr, se moverá tantos metros como su AGI más los que le confiera si habilidad de correr, contando como una acción. Si el personaje realmente tiene prisa, puede usar todo el asalto en un sprint,

con lo que correrá dos veces su AGI en metros más lo que le confiera su tirada de Correr.

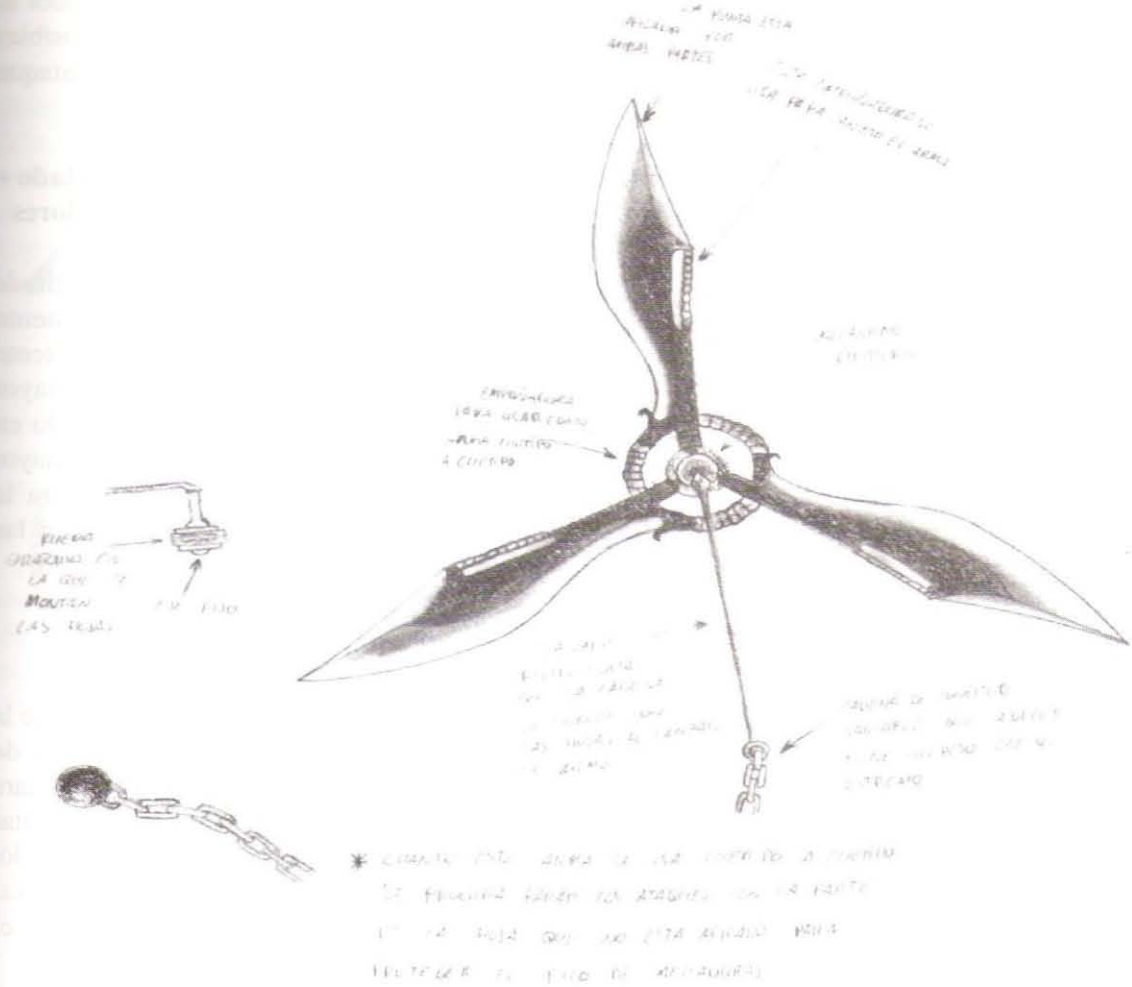
EL COMBATE CUERPO A CUERPO

Una vez determinadas las iniciativas y con las intenciones declaradas, comienza la ronda de combate. El combate cuerpo a cuerpo es el que más se utiliza y en el terminan desembocando la inmensa mayoría de las batallas. Por eso es interesante dominarlo correctamente, tanto por parte del DJ como de los jugadores.

Para hallar las puntuaciones de combate, en primer lugar hay que consultar la Tabla de Armas de Cuerpo a Cuerpo que se encuentra al final del capítulo. En ella está toda la información necesaria referente a las características de cada arma.

Algunas de las armas de Feeria son propias de éste mundo en particular, por lo que las describimos a continuación para dar una idea de su aspecto tanto al DJ como a los jugadores:

- Arma de Poste: Un arma de mucho renombre entre las amazonas de Helsingor y los guerreros del Sureste. Se trata de un bastón de combate de un metro y medio, en cuyos extremos se fijan dos filos de 30 cms. Este arma es bastante difícil de parar debido a que tiene dos filos y decenas de formas de utilización, además de causar un daño superior al de una simple espada gracias a la longitud del bastón (ver ilustraciones en páginas siguientes).



- Guante de Batalla: Se trata de un arma originaria de los Falquiones, cuya principal ventaja es lo poco que ocupa y el daño que causa, además de poderse usar un arco sin tener que guardarlo. Su aspecto es el de un guantelete metálico que está recubierto de cuchillas afiladas tanto en la palma de la mano como en el dorso, de manera que un golpe con el arma hace que varias cuchillas desgarren la carne del adversario.

Algunos humanos utilizan este arma tras un cuidadoso entrenamiento, pues es un arma muy peligrosa. Un descuido puede hacer que el usuario se hiera a sí mismo, como sucede, en efecto, a todos aquellos que lo utilizan y sacan un 1 natural en el dado y su puntuación en dicha arma es inferior a 5. Un descuido de esta clase produce un daño básico en el tronco o las piernas (tirar par o impar).

- Garra de Acero: Un arma originaria de los Felel que se ha extendido bastante por todo el continente. Su uso es corriente entre los asesinos y entre las amazonas de Helsingor. Su aspecto es el de una empuñadura circular de acero de la que salen tres hojas triangulares formando una Y. Dichas cuchillas están muy afiladas y producen heridas de gravedad ya sea por desgarramiento o por corte.

La mayor ventaja de este arma es la cadena de finos eslabones que se ata a su empuñadura y con la que se puede lanzar y recuperar el arma una y otra vez, convirtiéndola en un arma de

combate cuerpo a cuerpo y, a la vez, arrojadiza. La longitud de la cadena oscila entre 2 y 3 metros y puede ser utilizada para estrangular al adversario.

Durante un asalto, un personaje puede utilizar una acción de ataque y una de defensa, pudiendo sustituirse cualquiera de ellas por una acción de otro tipo compatible con la posición del personaje, como correr, moverse sigilosamente, etc... Además existen una serie de maniobras especiales de las que se hablará más adelante que pueden ser usadas en un asalto de combate y acciones "gratuitas" que no cuestan acción alguna. Estas acciones "gratuitas" son aquellas que se refieren a percepciones del entorno del personaje o movimiento simple. Acciones como avanzar un metro (ver Movimiento durante el combate), apercibirse de un ataque por la espalda, hablar o gritar son acciones "gratuitas" y está permitido efectuarlas sin penalizaciones.

Las fases del combate cuerpo a cuerpo son: **Iniciativa, Fase de ataque, Fase de defensa y Comprobación de daños.** La iniciativa ya fué resuelta anteriormente e indica quién ataca primero.

FASE DE ATAQUE

Una vez sabemos quién es el primero en atacar, es el momento de hacer una tirada de ataque, que representará la habilidad con la que el atacante utiliza su arma contra el defensor. Para ello debe efectuarse una tirada de dado sin ningún factor de dificultad para sumar seguidamente el total de ataque del personaje. Tras efectuar la tirada comprobaremos el nivel de éxito del ataque, simplemente hallando el resultado de la suma de ambos factores.

El total de ataque es igual al nivel de habilidad con el arma más el modificador al ataque del arma (MA) más los demás posibles modificadores, con lo que la tirada de ataque es la siguiente:

- Tirada de ataque = Tirada de dado + Nivel de habilidad + MA + modificadores

Tras efectuar la tirada de ataque, es el momento de que el oponente intente defenderse. Cuanto mayor sea el éxito alcanzado en una tirada de ataque, mayor será la dificultad para la defensa del adversario y mejores serán las probabilidades de causarle un mayor daño.

LA FASE DE DEFENSA

Una vez conocido el grado de éxito de la tirada de ataque, se impone una tirada de defensa por parte del atacado, que representará el intento por parte del defensor de parar o evitar el arma del atacante y, así, no resultar herido. Para efectuar una tirada de defensa, utilizaremos el nivel de habilidad que el defensor posea en su arma .

En base a dicho nivel, haremos una tirada de dado teniendo en cuenta, si los hay, los bonificadores de defensa del arma (BP), aplicando los modificadores negativos por la armadura del defensor reducidos a la mitad (redondeando hacia arriba) y los modificadores que puedan influir. Así pues, la tirada de defensa es igual a:

- Tirada de defensa con arma = Tirada de dado + Habilidad de parada + BP - Malus armadura/2 - modificadores

En cambio, si el defensor intenta evitar el ataque mediante su habilidad de esquivar, los modificadores del arma del oponente no aplican, pero otros modificadores sí. Nos referimos a las penalizaciones al movimiento

que impone la armadura y que se restan directamente del nivel de habilidad. La tirada del dado no resulta modificada en absoluto.

- Nivel de defensa esquivando = Hab. Esquivar - Malus armadura + MA del arma del oponente

Existe un tercer tipo de defensa: cuando el personaje utiliza una opción de ataque que especifica que no utiliza la defensa, su total de defensa es solamente su habilidad de parada o de esquivar sin añadir ningún dado y aplicando únicamente los modificadores negativos que pudieran darse.

El resultado de esta tirada es un éxito si el nivel alcanzado en la misma es igual o superior al nivel del ataque, o sea, una tirada de ataque de un 14 debe ser detenida con una tirada de defensa de 14 o más.

Los problemas comienzan cuando no se obtiene el total necesario para detener o evitar el ataque. Si esto ocurre, el defensor ha sido alcanzado y puede resultar herido... o algo peor. Es el momento de comprobarlo.

LAS VENTAJAS DE LA MAESTRIA

En los combates cuerpo a cuerpo, la maestría (Nivel de habilidad M) equivale a una puntuación de 10, pero permite una ventaja adicional al combatiente: en todas las ocasiones que consiga obtener un 12 natural en el dado, podrá repetir la tirada y añadir el resultado a la anterior, sin poder hacer una nueva tirada al obtener un nuevo 12. Esto es aplicable tanto en ataque como en defensa.

¿Por qué hacer ésto así?. Esta regla intenta simular el conocimiento que ha acumulado el maestro a lo largo de muchos enfrentamientos que le permite efectuar ataques imparables o defensas prodigiosas. Los maestros de esgrima siempre se han encontrado fascinados por la idea de conseguir crear el ataque contra el que no hay defensa o la defensa que puede detener cualquier ataque y los que habitan en Feeria no son una excepción.

COMPROBACION DE DAÑOS

Ha ocurrido. El defensor no ha sido capaz de detener el ataque de su oponente y ha recibido un impacto. Ahora debemos

determinar si ha sufrido daño, la gravedad de las heridas y la protección que le confiere su armadura. Para poder hacerlo necesitaremos conocer una serie de totales que son: **Puntos de vida, Gravedad de la Herida, Escala de daños, Factor de Protección y Totales de heridas.**

Los Puntos de vida (PV) representan el estado de salud del personaje. Todas las criaturas de la misma especie tienen los mismos puntos de vida, dependiendo de su resistencia natural al daño y sus capacidades para encajar heridas.

Los seres humanos y los feéricos tienen 100 PV. Esto no significa que una herida de 100 puntos de daño mate automáticamente a cualquier feérico o humano. Sólo indica que al pasar de esa cantidad, el personaje corre el riesgo de morir si no recibe atención médica inmediata.

La Gravedad de la herida (GH) es una cifra que representa el hueco que encontró el atacante en la guardia del defensor. Cuanto mayor sea éste número, en un punto más vulnerable habrá impactado el ataque y producirá heridas más graves. Este valor se calcula hallando la diferencia entre el total de ataque y el de defensa. Un total de ataque de 10 contra una parada de 6 producirá una GH de 4, un total de 12 contra una parada de 7 producirá una GH de 5, etc...

La Escala de daño es una serie de puntuaciones que representan los posibles daños que puede causar el arma según la gravedad de la herida producida. Se encuentra en la ficha de personaje en una escala del 1 al 10 y, aunque es muy fácil calcularla de memoria, se aconseja apuntarla para agilizar el juego.

Para calcularla debemos hallar en primer lugar el daño básico, que es igual a la potencia del arma más un tercio de la FUE del personaje más los posibles modificadores debidos a runas u otros factores. Todas las fracciones se redondean hacia abajo.

Daño Básico = Pot.Arma + FUE/3 + Mod

Este daño básico irá colocado en el lugar 1 de la escala y representa una herida normal. Para rellenar el resto de la escala, multiplicaremos el daño básico por el número del lugar de la escala que vamos a rellenar. Así obtendremos una serie de puntuaciones que representarán desde una herida superficial (1) hasta el ataque más mortífero que puede provocar ése arma (10). Como antes, las fracciones se redondean hacia abajo.

Ejemplo: Falael utiliza un estoque como arma en combate. Su daño básico será **13 (Pot.Arma 7 + 3 (FUE 9/3) + Runa roja 3).** Su escala de daño será: **13 / 26 / 39 / 52 / 65 / 78 / 91 / 104 / 117 / 130.** Woden utiliza un hacha de combate. Su daño básico será **20 (Pot. Arma 15 + 5 (FUE 15/3))**. Su escala de daño será: **20 / 40 / 60 / 80 / 100 / 120 / 140 / 160 / 180 / 200.**

El Factor de Protección (Prot) representa la cantidad de daño que sustrae la armadura y el propio aguante del personaje al total causado por la herida. Este factor se halla sumando las protección ofrecida por la armadura que se lleva y la tercera parte, redondeando hacia abajo, de la característica de CON.

Ejemplo: Falael lleva una cota de cuero y ropa gruesa. Su factor de protección es de 13 (7 por la cota de cuero, 3 por la ropa gruesa y 3 por su CON que es 10).

Los Totales de heridas son dos e indican la cantidad de daño que hay que causar al personaje, con un sólo golpe, para producirle una herida más o menos grave. Estos totales dependen de la CON del personaje y son los siguientes:

- Herida grave: Es igual a la CONx5 del personaje. Produce una hemorragia de 1 PV por asalto y obliga a hacer una tirada de CON a dificultad normal para seguir consciente.

- **Herida crítica:** Es igual a la CONx8 del personaje. Produce una rotura y obliga a hacer una tirada de inconsciencia con nivel de dificultad arduo. La hemorragia es de 2 puntos por asalto. Para averiguar la localización de la fractura, tira 1d12 y consulta la tabla de fracturas.

Conociendo todos estos totales, ya podemos calcular los daños recibidos. El atacante produce tantos puntos de daño como figure en el número de la escala de daños que represente la GH. A esta cantidad le restaremos el factor de protección, obteniendo como resultado las heridas recibidas por el defensor.

Si las heridas superan los factores de Herida Grave o Herida Crítica, se aplican los efectos de las mismas y se consulta el resultado en la tabla si es necesario.

Daño Total = Daño - Prot.

Si el defensor sigue en pie, es su turno de atacar, iniciando de nuevo el procedimiento de combate. Cuando todos los implicados en el combate han realizado sus acciones, se vuelve a comenzar, hasta que uno de los bandos sea el vencedor.

LAS ARMAS ARROJADIZAS

El combate con armas arrojadizas es idéntico al combate cuerpo a cuerpo, teniendo sólo una diferencia. Las armas arrojadizas son más difíciles de parar que las armas de cuerpo a cuerpo, por lo que el defensor pierde dos niveles en su habilidad de parada si usa un arma cuerpo a cuerpo. Las tiradas de esquivar o de defensa con escudos no reciben este malus.

Todos los demás pasos son iguales a los anteriores, por lo que se hace innecesario repetirlos aquí de nuevo.

EL COMBATE CON ARMAS DE PROYECTILES

Las armas de proyectiles son un tipo de arma muy interesante por el hecho de que causan daño a los adversarios sin tener que entrar en cuerpo a cuerpo con ellos. Las armas de proyectil pueden abatir a un enemigo antes de que tenga tiempo de alcanzarte, aunque, en

Tabla de fracturas:

1-2 Brazo Derecho: imposibilidad de usarlo hasta que se cure.

3-4 Brazo Izquierdo: imposibilidad de usarlo hasta que se cure.

5-6 1d6 Costillas: Penalización extra de -2 a todas las actividades que impliquen movimiento.

7-8 Pierna Derecha: imposibilidad de usarla hasta que se cure.

9-10 Pierna Izquierda: imposibilidad de usarla hasta que se cure.

11 Mandíbula: imposibilidad de consumir alimentos sólidos hasta que se cure. ld6-1 dientes rotos.

12 Cadera: imposibilidad de moverse por sí mismo hasta que se cure.

su mayor parte, no son demasiado efectivas contra contrincantes bien protegidos. Una coraza puede detener la mayor parte de los impactos de las armas de proyectil, y no digamos de la combinación de otras armaduras con la coraza.

Las armas de proyectil en Feeria son tan conocidas que no creemos necesario dar una descripción de cada una de ellas. Simplemente podrás encontrarlas en las tablas que cierran este capítulo

USO DE LAS ARMAS DE PROYECTIL

Las armas de proyectil son un caso diferente al combate cuerpo a cuerpo y las armas arrojadizas pues no pueden ser paradas de la misma forma, por lo que no se aplican las mismas reglas de ataque y defensa. Las armas de proyectil sólo necesitan de una tirada de ataque, siendo la defensa del oponente automáticamente calculada mediante la suma de ciertos factores que representan la dificultad requerida para el arquero.

La tirada de ataque con las armas de proyectil se efectúa una tirada de dado como si de una tirada de habilidad se tratase, usando el nivel de habilidad del arma procurando obtener un resultado superior a la dificultad requerida. La defensa del objetivo del disparo será representada un factor de dificultad, que podrá ser establecido consultando la siguiente tabla:

Se considera corto alcance a un cuarto del alcance del arma, medio alcance al resto de su alcance efectivo y el largo alcance llega hasta el doble de su alcance efectivo. La dificultad elegida puede ser modificada por los modificadores que encontrarás en la tabla de las siguiente página (los modificadores positivos indican incremento de la dificultad en niveles y viceversa).

Si los modificadores llevan la dificultad obtenida por el defensor hasta más allá de crítico, el disparo es imposible.

DAÑOS DE LOS PROYECTILES

El daño que causan las armas de los proyectiles es diferente al de las armas de cuerpo a cuerpo. El daño básico se calcula de diferente manera que el de dichas armas y, por tanto, la escala de daños es diferente.

Para calcular el daño básico de las armas de proyectiles primero debemos diferenciar dos tipos de armas de proyectiles: las que dependen directamente de la fuerza del usuario, como los arcos y las hondas y las que dependen de un mecanismo, como las ballestas.

En el caso de las primeras, el daño básico se calcula sumando la potencia del arma más un tercio de la FUE del que la maneja.

En el segundo caso, la potencia del arma es directamente el daño básico. La escala de

TABLA DE DEFENSA CONTRA PROYECTILES

Nulo	**Objetivo estático a corto alcance.**
Muy Fácil	**Objetivo estático a alcance medio o moviéndose normalmente a corto alcance.**
Fácil	**Objetivo estático a largo alcance, moviéndose normalmente a alcance medio o moviéndose rápidamente a corto alcance.**
Normal	**Objetivo moviéndose normalmente a largo alcance o moviéndose rápidamente a alcance medio.**
Arduo	**Objetivo moviéndose rápidamente a largo alcance.**

TABLA DE MODIFICADORES AL DISPARO

- Objetivo pequeño : +2
- El blanco se mueve en zig - zag: +1
- El blanco se protege con su escudo: Dependiendo del escudo.
- Cobertura parcial (menos de medio cuerpo está cubierto): +1
- Cobertura media (más de medio cuerpo cubierto): +2
- Cobertura completa (todo el cuerpo cubierto): Fuera de tiro.
- Por cada personaje trabado en cuerpo a cuerpo con el objetivo: +1. Un 1 es un acierto a uno de los otros. Tirar contra él de manera normal.
- Viento fuerte: +1
- Lluvia: +1
- Objetivo grande (más del doble que un humano): -1
- Objetivo enorme (tamaño superior a los 5 metros): -2
- Por cada asalto apuntando: -1 hasta un máximo de un cuarto de la PER.

TABLA DE HERIDAS GRAVES (PROYECTILES)

Resultado	Efecto
1-2	Brazo Derecho: imposibilidad de usarlo hasta que se cure.
3-4	Brazo Izquierdo: imposibilidad de usarlo hasta que se cure.
5-6	Vaso sanguíneo principal: la hemorragia es de 4 puntos por asalto hasta que se aplique un torniquete.
7-8	Pierna Derecha: imposibilidad de usarla hasta que se cure.
9-10	Pierna Izquierda: imposibilidad de usarla hasta que se cure.
11-12	Vaso sanguíneo principal: la hemorragia es de 4 puntos por asalto hasta que se aplique un torniquete.

daños se calcula a partir de estas cifras de la misma manera que la de las armas cuerpo a cuerpo pero hasta un máximo de 7 niveles.

Daño básico de arco : Pot. arma + FUE/3
Daño básico de honda: Pot. arma + FUE/3
Daño básico de ballesta: Pot. arma

Otra diferencia de las armas de proyectiles con respecto a las demás es que las heridas graves y críticas producidas por ellas son diferentes a las producidas por las armas de cuerpo a cuerpo y arrojadizas:

- Herida grave: Es igual a la CONx5 del personaje. Produce una hemorragia de 1 PV por asalto y obliga a hacer una tirada de CON a dificultad fácil para seguir consciente.

- Herida crítica: Es igual a la CONx8 del personaje. Produce una hemorragia de 2 PV por asalto y obliga a hacer una tirada de inconsciencia con nivel de dificultad arduo. Además, la víctima recibe un daño extra. Para averiguar la localización de la fractura, tira 1d12 y consulta la tabla superior.

USO DE MORDETS EN COMBATE

Existen una serie de mordets que pueden ser utilizados en combate y por lo tanto, es menester el disponer de unas reglas que encuadren su uso durante el mismo. Los mordets pueden ser muy diferentes entre sí y sus efectos difieren enormemente, pero aún así, podemos encuadrarlos fácilmente en tres tipos: los mordets invocados por voluntad , los mordets de invocación instantánea y los mordets de invocación ritual.

Los mordets invocados por voluntad son aquellos que requieren algún tipo de acción física por parte del duende para utilizarlos y que consumen una acción del asalto, ya sea la de ataque o la de parada.

Los mordets de invocación instantánea son aquellos que se producen por simple deseo del duende, sin exigir ningún tipo de acción física y cuyos efectos se producen de inmediato, pudiendo beneficiase de ellos sin problemas mientras se efectúa otra acción.

Los mordets de invocación ritual son aquellos que necesitan todas las acciones de uno o más asaltos para funcionar, obligando al duende a efectuar algún tipo de acciones o la carencia de las mismas para que el efecto tenga lugar.

La clasificación de los mordets entre estos tres grupos es sencilla, pero para más seguridad se puede consultar la siguiente tabla:

Mordets invocados por voluntad: Arco de Luz, Convocar arma, Amistad con el viento, Convocar Arco, Alas del Pegaso, Castigo del cielo, Acaro Dorado, Cambio de forma, Lanza del Trueno, Debilitar el físico ajeno, Fuego Purificador, Forma Animal, Lluvia de Rosas, Potenciar Físico, Niebla Marina, Toque de Anguila, Vida Acuática, Belleza Sirénida, Canción del Amor, Toque Letal, Voz de la Dulzura, Voz Distante, Caricia Glacial, Modelar

Hielo, Tormenta de Nieve, Mano Distante, Manto invisible,, Fiesta en el Cielo, Pies Alados, Tonada de la Alegría, Tonada de la Danza, Requiem.

Mordets de invocación instantánea: Armadura de pureza, Espada de la Luz, Potenciar el físico propio, Gorgeo de las aves, Lanza del Paladín de la Luz, Amistad Animal, Barrera del Sol, Falsa diana, La Palabra de Natura, Piel del Arbol, Amistad con la Manada, Ferocidad, Garras Lupinas, Inmunidad al daño, Sentidos de Lobo, Espíritu del Tiburón, Fuerza del Leviatán, Escamas Marinas, Arma Helada, Coraza de Hielo, Escondite, Inmunidad al dolor, Puente del Arcoiris, Agilidad Felina, Garras, Sentidos Felinos, Suave Ronrroneo.

Mordets de invocación ritual: Sanar Cuerpo Propio, Enmascarar Aspecto, Atajo, Portal de Ménan, Sanar Cuerpo Ajeno, Sanar.

Los feéricos sólo pueden invocar un mordet por asalto, sea del tipo que sea y le lleve el tiempo que le lleve. Así pues, un elfo podrá

invocar su Espada de Luz, atacar y parar normalmente en el mismo asalto, podrá invocar su Armadura de pureza y esprintar en dirección a un arquero, pero no podrá invocar su Espada de Luz y su Armadura de pureza en el mismo asalto, aún siendo mordets que no ocupan acciones.

En cuanto a la iniciativa de un mordet, es igual a la **AGI** del invocador.

EL ATAQUE CON MORDETS

Los mordets ofensivos son de dos clases muy diferenciadas: los que tienen efecto sobre un objeto o parte del cuerpo y los que tienen un efecto propio que debe ser proyectado sobre la víctima.

Los primeros tienen un efecto directo que aumenta las capacidades ofensivas de un arma o una parte del cuerpo. Estos mordet son de sencilla utilización, ya que se usan como si se tratase de un ataque ordinario, ya sea cuerpo a cuerpo (garras, espadas de Luz...) o de proyectil (arco de Luz). Solamente se debe calcular el daño básico utilizando la Pot que especifique el mordet.

Los segundos, por el contrario, sirven para atacar directamente a la víctima y se necesita utilizar un sistema diferente. Para empezar, estos mordets crean algún tipo de energía que debe de ser proyectada contra la víctima utilizando la habilidad de Precisión. El ataque se efectúa de idéntica manera que un ataque cuerpo a cuerpo y la defensa de la víctima también se efectúa de manera normal.

Esto es así porque los mordets tienen algún tipo de efecto visual que pone sobre aviso a la víctima de que va a ser atacada, y como los efectos, por lo general, son devastadores, es de esperar que la víctima procure evitar ser alcanzada.

El daño que producen estos mordets se calcula de manera muy sencilla. No hace falta más que crear la escala de daños usando únicamente la Pot que se especifica en la descripción del mordet. (Véase Capítulo IV)

ATAQUES CRITICOS Y PIFIAS EN COMBATE

En el capítulo dedicado al sistema de juego ya vimos cómo existen dos tipos de acciones que se salen de la media cuando un personaje actúa. Se trata de los críticos y las pifias. Durante el combate también se producen, aunque su explicación no es la misma.

Cuando un personaje efectúa un ataque cuya dificultad supera en 10 o más puntos la defensa de la víctima, ha conseguido enfilar su arma hacia uno de los puntos vitales de su víctima. Los ataques críticos representan aquellos golpes que sólo un gran luchador es capaz de realizar y que pueden matar a su víctima si la pillan fuera de guardia. Si el defensor no logra detenerlo y resulta alcanzado, se aplican los siguientes efectos que serán diferentes según se usen armas de filo, contundentes, proyectiles o mordets. Si el daño causado por el ataque basta para matar a la víctima, se puede ignorar este resultado, pues no será relevante. A un muerto no le interesan las secuelas de las heridas.

- Críticos con armas de filo, contundentes y mordets ofensivos

Estos ataques tienen un comportamiento parecido al efectuar críticos. Sus efectos son similares, aunque en las heridas mortales las armas de filo provocan amputaciones, las contundentes roturas graves y los mordets pueden provocar amputaciones que dependerán de la naturaleza del mismo.

- Se doblan los efectos del daño causado a la armadura, reduciendo en mayor parte la protección que ésta seguirá ofreciendo.

- El daño que penetre la armadura se aplica de manera normal, además de aumentar en un grado el efecto de la herida. Una herida

normal se transforma en una herida grave, una herida grave en una herida critica y una herida crítica en una herida mortal. Además de estos efectos, debe de hacerse una tirada de CON a nivel normal para sobrevivir (excepto en el caso 12). Si se supera esta dificultad, el personaje sobrevive, pero queda inconsciente, a no ser que se superase con la tirada el nivel de dificultad Difícil. Las heridas mortales se tiran en la tabla inferior.

Críticos con armas de proyectil

Las armas de proyectil tienen menos complicaciones a la hora de verificar los efectos de un crítico que se produce cuando el disparo llega hasta el nivel Crítico de dificultad. Cuando uno de estos resultados se produce, simplemente se reduce a la mitad el valor de la armadura antes de restarlo al daño y las heridas graves y críticas se incrementan en un grado.

Las pifias representan aquellos errores garrafales que puede cometer un personaje que no sea un maestro en el uso de un arma. Cuando un personaje saca un 1 natural en el d12 , tirará otro dado y restará el resultado a su habilidad con el arma. Si la tirada supera el nivel de ésta, el personaje pifia. En otro caso, simplemente obtiene un resultado igual a su total de ataque o

TABLA DE HERIDAS MORTALES

1D12	Efecto
1	- Brazo derecho. Hemorragia de 4 Pv por asalto. Pérdida de un tercio de la DES.
2	- Brazo izquierdo. Hemorragia de 4 Pv por asalto. Pérdida de un tercio de la DES.
3	- Pierna derecha. Hemorragia de 4 Pv por asalto. Pérdida de un tercio de la AGI.
4	- Pierna izquierda. Hemorragia de 4 Pv por asalto. Pérdida de un tercio de la AGI.
5	- Pérdida de un ojo. Pérdida de un tercio de la PER visual.
6	- Perdida de una oreja. Pérdida de la mitad de la PER auditiva.
7	- Impacto en el abdomen. Herida en órganos internos. Pérdida de 3 puntos de CON.
8	- Impacto en la cara. Desfiguración bastante grave. Pérdida de la nariz y el sentido del olfato.
9	- Impacto en el cráneo. Daños cerebrales. Pérdida de 1d3 puntos de MEN.
10	- Impacto en los genitales. Hemorragia de 3 Pv por asalto. Los efectos son obvios en los hombres. Las mujeres reciben una perdida de 1 punto de CON.
11	- Herida en el tórax que afecta a los pulmones. La víctima debe recibir atención médica a nivel crítico o muere 1d12 asaltos más tarde. Si sobrevive pierde la mitad de su CON.
12	- La cabeza aterriza a 1d6 metros. Muerte instantánea.

defensa. Un personaje que tenga nivel M en su arma nunca pifia, sino que falla su ataque.

Cuando una pifia sucede, se deberá determinar su gravedad. Esto se consigue tirando 1d12 y comparando el resultado con la DES del personaje:

- Si el resultado es menor de un tercio de la DES, el personaje pierde su arma, que cae al suelo.

- Si el resultado es menor de la mitad de la DES, el personaje tropieza, cae al suelo y debe tirar una tirada de DES a nivel arduo para no perder el arma.

- Si el resultado es mayor que la mitad de la DES y no la sobrepasa, rompe su arma contra el suelo o el arma del contrario.

- Si el resultado supera la DES o es un 12, golpea al compañero más cercano. Si no hay ningún compañero cerca, se golpea a sí mismo en una pierna. El daño se determina tirando a la mitad de su habilidad y sin defensa.

Los críticos y las pifias dan un cierto aire de riesgo al combate, haciendo así que los jugadores se lo piensen mucho más antes de emprenderla a espadazos con todo el mundo.

REGLAS ESPECIALES DE COMBATE

Hasta aquí hemos tratado aquellos aspectos básicos del combate que más utilizaremos durante el juego, pero que por sí solos no pueden cubrir todas las maniobras y los factores externos que pueden tomar parte en un combate.

Hay situaciones en las que el combate se desarrollará de manera anormal y, además, los personajes pueden recurrir a una serie de movimientos especiales durante la batalla para ganar ventaja sobre sus adversarios. De todo esto trataremos en esta sección.

1. LOS MODIFICADORES

Un combate es, básicamente, un intercambio de ataques y defensas entre los contendientes hasta que uno de los bandos gana. Esto resultaría suficiente si todos los combates se desarrollaran de la misma manera, pero ésto no es así. El terreno, la superioridad numérica, la posición respecto al contrario y el estado de salud de los luchadores modifican las probabilidades de éxito de los luchadores. La lista siguiente permitirá representar estos factores, haciendo más real el combate. Es competencia del DJ el utilizar estos modificadores, interpretando cuando debe de usarse uno y cuando otro.

- **Ataque desde arriba:** + 1 a las tiradas de ataque.

- **Ataque por la espalda:** +2 a la tirada de ataque. La víctima no puede defenderse.

- **Sorprendido:** -3 a la tirada de defensa. No se puede atacar durante éste asalto.

- **Atacantes múltiples:** Por cada atacante extra del que se desee defenderse, -2 niveles acumulativos a la habilidad de defensa.

- **Oscuridad o niebla:** -1 nivel a las habilidades de combate.

- **Lucha a ciegas:** -3 niveles a las habilidades de combate.

- **Heridas:** Por cada 20 puntos de heridas, -1 a todas las tiradas de habilidades físicas, incluyendo las de combate.

- **Caído en el suelo:** -1 a la tirada de defensa.

- **Posición insegura** (cornisa, borde de una acantilado, suelo resbaladizo, etc...): Tiradas de equilibrio cada asalto para no caerse al suelo.

- Desarmado contra un oponente armado: Las tiradas de defensa deberán hacerse esquivando.

Estos modificadores representan la mayor parte de los posibles cambios en el combate. Si te hiciera falta alguno que no se encuentre en esta lista, bastará con que le apliques un efecto guiándote por estos modificadores.

II. FORMAS ESPECIALES DE COMBATE

Un combate no se limita a pegar con el arma siempre de igual manera y defenderse de manera normal frente a los ataques del adversario. Existen una serie de técnicas de combate ideadas para conseguir ventaja sobre el adversario que pueden ser utilizadas por cualquiera y que representan todas aquellas acciones que pueden utilizarse en una pelea, desde el juego sucio hasta los ataques suicidas.

Las técnicas especiales de combate que pueden usarse en Feeria son:

Ataque relámpago: El atacante procura hacerse con la iniciativa y golpear primero a costa de perder certeza en el golpe. Pierde la mitad de su total de ataque y gana un número igual a la iniciativa.

Carga: Esta técnica sólo puede efectuarse en cuerpo a cuerpo. Básicamente es correr y golpear, aunque también puede efectuarse volando en picado. El atacante pierde la mitad de su habilidad de parada y ataca normalmente, añadiendo al daño producido (no al básico), su FUE y su Pot. Muscular. Puede combinarse con el golpe rompedor pero si se recibe un ataque, se suma el mismo total de FUE y Pot. Muscular al daño recibido, para representar el mayor impacto con el arma del contrario.

Carga a caballo: Esta técnica sólo puede efectuarse en cuerpo a cuerpo. Tiene la ventaja de que se añade la FUE del caballo al daño producido y la desventaja de que la máxima habilidad de ataque y de parada que puede usarse es igual a la habilidad de montar.

Mientras se pelea a caballo hay que hacer una tirada de montar cada vez que se recibe un impacto para evitar caer. La dificultad dependerá del grado de éxito del ataque recibido. Si es un ataque con 4 puntos de éxito, la dificultad será Arduo, si es con 1 columna

será Muy Fácil, etc... Si fuese un ataque con más de 7, el caballero cae al suelo.

Defensa desesperada: Renunciar al ataque para defenderse en una situación apurada. Esta técnica otorga un +5 a las tiradas de defensa renunciando a atacar en todo el asalto.

Desarmar: Sólo puede utilizarse en un combate mano a mano con un adversario y ambos deben usar armas de una mano. El atacante utiliza la mitad de su total de ataque y el defensor usa su total normal de defensa. Si el defensor falla, es desarmado y su arma va a parar a 1d3 metros de distancia. Si, en cambio, consigue defenderse con éxito, el atacante deja un hueco en su guardia, con lo que el defensor gana un +1 a su siguiente tirada de ataque.

Para poder desarmar es necesario que el defensor haya declarado una parada en este asalto. Si no la hubiera declarado, el total obtenido será el de un ataque normal si se desea. Como curiosidad, nos gustaría comentar que habrá jugadores que intentarán evitar ésta técnica mediante el procedimiento de atarse el arma a la mano. Se les puede permitir, pero hay que entender que se pierde manejabilidad en el uso del arma, por lo que se recibe un malus de -1 a todas las habilidades de combate.

Derribo: Las armas de asta , los bastones y la garra de acero (su cadena) pueden ser empleados para derribar a un oponente al suelo y así ganar una gran ventaja sobre él. Esto requiere bastante espacio y una buena dosis de libertad de movimientos, por lo que el combate debe hacerse uno contra uno para usar esta técnica. La manera de ejecutarla es la normal, pero con la diferencia de que cuando se impacta se hace una tirada opuesta de la DES del atacante contra la FUE del defensor. Si el atacante gana, el adversario es derribado.

Disparo a zona desprotegida: Esta técnica sólo puede efectuarse con proyectiles y se utiliza para disparar a un adversario en una zona desprotegida, como pueden ser los brazos, las piernas o el rostro. Puede efectuarse contra cualquier adversario que tenga una parte del cuerpo desprotegida. Para hacerlo se debe apuntar durante un asalto y después disparar reduciendo la habilidad del tirador en 2 niveles. El daño ignora la armadura de la víctima.

Finta: Esta es una técnica de cuerpo a cuerpo bastante interesante cuando tu contrario es más rápido que tu o si le permites atacar primero. Todos los grandes esgrimistas utilizan a menudo ésta técnica contra aquellos adversarios que no están a su altura y a los que desean eliminar fácilmente. Se trata de evitar su ataque de una manera más complicada de lo necesario, desconcertándolo y abriendo una brecha en su guardia. A efectos de juego, se debe esquivar el ataque perdiendo 2 niveles de la habilidad de Esquivar y, de conseguirlo, se obtiene una bonificación de +2 a la tirada de dado.

Fuego rápido: Esta técnica sólo puede efectuarse con proyectiles. Se trata de recargar más rápido y efectuar más ataques a costa de perder certeza en el disparo. Se disparan el doble de proyectiles pero la habilidad de ataque se reduce a la mitad.

Golpe rompedor: Esta técnica sólo puede efectuarse en cuerpo a cuerpo. Consiste en golpear con toda la fuerza posible al oponente para acabar con él de inmediato, a costa de perder la parada. El atacante gana un +2 al ataque y suma al daño causado la FUE y la Pot. Muscular. A cambio, no para durante todo el asalto.

Inconsciencia: Esta técnica sólo puede efectuarse en cuerpo a cuerpo. Se trata de derribar al adversario sin causarle daño real. Se ataca de la manera normal y del daño producido, sólo 1/3 es real, otro tercio es daño no letal y el restante se pierde. Cuando el oponente llegue a un total que indique muerte, se encuentra inconsciente. Los daños críticos no se aplican.

Además de estas técnicas de combate, existe otra forma de combate cuerpo a cuerpo que tiene sus propias maniobras especiales. Estamos hablando de la pelea. La pelea se ejecuta de la misma manera que el combate cuerpo a cuerpo, con la diferencia de que no mata a menos que se declare que se intenta hacerlo. Las técnicas especiales de pelea son las siguientes:

Empujón: Se ejecuta exactamente igual que un ataque normal. Si se impacta, se hace una tirada opuesta de FUE contra FUE. Cada dos puntos de éxito obtenidos son un metro que se hace retroceder al defensor. Si éste resultado es superior a tres metros, se le derriba, causándole daño de pelea y sin que recule más de 3 metros.

Meleé: El atacante intenta acercarse tanto al adversario durante su ataque, que éste no pueda hacer uso de sus armas de dos manos y penalizar el uso de las de una mano. Para hacer ésto debe hacerse una tirada de pelea contra la defensa del adversario que consiga al menos dos éxitos de diferencia. En ese caso se consigue inutilizar las armas de dos manos y reducir en tres niveles las habilidades, tanto ofensivas como defensivas de aquellas armas de mayor tamaño que una espada corta a excepción de los escudos.

Presa: Es necesario haber entrado antes en meleé y basta con hacer una tirada exitosa de pelea. De conseguirlo se hace una tirada opuesta de FUE contra FUE para inmovilizarlo. El oponente tiene derecho a hacer una cada asalto hasta que se libere. Mientras esté inmovilizado se puede aplicar un estrangulamiento (ver reglas de asfixia más adelante) o un abrazo de oso que causa el daño que sumen FUE y Pot. Muscular y al que sólo se puede restar el aguante debido a la CON o la protección de una coraza. La presa también puede efectuarse contra un objeto (como un arma) y de resultar exitosa la tirada de FUE contra FUE permite arrebatarlo al contrario.

Zancadilla: Viene a ser parecida al derribo antes explicado. La manera de

ejecutarla es la normal, pero con la diferencia de que cuando se impacta se hace una tirada opuesta de la AGI del atacante contra la FUE del defensor. Si el atacante gana, el adversario es derribado.

Además de estas maniobras, también pueden ser empleadas en pelea las siguientes técnicas de cuerpo a cuerpo: Ataque relámpago, Golpe rompedor, Carga y Finta.

LA MUERTE

Durante los combates o las aventuras, inevitablemente se producirán heridas que se irán sumando hasta igualar los PV del personaje o la criatura. Cuando las heridas sobrepasan este límite, un oscuro personaje armado con una guadaña puede hacer su aparición y llevarse a la tumba al personaje. La muerte significa la pérdida del personaje sin remisión alguna. En Feeria, la muerte es permanente y no existen rituales que permitan resucitar a un personaje muerto. La necromancia tiene un efecto parecido a éste, pero sólo anima algo muerto, no le insufla auténtica vida.

¿Cuando muere un personaje?. Volvamos atrás un momento.

Todas las criaturas tienen un total de PV que no deben de ser excedidos para no estar en peligro de muerte. Si una herida sobrepasa el total, deberá hacerse una tirada de supervivencia, además de recibir cuidados médicos de inmediato. La tirada de supervivencia depende de la CON del personaje y de por cuánto supere el total de PV la herida.

- Si la herida sobrepasa el total de puntos de vida por un número igual o menor que la CON del personaje, éste ha caído inconsciente y basta con un vendaje para estabilizarlo dentro de los siguientes 15 minutos, a no ser que una hemorragia empeore su estado.

- Si la herida sobrepasa el total de puntos de vida por un número igual o menor que el doble de la CON del personaje, éste debe hacer una tirada de CON a nivel Fácil. Perderá un punto de vida por asalto hasta pasar al siguiente nivel de gravedad o hasta que sea atendido.

- Si la herida sobrepasa el total de puntos de vida por un número igual o menor que el triple de la CON del personaje, éste debe hacer una tirada de CON a nivel Normal. Perderá un punto de vida por asalto hasta pasar al siguiente nivel de gravedad o hasta que sea atendido.

- Si la herida sobrepasa el total de puntos de vida por un número igual o menor que el cuádruple de la CON del personaje, éste debe hacer una tirada de CON a nivel Difícil. Perderá un punto de vida por asalto hasta pasar al siguiente nivel de gravedad o hasta que sea atendido.

- Si la herida sobrepasa el total de puntos de vida por un número igual o menor que el quíntuple de la CON del personaje, éste debe hacer una tirada de CON a nivel Crítico. Perderá un punto de vida por asalto hasta llegar hasta el séxtuple de su CON, momento en el cual morirá.

Nota: Si el personaje sufre alguna hemorragia se sustituye la pérdida de un PV por asalto por el valor de dicha hemorragia.

MEDICINA EN FEERIA

Un personaje puede recuperarse de sus heridas de varias formas: primeros auxilios, medicina, curación natural y magia. Todos estos remedios son útiles, pero su forma de actuar es distinta. En este apartado trataremos cada una de ellas por separado y consideraremos sus resultados.

Primeros Auxilios: Esta es la forma de curar las heridas más básica y sus efectos van encaminados a hacer que el herido aguante hasta que pueda recibir ayuda profesional. Los primeros auxilios sirven para cerrar hemorragias, estabilizar al herido y evitar las

infecciones. Para utilizar esta habilidad, primero hay que calcular el nivel de dificultad de las heridas. La desinfección reviste una dificultad Muy Fácil, las heridas normales una dificultad Fácil, las graves una dificultad Normal, despertar a alguien inconsciente una dificultad Ardua, las heridas críticas una dificultad Difícil y las heridas Mortales (a excepción del caso 12) una dificultad crítica. Así mismo, un personaje que necesite ser atendido por haber sobrepasado sus PV necesitan una tirada de estabilización de dificultad igual a la tirada de supervivencia necesaria.

Los primeros auxilios pueden ser aplicados por personas diferentes, pero cada intento fallido anterior incrementa la dificultad en un grado. Un éxito cierra las hemorragias y recupera 1D6 PV (con un modificador de -1 por intento fallido). Una pifia provoca que la herida se infecte, aunque más tarde alguien intente reparar el daño.

Medicina: Esta es la habilidad que mejor permite cuidad a un herido y recuperar sus heridas. Aplicada sobre un herido cierra las hemorragias y le permite recuperar 1d12 PV tras media hora de descanso. Si se han realizado unos primeros auxilios al herido, se resta la mitad de la cantidad de PV curados de los curados por la tirada de medicina.

Esta habilidad es más útil que la de Primeros Auxilios en cuanto a que su utilización no reviste tanta dificultad al tratar heridas de gravedad. Las dificultades se hallan de la misma manera que las de primeros auxilios pero reduciendo en un grado el nivel de dificultad resultante.

La curación natural tiene lugar aún cuando no se recibe ayuda médica de ninguna otra clase. De manera natural, las heridas pueden irse curando o pueden infectarse. De hecho, en la Edad Media, y salvo honrosas excepciones, había más muertos por infecciones que en el campo de batalla. Para reflejar esto mismo, a la tabla de curación natural que puede observarse debajo de estas líneas se le aplican algunos modificadores según el tratamiento y la naturaleza de la herida. Cada 24 horas se hará una tirada de 1d12 y se le aplican los siguientes modificadores, consultando después el resultado en la tabla :

- **Por cada punto de CON superior a 9: +1**
- **Por cada punto de CON inferior a 6: -1**
- **La herida no ha sido tratada: - 6**
- **La herida ha sido desinfectada por alguien sin habilidades médicas o falló tratamiento: -3**
- **La herida ha sido tratada con alguna habilidad médica con éxito: +3**
- **La herida es grave: -1**
- **La herida es crítica: -2**
- **La herida es mortal: -3**
- **El herido ha estado en reposo absoluto y bien atendido: +2**

Curación mágica: La utilización de mordets tendrá exactamente los efectos que indique el mordet en cuestión.

CAIDAS, VENENOS Y OTROS MALES

El combate no es el único modo por el cual un personaje puede resultar herido o incluso muerto. Existe una amplia gama de maneras de resultar herido durante la vida diaria en Feeria:

Caídas: Cuando caes desde una cierta altura sobre una superficie dura te haces daño. Como regla general, cada metro de caída, equivale a un daño de 10 puntos automáticos. Un personaje puede restar a este tipo de daño, el valor de su armadura si ésta es ropa gruesa o cuero, pues las armaduras metálicas no detienen el impacto de una caída. Además puede restarse la protección debida a la CON y la puntuación en la habilidad de Saltar.

De no tener puntuación en dicha habilidad, podrá restarse un tercio de la AGI, redondeando hacia abajo. Las caídas sobre superficies blandas dividen su daño a la mitad y las superficies afiladas, como estacas o similares lo duplican. Una caída sobre aguas profundas reduce el daño a un cuarto si se efectúa una tirada normal de Saltar.

Asfixia: Cuando un PJ se encuentra privado de aire debe tirar una tirada de CON cada asalto, empezando en nivel Muy Fácil y aumentando la dificultad en un grado cada asalto hasta que falla o consigue respirar de nuevo.

Si la tirada falla, el personaje comienza a sufrir daño por asfixia, perdiendo 2 puntos de CON por asalto hasta que ésta llega a 0. Entonces muere a no ser que sea sacado exactamente en ese asalto y se le practique el boca a boca (dificultad fácil). Si el personaje se salva, la CON perdida se recupera a razón de 3 puntos por hora.

TABLA DE CURACION NATURAL

RESULTADO	EFECTO
Negativo	La herida se gangrena. Pérdida del miembro. Si la herida está localizada en el tronco o la cabeza, muerte.
0-1	Infección grave. Perdida de 10 Pv y -1 a la próxima tirada.
2-4	Infección leve. Pérdida de 2 Pv.
5-9	Recuperación de 1 Pv.
10-11	Recuperación de 2 Pv.
12-15	Recuperación de 3 Pv.
15+	Recuperación de 5 Pv.

Enfermedades: Las enfermedades a que pueden estar expuestos los personajes de Feeria son las normales para un mundo medieval, lo que incluye el cólera, fiebres, pulmonías, la lepra, la peste negra y las siempre molestas enfermedades venéreas. Para saber si un personaje cae enfermo, el DJ deberá determinar el factor de dificultad dependiendo de la exposición del personaje a la causa de contagio. Con dicho nivel, hará una tirada oculta de CON/2 para saber si, tras el tiempo de incubación, manifiesta la enfermedad. La curación dependerá de la medicina y de que la enfermedad sea curable. La lepra y la peste negra son incurables en Feeria, aunque puede haber algún sabio que pueda conocer "un extraordinario remedio" para alguna de estas enfermedades, lo cual podría ser punto de partida para una aventura.

Fuego: Las quemaduras dependen de cuanto es el fuego que las produce. Una antorcha produce mucho menos daño que encontrarse en un edificio en llamas. Para calcular el daño que produce el fuego, consulta la siguiente tabla:

DAÑOS POR FUEGO

Tipo de quemadura	Daño
Hasta 25% del cuerpo	10
50% del cuerpo*	20
Envuelto en llamas*/**	40

* La armadura sólo protege un asalto. Al siguiente se ha quemado o se ha calentado si era metálica.

** Puede causar desfiguraciones.

Venenos: Los venenos en Feeria tienen dos efectos, una potencia y el tiempo de actuación. La potencia indica en cuánto disminuye la CON de la víctima para hacer la tirada de CON para resistir su efecto, que es una tirada de CON a dificultad Ardua. El primer efecto indica lo que ocurre si se falla la tirada y el segundo indica cómo afecta a la víctima que resiste con éxito. El tiempo de actuación indica cuánto tardan en sentirse los efectos una vez que el veneno ha sido administrado. Este tiempo no puede ser menor de 2 asaltos, pues el veneno tiene que circular por el organismo para poder actuar. Si durante el efecto de un veneno se inocula una nueva dosis, la potencia del mismo se dobla. Si se siguiera administrando seguiría multiplicándose hasta que terminase por hacer efecto.

Los primeros auxilios o la medicina administrados a la víctima reducen la Pot. del veneno en 1 por cada nivel de éxito alcanzado. Si el personaje falla la tirada de resistencia, una tirada de Medicina Crítica permite crear un antídoto que reduce el efecto como si la víctima hubiera resistido. Si la víctima consigue la tirada de resistencia, la Medicina Crítica (fabricación de un antídoto) elimina los efectos secundarios.

Por supuesto, para hacer un antídoto hace falta una dosis del veneno.

Hambre y sed: Cada día sin comer o sin beber provoca la pérdida de 1 nivel en todas las habilidades físicas y en la FUE. Un personaje puede vivir sin beber tantos días como la tercera parte de su CON y sin comer tantos días como su CON+3.

Frío: La falta de abrigo puede derivar en una pulmonía o en la congelación si las temperaturas son muy bajas. Un personaje aguanta sin abrigo en un entorno por debajo de -5° C tantas horas como la media entre su CON y su MEN, o sea entre su resistencia física y su voluntad.

TABLAS DE EQUIPO PARA EL COMBATE

Los dos siguientes apartados, con los que cerramos el capítulo dedicado al combate, están dedicados a las armas y las armaduras. En ellos se incluyen los datos que se piden en los apartados anteriores así como las reglas para su mantenimiento y reparación.

ARMAS DE CUERPO A CUERPO

Las armas de cuerpo a cuerpo pueden ser de filo, contundentes o de asta. Las armas que llevan filos o puntas deben de ser afiladas cada cierto tiempo para mantenerlas a punto o pierden efectividad. Las armas contundentes no necesitan de ningún tipo de cuidado especial. La reparación de estas armas dependen de si están hechas de metal o de madera. Las armas de metal deben de ser reparadas con la habilidad de forja y las de madera con la habilidad de artesanía o carpintería.

ESCUDOS

Hay cuatro tipos de escudo de uso común en Arkhadel: rodela, de heraldo, de cometa y de torre. La rodela es un escudo pequeño de forma redonda, utilizado sobre todo por su bajo coste.

El escudo de heraldo tiene forma triangular y cubre un área mayor que la rodela, siendo de más utilidad contra los proyectiles. El escudo de cometa es el típico escudo de los torneos medievales, que cubre casi toda la parte izquierda del cuerpo. El escudo de torre es el que habrás visto en las películas de romanos y sirve para cubrirse de los proyectiles.

Los escudos son más versátiles que las armas para efectuar paradas ya que permiten parar las armas arrojadizas sin ninguna modificación.

ARMAS ARROJADIZAS

Estas armas ya han sido vistas con anterioridad y también pueden ser empleadas en cuerpo a cuerpo. Sus datos para utilizarlas como arrojadizas son:

ARMA	IN	DAÑO
Cuchillo/Daga	0	5
Martillo	-1	6
Hacha	-1	7
Garra de acero	0	6
Lanza	-1	8
Objeto improvisado	Según	2 (piedra) - 10 (mesa)

ARMAS DE PROYECTIL

Las armas de proyectil pueden ser clasificadas en dos grupos: las armas de proyectil manuales, como los arcos y la honda y las armas de mecanismo como la ballesta. Para efectuar una reparación de las primeras hace falta la habilidad de carpintería y para las segundas, la habilidad de artesanía.

Los proyectiles para los arcos vienen en carcajs de 20 flechas, las hondas utilizan piedras que pueden llevarse en un zurrón y las ballestas utilizan saetas que vienen en carcajs de 15.

ARMADURAS

Las armaduras son la línea que separa una herida leve de una mortal en un combate. Las armaduras hacen más difícil de herir a su portador, pero también imposibilitan sus movimientos. Esto último puede ser algo muy grave en una situación que precise libertad o rapidez de movimientos. Por ello, es muy posible que cada jugador quiera utilizar una combinación de armaduras diferente, para ajustar las penalizaciones a las necesidades de su personaje.

Las armaduras pueden combinarse para obtener mejor protección. Sin embargo, existe una regla para limitar esto: Sólo puede llevarse una armadura blanda y una dura a la vez, y jamás dos armaduras del mismo tipo (aún siendo diferentes), aunque pueden ir cubiertas por ropa gruesa. De esta manera se puede combinar una coraza con una cota de mallas y ropa gruesa pero no se podría combinar una cota de cuero con refuerzos con una cota de mallas reforzada, ni dos tipos de cota de mallas.

En la tabla siguiente se indican los tipos de armaduras y cómo protegen al personaje que las lleva. Podréis ver que no aparece ningún tipo de puntos de resistencia. No es necesario ponerlo. La regla para controlar cuándo una armadura se rompe es muy simple. Por cada 20 puntos completos que exceda un golpe la Prot ofrecida por la armadura, ésta pierde un punto de PROT hasta que sea reparada.

En caso de llevar una acumulación de armaduras, se van dividiendo las pérdidas de manera equitativa de exterior a interior.

Si una armadura pierde más de la mitad de su PROT, ya no puede ser reparada más que hasta las tres cuartas partes de su PROT inicial, redondeando hacia abajo. Las armaduras de cuero se reparan con Trabajo del Cuero y las metálicas con Forja y disponiendo del equipo adecuado.

ARMAS Y ARMADURAS DE METALES NO COMUNES

Debido a los efectos especiales del hierro en los feéricos y la plata en los lupinos y huargos, a menudo puede interesar disponer de armas de éstos materiales. Las armas y armaduras se las que hemos tratado están hechas de acero. El acero, aún llevando en su aleación hierro, curiosamente no causa perjuicios a las gentes feéricas. El hierro sólo, en cambio, sí lo hace.

Las armas y armaduras de hierro tienen efectos especiales sobre los duendes vulnerables a ellos, como lo hacen las armas de plata sobre los lupinos y huargos. Estos efectos son:

- Las armas producen más daño a estas criaturas. El daño restante tras aplicar la Prot. de la armadura y la CON se aumenta en un 50% y reducen la protección de los mordets defensivos en un 50%.

- Las armaduras detienen la energía de los mordets ofensivos, reduciendo sus efectos en un 50%. Un yelmo de hierro ofrece una bonificación de +2 a las tiradas de resistencia contra ataques mentales feéricos.

Por contra, los efectos perjudiciales de este tipo de armas son:

- Aumento de precio en el coste del arma. Las armas de hierro son más complicadas de forjar ya que los herreros están acostumbrados a utilizar acero. En cuanto a la plata, no es precisamente barata.

- Reducción de su resistencia. Las armaduras de hierro pierden un punto de Prot. por cada 15 puntos que sobrepasen su Prot. actual. Las armas pierden un cuarto de sus puntos de resistencia.

Una última aclaración. Un arma de hierro bañada en plata, sólo dañará a un lupino o un huargo. El baño de plata anula el efecto del hierro.

TABLA DE ARMAS DE CUERPO A CUERPO

ARMA	IN	MA	BP	DAÑO	PR	DR
Pelea	-1	0	0	2	-	-
Garras	0	0	0	4	-	-
Daga/ Cuchillo	0	0	0	5	3	N
Puñal	0	0	0	5	4	N
Guante de combate	0	0	0	7	5	D
Espada Corta	+1	0	0	6	5	N
Garra de acero	+1	0	0	8	7	A
Estoque	+3	+1	0	7	5	N
Espada ancha	+2	0	0	8	7	N
Espada larga	+2	0	0	8	7	N
Sable	+2	0	0	8	7	N
Hacha de mano	+1	0	0	9	6	N
Espada bastarda	+2	0	0	9	8	N
Espada bastarda (2M)	+3	0	0	13	9	N
Espadón (2M)	+4	-1	0	14	10	A
Hacha de combate (2M)	+3	-1	-1	15	9	N
Garrote	+2	0	0	6	5	-
Maza	+2	0	0	7	5	F
Bastón (2m)	+3	0	+2	5	5	-
Martillo	+1	0	-1	8	5	F
Morning star	+1	+2	-2	8	5	A
Maza de combate (2M)	+3	0	0	13	8	F
Martillo de combate (2M)	+3	0	0	14	8	F
Mayal (2M)	+3	+1	-1	15	8	A
Lanza	+3	0	-1	7	4	F
Lanza de caballería	+6/*	0	-10	10	4	D
Pica (2M)	+4	0	0	10	5	F
Arma de poste (2M)	+3	+1	+1	10	5	N
Alabarda (2M)	+5	-2	-1	18	6	N

*: En carga a caballo gana la iniciativa a todas las armas más cortas que ella.

MA: Modificador al ataque. Se aplica en la tirada de ataque.
BP: Bonus a la parada. Se aplica al parar con el arma.
PR: Puntos de resistencia. Cada vez que el arma para un crítico pierde un PR por cada 10 puntos de daño básico que produzca el arma del contrario. Cuando los PR llegan a 0, el arma se rompe.
DR: Dificultad de reparación.

TABLA DE ESCUDOS

ESCUDO	BP	PP	PR	IN	DAÑO	DR
Rodela	0	0	10	-1	5	N
Heraldo	+1	+1	14	-2	7	N
Cometa	+2	+1	18	-3	9	N
Torre	+1	+2	20	-5	12	N

BP: Bonus a la parada. Se suma a las tiradas de defensa.

PP: Protección contra proyectiles. Incrementa la dificultad de acertar del tirador en esos niveles, siempre que el personaje se cubra.

PR: Puntos de resistencia. Cada vez que el escudo para un crítico pierde un PR por cada 10 puntos de daño básico que produzca el arma del contrario. Cuando los PR llegan a 0, el arma se rompe. Si el escudo es de metal en su totalidad, lo PR se doblan.

IN: Modidicador de iniciativa si el escudo se usa como arma.

DR: Dificultad de reparación.

TABLA DE ARMAS DE PROYECTIL

ARMA	CAD	IN	DAÑO	DR	PREC
Honda	1	+1	7	F	0
Arco corto	1	0	9	N	0
Arco largo	1	-1	12	A	0
Ballesta de mano	1/2	-3	10	A	0
Ballesta	1/2	-5	16	N	+1
Ballesta pesada	1/3	-10	20	N	+1

CAD: Cadencia de disparo. Las fracciones indican un disparo cada ciertos asaltos.

DR: Dificultad de reparación.

PREC: Precisión. Se suma a la tirada de ataque.

TABLA DE ARMADURAS

ARMADURA	PROT	PA	PI	PS	PROTEGE
Ropa Gruesa	3	-	-	-	Todo
Cota de Cuero (B)	7	-	-1	-	Tronco y brazos
Cota de Cuero Duro (B)	12	-	-1	-1	Tronco y brazos
Cota de Cuero Reforzada (D)	16	-1	-2	-2	Tronco y brazos
Cota de Mallas (B)	22	-2	-3	-2	Tronco y brazos
Cota de Escamas (D/B)	26	-3	-4	-3	Tronco y brazos
Coraza (D)	33	-4	-5	-3	Tronco
Casco	3	-	-	-	Cabeza
Yelmo*	6	-	-	-	Cabeza
Grebas	5	-1	-1	-1	Piernas
Brazales	5	-1	-1	-	Brazos

(B): Armadura blanda.
(D): Armadura dura.
(D/B): Caso especial. Se trata de una armadura semi-rígida que sólo puede ser combinada con ropa gruesa.
PROT: Protección que ofrece la armadura.
PA: Penalización a la AGI. Penaliza en esos niveles las habilidades de AGI.
PI: Penalización a la iniciativa.
PS: Penalización a la habilidad de sigilo.
Nota: Se puede dormir con las dos primeras armaduras y se puede nadar con las tres primeras.

***: Penaliza en 2 niveles las habilidades de PER.**

DOS HABILIDADES ESPECIALES

Para finalizar este capítulo sólo queda tratar las dos habilidades especiales que pueden obtenerse en las tablas de historial, que no son otras que ambidextro y berserker.

Ambidextro: el personaje sabe utilizar las dos manos de la misma manera, pudiendo utilizar un arma en cada una sin penalización y haciéndose acreedor a una serie de ventajas. Al disponer de dos armas es más dificil preveer sus movimientos, lo cual le otorga un +1 a todas las tiradas de At y a las de Def. Además puede lanzar en una sóla acción dos armas arrojadizas como si fueran una sola.

Berserker: Un personaje berserker puede entrar en una furia ciega durante el combate que reduce a la mitad las penalizaciones por heridas, le otorga un +2 al At y -2 a la Def.

Además el daño básico se recalcula utilizando la FUE/2 del PJ en vez de la FUE/3.

SECCION DEL DJ

CAPITULO VI
DIRIGIENDO FEERIA

INTRODUCCION

El director de juego es la persona más importante a la hora de jugar una partida de Feeria. Es el que lo sabe todo, tiene en sus manos el destino de los jugadores y dispone del poder para decidir cómo se desarrolla una acción. El DJ es indispensable para jugar a este juego de rol (o a cualquier otro).

Ahora bien, la diferencia entre una partida memorable y un bodrio dependerá de la preparación del DJ, de cómo actúe y de la capacidad que tenga para comunicarse con sus jugadores. Esto es una gran responsabilidad y si no crees ser capaz de asumirla, deberías ceder el puesto a cualquier otro. En ese caso, deberías de dejar de leer esta sección.

¿Sigues aquí?. Bien, bien, bien... entonces veamos que podemos hacer para prepararte para lo que te espera.

LA LABOR DEL DIRECTOR DE JUEGO

Como DJ debes de tener en cuenta muchos factores que pueden ayudarte a mejorar el resultado de tus partidas tras cada sesión jugada. Todo es cuestión de observación, preparar la partida con antelación y algunos trucos que dan buenos resultados. Tuya es la labor de hacer los jugadores se integren en el mundo y que sean capaces de visualizar su entorno e interactuar con los habitantes del mismo, una labor que lleva trabajo y ofrece recompensas.

Para ayudarte a conseguirlo hay una serie de reglas que incluimos en este decálogo del Director de juego:

1- Juegas **CON** los PJs, no **CONTRA** ellos. Sé imparcial en el cumplimiento de las reglas y no tengas favoritismos. Los jugadores se dan cuenta rápidamente de ello y perderán interés en la partida.

2- Los dados no son la verdad suprema. Si los resultados de una tirada no se corresponden con aquello que tenías pensado, no tienes porqué obedecerlos. Un villano puede tener que huir para aparecer más tarde y una pifia no tiene por qué aguarte la fiesta. Por la misma razón, un jugador que no merezca un punto y final por una jugada del azar puede ser, digamos "ayudado".

De todas formas, no lo conviertas en un hábito o los jugadores le perderán el respeto a la muerte.

3- Interpreta. Todo un mundo de personajes está en tus manos y cada uno tiene personalidad propia. Cambia el sonido de tu voz, muévete como lo harían tus PNJs, gesticula. Cuanto más énfasis pongas en la interpretación, más atraerás la atención de tus jugadores y mejor interpretarán a sus personajes.

4- Improvisa sobre la marcha. Si los jugadores se salen del curso de acción de la aventura, no dudes en improvisar sobre la marcha. Si te quedas en blanco, arregla un encuentro de algún tipo para hacer tiempo. Ten preparada siempre alguna estrategia para improvisar... te hará falta.

5- Dales encanto a tus villanos. Los villanos son el condimento principal de una historia. Un villano bien preparado, con todas sus

dades y sus peculiaridades puede ofrecer infinitas posibilidades dentro de una saga.

6- Reconoce tus errores. Muchas veces, sobre todo al principio te equivocarás. No temas reconocerlo. Simplemente di: "Volvamos atrás. Me he equivocado." y tus jugadores te comprenderán. Si la equivocación no perjudicó a la partida, no es necesario retroceder pero tenla en cuenta para no volver a caer en ella.

7- Conoce las reglas. No es necesario que te las sepas de memoria, pero repásalas de vez en cuando. Con el tiempo, todos las dominaréis sin problemas.

8- Sáltate las reglas en ocasiones. Cuando una regla no te parezca justa en un momento dado, sáltatela o improvisa una nueva. Ningún reglamento cubre todas las situaciones y Feeria no es una excepción. Si una regla no le gusta a tus jugadores, conversa con ellos para conocer el por qué y llega a un acuerdo.

Eso sí, asegúrate de que no estén buscando aumentar su ventaja contra los PNJs. Si llegasen a ver a sus contrarios como inferiores, te habrías cargado la ambientación.

9- Prepara la partida con antelación. Dedica algunas horas a crear el módulo y personalizarlo para tu grupo de jugadores. Tú mejor que nadie conoces sus gustos y puedes juzgar lo que funcionará o no con ellos. Hazte una idea de cuales serán sus acciones durante el juego y trata de anticiparte a la mayoría de ellas.

Ten una serie de personajes e interpretaciones estándar para echar mano de ellos en cualquier momento y asegúrate de que conoces las motivaciones y comportamiento de todos los PNJs que aparezcan en el módulo. El juego ganará en agilidad si no tienes que pararte cada poco a releer el módulo.

10- Haz caso a tus jugadores. Todos los jugadores merecen parte de tu tiempo durante la partida y debes permitir que puedan sentirse las estrellas de la película por un momento. No permitas que un sólo jugador acapare tu atención, ni que otro se tire toda la tarde vegetando. Hazlos moverse a su ritmo pero sin variar el tuyo. Cuando un jugador contribuya a ambientar la partida, prémialo con puntos de experiencia. Si otro se dedica a reventarla, llámale la atención o cárgatelo sin miramientos. Parafraseando a Mr. Spock :" **El interés de la mayoría sobrepasa al de uno solo".**

Este decálogo es la base de la actuación de todo DJ. Actuando de la manera que expone, siempre tendrás la sartén por el mango y los jugadores se sentirán bien. Después de todo jugáis para divertiros, ¿o no?.

COMO CREAR UN MODULO

Antes de poder jugar una partida de Feeria, necesitarás un módulo, o sea, una especie de guión de los que va a sucederles a los jugadores. Para poder hacerlo necesitarás un método o puedes pasarte un montón de horas sin saber cómo continuar una historia que has dejado en un callejón sin salida. Si ya has creado módulos para otros juegos, lo que sigue a continuación te sonará mucho, pero si nunca lo has hecho antes, léelo con atención pues te ahorrará mucho trabajo.

En primer lugar debes de escoger una base para la historia. Puede ser una idea original o tomarla de un libro o una película. Piensa hasta dónde quieres que ésta implique a los jugadores. ¿Han de ser unos simples viajeros que se encuentren con el problema? ¿Es el problema el que les encuentra a ellos? ¿Quién y cómo les ponen al corriente?. Debes de ser capaz de resumir esta base en unas pocas frases, algo más o menos como: *"Una nóctade está atrayendo a Hijos de la Luz hasta algún sitio para acabar con ellos. Lleva ya algún tiempo haciéndolo y los personajes van a verse atraídos a su trampa."*. De esta base puede salir un módulo completo.

Ya tenemos la base. Ahora debemos desarrollarla poco a poco. Debemos escoger la localización de la trama, decidir cuándo se integran los PJs en ella y construir el entorno en el que se desenvolverá.

Como paso inmediato hemos de dividir la idea en pasos que permitan disponerla como si de un guión se tratase. En el ejemplo sería algo

así: " Los jugadores se encuentran en Kantor. Escuchan rumores interesantes que les dirigen a Ajur, donde la Nóctade espera nuevas presas. Viaje a Ajur. Investigaciones en Ajur. Son engañados y emboscados. Tras más investigaciones, encuentran a la Nóctade. Enfrentamiento final.".

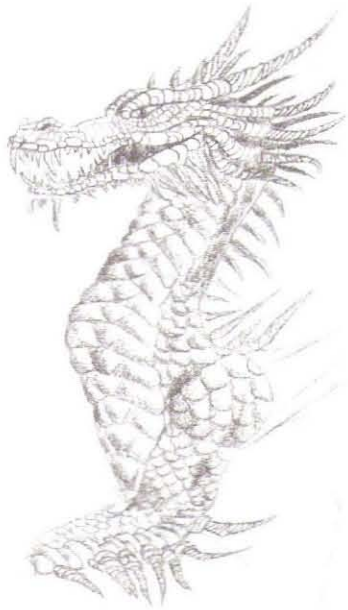
En estas frases hemos captado la esencia de la historia y la tenemos más o menos desarrollada. Nunca te pongas a escribir un módulo sin tener un guión de este tipo o más tarde o más temprano te estancarás y no podrás continuar.

Con el guión ya construido empezamos a escribir el módulo, centrándonos en los detalles como las localizaciones que visitarán y los PNJs con los que conversarán. Durante la marcha incluiremos, si deseamos complicar un poco la trama, alguna que otra subtrama que tenga o no que ver con la trama principal y que confundirá a los jugadores.

Ese es uno de los condimentos principales de un buen módulo y que obliga a los jugadores a desviar su atención en diferentes frentes con lo que deben esforzarse más para desentrañar de cada una de las subtramas aquellos detalles que tengan que ver con su objetivo o creerán ver la mano de algún enemigo en todo lo que les rodea, poniéndolos nerviosos y en guardia. Todo esto lo acompañaremos con los mapas de las localizaciones, edificios y otros lugares que vayan a visitar los jugadores, con las anotaciones pertinentes de los puntos de interés que convenga tener localizados.

Para finalizar, el toque de gracia es el Dramatis Personae, o sea, la lista de personajes importantes que aparecerán en la historia con una descripción básica de los principales y las características de todos ellos. No hace falta una lista de habilidades de todos los personajes igual que la de un PJ, sino que puede bastar con las estadísticas de combate, como es el caso de unos bandidos o unos soldados con los que tendrán que luchar. Una vez terminado esto último, el módulo ya está listo para ser jugado.

Existen dos tipos de módulos que pueden crearse de esta manera. Uno es la típica aventura suelta, que no tiene continuación, si no que es solamente una historia que protagonizan los PJs en algún lugar y a la que ponen término en una o más sesiones de juego.



El segundo tipo de módulo es la saga. Una saga se compone de una serie de módulos interconectados que tienen como objetivo normalmente frustrar los planes de un peligroso villano o cumplir una complicada misión encomendada por algún poderoso y que sus enemigos intentarán que no llegue a buen puerto. Este tipo de módulo es el que más estimula a los jugadores y el mejor para jugar, ya que la acción va subiendo de tono en cada parte hasta culminar en un apoteósico final.

Este último detalle es muy importante. Una saga ofrece grandes retos a los jugadores que suelen ir acompañados de recompensas igualmente grandes y el enfrentamiento final entre los jugadores y su némesis, el villano o el origen de los problemas, estará en las mentes de tus muchachos desde casi el primer momento. Por eso deberás hacer que dicho enfrentamiento sea espectacular, para conseguir que el glorioso desenlace perdure en sus recuerdos durante mucho, mucho tiempo.

Como es obvio, una saga lleva mucho más trabajo que una aventura suelta. No te

comprometas a crear una saga hasta tener por lo menos bocetadas cada una de sus partes y sabiendo que dispondrás del suficiente tiempo para tener preparadas, como mínimo semanalmente, cada una de sus partes. Una saga puede irse al traste por haber olvidado los jugadores una advertencia de un sabio, un mensaje que les dieron, o hacer algo que se les dijo un par de sesiones atrás.

No es un capricho nuestro, una saga debe ser jugada de una manera constante para que no se olvide.

LA VIDA COTIDIANA EN ARKHADEL

Esta parte del capítulo se refiere a los usos y costumbres que imperan, en general, por el mundo de Arkhadel. Estas líneas te permitirán hacerte una idea de cómo es la vida en el mundo de Feeria y cuales deben de ser tus reacciones ante las acciones de los jugadores.

I. Las clases sociales.

Aunque cada reino tiene sus propias normas de sociedad, en todos es común la existencia de tres clases sociales muy definidas: los que están arriba, los que tienen el dinero y los que están abajo.

La nobleza: incluye desde reyes y emperadores, a todo tipo de títulos nobiliarios, militares de alta graduación y gobernadores. Allí donde hay una religión establecida hay, además, una serie de títulos eclesiásticos que otorgan a sus poseedores los mismos derechos que al resto de la nobleza. La nobleza depende tanto de la alta cuna como del lugar que ocupan en la sociedad. Los nobles tienen derecho al respeto de los demás, pueden cometer todo tipo de crímenes en sus dominios sin que les ocurra nada en absoluto, tienen un buen status de vida y dedican sus vidas a hacer gala de su nobleza, viviendo a costa del esfuerzo de sus siervos. Sólo tienen respeto por aquellos nobles superiores a ellos.

Los que tienen el dinero: Aunque el dinero no compra la felicidad, ayuda bastante a conseguirla. Un burgués adinerado o un aventurero venido a más se encuentra por encima de sus iguales, pues la posesión del vil metal los engrandece en igual grado que la cantidad ostentada. Con el dinero suficiente, un rico mercader puede ser más respetado que un noble, hacer las mismas barrabasadas y salir indemne del juicio (para algo están los sobornos), poseer grandes extensiones de tierras y docenas de esclavos. Todo es perfecto si tienes dinero pero ¡ay de tí! si lo pierdes. Todas tus ventajas se desvanecerán en el acto y te convertirás en un siervo.

Los siervos: Dentro de esta categoría se incluye al resto de la sociedad. Aunque en un sistema feudal auténtico, los burgueses se considerarían hombres libres, en Arkhadel la mo-

narquía y los gobiernos son absolutistas. Nadie está libre de ser enviado a la guerra, de ser castigado por el gobernante o de ser obligado a trabajar para él. Los campesinos trabajan sus propias tierras o las de un terrateniente, los burgueses se dedican o las más diversas ocupaciones y los gobernantes se dedican a cobrar impuestos. El recaudador es la figura más odiada entre los siervos aunque también la más temida. Del recaudador puede depender que tengan suficientes recursos para sobrevivir durante el duro invierno o incluso la pérdida de la hacienda y la libertad.

Una cosa está clara, a nadie le gusta ser un simple siervo y por eso se busca la manera de subir en la escala social. Los campesinos tienen el ejército como una opción y los burgueses tienen, además, la opción de obtener riquezas con un buen negocio.

II. Las aldeas.

Se consideran aldeas a aquellas comunidades de poca importancia habitadas por campesinos y cuyo único fin es disponer de una defensa contra los bandidos.

Los campesinos se agrupan en las aldeas para protegerse unos a otros, pues al ser mayor número es menos probable que un grupo de bandidos decida saquear el poblado. Las granjas y las cabañas solitarias son presas fáciles para bandidos y tratantes de esclavos y por eso cada vez se evita más el vivir aislado.

Las aldeas pueden estar rodeadas de una empalizada, pero nunca de una muralla (los recursos no dan para tanto) y están defendidas por un pequeño destacamento de guardias pagados por los campesinos. Si la aldea tiene alguna relevancia geográfica, el detacamento será mayor y será enviado por el gobernante.

En las aldeas hay un sistema de gobierno bastante sencillo y, en parte, democrático. Uno de los vecinos es nombrado alcalde y se encarga de la guardia, de liderar a los aldeanos durante una emergencia, de decidir cómo proteger la aldea y de mantener el orden en la localidad. El alcalde es elegido por los vecinos aunque suele ser el hombre más rico de la aldea o, en menos casos, el más sabio.

III. Las ciudades.

Cuando en una aldea o en sus cercanías se descubre un filón de riqueza de cualquier clase, ya sea una mina, comercio, u otra actividad que atraiga al dinero, muy pronto la aldea se transforma en ciudad. Las aldeas no suelen tener más de 1000 habitantes y las ciudades tienen un mínimo de 5000, llegando a pasar en algunos casos de los 500000. Esto hace pensar de inmediato que las ciudades ofrecen más ventajas e inconvenientes que las aldeas. Una gran verdad.

Una ciudad necesita mayores medidas de defensa que una aldea, tanto para protegerse del exterior como de si misma. Por eso existe un sistema de gobierno bastante distinto. En las ciudades, a excepción de las capitales en las que gobierna el rey, el sistema de gobierno es un consejo de los hombres más ricos e importantes a cuya cabeza se encuentra el gobernador, que es el mejor situado de todos ellos.

De este consejo depende la guardia de la ciudad, un numeroso grupo de hombres de armas capaz de hacer frente a un pequeño ejercito. La ciudad se encuentra bajo su protección tanto de día como de noche. En su exterior, una muralla defiende a la ciudad de cualquier virtual amenaza que pudiera presentarse. Gracias a estas medidas y salvo en tiempos de guerra, las ciudades son plazas realmente seguras con respecto a amenazas exteriores.

En el interior de la ciudad es donde se ocultan los auténticos peligros. Las aldeas son lugares pequeños donde todos se conocen y los crímenes son raros. Algo normal, pues el criminal forastero es reconocido de inmediato y los locales suelen acabar colgando de una soga tras una de sus fechorías.

Las ciudades son harina de otro costal. La cantidad de gente que vive en ellas evita un conocimiento entre la población al estilo de las aldeas, con lo que todos los criminales de los alrededores se encuentran más seguros en ellas. En cualquier ciudad, los robos, los asesinatos y los crímenes más deleznables están a la orden

del día, pues los criminales tienden a asociarse para obtener información y seguridad. Se trata de la delincuencia organizada, los gremios de ladrones o, como a ellos les gusta ser llamados, el Otro Gobierno.

La organización y el control en sus actividades les asegura que quienes terminen colgando de una soga sean los rateros o asesinos que van por libre.

IV. El comercio.

Este es el pilar principal de cualquier civilización y la base para el auge de cualquier nación. El comercio crea riqueza y permite acceder a artículos y bienes que no podrías conseguir en tu entorno... siempre que tengas la suma adecuada. Existen diferentes formas de comercio dependiendo de en dónde se desarrolle éste.

Los campesinos rara vez utilizan entre sí el dinero. Para ellos el trueque es una moneda más eficaz, pues sólo necesitan los productos que ellos mismos no crean y saben que los intermediarios encarecen la mercancía. Un campesino prefiere cambiar una vaca por tres cerdos que tener que vender cinco cerdos para comprar la vaca.

Por otro lado se encuentran los mercados. En las aldeas se establece un pequeño mercado en la plaza por las mañanas, donde pueden obtener los productos de los que los campesinos carecen. Las mercancías de lujo no hacen acto de presencia en estos pequeños mercados y las armas y aperos de labranza deben de ser encargados al herrero de la aldea.

En las ciudades existe siempre una plaza a la que se suele denominar "Plaza del Mercado", donde se puede adquirir cualquier producto. Las ciudades muy grandes tienen más de una de estas plazas, y las diferencian por su ubicación geográfica, por ejemplo, el mercado del Este. Además de estos mercados, los artesanos de la ciudad tienen sus propios establecimientos donde venden su mercancía y aceptan encargos.

Estos artesanos, al ser oriundos de la ciudad, tienen que pagar sus impuestos de una manera más controlada que la de los mercaderes ambulantes, y se las han ingeniado para tener una serie de ventajas sobre ellos mediante la instauración de los Gremios. Un Gremio es una especie de gobierno que dicta las normas de comercio de un determinado ramo, limitando los precios y controlando la calidad de los productos ofrecidos.

Los principales Gremios de una ciudad son el Gremio de Alfareros, el de Armeros, el de Carpinteros, el de Constructores, el de la Escribas, el de Lana, el de Libreros, el de Orfebres y Joyeros, el de la Piel y el de Sastres, aunque existen algunos más dependiendo de la ciudad y los productos que se encuentren a la venta. Todos estos Gremios se encuentran bajo el control de la Cofradía.

Para ingresar en un Gremio basta con establecer un negocio de algún tipo en la ciudad y pasar una prueba en la que se mide la habilidad del artesano. Los simples comercian-

TABLA DE CONDENAS

DELITO	2 o menos	3-5	6-9	10-12
Robo	Inocente	1d3 días de calabozo	1d6 semana en el cepo	1 año de cárcel y marca enlamejilla
Bandidaje	Inocente	1 mes de cárcel	1d12 años de galeras	Muerte
Contrabando	Inocente	1d6 semanas en el cepo	1d6 sem. cepo y 10 latigazos	Mutilación de la lengua
Falsificación	Inocente	10 latigazos	25 latigazos	1d6 años en galeras
Motín o Rebelión	Inocente	20 latigazos	1d12 días en el cepo	Ambas cosas
Asesinato	Inocente	Muerte	Muerte	Muerte
Traición	Inocente	Destierro de por vida	Muerte	Muerte

tes no pueden ingresar en un Gremio, sólo deben de seguir las normas dictadas por éste.

La Cofradía es una entidad formada por el comerciante más rico o de más renombre de cada Gremio y cuyo propósito es servir de mediadora entre los diferentes Gremios y decidir quién tiene razón cuando surge un conflicto. La Cofradía tiene un poder absoluto entre los miembros del comercio de una ciudad y puede conseguir la expulsión de la ciudad en cuestión de horas, de cualquier comerciante, artesano o vendedor ambulante que no acate las normas, pues los gobernadores de las ciudades prefieren estar a bien con tan poderoso organismo. Los impuestos son lo primero y los comerciantes son quienes más pagan.

Otra de las competencias de la Cofradía es organizar las Ferias de Verano, una semana completa de festividades costeadas por la ciudad y patrocinadas en parte por los comerciantes, que hacen su Agosto en estas fechas. En las Ferias se pueden encontrar diversiones por doquier y los mejores artículos del año en los puestos que inundan las calles principales.

V. Las leyes.

Cada reino tiene una serie de leyes propias dependiendo de lo que se considere delito o no en su cultura, aunque existen una serie de delitos que son comunes en todos los sistemas judiciales y cuyos castigos poco varían. Para juzgar a los acusados se encuentra la nobleza. Una o dos veces por semana, los nobles o los gobernadores se encargan de juzgar los casos que se hayan presentado ante ellos.

Esto es sólo teoría. En la práctica, estos personajes prefieren delegar sus deberes a la guardia y a una serie de nobles menores o funcionarios pagados para esos casos, lo cual deriva en diferentes interpretaciones de las leyes del reino.

Cuando un personaje comete un delito y es detenido, es juzgado en 1d3 días. Para saber si es declarado culpable o no basta con tirar 1d12, aplicar los siguientes modificadores y utilizar la tabla de condenas.

- El acusado fue sorprendido "in fraganti": +6
- El acusado es realmente culpable: +3
- Testimonio o prueba en contra del acusado: +1
- Testimonio o prueba a favor del acusado: -1
- Soborno a la autoridad: entre -1 y -3 dependiendo de la cuantía.
- El acusado intentó evitar la detención: +2
- El acusado es noble: -2
- El nivel social de la víctima es superior al del acusado: +1
- Alguien tiene verdadero interés en que el acusado sea declarado culpable: +2
- Alguien tiene verdadero interés en que el acusado sea declarado inocente: -2
- El delito es contra el Rey o el Estado: +12

VI. La cultura.

En Arkhadel no son muchos los que tienen acceso a una educación. Los siervos no tienen tiempo ni medios para asistir a un maestro o una universidad, a excepción de los que toman la carrera de escriba, y de los nobles, no todos encuentran agradable el aprender. Por eso la cultura está bastante limitada en ambos círculos.

Los eruditos suelen ser gentes ricas y eclesiásticos, cuyos medios les permiten el acceso a los libros donde se recoge el saber de estos tiempos. Algunos nobles y los criados que tienen la suerte de tener un buen señor aprenden los fundamentos de la lectura (¡¡¡y algunos la practican con asiduidad y todo!!!). Por eso, cuando hace falta consultar algún tipo de escrito, sólo hace falta acercarse hasta un templo o monasterio o informarse sobre los más ricos del lugar.

Entre los campesinos la cultura tradicional se transmite por vía oral, de generación en generación. Los más viejos del lugar suelen ser un compendio de experiencia y saber popular en el que se puede encontrar más que en una biblioteca entera. Todo depende de saber buscar.

VII. La guerra.

El arte de guerrear es tan antiguo como la humanidad. Los nobles, como se vió antes, no son precisamente unos eruditos y cuando dos de ellos tienen un pleito prefieren utilizar las armas que las palabras. Un malentendido, un insulto o simplemente la envidia son motivos más que suficientes para emprender una guerra.

Por supuesto, los nobles que con tanto afán declaran una guerra, raras veces se internan en el campo de batalla. Para eso están los ejércitos y, lo que es peor, la leva. La leva son siervos reclutados a la fuerza para una batalla y, comúnmente, mal equipados a los que se envía por delante para desgastar al enemigo. Dentro de la categoría de siervos en una región en guerra se incluyen también a los hombres

TABLA DE VIAJES

CONDICIONES	FRESCA	NORMAL	FATIGOSA	EXTENUANTE
Vía comercial	20 Km	30 Km	60 Km	75 Km
Camino normal	15 Km	25 Km	50 Km	65 Km
Camino en malas condiciones	10 Km	20 Km	30 Km	35 Km
Campo a través	7 Km	15 Km	25 Km	30 Km
Terreno rocoso *	5 Km	10 Km	20 Km	25 Km
Terreno embarrado **	5 Km	10 Km	15 Km	20 Km

* : Un caballo recorre la mitad de la distancia indicada. Un carro, un cuarto de la misma.

**: Un caballo recorre la misma distancia. Un carro, un cuarto de la misma.

de armas que se encuentren en dichas tierras y a los que se recluta bajo la máxima *"si no estás con nosotros, estás contra nosotros"*.

Otros juegos ofrecen un reglamento para desarrollar las batallas de masas. Feeria es una excepción. Estas batallas tendrán el resultado que tú quieras que tengan y, si los jugadores se ven mezclados en una batalla, podrás enfrentarlos a una serie de encuentros aleatorios o decidir de antemano con quién, cómo y por qué van a enfrentarse.

Las batallas en Arkhadel son idénticas a las de cualquier mundo medieval, sin interferencias mágicas de ningún tipo, pues el Cónclave de los Diez desaprueba cualquier tipo de apoyo a los nobles. Los nigromantes prefieren centrar su atención en sus objetivos particulares.

IX. Los viajes.

Los medios de transporte de la época, excepto cuando se utilizan mordets (cosa poco común por el peligro que implica el utilizarlos), no son lo que se dice muy cómodos y muy rápidos, si no más bien todo lo contrario. Para viajar se utilizan caballos, carros y, más a menudo, las propias piernas. Estos medios necesitan largas y fatigosas jornadas de viaje para recorrer distancias que hoy en día haríamos en un par de horas.

El tiempo necesario para recorrer una distancia dependerá del terreno, las condiciones atmosféricas y la comodidad de los viajeros. Las jornadas de viaje pueden ser frescas, normales, fatigosas y extenuantes, dependiendo del tiempo que se utilice para viajar. Al final de cada jornada de viaje, los viajeros necesitarán un descanso para recuperar sus fuerzas y evitar los modificadores de falta de descanso. Las condiciones climatológicas reducen la distancia recorrida.

La lluvia reduce en un cuarto la distancia recorrida, las ventiscas y fuertes nevadas la reducen a la mitad y un tiempo aún peor impide el viaje. Si se hace un viaje a caballo extenuante, tira 1d12. Si el resultado está entre 1 y 3, el jinete ha reventado al pobre animal. Lo mismo ocurre con un carro si sale un 1 o un 2.

Una jornada fresca no penaliza en absoluto, una jornada normal reduce en -1 las tiradas de dado, una jornada fatigosa penaliza un -2 y una extenuante un -3. Una buena noche de descanso y una buena cena anula estos penalizadores.

Volviendo al tema base... ¿cuánta distancia pueden recorrer los jugadores en un día?. Nada más sencillo de averiguar. La tabla que puedes consultar en la página anterior te lo indica. Las distancias indican viaje a pie. Los viajes a caballo recorren el doble de las distancias indicadas y los viajes en carro recorren la mitad pero los penalizadores por fatiga se reducen en uno.

CAPITULO VII
EXPERIENCIA

Al terminar un módulo, el DJ debe repartir puntos de experiencia (PX) entre los jugadores para que éstos puedan desarrollar las habilidades de sus personajes. Los PX representan los conocimientos que adquieren los jugadores durante sus vivencias, conocimientos que les sirven para mejorar sus habilidades, añadiendo nuevos límites mediante la comprensión de los errores y la aplicación práctica de los conocimientos anteriores.

Los PX son también una manera de recompensar los éxitos de los jugadores y castigarlos por sus fracasos. Son como un palo con una zanahoria que el DJ pone delante de ellos para obligarles a correr. Todo jugador tiene un punto débil y los PX sirven para aprovecharlo. Este punto débil se llama personaje. Ningún jugador puede resistirse a la oportunidad de aumentar las habilidades o desarrollar el potencial de su personaje y si para hacerlo tiene que jugar con interés, colaborando con sus compañeros y contribuyendo al ambiente puedes dar por seguro que lo hará.

Tras cada aventura, además de los PX, cada jugador ganará una serie de ventajas o desventajas según su comportamiento durante la misma: dinero, poder, aliados fieles hasta la muerte, enemigos que lo seguirán hasta las mismísimas puertas del infierno... todo lo que se haya ganado a pulso. Utiliza un cuaderno para anotar siempre estos acontecimientos que, sin duda, te podrán servir para módulos posteriores.

LOS PUNTOS DE EXPERIENCIA

Los PX son un número de puntos que se otorgan a cada jugador según haya sido su comportamiento durante el juego y que le permitirán potenciar su personaje. La cantidad que se otorga la decide el DJ, considerando los logros y la contribución al juego que haya hecho el jugador. Al finalizar la partida, el DJ hace memoria de los logros de cada personaje y decide cuántos puntos concede a cada jugador consultando las siguientes premisas:

- Dificultad del módulo: ¿Qué dificultad encerraba el módulo para los jugadores? ¿Era rutinario, normal, difícil o casi imposible?.

Como regla general, un módulo rutinario no encierra la dificultad suficiente para poner a los personajes en auténtico peligro y se recompensa con 50 PX.

Un módulo normal tiene alguna dificultad que pone a los PJ´s en peligro en algún momento pero que nunca deja el destino del grupo en manos de una acción o decisión. Su recompensa es de 100 PX.

Un módulo difícil encierra suficientes peligros como para hacer bastante probable que los PJ´s puedan perecer en más de una ocasión si no saben cómo actuar o sobrevivir en un entorno decididamente hostil. La recompensa asciende a 150 PX.

Un módulo casi imposible encierra enfrentamientos con fuerzas hostiles de tal magnitud que exista una alta probabilidad de que los PJ´s sean aniquilados si cometen el más mínimo error. Este tipo de módulos no se presentan a menudo y su recompensa es de 200 PX.

Estas puntuaciones suponen que la finalidad de la aventura se ha cumplido en un 100% y de manera lógica. El fin no justifica los medios... o al menos no siempre. Si esto no

fuera así, se deberá restar la cantidad que el DJ estime oportuna a la puntuación por dificultad. No es los mismo investigar un asesinato para hallar al culpable que matar a todos los sospechosos para así cargarse al culpable. En este último caso no había PX.

- Participación: ¿Se ha preocupado el PJ de sus compañeros? ¿Ha contribuido al ambiente de la partida? ¿Ha aportado buenas ideas? La participación en el juego es la principal finalidad de cualquier juego de rol. Un grupo de amigos se reúnen para pasarlo bien viviendo una aventura juntos. Quienes participan ayudan a que todos lo pasen mejor y quienes no lo hacen ayudan a que el ambiente necesario para que todos se diviertan no se mantenga. Por eso es importante premiar a los jugadores cuando lo hacen bien y penalizarlos cuando son unos incordios.

Un personaje que colabore puede recibir una bonificación de hasta 50 PX dependiendo de sus acciones, al igual que un personaje que no colabore debe recibir una penalización de hasta -200 PX dependiendo del grado de molestia que haya producido.

- Interpretación: ¿Qué tal se ha metido el jugador en el personaje? ¿Ha interpretado su personalidad o ha jugado según sus intereses? ¿La personalidad que el jugador la ha dado al personaje es "la misma de siempre" o, por el contrario, tiene una personalidad propia?

La interpretación de los personajes es otro aspecto del juego que merece la pena premiar. Muchos jugadores interpretan un determinado tipo de personalidad que cambia cada vez que les interesa hacerlo, ya sea por que puede traerles problemas o porque se han cansado de la anterior. Otros interpretan una versión de sí mismos con poderes.

Ambos ejemplos son poco recomendables. Los personajes deben de ser lo más realistas posibles y tener una personalidad y unos principios morales que deben regir sus vidas, incluso en aquellos momentos en los que ser fieles a sus principios les pueda acarrear pérdidas materiales. Esto sí que es verdadera interpretación.

Por interpretación se puede premiar a un jugador hasta con 50 PX o penalizar hasta con -100 PX a aquellos que se empeñen en pasar del tema.

En base a estas tres premisas, dificultad, participación e interpretación, el DJ repartirá los PX a los jugadores. Para rematar esta puntuación, hemos creado una innovación que puedes usar o no según te parezca. Hablamos de las casillas de logros.

LAS CASILLAS DE LOGROS

Tras todos los años que llevamos jugando a rol hemos podido constatar que la gran mayoría de los jugadores adora poner crucecitas en las habilidades para subirlas más tarde. En un principio habíamos pensado en establecer subidas de habilidades utilizando este sistema, pero había un problema que nos quitaba el sueño: **el gorroneo.** Y es que siempre, en todos los grupos, algo que nunca falta es un gorrón que utiliza este sistema para acaparar acciones, habilidades, aparecer en todos los sitios a la vez y tirar por todo buscando la dichosa crucecita y la consiguiente experiencia.

Por eso decidimos crear un sistema de experiencia mixto. En primer lugar, premiando los objetivos cumplidos, la interpretación y la participación y, en segundo lugar, dejando una parte de la experiencia para ser distribuida durante el juego. Así los jugadores se mantienen alerta ante la posibilidad de obtener algo de experiencia extra.

Las casillas de logros tienen una finalidad muy sencilla. Cada vez que un personaje hace una acción que beneficie el desarrollo de la partida, un jugador haga una interpretación excelente de su PJ o alguien aporte una buena idea, recibe el permiso del DJ para marcar una de sus casillas de logros. Al final de la partida, cada casilla marcada le permitirá tirar 1d12 y añadir el resultado a sus PX. En este caso es preferible el azar, pues da un toque de emoción al mágico momento del reparto de experiencia. Otra opción es dar 5 PX por cada marca.

En la ficha de cada jugador hay un espacio dedicado a las casillas de logros que incluye 5 casillas. No se pueden obtener más de 5 marcas de ninguna manera, por lo que se aconseja al DJ no distribuirlas con alegría, si no hacerlo solamente cuando sea totalmente merecido.

GASTANDO LOS PX

Cuando cada jugador tenga si cifra de puntos de experiencia, habrá llegado el momento de repartirlos para mejorar su personaje. Los PX se deben de utilizar de igual forma que los puntos de generación, con algunas excepciones:

- Para adquirir una nueva habilidad hará falta un instructor, el tiempo que el DJ considere necesario y pagar 100 PX. La habilidad se adquiere a nivel 1.

- Para adquirir un nuevo mordet, el jugador deberá invertir el doble de los puntos que costaría adquirirlo inicialmente.

- Para elevar una habilidad de nivel 10 al nivel M, el jugador deberá invertir 250 PX.

- Solamente se podrá elevar un mordet o una habilidad en un solo nivel por partida.

Los PX sobrantes quedarán almacenados hasta la siguiente partida, que podrán ser utilizados de nuevo, junto con los obtenidos.

ENTRENAMIENTO

Los personajes pueden entrenarse por su cuenta en el tiempo que pasa entre las partidas. Dicho entrenamiento reportará unos beneficios y unos gastos. Los beneficios serán comentados aquí mismo, los gastos vienen estipulados en la tabla de precios del capítulo siguiente.

Para entrenarse en una habilidad, en primer lugar será necesario encontrar un maestro que acceda a instruir al personaje. Dicho maestro deberá de poseer la habilidad elegida en nivel. El entrenamiento lleva un tiempo y durante el mismo el PJ no puede trabajar ni dedicarse a otra cosa, algo bastante parecido al servicio militar. Las habilidades requieren un mes de entrenamiento por el número del nivel al que se va a ascender. Así, ascender de nivel 4 a nivel 5 en una habilidad cuesta 5 meses de duro entrenamiento. El nivel accesible de esta

manera no puede superar un tercio de la suma de MEN y la característica guía del maestro.

Para entrenarse en una característica, el personaje debe dedicar al menos tres horas diarias a realizar ejercicios físicos relacionados con la característica en cuestión. Dicha característica ha de ser una de las siguientes: FUE, DES, AGI o PER. Los incrementos en las características se producen cuando ha transcurrido un tiempo de entrenamiento de tres meses por el grado al que se va a ascender, por ejemplo, para subir la FUE de 8 a 9 harán falta 21 meses. Un entrenamiento intensivo y profesional, pagando, claro está, permite reducir este tiempo a la mitad.

Ninguna característica puede ser elevada por encima de los límites normales ni más allá de dos puntos de su puntuación inicial. Una vez elevada la característica, el PJ deberá realizar dos veces por semana el entrenamiento oportuno o perderá el incremento recibido.

RECUPERANDO EL DESTINO

Los PDH también se irán gastando durante el transcurso de las aventuras y se hará necesaria alguna forma de obtener más. Existe una forma de obtenerlos y no es ni arriesgada ni complicada. Recordarás que los jugadores debían elegir dos rasgos de personalidad positivos (virtudes) y dos negativos (defectos). Pues bien, estos rasgos son los que les permitirán obtener nuevos PDH. para sus personajes.

Al final de la partida y tras el reparto de experiencia, el DJ debe decidir qué rasgos de personalidad fueron interpretados y cuáles fueron ignorados o tergiversados. Según sea uno u otro el resultado de esta decisión, el DJ actuará de la siguiente manera:

- Rasgos interpretados satisfactoriamente: + 1 PDH.

- Rasgos tergiversados en alguna ocasión: No se tendrán en consideración.

- Rasgos ignorados o tergiversados en multitud de ocasiones: -1 PDH.

Siguiendo este proceder se obtendrá la cantidad de PDH que debe recibir cada jugador. Si la cantidad resultara negativa, se restaría de los PDH actuales del mismo y, de no tener ninguno, se restaría 25 veces esa cantidad de los PX obtenidos por el jugador.

CONTROL DE LA EXPERIENCIA

Tras cada partida, el DJ haría bien en apuntar en su cuaderno o en una libreta la cantidad media de PX que ha repartido entre sus jugadores. De esta manera sabrá cuántos PX llevan repartidos y podrá permitir a los jugadores cuyos personajes fallezcan que repartan hasta la mitad de esos PX tras la creación de su nuevo personaje para ponerlos a tono con el resto del grupo.

Este proceder es bastante recomendable en todos aquellos casos en los que la muerte del personaje sea debida a un intento de ayuda a los demás, a la defensa de sus principios, a la interpretación lógica de su personaje (por lógica se entiende el que un caballero defienda a una dama en apuros, no que un avaricioso intente robar la tesorería real) o simplemente a la mala suerte.

Aquellos que mueran por hacer estupideces o simplemente tiren al personaje por un barranco por cansancio o por una mutilación, nunca y bajo ningún concepto deberán recibir una bonificación de estas características. Se trata de premiar a un buen jugador, no de darle alas a un aguafiestas.

CAPITULO VIII
UN PEQUEÑO PASEO POR ARKHADEL

INTRODUCCION

La vida de unos personajes cualquiera de este juego transcurre en un entorno físico concreto que puede ser más o menos amplio según lo aventurera que sea su existencia. Dicho entorno físico estará localizado en cualquiera de los reinos del continente de Arkhadel o en varios de ellos, pues los viajes son comunes cuando un grupo de personajes se asocian para lograr algún tipo de objetivo.

Ahora bien, aquí se plantea una serie de interrogantes para el DJ: ¿Como es cada uno de los reinos de Arkhadel? ¿Quienes los gobiernan? ¿Cómo son sus gentes?. ¿Cómo se llaman sus ciudades?. Todos estos interrogantes precisan de una respuesta y de eso mismo trata este capítulo, de responder a las preguntas que se haga el DJ y de darle las bases necesarias para comprender el mundo de Feeria. Esta comprensión establecerá los pilares de una fastuosa construcción que albergará a todos los personajes, tanto PJs como PNJs de Feeria... y el nombre de la construcción es ambientación.

Este capítulo ha sido diseñado como si de una guía del viajero se tratase, proporcionando datos de cada reino referentes a su gobierno, ciudades importantes, costumbres sociales y religiosas, economía y sociedad. Cada reino tiene su propio mapa con las localizaciones más conocidas en las que los jugadores correrán sus aventuras.

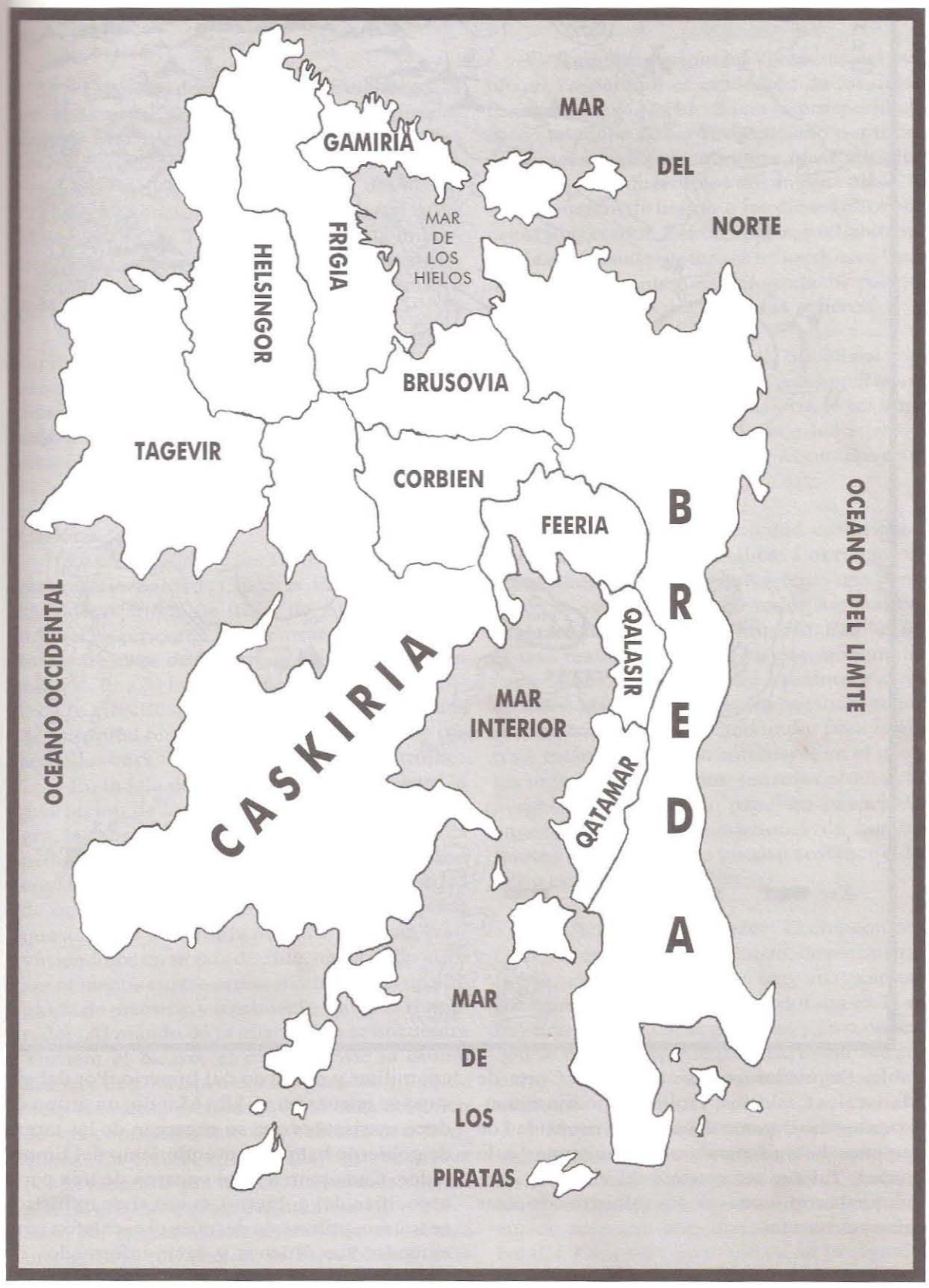
Y hasta aquí, la introducción. A partir de ahora comienza un pequeño paseo por la historia de Arkhadel, por sus gentes, por sus parajes y, sobre todo, por las maravillosas oportunidades de aventura que ofrecen los reinos de Arkhadel.

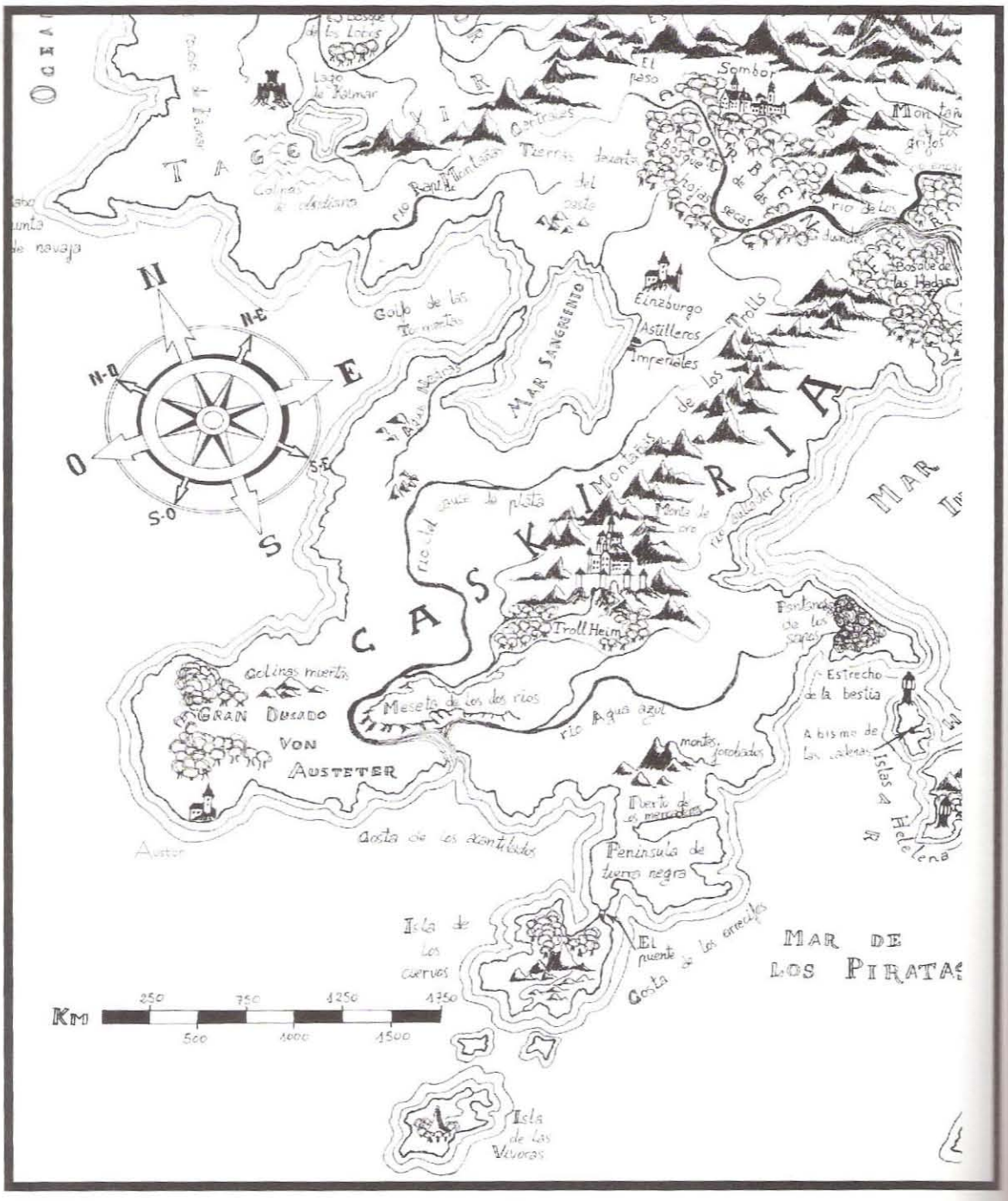
EL IMPERIO DE CASKIRIA

Dos grandes imperios se reparten la mayor parte del continente. Uno es el poderoso Imperio Bredano. Del otro nos ocuparemos ahora.

Caskiria se extiende por toda la parte Sudoccidental de Arkhadel y su extensión es de aproximadamente una cuarta parte del continente. Durante los últimos siglos, este poderoso imperio se ha enfrentado a sus odiados enemigos, los Bredanos, en una lucha por la obtención de la hegemonía en los reinos. De no existir Breda, el Imperio Caskirio haría ya tiempo que sería el amo absoluto del continente, pero Breda existe y actúa como una cuña que evita el avance de Caskiria que no osa enfrentarse al resto de los reinos sin haber eliminado antes a sus adversarios. Un desliz podría significar la guerra y Breda aguarda su oportunidad de asestar un golpe mortal al Imperio, por lo que los emperadores de Caskiria esperan pacientemente el momento de hacer lo propio con los Bredanos. Un desliz por su parte justificaría una ofensiva en toda regla sin la interferencia de terceros, lo cual significaría la destrucción del Imperio Bredano y el posterior sometimiento de todos los demás reinos al Emperador.

- **Capital:** La capital de Caskiria es la ciudadela de Trollheim, residencia del Emperador Victor Von Austeter, Amo y Señor de Caskiria y futuro Emperador del Mundo. Trollheim es la ciudadela más grande e inexpugnable de Arkhadel. Toda la ciudad es una inmensa plaza fuerte que dispone de sus propios huertos, pozos y graneros y cuya situación en las montañas, añadida a su triple círculo de murallas, la convierten en un fuerte inexpug-


MAR
DEL
NORTE
GAMIRIA
MAR
DE
LOS
HIELOS
FRIGIA
HELSINGOR
BRUSOVIA
TAGEVIR
CORBIEN
FEERIA
B
R
E
D
A
QALASIR
QATAMAR
CASKIRIA
MAR
INTERIOR
OCEANO OCCIDENTAL
OCEANO DEL LIMITE
MAR
DE
LOS
PIRATAS



nable. Según las previsiones de la Corte de Mariscales Caskirios, Trollheim podría aguantar un asedio durante décadas sin necesidad de acciones bélicas para traer provisiones a la ciudad. Tal vez sea cierto o tal vez exageren, aunque las opiniones de los ministros de otros reinos es bastante parecida.

- Gobierno: El principal mandatario es el Emperador Victor Von Austeter, líder político, militar y religioso del Imperio. Por debajo suyo se encuentra el Alto Mando, un grupo de doce mariscales que se encargan de las tareas de gobierno bajo el consentimiento del Emperador. Cada mariscal se encarga de una parte específica del gobierno, como si de ministros se tratase, utilizando después el escalafón para extender sus órdenes y estar informados de todo o referente al Imperio. Los mariscales son enormemente competentes debido, quizás, a la

costumbre de Von Austeter de alimentar a sus panteras de las nieves con aquellos que le fallan.

- Localidades de interés: Einzburgo, la antigua capital, se encuentra en las proximidades del Mar Sangriento. Hace pocas décadas era la residencia del Emperador, hasta que Fritz Von Austeter, difunto padre del actual Emperador, decidió trasladar la capital a las Montañas de los Trolls. Hoy en día, la importancia de Einzburgo es su puerto y los Astilleros Imperiales donde se construye la nueva flota de guerra de Caskiria.

La segunda ciudad importante es Auston, capital del Ducado Von Austeter, de donde procede el Imperio de Caskiria. En Auston es donde los mercaderes extranjeros hacen su escala para dirigirse a la capital. La principal atracción de esta ciudad el es hermoso castillo de los Austeter, en cuyas habitaciones han nacido, uno tras otro, todos los emperadores de Caskiria.

Las Montañas de los Trolls son otro de los puntos relevantes de Caskiria. En ellas habitan las únicas tribus de trolls de Arkhadel. Los lugareños procuran no adentrarse en los territorios de caza de las tribus troll que son, sin saberlo, una de las líneas defensivas de la capital. Un ejercito que acampara en las cercanías de la capital tendría que cuidarse tanto de los soldados caskirios como de los feroces trolls.

En la Isla de los Cuervos se encuentra la guarnición de los caballeros de la Pluma Negra, la caballería pesada de Caskiria y guardia personal del Emperador. Estos caballeros son enviados a la guarnición del Cuervo a la edad de ocho años y comienzan un entrenamiento que acaba al cumplir la mayoría de edad, convirtiéndolos en tropas de élite, capaces de utilizar al menos cuatro armas distintas con un alto grado de maestría y totalmente leales al Emperador. Al mando de la guarnición se encuentra Yoshem el Negro, el preceptor de la orden, hombre de confianza del Emperador y uno de sus pocos amigos conocidos, además del único de sus consejeros que osa hablarle con franqueza. En batalla es muy fácil de reconocer por la montura que utiliza, un hermoso ejemplar de grifo al que parece dominar sin problemas. En la guarnición también se encuentra una extraña edificación: la Torre Negra, en la que se dice que habita un poderoso nigromante del Cónclave de los Diez, aunque su identidad no ha podido ser establecida.

- Religión: Según las creencias del pueblo, el Emperador es el elegido de los dioses para guiar a su pueblo hacia la prosperidad y como tal, debe de ser reverenciado por todos. Así pues, no existe ninguna clase de clero organizado ni de templos de ninguna clase. La mejor manera de honrar a los dioses es obedecer al Emperador. Por otra parte, los habitantes de Caskiria suelen referirse a "los dioses" aunque no tienen ninguna jerarquía ni panteón que especifique a qué dioses se refieren.

- Economía: La moneda oficial del reino es el Escudo, acuñado por la Casa Imperial con la efigie del Emperador. Caskiria es un imperio enormemente rico gracias a las minas de diamantes, de oro y de plata encontradas en las montañas de los Trolls.

- Sociedad: La sociedad caskiria está estratificada de manera militar. Los rangos militares indican el poder que ostenta una persona en la sociedad, siendo todos los hombres soldados del ejército del Imperio. Esto último es una realidad absoluta ya que, aunque hay campesinos, comerciantes , artesanos y gentes de todos los oficios, todos los hombres pueden ser convocados por el Emperador para la guerra y están obligados a entrenarse en el uso de las armas al menos dos semanas al año. Las mujeres tienen un sólo papel en la sociedad, engendrar nuevas generaciones de hombres fuertes y valientes que puedan sostener el Imperio en tiempos venideros.

- Victor Von Austeter: El emperador de Caskiria es un hombre robusto, de corpulencia fuerte, cabello moreno y muy mal carácter. Siempre lleva una armadura dorada en la que hay una serie de runas grabadas y un monóculo que se rumorea que le permite matar mirando a través suyo. Su edad aproximada está en la treintena.

Muchas leyendas corren acerca suyo por todo Arkhadel. Una de ellas dice que su padre no murió en batalla, si no que él mismo lo mató con sus propias manos durante una discusión referente a la actitud a tomar en una batalla. Otra cuenta como, en su juventud, se extravió en transcurso de un viaje y se perdió

en las Montañas de los Trolls. La patrulla que lo encontró los halló en compañía de un troll muerto al que había dado muerte con sus propias manos y absolutamente desarmado, habiendo recibido un golpe en la cara que le aplastó la nariz, única cicatriz visible de sus muchas batallas.

Von Austeter rige el Imperio con mano de hierro, ejerciendo su voluntad sobre todos los caskirios y ejecutando a los traidores de una manera muy espacial: sirviéndolos de cena a sus dos panteras de las nieves, Cheek y Thygorr. Este comportamiento lo ha convertido en un líder temido al que nadie osa contradecir si puede evitarlo. La perspectiva de ser devorado vivo por dos panteras no es plato de gusto para nadie. De esta manera, el poder de Von Austeter es absoluto y todos sus inferiores procuran cumplir sus órdenes con la mayor diligencia de que son capaces.

Esta manera de actuar también tiene sus problemas. Los mariscales procuran retrasar las malas noticias y muy a menudo lo engañan para evitar enfrentarse a su cólera. Para estos mandatarios cualquier método es válido para seguir vivos y en su puesto, utilizando todo tipo de ardides para evitar que la "Bestia Sanguinaria", como llaman secretamente al Emperador, se entere de sus fracasos.

Las relaciones de Von Austeter con los demás mandatarios de Arkhadel es relativamente cordial. Todos saben que aspira a ser el Emperador del mundo y procuran mantenerse en buenas relaciones con Caskiria para no darle pie a una guerra. El único mandatario por el que Von Austeter manifiesta una abierta hostilidad es el Mariscal Tarras, gobernante del Estado Independiente de Brusovia.

Tarras fué, hace algo más de una década, uno de los hombres de confianza de Von Austeter y líder de las hordas de la Caballería Ligera Imperial. Un desafortunado incidente le hizo caer en desgracia ante el Emperador, que en uno de sus muchos arrebatos de cólera ordenó su detención para invitarlo a una cena con sus mascotas. Tarras, que no era imbécil, ya había tomado sus precauciones, huyendo al estado de Brusovia junto con todas las tropas a su mando y tomando bajo su liderazgo a todas las gentes del mismo. Ciego de ira, Von Austeter reunió a sus legiones para enfrentarse, con él al

frente, al traidor Tarras y darle su justo merecido.

El enfrentamiento tuvo lugar en El Paso de las Montañas Centrales, donde Tarras, superado 30 a 1, envió a un mensajero exigiendo la inmediata capitulación del Emperador sin ningún tipo de condiciones. Von Austeter, irritado por semejante atrevimiento, ordenó un ataque frontal contra los insurrectos, tal y como había previsto Tarras. Un desprendimiento provocado diezmó las filas de los ejército de Von Austeter y selló el único paso por el que los ejércitos caskirios podían entrar en Brusovia. Desde entonces, Von Austeter ha intentado en multitud de ocasiones acabar con la vida de su odiado enemigo, siempre frustrados por los espías que Tarras mantiene en Trollheim.

Hoy en día, Von Austeter mantiene su mirada fija en Corbien, reino desde el que podría comenzar una campaña contra Breda y atacar Brusovia. Aún no es el momento de atacar, ya que la Señora de Corbien mantiene alianzas políticas con los reinos restantes, pero en algún momento se presentará la oportunidad y entonces no la desaprovechará.

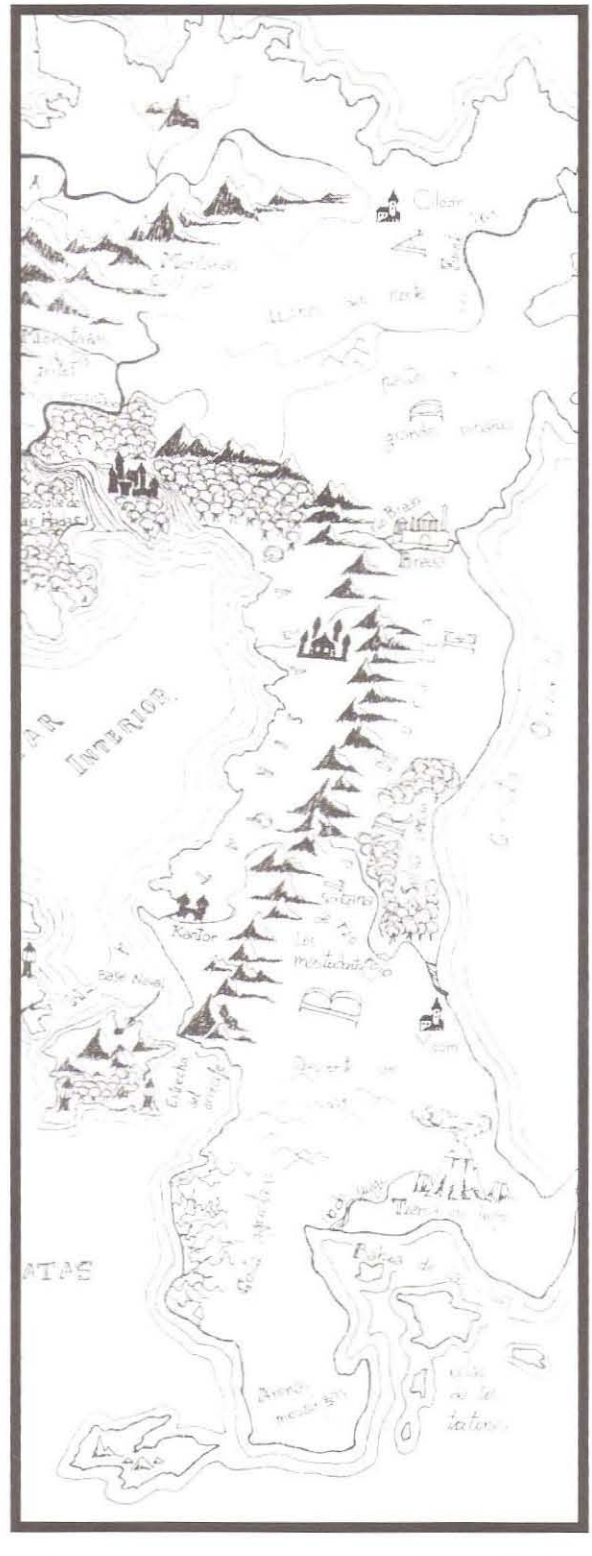
EL IMPERIO DE BREDA

Dueño y Señor de toda la parte oriental de Arkhadel, el Imperio Bredano es la otra gran potencia del mundo de Feeria. Al igual que los caskirios, sus enemigos ancestrales, los bredanos han intentado hacerse con la hegemonía en el continente sin haberlo conseguido por las mismas razones que sus oponentes. Por supuesto, Breda también aspira a acabar con sus enemigos caskirios para obtener el dominio de Arkhadel.

- Capital: La capital de Breda es la ciudad del mismo nombre, Breda, residencia ancestral de la familia real. La capital es el centro de comercio, cultura y religión del Imperio Bredano además de ser la ciudad más grande y populosa de todo Arkhadel. Son famosos los jardines del Palacio Real, el inmenso puerto de Oriente, el mercado de la Gran Plaza (destino de todos los mercaderes del continente), la catedral Hacirita, sede de la Iglesia y, por supuesto, el Palacio Real de las Cuatro Torres, residencia de la Familia Real.

- Gobierno: El Imperio está regido por el Rey Bredamir XV, de la real estirpe de Breda. Hombre de edad avanzada, Bredamir XV es el gobernante más astuto de todos los reinos, ya que utiliza todo tipo de ardides políticos para llegar a sus fines, además de disponer de un ejército que rivaliza con el de Caskiria. Por debajo de Bredamir hay un Consejo de Ministros que supeditan sus decisiones al propio rey y al Prelado Samtreas, líder de la Iglesia de Breda. La iglesia tiene una gran relevancia en el Imperio y su poder es tan grande como el de el propio rey, que en ocasiones debe de ceder ante las presiones eclesiásticas. Aún así, el Prelado Samtreas prefiere que se le tome como un simple consejero espiritual, sabiendo de sobra que su intervención en el gobierno es un secreto a voces.

- Localidades de interés: Cilear, la guarnición del Norte, es una gran fortaleza desde donde se controla la frontera con Brusovia, Gamiria y las Tierras de los Hielos. Además es el principal campo de entrenamiento del ejercito Bredano, siendo en Cilear donde se entrena a las nuevas tropas para la guerra y se ilustra



a los mandos en las más modernas tácticas militares.

Ysom: Ciudad portuaria y escala obligada para los mercaderes que vengan por mar desde Qatamar y Qalasir. Aparte de sus astille-

ros y su importancia comercial, poco es lo que se puede resaltar de ella.

Tierra del fuego: La zona Sur de Breda está formada por zonas desérticas de las que poco o nada se puede obtener y están, por tanto, deshabitadas, propiciando la reunión en las mismas de todos los forajidos y fuera de la ley del Imperio. Para controlar este problema, el rey ha ordenado la creación de una guarnición en las Islas de los Tritones, desde donde tomar acciones contra los huidos de la justicia.

Religión: La religión Bredana está representada por la Iglesia Hacirita, a cuya cabeza se encuentra el Prelado Samtreas, elegido del Dios Hacedor en el mundo. Los fundamentos de esta religión son muy simples: el Hacedor creó el mundo para sus fieles. Algunos de ellos tomaron la senda de la herejía y se separaron del Imperio en los primeros días, aconsejados por el Príncipe de las Tinieblas, el hermano oscuro del Hacedor. Aquellos que obedezcan los mandatos de la Iglesia ganarán un sitio en el Paraíso cuando mueran. Los herejes y los pecadores vivirán en la morada del Príncipe de las Tinieblas, que los torturará hasta el fin de los tiempos. Los principales mandamientos de la Iglesia Bredana incluyen obediencia a los Diáconos (clérigos), vivir de acuerdo a las enseñanzas del Prelado (una forma sencilla de controlar al pueblo), ofrecer tributo al Hacedor y denunciar a los herejes.

La Iglesia mantienen así mismo unas tropas de élite dedicadas en cuerpo y alma a garantizar su seguridad. Estamos hablando de los Caballeros Haciritas, guerreros de élite entrenados en la lucha tanto a pie como a caballo, capaces de luchar en igualdad de condiciones con una docena de herejes cada uno. Estos caballeros tienen además el beneplácito del Prelado (y por tanto, del rey) para hacer cumplir la ley y administrar justicia allí a donde acudan. Por esto último, el populacho les tiene un respeto y un temor reverencial.

Economía: La moneda de uso común en Breda es la Rueda, que lleva en una cara el emblema de la casa real (una cabeza de lobo) y, en la otra, el símbolo de la Iglesia Hacirita, la mano del Hacedor.

Sociedad: Los estratos sociales de Breda son los siguientes: arriba se encuentra la familiar real y el Prelado, en el estrato inferior se encuentra la nobleza, los mandos militares, los burgueses ricos y los patriarcas (el equivalente de los obispos), justo debajo están los caballeros haciritas y los diáconos y, por último, en el escalón más bajo se encuentra el pueblo llano, la plebe. La mujer puede elegir entre buscar un marido y atender su hogar u optar por una vida monástica en una de las órdenes religiosas femeninas.

- **Bredamir XV:** Quinceavo gobernante de la dinastía de Breda, recibió el nombre de Bredamir al ser coronado como todos sus antepasados. Hombre robusto, de cabello y barba canos, aunque su edad es ya avanzada (ronda los 60 años), se encuentra en perfectas facultades mentales y físicas. Todos los reyes de Breda han sido gobernantes muy longevos, y en más de un caso la corona ha pasado de abuelos a nietos. Bredamir XV ha sabido mantener unido su imperio durante los casi treinta años que lleva a la cabeza del mismo. Su secreto no es más que un buen servicio de inteligencia, una total falta de escrúpulos (si hay que enviar a un asesino contra otro dirigente, se le envía y en paz), un envidiable control de la política y una estudiada postura de neutralidad con los demás gobernantes. Sus ambiciones son las mismas que las de Von Austeter; ser el único rey-emperador del mundo, tejiendo complicados planes para conseguirlo. Su principal apoyo es su hijo, el príncipe Cravio, su primogénito, cuyas dotes para la política han sido pulidas por Bredamir hasta conseguir un duplicado de sí mismo, en el que puede confiar los asuntos de estado.

- **Prelado Samtreas:** Líder de la iglesia hacirita, el prelado es un hombre alto, enjuto, barbilampiño y de facciones serias que oculta tras una máscara de indiferencia y santidad, a un peligroso sádico, con ambiciones superiores a las del rey y Von Austeter juntos. Samtreas aspira a extender su control por todo el continente enviando diáconos a convertir a los herejes a la verdadera fe. Cualquiera que se interponga en su camino es invariablemente asesinado por mercenarios y asesinos contratados en Qatamar o por los caballeros haciritas.

Hace un par de décadas instauró una institución dentro de la Iglesia Hacirita: la abadía de Hoful, cuyos miembros son entrenados para

ejercer de espías para la iglesia dentro de la misma y en los círculos de gobierno de los reinos de Arkhadel. Gracias a esta orden secreta, el Prelado Samtreas es uno de los hombres mejor informados de todos los reinos y mantiene su posición de poder dentro de Breda.

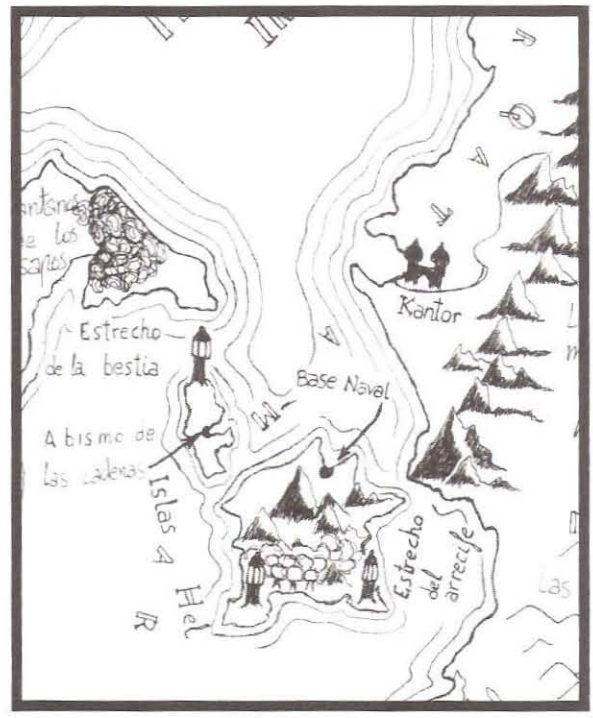
También conoce la existencia de seres feéricos, a los que confunde con demonios, siendo su doctrina a seguir la destrucción de todos los demonios que el Príncipe de las Tinieblas envíe a sus dominios, cosa que no hace mucha gracia a los feéricos que deben doblar sus medidas de seguridad cuando viajan por los dominios de la Iglesia Hacirita.

QATAMAR

Qatamar es uno de los dos reinos mercantiles del Sur cuya localización geográfica y la sabia explotación de sus recursos han proporcionado las líneas de defensa necesarias para defenderse de la invasión de cualquiera de los dos grandes imperios con los que limitan: Breda y Caskiria. Qatamar es una potencia marítima cuyos puertos se hallan defendidos por una gigantesca criatura submarina conocida simplemente como "La Bestia", a la que guardan adoración y pleitesía.

- **Capital:** La capital de Qatamar es Kantor, el puerto de nácar, llamada así por la extraña pavimentación de las calles cercanas al puerto y que se dirigen hacia el palacio del Maharajá. Todas estas calles están pavimentadas con minúsculos baldosines de nácar, colocados allí por los antiguos Maharajás y que han sido conservados por todos los gobernantes como símbolo de opulencia y poder económico. El puerto de Kantor dispone de un fuerte número de galeras de guerra que protegen la ciudad en caso necesario además de varios cientos de barcos dedicados al comercio por todo el continente. Todos los barcos pertenecen al Maharajá, que cobra una buena parte de las ganancias obtenidas por los mercaderes por el simple hecho de utilizar sus barcos.

- **Gobierno:** La máxima autoridad es el Maharajá Dilar Ibn Hussan, príncipe de todas las tierras y soberano del Mar Interior. Dilar Ibn Hussan es un hombrecillo obeso, de expresión porcina y una inteligencia prodigiosa, aunque cruel y retorcido. Sabe perfectamente que no puede competir con el poderío militar de los dos imperios pero también es consciente de que puede rivalizar en poderío económico. Su hombre de confianza es su gran visir Amir al-



Moser, un hombre fiel a su señor y aún más cruel y despiadado. Sus especialidades son la justicia y el cobro de impuestos, habilidades que le han supuesto el sobrenombre de "el Chacal".

- Localidades de interés:

La guarnición de Gacir, en las Islas de Hel, es la sede principal de su defensa marítima. Cualquier barco que intente atravesar el Mar Interior es fácilmente avistado por los barcos que patrullan la zona y pronto son abordados por una galeaza que registra el barco para controlar que no haya nada sospechoso a bordo. Unas señales con espejos a la guarnición avisan de un posible peligro. En caso de una alarma, en la guarnición tocan un enorme cuerno que despierta de su letargo a la Bestia que surge de las profundidades para destruir a los invasores.

- Religión: La religión de Qatamar es politeista, adorando a un extenso panteón de dioses entre los que destacan Shaina, Señor del Cielo, Kamir, diosa de la tierra y esposa del anterior y Rafir, el dios de la Muerte y padre de la Bestia. Los templos son edificios públicos y los sacerdotes no tienen poder político alguno.

- Economía: La fortísima economía de Qatamar se apoya en su propia moneda que es de uso muy común el todos los reinos. Dicha moneda es el Dinar.

- Sociedad: La pirámide social de Qatamar está coronada por el Maharajá, seguido de su Gran Visir. Los escalones inferiores se reparten según la capacidad económica de cada individuo, según la máxima "Tanto tienes, tanto eres". Por último, en el escalón más bajo de la pirámide se encuentran los esclavos, que no son más que simple mercancía sin derecho alguno.

La situación de la mujer en Qatamar parece ser tan precaria como en los reinos de tradición machista, lo cual induce a un grave error. Las mujeres tienen una posición de poder bastante elevada en el reino, disponiendo de la casa, la educación de los hijos y el control de los esclavos. En la casa, la mujer es la reina, excepto cuando llegan visitas, momento en el cual se revisten de un hábito de humildad y permiten oficiar de anfitrión al cabeza de familia. Esto se debe a las tradiciones del pueblo de Qatamar y no evita que todo el mundo sepa cual es el auténtico lugar de la mujer en su casa. Cuando un hombre se casa con varias mujeres, la favorita es la que gobierna, lo cual favorece luchas internas por el dominio de el hogar.

- Maharajá Dilar Ibn Hussan: Amante del lujo y la buena comida, este individuo obeso, de expresión porcina y modales exquisitos habita en el palacio más suntuoso de todos los reinos de Arkhadel, rodeado de todo tipo de comodidades y de excepcionales medidas de seguridad. Sus guardias son los soldados más feroces y poderosos del reino y ningún extranjero puede presentarse armado ante él. Sus mujeres, todo un harén que pasa de la centena, son excepcionalmente hermosas y están entrenadas para defender la vida de su marido, siendo asesinas más que competentes, adiestradas en el uso de las más sutiles armas y el veneno.

La personalidad del Maharajá es muy retorcida, siendo un hombre terriblemente práctico y falto de escrúpulos. Sus enemigos no conservan por mucho tiempo la cabeza sobre los hombros y si alguna aldea provoca algún altercado por los impuestos, simplemente la

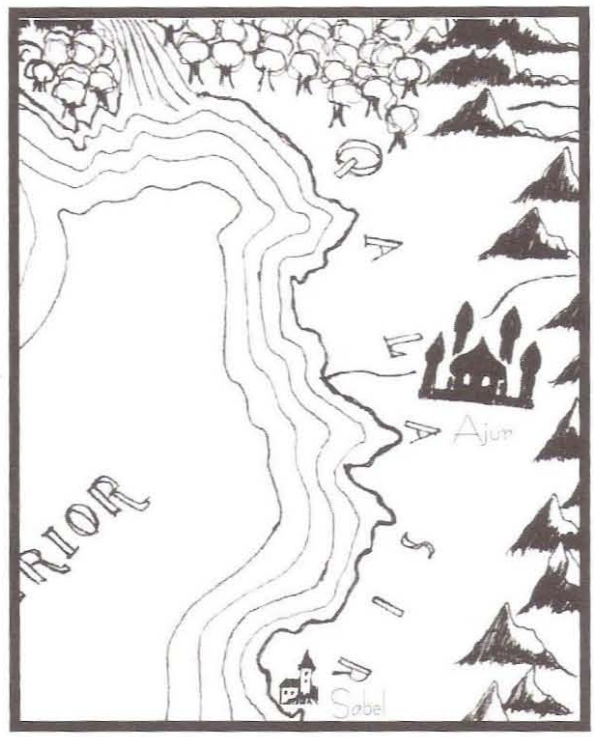
manda quemar y ejecutar a todos sus habitantes. Su ambición es continuar siendo el hombre más rico de todos los reinos e ir aumentando su influencia en los mismos utilizando para ello su poder económico y su alianza con el Califa Negro de Qalasir.

- Sharadil, favorita del Maharahá. Una mujer de indudables encantos cuyo atractivo esconde a una infalible y fria asesina capaz de eliminar a familias enteras en el transcurso de una noche. Entrenada desde muy joven en las artes del asesinato y el sigilo, muy pronto superó a sus maestros, como demostró al asesinarlos uno a uno. Al Maharajá no se le escapó su potencial y puso a su disposición a los mejores maestros de armas que se pueden pagar de manera que Sharadil se convirtió en un arma viviente. Fanáticamente leal a su esposo, todos los demás habitantes del palacio la temen, incluido el Gran Visir. La única ambición de esta mujer es servir a su marido y mantener su reputación de infalibilidad ante él.

EL CALIFATO DE QALASIR

El segundo de los reinos mercantiles del Sur, Qalasir es el reino aliado de Qatamar en beneficio mutuo. Los jinetes de Qalasir son excelentes guerreros capaces de espolear a unidades de infantería muy superiores en número produciéndoles gran número de bajas merced a su dominio de las armas de proyectil y la velocidad de sus ataques. Esto los hace el complemento ideal al potencial marítimo de Qatamar, forjando una relación simbiótica que lleva ejerciéndose siglos.

- Capital: Ajur, la ciudad de los cien minaretes es el centro del califato. En ella reside el Califa Negro, dirigente del reino y general de todos los ejércitos. Los muchos minaretes que se levantan en la ciudad le han dado su pintoresco nombre, ya que Ajur significa literalmente "Cien torres". La ciudad está bajo la protección de los Jinetes de las Cien Torres, una especie guardia que tiene poder para hacer cumplir la ley, consistente en una especie de Talión (ojo por ojo y diente por diente). No está prohibido llevar armas, pero desenvainar una de ellas se considera un acto de agresión castigable con una semana de encierro. Las lanzas y otras armas del mismo estilo deben de



ir a la espalda o embotadas con paños para impedir su uso. Estas medidas parecen excesivas pero han logrado convertir a Qalasir en el reino con menos delincuentes del continente.

- **Gobierno:** El gobernante del califato de Qalasir es el Califa Negro, un jinete vestido de oscuro y que tapa su rostro que está considerado como un símbolo viviente de fuerza, justicia y valor. La sabiduría la añade el Círculo de Ancianos, un grupo de hombres sabios que aconsejan al Califa Negro en todas las decisiones que deba tomar. Cuando un Califa Negro fallece, los ancianos eligen al siguiente en secreto, lo cual hace que la autoridad del Califa sea mayor y reduce los riesgos de conspiraciones pues nadie sabe quién es el Califa Negro y los pocos que tienen quejas sobre su gobierno no encuentran el apoyo del pueblo ya que no pueden expresarse en público sin estar seguros de que el Califa no se encuentre entre ellos.

- **Localidades de interés:** La mayor parte de las localidades de Qalasir son pequeñas aldeas y asentamientos de jinetes. Sólo hay otra localidad digna de mención además de la capital. Se trata del puerto de Sabel, donde se encuentra una parte de la flota de guerra de Qatamar con la misión de proteger sus costas y controlar el mercado marítimo.

- **Religión:** La religión es la misma que la de sus vecinos de Qatamar, con excepción de que Rafir es el Dios principal de su panteón, el Señor de la Guerra y la Muerte.

- **Economía:** Utilizan la misma moneda de cambio de sus vecinos, o sea, el Dinar.

- **Sociedad:** Los Qalasitas tienen un sistema de sociedad basado en la experiencia. Los ancianos, por sus vivencias, son la voz de la sabiduría y, por lo tanto, merecen más respeto que un joven jinete o un campesino. De esta manera, cuanto más viejo es un individuo, mejor posición alcanza en el seno de la sociedad Qalasita. El más viejo de cada aldea es considerado el jefe, a no ser que sufra de algún tipo de demencia, en cuyo caso el siguiente más viejo toma su lugar. El punto más alto de la escala social lo ocupa el Califa Negro, al que todo el mundo toma como su superior.

Las mujeres tienen una posición parecida a la de Qatamar, siendo la favorita la que mejor defiende los intereses de su marido.

- **El Califa Negro:** Este enigmático personaje lleva al frente del gobierno desde hace siglos. Es sabido que, cada cierto tiempo, la identidad del misterioso gobernante cambia pero el aura de misterio que lo rodea y sus sabias decisiones vienen a ser las mismas que las de su predecesor. En sus apariciones públicas, el Califa Negro aparece siempre embozado en ropajes oscuros y con un turbante que le cubre la cara. También se sabe que el Califa es siempre un buen guerrero, ya que lidera siempre a sus ejército cuando surge un conflicto armado.

CORBIEN

El reino de la utopía donde todos los hombres son libres y viven en armonía con su entorno. Si existe algún sitio en Arkhadel que merezca la definición de paraíso, éste es Corbien, donde no hay impuestos que pagar,

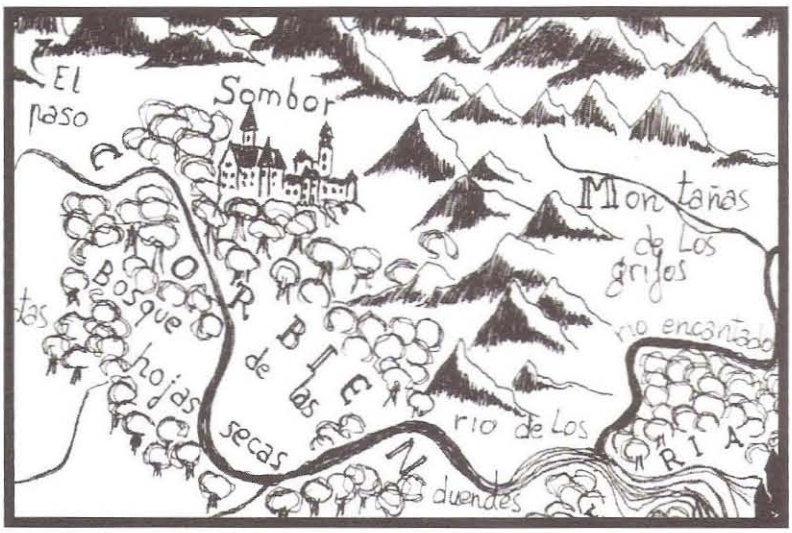
ni guerras de ninguna clase, ni nobles ambiciosos que hagan la vida imposible a sus inferiores.

- Capital: El valle de Sombor, protegido por las Montañas Centrales y el Bosque de las Hojas Secas puede ser considerado como la capital del reino. Miles de humanos habitan en este fértil valle, viviendo en paz con sus vecinos y colaborando todos en el cultivo de las tierras y el respeto a la naturaleza. Las construcciones son de madera, adobe y piedra, pero cada árbol cortado es sustituido de inmediato por otro que planta aquél que necesita la madera. De esta manera el bosque les proporciona cobijo y ellos no lo perjudican.

- Gobierno: La Señora del Valle es la gobernante del reino, encargándose de recibir a los nuevos pobladores, mediar en los conflictos que se produzcan y coordinar a la escasa milicia que protege el bosque, los montaraces del valle. No ejerce una posición de autoridad sobre sus conciudadanos a los que trata como iguales y por eso es aún más respetada.

- Localidades de interés: En Corbien no existen las ciudades propiamente dichas, sino que en los claros del bosque se asientan grupos de humanos que viven de los recursos que éste les proporciona y de los trueques con las gentes del valle.

- Religión: La religión es libre y todos tienen libertad de culto y pueden practicar sus creencias siempre que no dañen a terceros.



- Economía: Corbien no tiene moneda propia debido a que no necesitan los productos que vienen de fuera. En sus posadas y pequeños comercios se admiten tanto las monedas de todo Arkhadel como el trueque. Quizá sea por esta falta de interés en el lujo y en la ambición personal por lo que los grandes mercaderes consideran a Corbien como una pérdida de tiempo y dinero.

- Sociedad: Como ya se dijo antes, la sociedad de Corbien no admite ninguna diferencia entre sus miembros. Todo el mundo tiene los mismos derechos que acaban donde empiezan los del prójimo. La delincuencia es mínima y los malhechores que vienen de fuera pronto son descubiertos y ajusticiados.

La mujer en Corbien ha alcanzado un nivel de auténtica igualdad con el hombre y goza de los mismos derechos que todo ciudadano.

- La Señora del Valle: Esta enigmática mujer y sus "descendientes" han regido Corbien desde su aparición poco después de la llegada de los humanos. Su auténtica identidad es Nastea, Gran Duquesa de las Dríades. Gusta de vivir entre los humanos bajo este disfraz, proporcionando un lugar más o menos seguro a los de su raza y viviendo en armonía con los humanos. Cada pocas décadas varía su aspecto para simular el envejecimiento hasta que decide transformarse en una nueva encarnación de la Señora del Valle, una presunta descendiente que es bien acogida por los habitantes de Corbien; después de todo, esto lleva ocurriendo desde hace muchos siglos.

TAGEVIR

Las áridas tierras del Oeste donde más que habitar, sobreviven los bárbaros tagevitas. Una región muy dura que acoge a gentes aún más duras, cuya única ocupación en la vida es sobrevivir.

- Capital: La ciudadela de Akach puede ser considerada la capital, pues es donde más frecuentemente se reúne el consejo de clanes. Esta ciudadela es una gran aldea fortificada donde residen los bárbaros que buscan la oportunidad de alistarse en uno de los ejércitos de los Imperios u obtener un puesto como guardia en una de las caravanas de mercaderes que por aquí pasan.

- Gobierno: Las decisiones las toma el Círculo de Clanes, una reunión de los jefes de cada uno de los clanes que discuten acerca del problema a tratar y declaran que clan está a favor de una opción y cual está en contra. Las decisiones de política común las toma el líder del clan más influyente, el cual puede ser derrocado si otro clan obtiene más apoyos entre el resto. Actualmente, el clan más influyente es el clan Grodan, cuyo líder, Janor Grodan es la Voz del Círculo, el líder del reino.

- Localidades de interés: Los asentamientos de los clanes son pequeñas aldeas autosuficientes de características parecidas.

- Religión: Los tagevitas adoran al Padre de la Tierra, creador de su pueblo y del mundo. Las ofrendas que le hacen son los muertos que logran en batalla, muertes que ofrecen en su honor como símbolo de la grandeza de su pueblo y la gran obra realizada en comparación con los otros dioses. Cada aldea tiene un shaman que explica las enseñanzas a los más jóvenes, educándolos en la idea de ser grandes guerreros para alcanzar la inmortalidad.

- Economía: Todas las monedas son buenas en Tagevir. Los bárbaros tagevitas no son desconfiados con los extraños y, sorprendetemente no suelen ser engañados con monedas falsas u otros timos. La cosa ya no es tan sorprendente si se sabe que un bárbaro al que engañan piensa que ha perdido su honor y perseguirá al estafador por todos los reinos para lavarlo... con sangre.

- Sociedad: Dentro de su sociedad tribal, los jefes de clan, sus herederos directos y los shamanes son los únicos que están por encima de los demás y merecen un respeto. Todos los demás son iguales entre sí. Las mujeres tienen el papel que gusten en la sociedad pudiendo

ser guerreras o dedicarse al hogar, según sus inclinaciones.

Los niños son entrenados en el arte de la guerra desde muy jóvenes, a edades inferiores a los 8 años. Las duras condiciones de vida hacen que los niños débiles mueran en los primeros años de vida, lo cual ha producido un efecto de selección racial que ha dado como resultado una raza de hombres y mujeres de estatura superior a 1.90 y de una fuerza y resistencia fuera de lo común. Con esta materia prima no es de extrañar que los bárbaros tagevitas sean tropas de élite dentro de todos los ejércitos de Arkhadel en los que sirven como mercenarios.

HELSINGOR

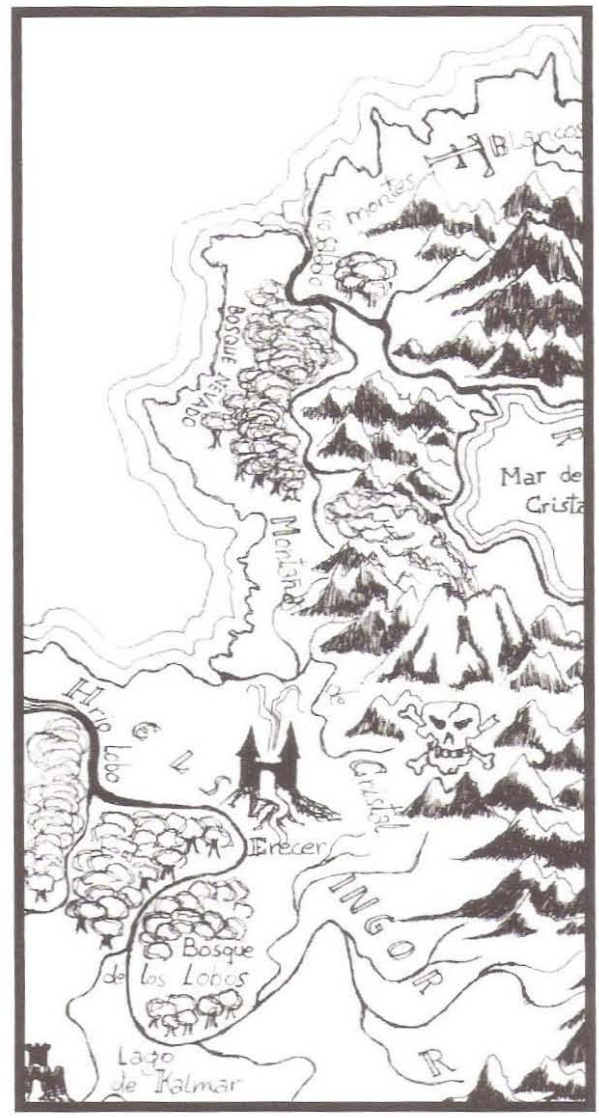
Las salvajes tierras donde las mujeres reinan sobre los hombres y cuya fama se extiende por los reinos como un reguero de pólvora, causando la admiración de las mujeres y el escándalo de los hombres.

Muchos son los que opinan que las guerreras de Helsingor no son rival para un hombre. Muchos menos han visto a una de ellas de cerca. De aquellos que han viajado o se han tropezado con alguna de estas amazonas, muy pocos hombres han osado comentar su opinión en voz alta... los más afortunados ya no pueden llamarse hombres.

Capital: Erecer es la capital del reino, donde todas las amazonas adultas que han demostrado sus habilidades pasando la Prueba, residen servidas por una legión de esclavos masculinos hasta el momento de casarse.

Gobierno: El reino está regido por Iriana (las amazonas no utilizan ningún tipo de título) cuyo poder es absoluto. Sus órdenes son obedecidas de inmediato por todos sus súbditos a no ser que otra amazona decida retarla a un combate a muerte para intentar quitarle el puesto. Iriana ya se ha enfrentado a 7 combates en los últimos 12 años y ninguna vez resultó herida. Su reputación la protege de nuevos intentos pues con cada combate ganado, su posición se fué consolidando aún más.

Cuando una gobernante decide retirarse, si no la matan antes en un combate (cosa más que probable), la tradición dice que todas aquellas que deseen acceder al puesto deben pre-



sentarse y combatir por él a muerte o rendición. La más fuerte será la nueva líder.

- Localidades importantes: Los campos de entrenamiento diseminados por todo el territorio son lugares dignos de tener en cuenta. En ellos, las jóvenes amazonas se entrenan desde los 4 años hasta el momento en que deciden abandonarlos, ya sea para viajar por el mundo o para enfrentarse a la Prueba.

Otro lugar digno de mención es el Valle del Cráneo, donde se alza Tenebros, la majestuosa ciudadela del Cónclave de los Diez, residencia de los nigromantes y lugar tabú para las amazonas. Toda la zona cercana a Tenebros se encuentra libre de la presencia de todo ser humano. Aquellos que se adentran en el Valle del Cráneo nunca vuelven a ser vistos.

- **Religión:** Exactamente la misma que sus vecinos tagevitas, pero con la pequeña diferencia de que el nombre de su deidad es Natura, Madre de la Tierra. Los sacrificios en combate y demás costumbres tagevitas son las mismas.

- **Economía:** La moneda de uso frecuente es el Asta, una moneda en cuyas caras se representa el escudo del reino, la cabeza del toro. También admiten otras monedas, pero si quien las ofrece es un hombre, sólo consideran las tres cuartas partes de su valor.

- **Sociedad:** La mujer adulta es el centro de la sociedad de Helsingor. Una amazona es considerada una niña hasta que pasa la Prueba, siendo hasta entonces tratada como la niña que es, tenga la edad que tenga y no puede vestir de otro color que no sea el blanco. Cuando pasan la Prueba, que consiste en enfrentarse a un toro en el coliseo de Erecer y herirlo en tres ocasiones (con armas de cuerpo a cuerpo), la amazona es considerada una mujer y se le permite vestirse de cualquier color que elija. Si la amazona decidió llevar la prueba hasta el final y matar al toro en noble lid, de conseguirlo podrá colgar las astas del animal en la entrada de su hogar como símbolo de su fuerza y valor. Una mujer tiene el derecho de disponer de los esclavos como le plazca y puede retar a la líder si le place.

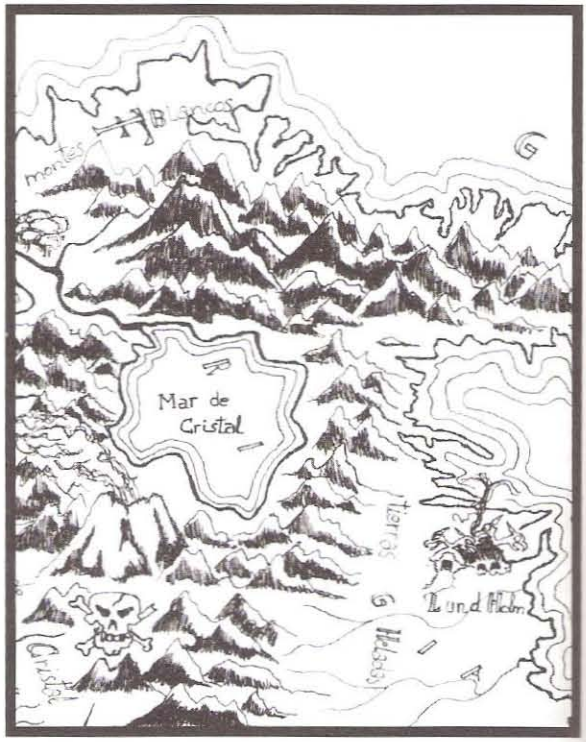
Las niñas que no han pasado la prueba (recordemos que una amazona de 30 años que no ha pasado la prueba sigue siendo una niña) pueden seguir entrenando en los campos de entrenamiento o viajar por el mundo en busca de experiencia. El entrenamiento es muy duro y sirve para hacer una selección natural parecida a la de los bárbaros tagevitas. De hecho, la mayor parte de las amazonas son mujeres que superan el metro ochenta y grandes conocedoras de las habilidades de combate.

Otra costumbre extraña es el cortejo. Las amazonas pueden decidir unir su vida a la de un hombre que las corteje, si ven en él la posibilidad de que su progenie mejore. De ser así, las amazonas pueden llegar a vivir con un compañero en una relación parecida al matrimonio, utilizando como alianza un hierro al rojo con el que el marido marca a la mujer y la mujer al marido, dando a entender que se pertenecen mutuamente. Muchos bárbaros tagevitas, e incluso hombres de otros reinos, ven a las amazonas como las mujeres ideales y se lanzan a un cortejo que encierra varios riesgos. Si no son lo suficientemente insistentes corren el riesgo de que la amazona se sienta ofendida y decida matarlos, cosa que ciertamente ocurrirá si se pasan en el cortejo. Este peligro hace que un hombre se lo piense dos veces antes de acercarse a una mujer que mide casi dos metros y que siempre va armada.

Una vez casados se supone que el marido se encargará de trabajar mientras que la amazona se encarga de proteger el hogar y las tareas que se le asignen en la jerarquía militar de Helsingor. Si el marido piensa hacer que la amazona abandone esta idea puede llegar a encontrarse con una hoja muy afilada clavada en el corazón.

FRIGIA, LA TIERRA DE LAS MONTAÑAS DE CRISTAL

Las tierras heladas del lejano Norte, donde siempre reina un perpetuo invierno, son el hogar ancestral de las Tribus del Norte, hombres salvajes y guerreros que sobreviven en los hielos perpetuos ganando diariamente un pulso a la Naturaleza. Hombres valientes y guerreros obstinados, los hombres del Norte son,



si no los más fuertes, sí los más feroces guerreros de todo el continente de Arkhadel.

- **Capital:** Lundholm, a orillas del Mar de los Hielos, es la capital y el principal puerto de Frigia, aunque existen muchas más localidades costeras desde donde parten los barcos de los hombres del Norte en sus expediciones de pillaje. Lundholm es visitada de vez en cuando por mercaderes que hacen su agosto vendiendo armas y pieles al pueblo de las Montañas de Cristal.

- **Gobierno:** Cada tribu tiene su propio jefe que gobierna de forma independiente, pero tomando en consideración las órdenes impartidas por el Rey nombrado por Loeghor, el dios supremo de la Guerra, en la ceremonia del combate de los jefes. En esta ceremonia, un jefe de una tribu puede reclamar su derecho al reino retando a una lucha a muerte al Rey actual. De vencer, obtiene la posición de reinado, pero si fracasa, su tribu debe ceder sus barcos al todavía Rey que puede o no aceptarlos. El Rey actual es Rolf, un magnífico monarca y poderoso guerrero, que ha sobrevivido a dos duelos, tras los cuales no ha necesitado volver a demostrar su valía.

- **Localidades de interés:** En algún lugar de las Montañas de Cristal se encuentra lo que una vez fué Gélida, el hogar ancestral de las mariposas de la escarcha.

- **Religión:** Los hombres del Norte adoran a Loeghor, dios de la Guerra, que expulsó a los gigantes de la nieve para entregarles sus tierras a ellos. Sus enseñanzas son violentas: aquel que muere en batalla va a parar al paraíso y cada enemigo al que mató en vida se convierte en una serie de privilegios (mujeres, bebida, posición...). Aquellos que mueren en la cama pierden su espíritu, reencarnándose en un animal y perdiendo el paraíso para siempre. No existen sacerdotes de ninguna clase.

- **Economía:** Al igual que en muchos otros reinos, en Frigia se admiten todo tipo de monedas pues carecen de una propia. Los recurso del país son sobre todo ganaderos, completando la dieta mediante el pillaje. Al no ser un pueblo numeroso, los ataques contra localidades costeras de Breda, Helsingor y Brusovia

(y algún que otro barco, todo hay que decirlo) son esporádicos y no obtienen represalias por parte de ninguno de los reinos, en parte porque no provocan grandes pérdidas y en parte porque las tropas de dichos reinos no están preparadas para batallas en lugares tan inhóspitos como Frigia, donde el frío es el peor enemigo.

- **Sociedad:** La posición la determina tanto la riqueza como la fuerza. El hombre más fuerte de una tribu siempre es el más respetado y los ricos que pueden contratar a varios hombres fuertes también lo son. La base de la justicia son los duelos a muerte y los conflictos se resuelven a hachazos hasta que uno cede la razón al otro. De todas maneras, los hombres del Norte son disciplinados sólo con el jefe de la tribu, siendo éste al único que obedecen, ya que tiene la misión de guiarlos a la guerra y en las expediciones de pillaje. Las mujeres tienen la misión de ocuparse del hogar y servir al marido, aunque no está mal visto el que sepan manejar un arma.

- **Rolf, jefe de jefes:** El Rey Rolf es el héroe más grande (en todos los sentidos) del

pueblo de Frigia. Alto y corpulento como una montaña humana, Rolf es un auténtico superhombre. En combate utiliza a Hiendeglaciares, su hacha de dos manos rúnica que se dice que encontró en una ciudad oculta en las Montañas de Cristal a la que nadie ha logrado llegar. Esta arma rúnica aumenta aún más su fuerza y velocidad, permitiéndole efectuar grandes proezas en combate, como vencer en los dos duelos que ha tenido de un sólo hachazo, matar a varias panteras de la nieve o encargarse de docenas de enemigos en una batalla.

Como gobernante es también un hombre sabio, frenando las ambiciones de los otros jefes e impidiendo las expediciones de pillaje excepto cuando son totalmente necesarias. Entiende que si el pueblo de Frigia hostiga demasiado a sus "vecinos", éstos pueden decidir que son una molestia demasiado grande como para dejarla pasar, enviando destacamento tras destacamento para destruir sus aldeas y matar a sus súbditos.

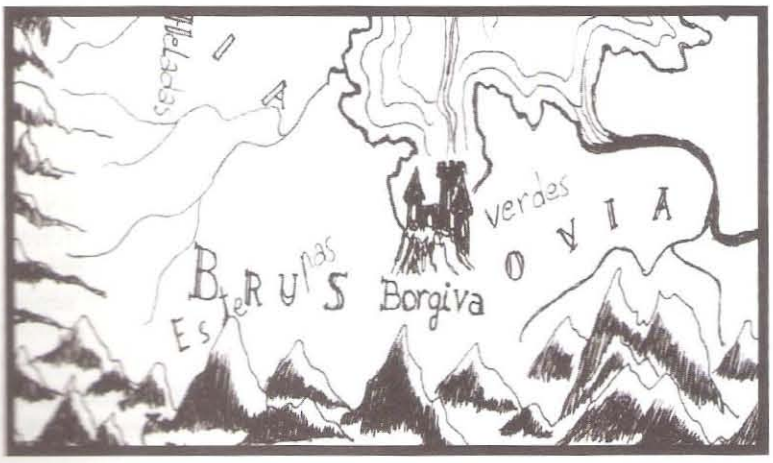
BRUSOVIA

El estado independizado de Caskiria por el Mariscal Tarras vive tranquilo gracias a la protección que le confieren las Montañas Centrales y un tratado con Breda. Pese a su proximidad al Mar de los Hielos, Brusovia goza de un clima benigno que beneficia la proliferación de pastos y con ellos, la cría de caballos, principal fuente de recursos del reino.

- **Capital:** La capital de Brusovia es la ciudad de Borgiva, sede del Gran Mercado de Caballos, parada obligada para todos los trantantes de caballos de Arkhadel. La capital está protegida por la milicia y sobre ella, en una colina, predomina la vista del castillo Borgiano (no confundir con el gentilicio "borgos", utilizado para los habitantes de Borgiva). Dicho castillo es el centro neurálgico del reino, desde donde Tarras gobierna tanto al pueblo como al ejército. El Gran Mercado de Caballos abre todo el año, siendo las fechas más señaladas, las dos primeras semanas del verano, en las que se celebra la Subasta Anual. En ella se pueden encontrar los mejores ejemplares de todo el continente.

- **Gobierno:** El estado se encuentra bajo el gobierno del ejército, a la cabeza del cual se encuentra el Mariscal Tarras. El Mariscal Tarras es un hombre inteligente que logró independizar el estado de Brusovia del Imperio de Caskiria, inflingiendo a Victor Von Austeter la primera gran derrota de su vida. Como conoce el carácter vengativo del Emperador de Caskiria, Tarras se hace rodear de fuertes medidas de seguridad y dispone de informes regulares enviados por espías en la corte de Trollheim. Sus ambiciones son fácilmente resumibles en una: mantener la independencia de Brusovia y así, de paso, seguir vivo y al frente del estado.

- **Localidades de interés:** El país entero es una gran estepa poblada de pastos con los que alimentar a todos los caballos y el ganado que sustentan su economía. Las demás ciudades son grandes poblaciones en las que se reúnen cientos de personas para vivir, sobre todo, de la ganadería y la agricultura. En las fronteras Sur y Oeste existen unas construcciones llamadas Centinelas que no son otra cosa más que gigantescas atalayas con fortificaciones instaladas para prevenir cualquier tipo de invasión.



- **Religión:** Los Brusios son gente muy práctica que hasta su independencia habían sido obligados a profesar la religión caskiria. Tras la independencia, el pueblo descubrió que los dioses no intervenían para nada en su vida, por lo que las creencias religiosas no son necesarias.

Todo hombre tiene su destino y por lo tanto, cada hombre es su propio dios.

- **Economía:** La moneda oficial del estado de Brusovia es la Pieza, una moneda en forma de cabeza de caballo, del peso acostumbrado en todos los reinos. El caballo es, además, la enseña de la bandera Brusovia.

- **Sociedad:** La posición social de cada ciudadano depende de los caballos que posea y, en consecuencia, de las riquezas que tengan. Los dueños de grandes cuadras que poseen cientos de caballos son considerados gentes nobles y disponen de tierras de pasto propias. Los menos afortunados deben trabajar para los ricos con el fin de poder alimentar a su familia. Las mujeres se encargan de las cuentas y del hogar, siendo las principales artífices del comercio. La mujer está educada en la lectura y la escritura, en las matemáticas y en la medicina. Los hombres se entrenan en la guerra y el trabajo. Visto así no es fácil decir quién depende de quién.

La costumbre más pintoresca de este pueblo es la del hermano caballo. Cuando un niño cumple los 12 años, recibe un potrillo (si sus padres son pudientes escogen un buen ejemplar, en caso contrario, recibe un caballo de las cuadras de Borgiva) al que debe entrenar y tratar como su fuesen hermanos. Esta costumbre permite que todos los muchachos de Brusovia, al cumplir los 14 años, sean magníficos jinetes, iniciándose entonces en las artes de la guerra.

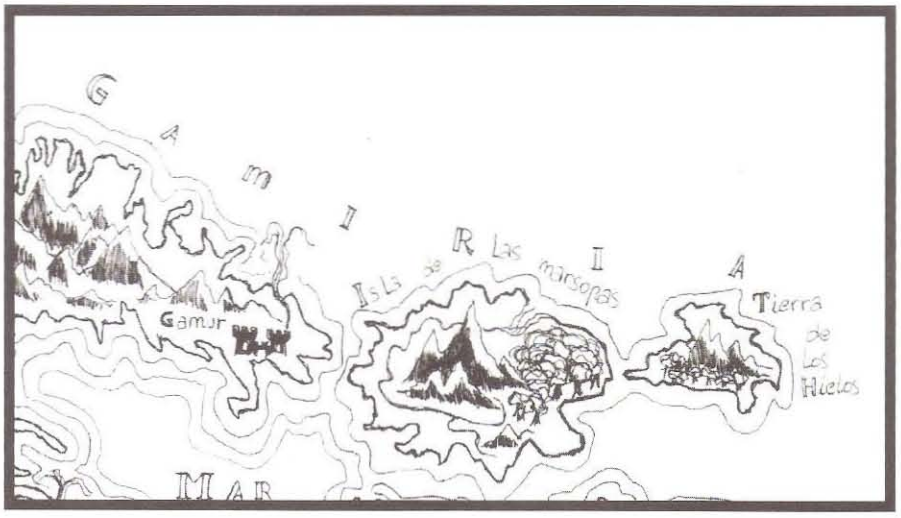
- **Mariscal Tarras:** Hombre unos 50 años, de complexión y estatura medias, de rasgos severos, pelo y barba negros y con varias cicatrices cruzándole el rostro es el gobernante de Brusovia. Nacido en el seno de una familia humilde, destacó pronto en el ejercicio de las armas y se enroló en el entonces Ejército Imperial de Caskiria donde participó en varias campañas contra rebeldes en Caskiria, destacándose en el servicio al Emperador. Tras dos décadas de servicio, consiguió ser ascendido al grado de mariscal, otorgándole el mando de la caballería ligera, pese a la oposición de algunos mariscales que se oponían al nombramiento.

Meses más tarde, Von Austeter le ordenó, seguramente influido por algunos de sus oponentes, partir con sus tropas para exterminar a la tribu frigia que había atacado una pequeña localidad costera de Brusovia. La orden coincidía además con la llegada del invierno y era claramente una maniobra de los mariscales para librarse de él. Fiel a su pueblo, Tarras ignoró la orden y preparó en secreto a sus hombres para una posible reacción de Von Austeter. El resto ya es de dominio público: la derrota de Von Austeter y la independización de Brusovia.

GAMIRIA

El país de los ladrones, la sociedad más corrupta del mundo, el escondrijo de los fugitivos... todos estos títulos y muchos otros pueden ser asignados a este reino del Norte cuyo paisaje está adornado por géiseres y cuya costa está bañada por una corriente cálida proveniente del Sur. Esta combinación de fenómenos naturales hacen que su clima sea bastante más benigno que el de sus convecinos de Frigia.

- **Capital:** La ciudad de los ladrones, Gamur, es la capital de este pequeño reino. Gamur es la ciudad más peligrosa y ajetreada de los reinos. Desde ella, el Rey Sombra gobierna todo el crimen de Arkhadel. Un paseo



por Gamur puede costarle la vida a todo el que no sepa cuidar de sí mismo, porque el esta ciudad se reúnen todos los fugitivos y criminales buscados de los reinos de Arkhadel.

- **Gobierno:** El gobernante oficial es el Rey Soir III, una marioneta en las manos de la Gran Cofradía, una asociación de ladrones y forajidos bajo el mando de un individuo conocido por muy pocos como el Rey Sombra. Soir III no es más que una máscara que guarda las apariencias ante el mundo, aunque los gobernantes de todos los reinos conocen la existencia de la Gran Cofradía, el nombre que adopta el Otro Gobierno, el gobierno de los bajos fondos de Arkhadel.

- **Localidades importantes:** Simplemente no hay otra localidad aparte de Gamur, pues en el resto del reino el clima es inhóspito. La isla de las Marsopas solamente es interesante para obtener recursos (comida, madera, caza, etc...) y como escondrijo de algún forajido que prefiere habitar lugares menos transitados que el desierto.

- **Religión:** La Madre Noche es la diosa a la que rezan los ladrones, para que les cubra con su manto de sombras en los momentos de peligro. Aparte de esto, cada cual es libre de profesar la religión que más le plazca.

- **Economía:** Todas las monedas son válidas en Gamuria, pero merece la pena tomar precauciones pues corren muchas monedas falsas por doquier. Los imbéciles y los ricos pueden permitirse el fiarse del prójimo, pero los hombres despiertos prefieren comprobar cada moneda y mantenerlas a buen recaudo. El índice de delincuencia es muy alto, pero también es aquí donde se venden la mayor parte de los bienes robados en Arkhadel, siendo esta última cosa la que atrae a viajeros y comerciantes sin escrúpulos en tropel.

- **Sociedad:** Las reglas de las sociedad son diferentes a las de todos los reinos. Cuando un viajero llega al reino y se aloja en una posada puede pedir "un purgante", que no es otra cosa que pagar una cantidad para evitar que su habitación sea visitada por algún ladronzuelo. La cantidad pagada va directamente a las arcas de la Gran Cofradía que da órdenes de no robar a ese viajero en particular, o sea ordena al posadero que no permita los robos allí, ya que muchos de ellos los hacen los propios posaderos. Un purgante puede costar muy caro, siendo el precio el mismo que por la habitación que ocupa el viajero más el 20% de las ganancias obtenidas durante la estancia, en el caso de mercaderes y similares. La ley la mantienen los propios ciudadanos cuidando de sí mismos, y la milicia de la ciudad que, para variar, trabaja a las órdenes del Rey Sombra.

El estatus depende de los contactos que se tienen y de los hombres que te sirven, siendo los jefes de bandas de ladrones lo más parecido a nobles que se pueden encontrar. Por encima de estos "nobles" se encuentran los Maeses Cofrades de otras ciudades de los reinos que vengan a entrevistarse con el Rey Sombra o con otros motivos que son escoltados por asesinos durante toda su estancia.

Las mujeres y los hombres tienen el mismo puesto en la sociedad. Todos son posibles víctimas o posibles verdugos, siempre dependiendo de sus contactos y su capacidad para cuidad de sí mismos.

- **La Gran Cofradía:** Este misterioso organismo controla lo que se llama "el Otro Gobierno". Por decirlo de otra forma, todas las gentes de mal vivir que aspiran a durar en su profesión trabajan en mayor o menor medida para esta trama de delincuencia organizada. Asesinos, prostitutas, matones, estafadores, ladrones, mendigos y salteadores, todos ellos son partes de esta organización y deben rendir cuentas de sus actos, informando así mismo de todo aquello de lo que lleguen a enterarse en sus correrías. De esta manera, la Gran Cofradía se mantiene al corriente de todo lo que ocurre a lo largo y ancho de Arkhadel, teniendo acceso a muchos secretos. Aquellos que deciden trabajar por libre y llaman la atención de esta poderosa organización, son invitados a unirse a la organización sólo en una ocasión. Negarse supone la sentencia de muerte en caso de ser sorprendidos ejerciendo de nuevo su profesión.

Al frente de la Gran Cofradía se encuentra un misterioso personaje conocido como el Rey Sombra, que tiene bajo su mando a todos los Maeses Cofrades que gobiernan en cada ciudad populosa de los reinos. El Rey Sombra

se encarga de coordinar todo su imperio y de decidir en las cuestiones importantes. Para apoyarle tiene a un grupo de príncipes que se encargan de los diversos campos de la profesión: el Príncipe Puñal se encarga de el ramo del asesinato, la Princesa Zorra de la prostitución, el Príncipe Garrote de los matones, la Princesa Cotorra de los timadores y estafadores, el Príncipe Susurro de los cortabolsas y allanadores, el Príncipe Destronado de los mendigos y el Príncipe Máscara de los salteadores.

Para ingresar en la Gran Cofradía solamente hay que entregar la tercera parte de los ingresos ilícitos obtenidos o de los bienes robados. Nadie hace preguntas ni vigila a nadie. La ley dice que quien desobedece a la Gran Cofradía pone en peligro a todo el sistema del Otro Gobierno y debe ser castigado por cualquiera de sus miembros. En otras palabras, engañar, desobedecer o robar a la Gran Cofradía supone la muerte en poco tiempo.

Los miembros de la organización reciben algunos beneficios a cambio de sus aportaciones: pueden ser escondidos por los otros miembros, pueden solicitar información (otra cosa es que se la den) y si son atrapados por las autoridades reciben siempre un modificador de -2 en las tiradas de juicios que representa la presión de la Cofradía sobre los encargados de administrar justicia. Esto último sólo se aplica si la cuantía del delito no pone en peligro a la Cofradía local y si el delincuente no tenía cómplices que no pertenecieran a la organización.

FEERIA

El pequeño reducto donde habitan, tras la Barrera, los Hijos de la Luz. Situado en el extremo Norte del Mar Interior, este pequeño reino es a lo que se ha visto reducido el pueblo de Mediodía, y del que deben salir bajo disfraces para no ser eliminados por sus enemigos.

- Capital: Feeria es, además de un reino, un hogar para todos los feéricos, que establecen su residencia allí donde les apetece. Al no necesitar un gobierno central ni mantener un estado, los Hijos de la Luz no tienen una auténtica capital bien definida.

- Gobierno: Ningún feérico decide qué es lo que deben de hacer los demás. Lo único parecido a un gobierno son los Duques de cada una de las razas creadas por Mediodía, que son los más sabios de su raza y los que median en los conflictos y establecen las pautas a seguir con los humanos. Su otra misión es guiar a su pueblo en las crisis. De todos los pueblos de la Luz, el de los Sheelan es el único que no tiene a un Duque al frente, pues su líder, el Duque Anadril, desapareció en el transcurso de la Guerra de los Odios.

Los duques se ocupan actualmente de controlar el estado de la barrera que mantiene Feeria aislada de los humanos.

- Religión: Los Hijos de la Luz veneran a su creador, Mediodía, Creador del Mundo y Señor de la Luz. Aborrecen a la pérfida Medianoche, la oscura hermana de su creador y a sus creaciones, sus malignos primos.

- Economía: En el interior de Feeria la tierra y la naturaleza producen todo lo necesario sin el menor esfuerzo. Hay cosechas todo el año y los animales se reproducen con rapidez. La moneda es algo que no necesitan, pues lo solucionan todo mediante el trueque. Sin embargo, las monedas son necesarias cuando salen al mundo exterior.

- Sociedad: Todo el mundo es libre para hacer lo que desee siempre que no perjudique a otro. Todos los feéricos tienen el mismo nivel social, los mismos derechos y una cosa sobre todo: libertad absoluta.

CAPITULO IX
BESTIARIO

A lo largo de este apartado trataremos a gran parte de las criaturas que pueden aparecer durante el juego. Algunas serán más comunes, otras sólo serán vistas ocasionalmente y alguna que otra aparecerá muy raramente. Cada criatura descrita en este apartado incluye también las características medias de su especie y las estadísticas en factores de juego de sus habilidades. Hay que tener en cuenta que existen criaturas con mejores y peores puntuaciones y que es muy recomendable alterar en cada ocasión las puntuaciones de la criatura para desorientar a los jugadores. Si no se hiciera así, siempre sabrían exactamente a qué se están enfrentando y cómo derrotarlo sin problemas.

Las criaturas se describen el siguiente orden: nombre, descripción (en el caso de criaturas sobradamente conocidas sólo se indicará dónde habitan), características, estadísticas de combate, habilidades y notas especiales.

Las estadísticas de combate incluyen su total de iniciativa (In), total de ataque (At), total de defensa (Def) y Daño básico. Las criaturas pueden utilizar las mismas maniobras especiales de combate que los demás personajes, ya sean cargas, picados, etc...

AGUILA

Las águilas habitan, en gran número, en todas las zonas montañosas de Arkhadel.

Características

FUE 4	**AGI 16**	**CON 6**	**PER 18**
PV 50	**Prot: 4**		

Garras	**At 8**	**In 12**	**DB 6**	**Def 10**

Habilidades: Otear M.

ARACNEA

Las Aracneas son un tipo de arañas de más de un metro y medio de diámetro que habitan en la parte occidental de Arkhadel, teniendo predilección por los lugares oscuros y húmedos. No viven en grupo pues unas se matarían a otras. Como sus primas más diminutas, son carnívoras y utilizan el mismo sistema para capturar a sus víctimas. Tejen una telaraña y cuando sienten que ha caído una presa en ella, se acercan y le inoculan un veneno paralizante que las mata. Después absorbe sus fluidos vitales hasta dejar una carcasa sin vida. En combate son muy peligrosas debido a su capacidad para lanzar telarañas a sus adversarios y la protección que le confiere su piel quitinosa. Sus fuertes mandíbulas también son temibles gracias al veneno que inoculan, capaz de incapacitar a un elefante.

Características

FUE 12	**AGI 8**	**CON 10**	**PER 4**
PV 80	**Prot: 20**		

Mordisco	**At 7**	**In 8**	**DB 10***	**Def 5**
Telaraña	**At 8**	**In 10**	**DB ****	

Habilidades: Sigilo 6.

* **Inocula veneno paralizante.** Potencia 4. Tiempo de actuación: 2 asaltos. Un fallo indica que se pierden 2 puntos de AGI por asalto y 2 niveles de todas las habilidades físicas hasta quedar paralizado cuando la AGI llega a 0. Si se supera la tirada de resistencia se producen náuseas y rigidez (-2 a todas las habilidades físicas y a la AGI). Los efectos duran 30 horas menos la CON/3 de la víctima.

** **Inmoviliza a la víctima** a no ser que la rompa con una tirada de FUE Improbable u otro la corte con un arma de filo.

ARPIA

Esta criatura no tiene nada que ver en absoluto con las mujeres aladas que subyugan con su canto a los que caen en sus garras a las que nos tienen acostumbrados. Se trata de una criatura de cabeza desproporcionada y facciones semihumanas cuyo cuerpo parece el de un ave de presa de grandes dimensiones, con plumas negras. Su tamaño aproximado es el de un humano. Sus armas naturales como sus garras son dignas de tener en cuenta, aunque su ataque más temido es su Grito de Guerra, que tiene la propiedad de aturdir a sus víctimas. Las arpías son semi-inteligentes, pueden comunicarse entre ellas por medio de una especie de graznidos y saben cuando deben retirarse de un combate. En ocasiones se han aliado con Córvidos. Su hábitat abarca toda la parte oriental, siendo más numerosas hacia el Sur.

Características
FUE 9 AGI 7 CON 9 PER 9
PV 100 Prot: 9

Garras At 8 In 7 DB 8 Def 6

Habilidades: Otear 8, Buscar 5.

Habilidades especiales:
- Grito de guerra: Un estridente graznido que equivaldría al chirrido de una tiza en una pizarra multiplicado por diez. Todos los que lo escuchan reciben una penalización de -2 a las tiradas hasta que la arpía deje de emitirlo, ya sea por haber huido o haber muerto.

BABUINOS

Son primates de poco más de un metro de altura y formidables dentaduras, que viven en manadas de entre 15 y 30 individuos, asociados para cazar y defenderse mejor. Su hábitat natural son los bosques de Corbien y las tierras que los circundan aunque, por su ferocidad, son utilizados como guardianes por los ricos. Tienen una gran capacidad para aprender siempre que sean capturados cuando aún son cachorros y sean entrenados por un experto. Aunque son omnívoros, prefieren comer carne siempre que sea posible.

Características
FUE 10 AGI 14 CON 6 PER 6
PV 75 Prot: 2

Mordisco At 6 In 10 DB 8 Def 8
Manotazo At 7 In 15 DB 5

Habilidades: Trepar 10, Saltar 8, Pot. Muscular 4

CABALLO

Estos nobles brutos son oriundos de todo el continente. En algunos reinos se les entrena para la guerra.

Características
FUE 20 AGI 6 CON 8 PER 5
PV 200 Prot: 6

Coz At 6 In 6 DB 18 Def 3

Habilidades: Correr 8, Pot.Muscular 8

COCODRILO

Estos temibles reptiles infestan los ríos de Helsingor, provocando problemas a los pescadores y proporcionando diversión a las amazonas que los cazan por placer.

Características
FUE 15 AGI 5 CON 9 PER 5
PV 75 Prot: 8

Mordisco At 7 In 5 DB 15 Def 4

Habilidades: Nadar 9

DRACO

Los dracos son lo que los monos a los humanos, una sub-especie menos evolucionada de esas majestuosas criaturas. Los dracos son reptiles alados de un tamaño aproximado de 4 metros que puede variar según la especie. Son depredadores sin inteligencia y mucho menos poderosos que sus superiores. Aún así, un draco es siempre un peligroso adversario, con capacidades de combate que lo convierten en una amenaza para cualquier criatura excepto un dragón verdadero. En ocasiones, los dragones cazan a estos seres por simple entretenimiento pues los ven como a criaturas inferiores que dañan su imagen. El hábitat de los dracos es todo el continente, aunque su número es tan escaso que suelen vivir en lugares escarpados donde los humanos y otros enemigos naturales no puedan atacarles.

Características
FUE 60 AGI 6 CON 45 PER 8
PV 300 Prot 45

Mordisco At 7 In 8 DB 40 Def 5
Garras At 9 In 10 DB 30

Habilidades: Otear 6.

DRAGON

La más temible y majestuosa de las criaturas que pueblan Arkhadel son los dragones, hermosos reptiles alados de una envergadura de hasta 30 metros. Sus cuerpos tienen las más poderosas armas naturales que pueda poseer un animal y las brillantes escamas que los recubren les hacen invulnerables a la mayor parte de los ataques. Dichas escamas son más duras que el acero y del tamaño de un puño. Los dragones son criaturas inteligentes que pueden comunicarse entre ellos, aunque no pueden hacerlo con las demás criaturas. Comprenden el potencial de los humanos y conocen muy bien sus propias limitaciones, por lo que no atacan nunca una población de humanos sin un muy buen motivo para ello. En cuanto a su personalidad, son arrogantes y crueles puesto que consideran a las demás criaturas como comida o juguetes. Su ciclo de vida es larguísimo, ya que pueden vivir más allá de los 10 siglos antes de morir de viejos.

Los dragones no tienen enemigos naturales dado que son, y con mucho, las criaturas más poderosas de todo el continente. Ni aún los más poderosos nigromantes osan arriesgarse a un enfrentamiento con uno de estos colosos, pues saben el potencial de que disponen: garras y dientes como cuchillas, una armadura natural casi impenetrable, la capacidad para volar, una resistencia innata a la magia y su arma más letal, el aliento de fuego. Cuando un dragón decide eliminar a un enemigo y no se encuentra de humor para jueguecitos, lo rocía con su aliento de fuego, una sustancia que segrega a chorros y que se inflama al contacto con el aire. Un chorro de esta sustancia puede carbonizar a sus víctimas a una distancia de 25 metros y, lanzado desde el aire, puede prender fuego a una aldea entera en pocos minutos.

Su hábitat favorito son las montañas, aunque pueden ser encontrados en cualquier sitio ya que, en ocasiones, realizan expediciones de caza que duran varios días. Son criaturas solitarias excepto cuando deciden reproducirse, momento en el que un macho y una hembra viven juntos hasta que terminan la educación de los dos o tres jóvenes dragones que tienen en cada ocasión. El apareamiento sólo ocurre una vez cada trescientos años y sólo si la hembra encuentra en el plazo de unos meses a un macho de su agrado. Por ello, los dragones existentes no llegan a la centena.

Características
FUE 400 AGI 10 CON 500 PER 18
INT 12 PV 1500 Prot: 150 Def 4*

Mordisco At 10 In 10 DB 150
Garras At 12 In 12 DB 125
Coletazo At 10 In 15 DB 50**

Habilidades: Otear 8, Buscar 8, Escuchar 9

Habilidades Especiales:

- Aliento de Fuego: El más espantoso ataque del dragón, ante el cual todas las criaturas sucumben sin remedio. Un dragón puede utilizarlo hasta 5 veces seguidas antes de quedarse sin reservas de su «saliva». Las glándulas del dragón segregan suficiente sustancia para un nuevo uso en un par de horas.

Aliento At 8 In 10 DB 200***

* **Debida a sus escamas.** Si el dragón percibe una amenaza y decide atacar y defenderse, su Def es de 8.

** **Puede atacar a varias criaturas** con la misma barrida de cola.

*** **El DB corresponde a un chorro completo.** Si ataca a varias criaturas se divide el daño entre ellas, haciendo tiradas de ataque diferentes para cada oponente.

ELEFANTE

Gigantescas bestias de carga utilizadas en las caravanas del Sur. No son animales agresivos pero pueden mostrarse muy desagradables si son atacados. En Frigia existen manadas de elefantes lanudos que viven en estado salvaje.

Características

FUE 50 AGI 2 CON 40 PER 6
PV 400 Prot: 30

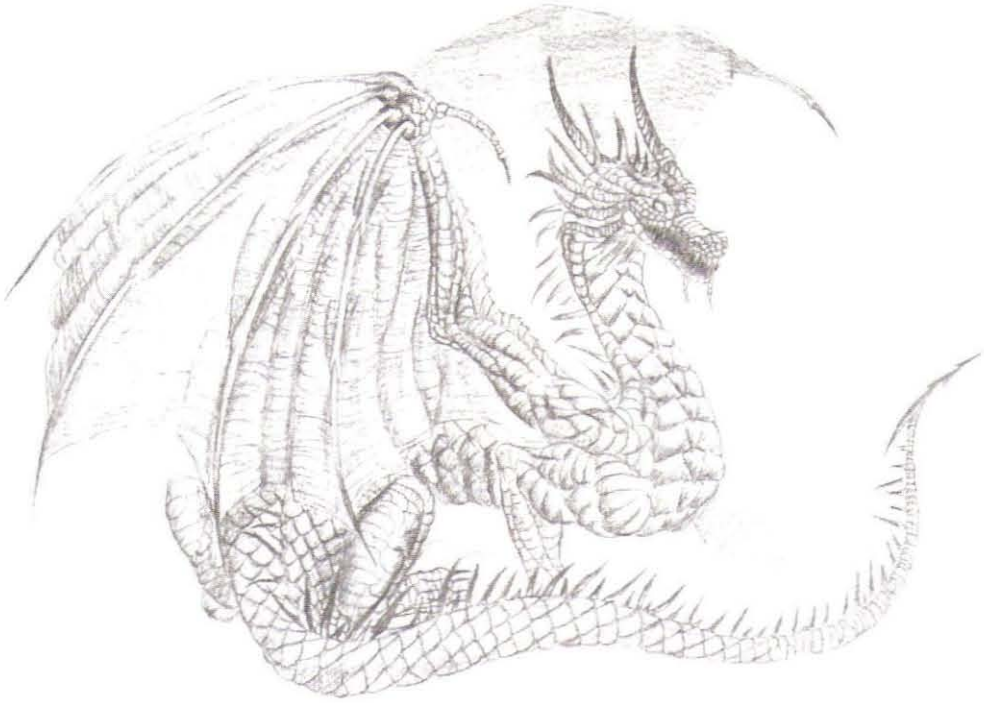
Pisoteo At 5 In 2 DB 50 Def 2

Habilidades: Pot.Muscular M

ESQUELETO

Los esqueletos son no-muertos, criaturas con una apariencia falsa de vida otorgada mediante las negras artes de la nigromancia. Su aspecto es menos imponente que el de un muerto semipodrido pero sus capacidades son verdaderamente terribles.

Un esqueleto solo existe para servir a su amo y tiene una inteligencia bastante desarrollada, sintiendo un odio inmenso por todos los vivos. Sus capacidades especiales incluyen su inmunidad al frío, al fuego, a todos los proyectiles, a los ataques mágicos que estén basados en frío o fuego. Por si ésto fuera poco, además son extremadamente ágiles y bastante fuertes, además de no sentir el paso de los años y poder seguir aprendiendo con su paso.



Características
FUE 15 AGI 15 CON 15 PER 7
PV 100 Prot: 10 + armadura

Arma At 8 In varía DB varía Def 8

Habilidades: Las mismas que en vida.

Habilidades especiales:
- **Inmunidad** al frío, al fuego, a proyectiles y ataques mágicos basados en frío y fuego.

FANTASMA

Existen algunas personas que, cuando les llega la muerte, tenían aún algo muy importante por hacer, algo de tal importancia para ellos que cuando la Muerte viene a por ellos se niegan a ir con ella y sus espíritus no descansan en paz. A estos espíritus sin descanso se les llama fantasmas, espectros o ánimas. Los tres nombres definen a la misma criatura. Los fantasmas no tienen por qué tener una forma física en particular. Pueden ser invisibles, tener una forma humana traslucida, una forma fantasmal o parecer una persona normal y corriente. A los fantasmas siempre se los encuentra o bien realizando lo último que hicieron en vida, o bien buscando la manera de que otros terminen lo que ellos no pudieron realizar, o bien intentando realizarlo por sí mismos. Si alguien hace por ellos aquello que dejaron por hacer o consiguen hacerlo ellos, los fantasmas consiguen el descanso eterno y se desvanecen para no regresar jamás.

Características
FUE * AGI * CON * PER *
PV Invulnerable Prot: Inmunes a todo daño.

Ataque psicocinético At 7 In 1 DB FUE

Habilidades: Las mismas que en vida.

Habilidades especiales:
- **Posesión:** Algunos espíritus pueden residir en un cuerpo y utilizarlo para sus fines. Suele tratarse de individuos excepcionales que dejaron una misión muy importante por cumplir. Cuando un fantasma posee a un vivo, éste debe hacer una tirada de MEN Improbable para evadir el efecto. Si la consigue, el fantasma es incapaz de vencer su voluntad y deberá buscar otra víctima.

* Las características parecen ser las mismas que en vida aunque no pueden interaccionar con los vivos físicamente. La única excepción es la psicoquinesia que utilizan para mover objetos.

FENIX NOCTURNO

Los orígenes de estas criaturas no están muy claros. Los feéricos no recuerdan haber visto nunca alguno antes de la llegada de los humanos y los humanos creen que se trata de demonios que salen por las noches en busca de las almas de los vivos. Tampoco se sabe cuál es su hábitat natural, ya que sus raras apariciones se producen en lugares de todo el continente.

Los fénix noctunos son una clase de ave de plumaje pardo, del tamaño de un águila, que sólo salen de noche y durante el día se esconden en lugares oscuros. Durante la noche, estos seres tienen la capacidad de transformarse en sombras cuyo roce absorbe el calor corporal de sus víctimas. Mientras están en este estado no pueden ser heridos más que por ataques de luz como arcos de luz o espadas de luz que además sólo les causan el daño de un arco o una espada normales. Cuando sus víctimas están incapacitadas por la falta de calor corporal, entonces toman su forma física y bebe su sangre hasta saciarse, mientras aún está viva. En su forma física son vulnerables a cualquier ataque. Cuando un fénix nocturno es abatido, se transforma en una especie de cenizas pegajosas. Si en algún momento cayera sangre sobre ellas, el fénix renacería de inmediato, en su forma de sombra.

La luz del sol directa les impide transformarse, por lo que de día se esconden en los lugares más oscuros posibles.

Características
FUE 4 AGI 16 CON 8 PER 12
PV 50 Prot: 0 / Sombra

Roce gélido At 10 In 6 DB 10* Def M

Habilidades: Otear M, Sigilo M, Supervivencia M.

Habilidades especiales:

- Sombra: Mientras se encuentra en este estado, el fénix nocturno es inmune a todos los ataques físicos excepto a los ataques de luz como el arco de luz o las espadas de luz que sólo les causan el daño de una espada normal o un arco normal.

GATO

Estos felinos pueden ser encontrados en todas las poblaciones de Akhadel.

Características

FUE 1	**AGI 20**	**CON 3**	**PER 12**
PV 30	**Prot: 1**		

Zarpazo	**At 8**	**In 20**	**DB 1**	**Def 10**

Habilidades: Sigilo M.

GRAN VARANO

A estos enormes reptiles podríamos considerarlos los hermanos mayores de los dragones de Komodo que conocemos en el mundo real. Sus características son las mismas, a excepción de su tamaño sensiblemente superior. Estas lagartijas llegan a medir hasta 7 metros y pueden tragarse a un hombre en un momento. Su dieta es estrictamente carnívora y, pese a su tamaño, pueden moverse con bastante rapidez. Su hábitat se encuentra en Tagevir, sobre todo en los páramos occidentales.

Características

FUE 75	**AGI 10**	**CON 70**	**PER 3**
PV 400	**Prot: 40**		

Mordisco	**At 7**	**In 5**	**DB 30**	**Def 4**

Habilidades: Supervivencia 6.

GRIFO

En Arkhadel, el grifo es una de las bestias más admiradas por su belleza y ferocidad. Un grifo se asemeja a un híbrido de un águila gigante y un gran felino, como un thegarr o una pantera de las nieves. Esta criatura es literalmente un arma viviente. Su pico y garras

delanteras pueden destrozar a un hombre en cuestión de segundos, su tamaño y agilidad lo hacen terriblemente difícil de batir y su capacidad para volar le confiere una significativa ventaja sobre todas las criaturas terrestres. Además de todo ésto, el grifo es un ser de una ferocidad e independencia sorprendentes. Sólo en casos muy raros se ha llegado a amaestrar a uno de estos poderosos seres y, aun así, sus dueños tomaban las mayores precauciones a la hora de tratar con ellos, pues se descontrolaban en muchos momentos.

Su hábitat natural son las Montañas de los Grifos, al Este de Corbien.

Características

FUE 50	**AGI 20**	**CON 50**	**PER 18**
PV 300	**Prot: 30**		

Garras	**At 10**	**In 18**	**DB 25**	**Def 6**
Picotazo	**At 9**	**In 10**	**DB 30**	

Habilidades: Otear M, Rastrear 5, Sigilo 8, Pot. Muscular 10.

GUSANO DE LOS PARAMOS

Con una longitud que sobrepasa los 8 metros de largo, el gusano de los páramos es, con mucho, el depredador más peligroso del árido reino de Tagevir. Los bárbaros tagevitas lo llaman «el pescador terrestre» por su astuto sistema de caza consistente en quedarse a ras de la superficie y enterrar su cabeza hasta que siente una víctima cerca. Entonces sale de improviso y la captura con sus fauces, llevándosela hasta su agujero para terminar de devorarla. Los tagevitas consideran su carne un man-

jar y van en grupo a cazarlos siempre que tienen ocasión, dejando un trozo del gusano para que nazca otro a partir del mismo.

Características
FUE 100 AGI 1 CON 150 PER 1
PV 400 Prot: 70

Mordisco At 6 In 1 DB 50 Def 2

Habilidades: Sigilo 10 (enterrado).

HALCON

Los halcones pueden encontrarse en todo el continente, a excepción de las tierras frías del Norte. Existe una variante del halcón común llamada halcón azul que es considerada símbolo de riqueza y poder. El halcón azul tiene unas franjas de dicho color en sus alas y sólo se le encuentra en Corbien. La posesión de uno de estos animales es un peligro por sí misma, ya que muchos hombres adinerados no repararán en medios para obtenerlos, siendo el mejor método a emplear el asesinato del dueño y el robo del pájaro.

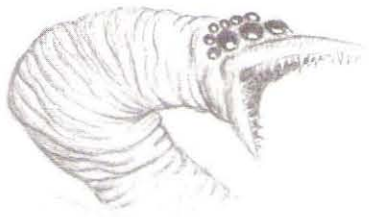
Características
FUE 1 AGI 18 CON 3 PER 18
PV 30 Prot: 3

Garras At 7 In 15 DB 5 Def 9

Habilidades: Otear M.

JABALI

Este animal salvaje se ha adaptado a todos los climas de Arkhadel y puede, por tanto, ser encontrado en toda la geografía del mismo.



Características
FUE 12 AGI 9 CON 12 PER 6
PV 100 Prot: 10

Colmillos At 7 In 7 DB 15 Def 3

Habilidades: Rastrear 8.

LOBO

El depredador por excelencia. Habita en todos aquellos lugares donde pueda obtener alimento, lo cual incluye todo el continente.

Características
FUE 7 AGI 12 CON 6 PER 10
PV 60 Prot: 3

Mordisco At 8 In 10 DB 9 Def 7

Habilidades: Rastrear M, Escuchar 9.

MUERTO

Se trata del cuerpo de un humano que ha sido animado por las oscuras artes de la nigromancia.. Los muertos son simples peones de los nigromantes de menor categoría, pues el hechizo necesario para insuflarles su apariencia de vida es de lo más sencillo. Al contrario que los esqueletos, los muertos no gozan de intelecto, limitándose a cumplir al pie de la letra las órdenes dadas por su creador y siendo incapaces de improvisar en una situación extraña o de aprender de sus errores. Los muertos pueden utilizar armas y herramientas, aunque lo hacen con torpeza.

Características
FUE 6 AGI 2 CON 15 PER 1
PV 100 Prot: Armadura+5

Arma At 5 In 3 DB varía

Habilidades: Obedecer a su amo M.

MULA

Terco animal de carga cuyo uso se extiende por todos los reinos.

Características
FUE 16 AGI 5 CON 15 PER 4
PV 175 Prot: 5

Coz At 6 In 5 DB 20 Def 2

Habilidades: Pot. Muscular 8

OGRO

Los ogros son una perversión de los trolls efectuada por Eikyr, amo y señor del Cónclave de los Diez. Fueron dejados en libertad por éste para provocar la Guerra de los Odios y los existentes hoy en día son descendientes de aquellos. Son poco inteligentes y, aún hoy, reconocen a su señor y siguen sus órdenes. Su apariencia es la de humanoides muy musculosos, de unos tres metros de altura, con facciones bestiales rematadas por unos cuernos retorcidos. Al igual que los trolls, son tremendamente resistentes al daño físico y prácticamente no envejecen debido a lo largo de su ciclo vital (un troll puede vivir fácilmente 500 años) que no ha podido ser determinado ya que son criaturas relativamente jóvenes. Los ogros gustan de los sitios oscuros para vivir y son omnívoros, prefiriendo comer carne humana o de grandes animales. En cuanto al uso de herramientas pueden usar cualquier herramienta que se haya construido para ellos, ya que la artesanía no es uno de sus fuertes.

Características
FUE 25 AGI 6 CON 40 PER 5
PV 300 Prot: Armadura + 15

Pelea At 9 In 8 DB 20 Def 6
Arma * At 7 In varía DB varía

Habilidades: Pot.Muscular 8, Lanzar 6, Correr 6, Primeros auxilios 2, Buscar 2.

* Las armas de los ogros son muy grandes y provocan un daño básico superior en un 50 %.

OSO

Esta bestia puede ser encontrada por todos los reinos a excepción de Caskiria, Helsingor y Tagevir.

Características
FUE 25 AGI 3 CON 25 PER 6
PV 275 Prot: 25

Zarpazo At 7 In 6 DB 20 Def 4
Abrazo At 6 In 5 DB 16 + presa
Mordisco At 6 In 6 DB 23

Habilidades: Pot.Muscular 8

PANTERA DE LAS NIEVES

Señores de los felinos de Arkhadel, estos animales cuyo tamaño iguala al de un pony habitan las frías tierras del Norte donde son los depredadores más poderosos merced a su tamaño, fuerza y agilidad. Sus colmillos están muy desarrollados (al estilo de los tigres dientes de sable) para proporcionarles unas armas formidables contra cualquier adversario. Las panteras de las nieves demuestran una ciega hostilidad hacia todas las demás criaturas cuando están hambrientas, ya que no existe ninguna criatura a la que teman, y atacarán a todas

las víctimas que tengan la mala fortuna de cruzarse en el camino de estos formidables cazadores. Si no está hambrienta, una pantera ignorará a las demás criaturas a no ser que su instinto le diga que se encuentra en peligro. Muchos cazadores han intentado amaestrar a esos felinos pero hasta ahora nadie lo ha conseguido, a excepción del emperador de Caskiria, que tiene a dos de estas criaturas como mascotas y guardaespaldas.

Características
FUE 25 AGI 19 CON 25 PER 15
PV 250 Prot: 15

Zarpazo At 8 In 17 DB 20 Def 8
Mordisco At 7 In 16 DB 25

Habilidades: Correr 9, Pot. Muscular 4, Rastrear 10, Escuchar 10.

PERRO

El mejor amigo del hombre se encuentra allá donde éste se halle. Estas características se refieren a un perro de caza ordinario. Los perros de guerra son más fuertes y feroces.

Características
FUE 6 AGI 10 CON 6 PER 15
PV 60 Prot: 3

Mordisco At 8 In 10 DB 8 Def 6

Habilidades: Rastrear 10.

SERPIENTES VENENOSAS

Las serpientes que pueden encontrarse por Arkhadel son todas venenosas y se diferencian entre ellas por su aspecto y los efectos de sus veneno. Sus características básicas son las siguientes:

Características
FUE 1 AGI 6 CON 3 PER 3
PV 25 Prot: 1

Mordisco At 8 In 10 DB 4* Def 1

* Sólo a efectos de penetrar armadura.

A continuación se describen las más comunes con sus peculiaridades y los efectos de su veneno.

Clases de serpientes:

Víbora ojerosa: Procede de la Isla de las Víboras y recibe su nombre de unos círculos parduzcos que rodean sus ojos. Su veneno tiene Potencia 2, Tiempo de actuación 10 minutos . Efecto: Muerte por paro cardíaco / -3 a las características físicas durante 20-CON días. 50 puntos de daño.

Sombra negra: También conocido como serpiente viuda, este ofidio de color negro habita en la Isla de las Víboras, prefiriendo los lugares sombríos y oscuros. Su veneno tiene Potencia 1, Tiempo de Actuación 10. Efecto: Espasmos y falta de coordinación en los músculos. Muerte por insuficiencia respiratoria tras unas horas. / Perdida de coordinación muscular durante 12- CON/3 horas. Habilidades físicas reducidas a la mitad.

Víbora de calavera: Habita en la zonas bañadas por la vertiente oriental del Mar Interior. Su nombre proviene de la marca blanca que tiene en la frente que tiene una cierta semejanza con un cráneo humano. El veneno de la víbora de calavera es uno de los más potentes que se conocen. Potencia 5. Tiempo de actuación 30 minutos. Efecto: El veneno provoca dolores en los huesos debido a una toxina que diluye el calcio de los mismos. Después de semanas de horribles sufrimien-

tos, los huesos se deshacen provocando la muerte de la víctima. / Perdida de 2 puntos de CON. Dolores en las articulaciones que imposibilitan acciones bruscas. Ambos efectos son permanentes.

Cascabel de los páramos: Muy parecida a nuestra serpiente de cascabel. Su veneno: Potencia 1. Tiempo de actuación: 15 minutos. Efecto: El veneno actúa sobre el sistema nervioso provocando alucinaciones, fiebre, espasmos y finalmente la muerte. / Fiebres y alucinaciones. Pérdida de la mitad de la FUE y la CON que se recuperan a razón de un punto por día.

Aspid ciego bredano: Se trata de un ofidio bastante peculiar, ya que carece de ojos. Su forma de localizar a sus presas es un sónar idéntico al de los murciélagos. Para recoger el sonido utiliza dos membranas a ambos lados de la cabeza. Su veneno es más una molestia que algo serio, pues el áspid ciego se alimenta exclusivamente de roedores. Potencia -2. Tiempo de actuación: 1 hora. Efecto: Vómitos y malestar general. -2 a todo durante 6 horas. / Hinchazón en la zona de la mordedura.

Víbora traidora: Oriunda de la Selva Verde de Breda, este encantador animalito tiene la habilidad de camuflarse con su entorno para sorprender a sus víctimas. Su alimentación es carnívora y su plato favorito son las pequeñas aves de rapiña que se alimentan de carroña como cuervos y demás. Para conseguir presas primero matan a algún animal, no importa de que tamaño, para que su cadáver atraiga a las alimañas que mueren envenenadas y terminan siendo su cena. Potencia 1. Tiempo de activación. 3 minutos. Efecto: Parálisis nerviosa y muscular. Muerte por parada cardíaca. / Perdida de la mitad de la AGI durante 15-CON días. Habilidad especial : Sigilo (camuflaje) M.

Víbora de crin blanca: El ofidio más extraño de todo Arkhadel es esta serpiente peluda de pelaje blanco y sangre caliente que habita en las regiones heladas del Norte. Los eruditos opinan que su origen ha de ser mágico ya que desafía todas las leyes naturales. Su veneno también es un caso excepcional, ya que sus efectos son casi fulminantes y, sobre todo, espectaculares. Potencia 5. Tiempo de activación: 2 asaltos. Efecto: La estructura celular de la víctima se deshace poco a poco entre dolores inimaginables. En pocos minutos sólo queda una masa viscosa que la serpiente se apresura a consumir hasta hartarse. / Pérdida de 2 puntos de todas las características. Por fortuna hay muy pocos ejemplares de estas extrañas serpientes y no son particularmente agresivas.

SIERPE

Las sierpes son serpientes de gran tamaño evolucionadas a partir de las serpientes marinas. No existe una medida estándar para estos reptiles ya que pueden medir desde 3 metros hasta los 21 metros que medía la más grande jamás vista, un ejemplar aparecido en Qalasir. Las sierpes son aún más peligrosas que sus parientes más pequeñas porque pueden inocular una mayor cantidad de veneno además de ser capaces de utilizar ataques de constricción y dar latigazos con su cola. Las sierpes pueden vivir en todo tipo de climas templados y no soportan el frío, que las pone en letargo. Las características indican los parámetros entre los que oscilan estas criaturas.

Características

FUE 12-100	**AGI 3**	**CON 10-100**	**PER 6**
PV 100-500	**Prot: 10+CON/3**		**Def 3**

Mordedura	**At 7**	**In 3**	**DB 6-30***
Coletazo	**At 7**	**In 5**	**DB 7-45**
Constricción	**At 8**	**In 2**	**DB FUE/2****

Habilidades: Sigilo 6.

* **Más veneno** según su especie (usar como guía las serpientes venenosas). La Pot del veneno es igual a CON/10.

** **Una vez aferrada una víctima, ésta recibe el daño cada asalto** y sin modificadores de armadura hasta que es liberada o muere.

SERPIENTE MARINA

Los antepasados de las sierpes, su tamaño es superior al de sus primas terrestres llegando a medir una media de 20 metros. Aunque los pescadores cuentan terroríficas historias sobre

ellas, no son criaturas particularmente agresivas ni gozan de una inteligencia superior a la de cualquier animal. Son seres abisales que rara vez ascienden hasta la superficie a no ser que sean molestadas por algo o alguien. Su dieta es a base de pescado, aunque no hacen ascos a otros tipos de carne, por lo que en las pocas ocasiones en que una serpiente marina ha atacado a un barco, ha devorado a sus ocupantes tras embestirlo y hundirlo. Pueden ser encontradas en cualquiera de los mares que rodean Arkhadel.

Características
FUE 100 AGI 8 CON 150 PER 5
PV 750 Prot: 75

Mordisco At 6 In 8 DB 50 Def 5

Habilidades: Nadar 6.

THEGARR

Uno de los grandes felinos que habitan en Arkhadel, el Thegarr es un depredador peligroso y agresivo. Se trata de un enorme felino, del tamaño de un tigre, cuyo pelaje es de color rojizo manchado por rayas negras. Sus características principales son rapidez de movimientos, una gran fuerza y una agresividad infinita. Los thegarrs atacan a cualquier depredador que entre en sus territorios, a excepción de su propia manada, llegando a enfrentarse con un dragón o con los humanos si es necesario. Los animales que pueden ser sus presas están seguros mientras no tengan hambre. Su hábitat natural se extiende a todos los terrenos excepto ciudades, zonas frías, páramos y desiertos.

Características
FUE 14 AGI 19 CON 15 PER 15
PV 150 Prot: 10

Mordisco At 7 In 15 DB 15 Def 7
Zarpazo At 8 In 17 DB 10

Habilidades: Escuchar 9, Sigilo 8.

TIBURON

El depredador más temido de los mares. Habitan todas las aguas excepto las del Norte.

Características
FUE 14 AGI 3 CON 12 PER 1
PV 125 Prot: 16

Mordisco At 6 In 3 DB 15 Def 3

Habilidades: Nadar M

TORO

Oriundo de Helsingor, los toros son bestias de más de ochocientos kilos y del tamaño de un bisonte. Muy irritables, cargarán sobre cualquier cosa que se mueva a menos de tres metros de ellos.

Características
FUE 30 AGI 6 CON 24 PER 4
PV 250 Prot: 15

Cornada At 7 In 8 DB 22 Def 2

Habilidades: Correr 6

TROLL

Los trolls son otra de las razas inteligentes de Arkhadel. Se trata de humanoides de unos tres metros de altura de apariencia simiesca. Sus brazos llegan hasta el suelo y tienen el cuerpo cubierto de un espeso pelaje pardo. Sus caras, algo menos peludas que el resto del cuerpo, tienen facciones humanas dotadas una cierta bestialidad por su ancha mandíbula y sus dientes que sólo son colmillos y muelas. Son tan antiguos como los feéricos, pueden llegar a vivir más de 500 años y se consideran la primera raza creada por Hugstd, el dios-troll del Sol y el Fuego, Bhoouwe, dios-troll de la Luna, Fhooshhh, dios-troll del Viento y la Nieve y Phaoffh, dios-troll de la caza. Todas las demás criaturas son comida creada por sus dioses para alimentarse, sobre todo «las cosas sin pelo de dos patas».

Los trolls son capaces de comunicarse entre sí mediante un lenguaje de gruñidos e imitaciones de sonidos muy toscas que algunos humanos de Caskiria son capaces de hablar. Sus ideas son siempre sinceras, pues los

trolls desconocen el significado de la mentira y tienen una especial idea de lo que es bueno o malo. No tienen lenguaje escrito. Las «cosas sin pelo de dos patas» que saben hablar su lenguaje son considerados individuos raros y les causan curiosidad, por lo que suelen hablar con ellos hasta que se cansan y se los comen. Algunas de esas «cosas» son muy agradables y les llevan a más «cosas» para cazarlas, por lo que las dejan vivir.

Sus hábitos de vida son bastante simples, viviendo en manadas de hasta treinta individuos, sin hacer distinciones entre machos y hembras y siendo fieles a ellos, a los que reconocen por el olor. El jefe de la tribu es siempre el más fuerte y tiene la responsabilidad de guiar a los cazadores en la búsqueda de comida. Los trolls nunca guerrean excepto cuando otros trolls entran en sus territorios de caza, momento en el que salen en su búsqueda y se enfrentan a ellos para echarlos.

En cuanto a sus características físicas, los trolls son muy fuertes e inusitadamente ágiles para su tamaño. Esto es así porque utilizan sus brazos como tercera y cuarta piernas cuando lo necesitan. Son anormalmente resistentes al daño físico, aguantando una tremenda cantidad de daño antes de desplomarse, además de no caer inconscientes jamás por efecto de los golpes. Sus armas principales son sus manos, aunque pueden utilizar garrotes de un tamaño proporcional al suyo.

Viven en las Montañas de los Trolls, en el imperio de Caskiria. Sólo tienen un perjuicio, los ogros, a los que atacarán siempre que los tengan a su alcance.

Características
FUE 25 AGI 12 CON 50 PER 9
PV 300 Prot: 26

Pelea	**At M**	**In 14**	**DB 15**	**Def 8**
Garrote	**At 9**	**In 18**	**DB 22**	

Habilidades: Supervivencia M, Sigilo 5, Otear 5, Rastrear 7, Escuchar 5, Prim.Auxilios 4, Correr 7, Nadar 3, Pot.Muscular 10, Trepar 6.

Habilidades Espaciales:
- Inmunes al dolor: Nunca se desmayan hasta que caen muertos.

CAPITULO X
LA LUZ Y LAS SOMBRAS

Los Hijos de la Luz no son los únicos habitantes de Feeria que disponen de poderes superiores a los humanos ordinarios. Existen una serie de fuerzas que también disponen de poder y cuya presencia puede suponer un gran peligro para los Hijos de la Luz o puede resultar, en ocasiones, un beneficio.

Los Hijos de Medianoche, los nigromantes, el Hechicero Blanco, los demonios del Averno... todos estos personajes merecen un estudio aparte en el que se expongan sus capacidades y motivaciones. Este capítulo tratará de eso, de hablar un poco acerca de estos seres y de abrir un acceso al DJ a las ciencias de la magia, la nigromancia y la demonología.

LOS FEERICOS OSCUROS

Los primos de los Hijos de la Luz son unas criaturas perversas que representan todo lo maligno que existe en el mundo. Sus ambiciones siempre tienen que ver con la muerte, la destrucción y el dominio de otros, y aunque disponen de poderes tan grandes como los de sus primos, también se encuentran limitados por la presencia de los humanos, cuyo número resulta un grave inconveniente.

Al ser tantos, los humanos se han convertido en un peligro demasiado grande como para eliminarlo por la fuerza. Así pues, la mejor táctica es la astucia, la intriga y la traición. Los humanos tienen tanto bien como mal en su interior y los Hijos de Medianoche descubrieron con deleite que es muy fácil conseguir que se dejen dominar por la facción oscura de su naturaleza. Con los estímulos adecuados, los humanos se matan entre sí y son un arma ideal para exterminar a sus odiados primos, aunque nunca se debe despreciar el potencial de ciertos humanos como los nigromantes y el enigmático Hechicero Blanco.

Las razas feéricas oscuras son once, una por cada raza de feéricos benignos. Cada raza tiene sus peculiaridades y sus motivaciones, que pasamos a describir en los siguientes párrafos:

- **Los Dreadlon,** el pueblo del subsuelo. Su apariencia es idéntica a la de los Sheelan o elfos pero con la peculiaridad de que sus ojos están invertidos, siendo el globo ocular negro y el iris y la pupila de colores claros o blancos. Sienten un gran desprecio por todos los demás seres vivos y su motivación es el poder personal. Son muy inteligentes y unos expertos en el uso de las armas, encabezando en muchas ocasiones grupos de forajidos humanos para provocar conflictos entre los humanos.

- **Los Aquilan**, primos de los Falquiones, cuyo aspecto es el de hombres con cabeza de águilas negras. Son criaturas cuyo placer principal es trabajar como asesinos a las órdenes de otro feérico oscuro, pues no son muy buenos trazando planes pero son unos expertos en matar a distancia. Sienten predilección por establecerse en lugares altos donde conviven con aves de mal agüero como buitres, cuervos y similares.

- **Los Cruzados Negros**, enemigos a muerte de los unicornios a los que consideran una burla viviente de sí mismos. Su aspecto es idéntico al de sus primos excepto en el color de su pelaje, que es negro. Sus capacidades mágicas los convierten en unos enemigos formidables, siendo su pasatiempo preferido la destrucción de sus primos. Si conviven entre los humanos se sienten cómodos en lugares donde se les respete y se les conozca, llegando a

residir durante décadas en la misma localidad para alcanzar una buena posición.

- **Las Nóctades,** Señoras de la Noche, cuyo aspecto es el de mujeres de gran atractivo físico. Como sus primas, las Nóctades son unas competentes hechiceras cuyas habilidades son utilizadas para urdir planes que les permitan eliminar a sus benignos oponentes. Las Nóctades tienen una gran paciencia y una imaginación diabólica que utilizan para organizar complots que terminen en matanzas, ya sean de humanos o de Hijos de la Luz.

- **Los Córvidos,** corruptores de todo lo vivo, cuyo mayor anhelo es la destrucción de las dríades y lo que éstas representan. Su aspecto es el de hombres morenos de aspecto afable que parecen respetar a la Naturaleza. Los cuervos son sus mascotas y espías favoritos aunque pueden utilizar a otras aves. Sus poderes están basados en la nigromancia. La muerte es algo hermoso para ellos y sus poderes se limitan a la creación de muertos vivientes a partir de cualquier ser vivo. Los Córvidos aspiran a extinguir completamente a las Dríades y después aniquilar a los humanos, para crear un mundo a su gusto, un mundo de muerte.

- **Los Huargos,** los lobos negros que azotan las aldeas y matan a los viajeros. Son lobos inusitadamente grandes que son capaces de tomar forma humana y convivir con los humanos sin despertar sospechas. Odian a muerte a sus primos, los Lupinos y se enfrentarán a ellos en combate de ser posible. Sus mejores compañeros son los Screechers, a los que suelen unirse para cazar, ya sea humanos u otras criaturas, haciendo recaer la culpa sobre animales salvajes. Como pueden tomar forma humana pueden engañar a los humanos y provocar graves disturbios sin ser descubiertos.

- **Los Leviath,** seres de las profundidades que son la contrapartida de los tritones y las sirenas. Su aspecto es el de una cruce entre un pez, un humano y una rana, pero dotados de poderosas armas naturales como dientes y garras. No suelen internarse en tierra firme si no les es estrictamente necesario, ni se interponen a menudo en las vidas de los humanos, pues sus ciudadelas submarinas se encuentran a salvo de la intrusión de tan molestas criaturas. En ocasiones se reunen y asaltan un barco por el placer de matar y para hacer correr historias sobre monstruos marinos.

- **Las Salamandras,** seres de fuego que habitan en el interior de la tierra. Las Salamandras sienten una fuerte hostilidad por los elfos blancos, de los que son la versión opuesta. Sus poderes son una versión basada en el fuego de los mordets de sus primos y los utilizan para la destrucción, que es su principal finalidad. Son seres muy simples cuyo número se encuentra ya muy mermado y que no dudan en aliarse a cualquiera que les permita dar rienda suelta a sus ansias de destrucción.

- **Los Pucks**, pequeñas criaturas codiciosas y oscuros equivalentes de los Leprechaun. Estos pequeños seres de nariz chata, piel cetrina, orejas puntiagudas y ojillos de inteligencia son unos rateros y espías insuperables que utilizan sus capacidades para su lucro personal y para ruina de otros. Cuando toman forma humana, lo hacen como rateros u hombrecillos de poca estatura simpáticos y dicharacheros que siempre terminan traicionando a sus aliados por un puñado se monedas. Por eso ninguno de los feéricos oscuros se fía de un Puck.

- **Los Screechers**, los crueles felinos cazadores, cuya pasión por la caza supera incluso a la de sus primos, los Felel. Su principal motivación es la caza de humanos y feéricos, criaturas que piensan que son las más capacitadas para ofrecerles un buen entretenimiento.

Por ello suelen utilizar la tapadera de cazarrecompensas o trabajan como asesinos a sueldo al servicio de los más despreciables patrones que, por supuesto, desconocen su verdadera identidad.

- **Los Stalkings**, pequeños y crueles seres de aspecto infantil que disfrutan con el sufrimiento humano. Adoran la ingenuidad humana que les permite mezclarse entre ellos y organizar reyertas, odios y pleitos con sus lenguas afiladas y sus melodías envenenadas. Los Stalkings, además, disponen de la habilidad necesaria para alterar su aspecto, tomando la forma de hombres o mujeres a los que conocen, lo cual les es muy útil para provocar riñas y enemistades.

Todos los feéricos oscuros tienen la habilidad de adoptar un disfraz humano que les permite mezclarse con ellos mientras vagan por el mundo en busca de oportunidades para causar el caos y continuar con su tarea de destruir el reino de Feeria. Todos estos seres tienen sus motivaciones que son capaces de dejar a un lado por un tiempo si encuentran una causa común que les obligue a aliarse. Si esto ocurre, los Hijos de Medianoche trabajarán codo con codo aunque sin fiarse unos de otros para lograr ese objetivo común.

Los mordets de que disponen los feéricos oscuros son versiones "retocadas" de los mordets de los Hijos de la Luz. Así pues, un Dreadlon o elfo oscuro podrá utilizar una Espada de Oscuridad en vez de la Espada de Luz, que causará doble daño a las criaturas buenas o una Armadura de Perfidia que le defienda de los ataques enemigos.

Este procedimiento puede utilizarse con todas las razas oscuras. Si precisas más información sobre los Hijos de Medianoche, sus costumbres y sus poderes podrás encontrarla en el suplemento **"Tenebros"** de próxima aparición.

EL HECHICERO BLANCO

Ocasionalmente, cuando un grave peligro se cierne sobre una región en particular, un pintoresco personaje hace su aparición para colaborar a subsanarlo. Se trata del hombre conocido como "el Hechicero Blanco", un mago que es, al parecer, el último miembro que queda de la Orden de los Hechiceros Blancos que en los tiempos antiguos colaboraron con los Hijos de la Luz.

Su aspecto no es el mismo cada vez que aparece, o por lo menos no se lo parece a los testigos que lo ven. Unos dicen que es un hombre joven, otros hablen de un anciano de larga barba blanca, otros de un hombre maduro con barba pelirroja y otros no se acuerdan de su rostro, pero en algo están todos de acuerdo: su atuendo siempre consta de una túnica blanca y se apoya en un cayado para caminar.

Sus métodos son sutiles, sin recurrir a su magia más que cuando es estrictamente necesario. Sus capacidades mágicas según los testigos y los rumores están relacionadas con los cuatro elementos, habiendo utilizado hechizos relacionados con ellos en diversas ocasiones. Cuando puede hacerlo, simplemente se encarga de guiar a las autoridades locales o es ayudado por aventureros errantes para conseguir erradicar los planes malignos y las conspiraciones allí donde se produzcan.

El populacho cuenta leyendas diferentes de él en cada región, pero siempre le tienen un respeto y una admiración especial, ya que es el único que se opone abiertamente a las acciones de los malignos nigromantes que tantos problemas les causan. Por esta oposición, el Cónclave de los Diez ha decidido destruir a este último representante de los Hechiceros Blancos, pero el Hechicero se ha evadido de todos los intentos del Cónclave para atraparlo. Demonios, espías y aprendices recorren todos los rincones de Arkhadel en su busca con las ordenes de localizarlo y eliminarlo, pero el Hechicero Blanco no sólo escapa sin problemas de ellos sino que sigue apareciendo en el momento clave para desbaratar los planes de las fuerzas malignas.

Para los Hijos de la Luz, el Hechicero Blanco es uno de los pocos aliados humanos en los que se puede confiar y que muchas veces les ha ayudado a enfrentarse a los complots de los Hijos de Medianoche y a los ardides de los nigromantes. Su identidad es un misterio también para ellos, pero no les importa. Al fin y al cabo es un amigo.

EL CONCLAVE DE LOS DIEZ

Si has leído la historia de los pueblos feéricos y echas un vistazo a la cronología sabrás perfectamente cuando se fundó el Cónclave. Hoy en día y pese a su nombre, sólo son 7 los grandes nigromantes que forman este grupo. Su líder es Eikyr, el ladrón de estrellas, Señor del Cónclave y gran maestro de las artes arcanas y oscuras, quien gobierna sin oposición alguna por parte de los otros. Eikyr es capaz de utilizar las cuatro artes arcanas elementales (fuego, aire, tierra y agua), de invocar entidades diabólicas de cualquiera de los seis Avernos y de utilizar todas las artes de la nigromancia.

Los otros seis nigromantes son Morrigan, Señora del fuego, Dorgan, Señor del Aire, Linkar, Señor de la Tierra, Morgiel, Señora del Agua, Alberion, Señor del Cristal (fuego y tierra) y Belor, Señora del Hielo. Todos ellos pueden utilizar las artes de la nigromancia e invocar a entidades de los cinco Avernos inferiores.

En cuanto al alcance de sus poderes, pueden utilizar los elementos bajo su mando a su antojo, tanto para atacar como para defenderse, pudiendo causar ataques de hasta un Daño Básico de 100, deflectar los ataques ajenos, crear elementales que peleen por ellos cuyas características sumen hasta 500 puntos, crear muertos vivientes e invocar demonios. Todos estos poderes los convierten en una amenaza casi imbatible por parte de los jugadores y los seres más peligrosos de Arkhadel.

El Círculo de los Diez no está tan unido como cabría esperar. Cada uno de los nigromantes ambiciona las estrellas de la aurora que poseen los demás y sólo se contienen por miedo a las represalias de Eikyr o a ser destruidos si algún plan sale mal. De momento, los planes del Cónclave están centrados en la destrucción de la Barrera que protege a los feéricos de los humanos y tras la que se oculta la Aurora Boreal, una piedra de poder que permitiría a cualquiera de ellos obtener la supremacía en el cónclave y destruir a sus oponentes para obtener también sus estrellas. Con todo ese poder, el vencedor se convertiría en un dios y gobernaría Arkhadel sin ninguna oposición.

Todos los nigromantes del Cónclave de los Diez han traspasado hace siglos el límite de la vida de los humanos. Su secreto es un proceso alquímico que les permite alargar su vida bebiendo un elixir fabricado con toda la sangre de un feérico de la Luz y la de su antítesis oscura. Cada elixir extiende la vida del nigromante un par de décadas dándole la fuerza y vitalidad de los dos feéricos sacrificados.

La residencia del Cónclave es la ciudadela de Tenebros, desde donde urden sus maquinaciones y elaboran intrincados planes dedicados a destruir la Barrera, exterminar a sus enemigos y mantener un irracional temor hacia ellos entre el pueblo mediante ataques demoníacos y castigando a quienes se pronuncian en contra de ellos con la muerte y la transformación en un no-muerto.

El mayor enemigo del Cónclave es el Hechicero Blanco, cuyas apariciones provocan siempre problemas e interrupciones en los planes de los nigromantes. Todos los miembros del Cónclave están de acuerdo en el potencial peligro que para ellos representa este personaje y temen que posea algunas de las estrellas que se perdieron durante la Guerra de los Odios. Para los siete nigromantes, el Hechicero debe de ser encontrado y eliminado para así destruir una posible amenaza y matar su leyenda.

LOS SEIS AVERNOS

Cuando Medianoche decidió prestar atención a los humanos, descubrió que tenían algo muy preciado para ella: imaginación. Con esta imaginación pronto empezó a crear criaturas propias que le daban ventaja sobre los Hijos de la Luz y así ganar posiciones en su duelo con Mediodía. Así fué como llegó a prestar atención a un humano llamado Eikyr, el artífice de la derrota de los pueblos feéricos.

Durante años vigiló a este humano que hacía grandes progresos con la estrella que había robado, utilizando su poder para potenciar la unión con las energías que permiten a los feéricos utilizar sus poderes. De esta manera, Eikyr llegó a dominar a los elementos de una manera básica y empezó a establecer teorías acerca de la existencia de unos seres superiores que habían creado a los feéricos. Decidió que esos dioses residían en dos planos paralelos, llamados Paradis y Averno, en los que reinaban. Ambos mantenían una eterna lucha de poder con el fin de dominar el mundo. El dios benévolo, al que bautizó como el Príncipe de la Luz, no intervenía en las vidas

de sus criaturas más que para defenderlas. El dios maligno, al que llamó el Príncipe de la Tinieblas, utilizaba a demonios de muchas clases capaces de adoptar forma humana (los Hijos de Medianoche). Si estaba en lo cierto, una invocación que llamase la atención del Príncipe de las Tinieblas podría proporcionarle el saber necesario para abrir una puerta entre los planos por la que podrían entrar demonios que le sirviesen.

Así lo hizo. Realizó una invocación y "el Príncipe de las Tinieblas" apareció. Por supuesto, éste no era otro que Medianoche bajo un disfraz, que había aparecido ante el nigromante para utilizar su imaginación y creatividad para sus propios fines: la creación de nuevas criaturas con las que derrotar a los Hijos de la Luz. Tras esta reunión, Medianoche fué capaz de crear a una infinidad de demonios, creados por la retorcida imaginación de Eikyr, el cual, a cambio, recibió la capacidad de invocarlos y enseñar a otros a hacerlo.

Ahora dediquémonos a definir la estructura del Averno. En sí, el Averno está dividido en seis partes, según la categoría de los demonios que lo pueblan. En cada Averno habita una clase de demonios que disponen de poder sobre todos los inferiores a ellos. Así pues tenemos los siguientes tipos de demonios:

- Demonios del Primer Averno: El Primer Averno es donde habitan el Príncipe de la Tinieblas y todos los Duques Demonio. Estos demonios pueden convocar a todos los demonios de los demás infiernos. En cuanto a sus características y poderes son demasiado grandes como para medirlos con simples cifras. A este Averno sólo tiene acceso Eikyr.

- Demonios del Segundo Averno: Son los demonios nobles, cuyo poder supera al de la mayor parte de las criaturas de Feeria. Pueden usar la nigromancia a voluntad (animar muertos) y tienen unas características físicas que suman unos 500 puntos, así como un total mínimo de 75 niveles de habilidades. Además disponen de seis poderes especiales, como dominación, rayos de fuego, vuelo, o cualquier otro que quieras asignarles. Su habilidad de convocatoria es 25.

- Demonios del Tercer Averno: Son los demonios cuyo puesto es el de Capitanes de las Hordas del Averno, cuya finalidad es cumplir las órdenes de los demonios de los Avernos superiores referentes a asuntos que no requieren su atención directa, o sea, prácticamente todos. Sus características suman los 300 puntos y sus habilidades los 60 niveles. Disponen de 4 poderes especiales. Su habilidad de convocatoria es de 20.

- Demonios del Cuarto Averno: Estos demonios son lo suficientemente poderosos como para ser enviados a efectuar misiones por los reinos de Arkhadel ya sea para Medianoche o para algún nigromante. Sus características suman 200 y sus habilidades 40. Disponen de 2 poderes especiales y su habilidad de convocatoria es de 10.

- Demonios de Quinto Averno: Guerreros en su mayor parte, estos demonios son las tropas que utilizan los demonios superiores y los nigromantes debido a la escasa dificultad que supone el invocarlos. Sus características suman 100 puntos y sus habilidades llegan a los 25 niveles. Tienen un sólo poder especial y tienen una habilidad de convocatoria de 5.

- Demonios del Sexto Averno: También llamados simulacros, pues no son más que una burda parodia de los seres humanos. Sus características son las siguientes:

FUE 6 AGI 7 DES 6 RES 9 PER 3 Prot 5 Pv 100.

Garras At 5 In 6 DB 8 Def 5

No disponen de poderes ni de inteligencia, limitándose a cumplir las órdenes de su amo.

La habilidad de convocatoria indica a cuantos demonios pueden llamar en su ayuda. Los simulacros cuestan 1 punto, los demonios del 5º Averno cuestan 2 puntos, los del 3º cuestan 4 puntos y los del 4º cuestan 8 puntos. Un demonio puede usar esta habilidad hasta que agote su puntuación, pero solo podrá volver a llamar a los demonios que mueran a su servicio después de una semana.

Los poderes especiales quedan a elección del DJ, siendo alguna sugerencias vuelo, rayos de algún tipo, dominación, invisibilidad, bilocación, polimorfia, teleportación, armas especiales, sentidos agudizados, etc...

Todos los demonios tienen una runa en su frente que puede servir para identificar a qué Averno pertenecen con una tirada Difícil de Lectura de Runas.

LA CIENCIA DE LAS RUNAS

Existe una habilidad mágica que se encuentra al alcance de los personajes jugadores: la inscripción de runas. Cuando un personaje consigue elevar su habilidad de Lectura de Runas hasta el nivel Maestro, se ha convertido en un experto en la materia y es capaz de comprender la manera de inscribir las runas más simples en objetos para obtener efectos mágicos permanentes. Las runas que pueden ser inscritas por un personaje jugador son las siguientes:

- **Runas Rojas:** Las runas de la Guerra, cuyos efectos van dirigidos a obtener ventajas en el combate y sus efectos son permanentes. Dentro de este tipo de runas existen cuatro variantes, a saber:

- **Runas Rojas de velocidad:** Aumentan en +2 la iniciativa del arma. Coste: 1

- **Runas Rojas de potencia:** Aumentan en +2 el daño básico del arma. Coste: 2

- **Runas Rojas de ataque:** Aumentan en +1 las tiradas de ataque. Coste: 3

- **Runas Rojas de defensa:** Aumentan en +1 las tiradas de defensa. Coste: 3

- **Runas Amarillas:** Las runas de la Protección, cuyo efecto sobre una prenda, arma o armadura es una reducción en los daños que recibe el portador. Estas runas otorgan un +4 a la Prot. de manera permanente. Coste: 2

- **Runas Azules:** Las runas de la Vida. Su efecto es sanar a un ser vivo hasta 5 puntos de heridas una sola vez al día. Coste: 2.

- **Runas Blancas:** Aumentan permanentemente el daño básico que el arma produce a los feéricos malignos y a los demonios en +2. Coste: 1

- **Runas Negras:** Aumentan permanentemente el daño básico que el arma produce a los feéricos benignos en +2. Coste: 1

- **Runas de Poder Feérico:** Permiten a los feéricos transmitir la capacidad de utilizar un mordet a un objeto que debe de tener algo que ver con el mordet a emplear. Sólo pueden transmitirse aquellos mordets que tengan niveles de efecto. El coste de este tipo de runas es de 3 más 1 por cada nivel de efecto.

Los costes se refieren a la cantidad de Lágrimas del Cielo o de Perlas de Ebano que son necesarias para activar la runa. En el caso de ser feéricos los que inscriban la runa sólo podrán utilizar las piedras que correspondan a su especie.

Para activar una runa simplemente debe de pronunciarse la runa (Lectura de Runas a nivel Fácil) correctamente. Una vez utilizado el poder y a no ser que el efecto sea permanente, el objeto necesita recargarse de energía, al igual que los feéricos para volver a disponer de su capacidad para invocar mordets, lo cual ocurre al mediodía en el caso de las Lágrimas del Cielo y a medianoche en el de las Perlas de Ebano. Si el objeto en el que está inscrita la runa es destruido o la runa es borrada, las propiedades del mismo se pierden.

TABLA DE EQUIPO

ALOJAMIENTO*

Tugurio	1Mb/3Mb/5Mb
Posada barata	4Mb/1Mp/15Mb
Posada Buena	8Mb/2Mp/3Mp
Posada excelente	- /5Mp/ 9Mp
Establo	5 Mb

* Si hay varios números, el primero indica alojamiento en sala común, el segundo en habitación individual y el tercero en habitación doble.

ANIMALES

Buey	30 Mp
Caballo de tiro	18 Mp
Caballo de guerra	80 Mp
Caballo de guerra (grande)	2 Mo
Cerdo	10 Mp
Gallina	1 Mp
Elefante	10 Mo
Halcón	1 Mo
Mula	60 Mp
Oveja	10 Mp
Pony	60 Mp

ARMADURAS

Ropa Gruesa	2 Mp
Cota de Cuero	5 Mp
Cota de Cuero Duro	10 Mp
Cota de Cuero Reforzada	20 Mp
Cota de Mallas	90 Mp
Cota de Escamas	140 Mp
Coraza	5 Mo
Casco	30 Mp
Yelmo	60 Mp
Brazales	25 Mp
Grebas	25 Mp

ARMAS

Armas de Cuerpo a Cuerpo:

Alabarda	120 Mp
Arma de Poste	85 Mp
Bastón	5 Mb
Cuchillo	2 Mp
Daga	25 Mb
Espada Corta	50 Mp
Espada Ancha	80 Mp
Espada Bastarda	180 Mp
Espada Larga	85 Mp
Espadón	250 Mp
Estoque	75 Mp
Garra de Acero	2 Mo
Garrote	8 Mp
Guante de Combate	125 Mp
Hacha de Mano	35 Mp
Hacha de Combate	1 Mo
Lanza	10 Mp
Lanza de Caballería	40 Mp
Martillo	25 Mp
Martillo de Combate	60 Mp
Mayal	95 Mp
Maza	25 Mp
Maza de Combate	50 Mp
Morning Star	70 Mp
Pica	20 Mp
Puñal	4 Mp
Sable	85 Mp

Escudos:

Rodela	55 Mb
Heraldo	25 Mp
Cometa	75 Mp
Torre	1 Mo

Armas de Proyectil:

Honda	2 Mb
Arco Corto	10 Mp
Arco Largo	75 Mp
Ballesta de Mano	40 Mp
Ballesta	90 Mp
Ballesta Pesada	2 Mo
Carcaj	2 Mp
Flechas (20)	2 Mp
Saetas (15)	3 Mp

COMIDA

Comida frugal	3 Mb
Comida normal	5 Mb
Buena comida	1 Mp
Banquete	10 Mp
Raciones de viaje (1 semana)	15 Mp
Aguardiente (jarra)	5 Mp
Cerveza (jarra)	3 Mb
Leche (jarra)	2 Mb
Buen vino (jarra)	4 Mb
Vino malo (jarra)	1 Mb
Vino excelente (jarra)	2 Mp

EQUIPO VARIO

Antorcha	2 Mb
Aceite (frasco 1 L)	5 Mp
Aceite (odre 5 L)	18 Mp
Cadena (1m)	30 Mp
Cantimplora	5 Mb
Cuerda (3m)	1 Mp
Escudilla	3 Mb
Ganzúas	20 Mp
Herramientas	50 Mp
Lámpara de aceite	12 Mp
Libro sin ilustrar (por 10 pags)	7 Mp
Libro ilustrado (por 10 pags)	50 Mp
Manta	3 Mp
Mochila	5 Mp
Palanqueta	8 Mp
Saco	3 Mb
Tienda individual	45 Mb
Tienda 2 personas	8 Mp
Tienda 6 personas	25 Mp
Tienda 20 personas	1 Mo
Yesquero	5 Mp

MEDIOS DE TRANSPORTE

Barca	80 Mp
Carro	30 Mp
Carruaje (2 caballos)	1 Mo
Carruaje grande (6 caballos)	5 Mo
Pasaje en barco	1 Mb por 10 Km
Pasaje en caravana	1 Mb por 25 Km
Pasaje en transbordador	5 Mb

ROPA

Botas	5 Mp
Camisa	2 Mp
Calzas	2 Mp
Capa	6 Mp
Cinturón	1 Mp
Chaquetón	20 Mp
Sayo	5 Mb
Sombrero	10 Mp
Túnica	3 Mp
Vaina	4 Mp
Vestido	5 Mp
Zapatos	2 Mp

Multiplicadores: Pobre x1/2, Normal x1, Elegante x2, Rico x5+.

SERVICIOS

Cazador (por día)	5 Mp
Criado (por semana)	2 Mp y alojamiento
Mercenario (por semana)	15 Mp
Maestro (por semana)	25 -75 Mp
Prostituta	75 Mb

VARIOS

Interés de un prestamista	10 % o más
Multa por delito leve	50 Mp
Soborno a un guardia	5 Mp o más

VIVIENDA

Cabaña	75 Mp
Casa pobre en la ciudad	5 Mo
Casa en la ciudad	20 Mo
Casa grande en la ciudad	40 Mo
Castillo pequeño	150 Mo
Castillo	500 Mo
Torre fortificada	90 Mo
Villa	15 Mo
Tierras (hectárea)	5 Mo
Tierras de Cultivo (hectárea)	10 Mo
Viñedos (hectárea)	15 Mo

Mo: Monedas de oro
Mp: Monedas de plata
Mb: Monedas de bronce
Cambio: Mo = 100 Mp = 1000 Mb
Mp= 10 Mb

COLMILLOS DE CRISTAL

Aventura introductoria para un grupo de unos seis jugadores recién generados, con un aceptable manejo de las armas y unas nociones básicas de juego. Sería recomendable que también tuvieran una cierta idea del mundo en el que se mueven, ofrecida por el DJ en base a lo expuesto en el Capítulo VIII «Un pequeño paseo por Arkhadel».

Los PJs se encuentran a pocos Kms de la ciudad de Gamur, capital del reino de Gamiria. Llevan ya algún tiempo viajando juntos y se conocen entre sí (dejemos que ellos decidan hasta qué punto se conocen y cuales son sus relaciones). El viaje ha sido duro pero esperan encontrar en la Ciudad de los Ladrones algún tipo de encargo que les permita obtener algún dinero con el que hacer más llevadero el próximo invierno, ya que en estos momentos se encuentran casi sin blanca.

UN ENCUENTRO EN EL CAMINO

Corren los últimos meses del verano, lo cual se va haciendo notorio según se van acercando a las calientes tierras que rodean la ciudad de Gamur. Atrás quedaron las frías y estériles tierras heladas donde ni siquiera los Hombres del Norte osan aventurarse. En ellas, los PJs han pasado el mayor frío de su vida, habiéndose preguntado en multitud de ocasiones cómo deben de ser los inviernos en esos páramos de hielo. Cansados y entumecidos por el largo viaje, la lejana visión de Gamur les anima a seguir avanzando, con la esperanza de pasar la noche bajo un techo caliente y ante una buena comida.

De pronto algo les llama la atención. De algo más adelante, a unos 100 metros, tras un giro del camino, los inconfundibles sonidos de una lucha llegan con claridad hasta los agotados viajeros. Aguzando el oído (Escuchar Normal) puede calcularse que debe de haber cerca de una docena de hombres involucrados en la lucha. Avanzando un poco, nuestros héroes podrán ver la situación. Un grupo de ocho hombres atacan a otros tres que defienden un carro desde el que un hombre gordo, con una hermosa barba negra, vestido con ropas de abrigo y acompañado de una bella mujer parece prepararse para defenderse. Todos ellos son de tez morena y llevan los ropajes amplios típicos de Qatamar (Con.del Mundo Fácil). En el suelo yacen muertos o heridos otros tres soldados.

El gordo de la barba negra increpa a los atacantes en Qasir, el idioma de las caravanas: « Esto os costará la cabeza, servidores de una despreciable hiena del desierto. Os arrojarán al estrecho donde la Bestia se dará un festín con vuestras entrañas, malditos hijos del más rastrero de los chacales,...». Si los PJs no intervienen, el gordo notará su presencia y en Bredaico les pedirá ayuda: «Oh, nobles viajeros. Unos bandidos traidores quieren robarme. Ayudadme y os recompensaré.». Así pues, de una manera u otra, los PJs entrarán en batalla para ayudar al la pareja del carro. Los enemigos son ocho y los PJs cuentan con la ayuda de tres soldados heridos que pueden entretener a dos o tres oponentes durante tres asaltos, con lo que el combate debería resultarles relativamente fácil sin tener que hacer uso de sus mordets.

Una vez eliminada la amenaza, el hombre del carro salta al suelo torpemente y se acerca sonriente a los jugadores mientras les agradece infinitamente la ayuda que acaban de prestarle. Se presentará como Absalá Ibn Silam, mercader de sedas de Qatamar. Su acompañante es su esposa Hakina. Después les contará que se dirigía a Gamur para un asunto de negocios, escoltado por un grupo de mercenarios a los que había contratado en otras ocasiones y que, al parecer, han sido sobornados por alguno de sus enemigos para acabar con él en el camino. La llegada de los PJs ha resultado providencial y, ya que se dirigen al mismo sitio, le gustaría que sustituyeran a los guardias que le traicionaron. Les ofrece una paga de 5 Mp diarias y

alojamiento, aparte de la gratificación de 1 Mo por cabeza que les entrega de inmediato. La oferta es bastante generosa y está dispuesto a subir hasta 10 Mp diarias si los PJs se empeñan en regatear. De esta manera y tras atender a los tres soldados heridos, los PJs y Absalá continúan viaje hasta Gamur, llegando a la ciudad casi al atardecer.

INFORMACION PARA EL DJ

Absalá Ibn Silam no ha mentido a los jugadores, pero tampoco les ha dicho todo lo que sabe. Ibn Silam es, en efecto, un mercader de Qatamar que se dirige a Gamur por un asunto de negocios que no es otro que la adquisición de una daga de cristal que lleva desaparecida muchos años, junto a otra daga gemela y cuya posesión ambiciona el Maharajá de Qatamar. Absalá tuvo noticias de ella y, como buen súbdito, acude a Gamur para hacerse con ella en una subasta por orden de su amo, que le ha confiado la otra daga que forma la pareja original. Para vigilar la daga le acompaña una de las esposas-asesinas del Maharajá que se hace pasar por su esposa, que seguirá su papel ante los PJs hasta que no le sea necesario.

El artífice del ataque que sufre Absalá a las afueras de Gamur es otro mercader que conoce la existencia de ambas dagas y que quiere obtener permiso del Maharajá para fletar un barco propio como recompensa «por haber recuperado las dagas». Este mercader se llama Rasched al Karum y ha enviado a su hombre de confianza, Marid, con las órdenes de hacerse con las armas a cualquier precio.

Estos dos personajes no son los únicos interesados en la subasta de la daga. Otra serie de PNJs tienen un alto grado de interés en echarle el guante:

- Aiphes, un aprendiz de la poderosa Morgiel (nigromante del Cónclave de los Diez) ha viajado hasta aquí para obtener las dagas y ofrecérselas a su ama para suplicar su favor. Para ello ha efectuado una invocación y ha convocado a un demonio del Cuarto Averno para que le ayude a robar la daga.

- Paetrus de Lithra, rico coleccionista de Breda acude a la subasta para obtenerla a cualquier precio, habiendo pagado a algunos de los ladrones que se encargarán de vigilar la subasta para que procuren hacerse con ella acabada la misma.

- Sir Kadreas y Sir Lorik, dos caballeros haciritas que han matado a uno de los convocados a la subasta y piensan destruir ese objeto de brujería y a los hereje que la adquieran o se metan en medio. Como todos los caballeros haciritas son dos auténticas malas bestias que se las harán pasar canutas a los jugadores. Viajan de incógnito haciéndose pasar por dos nobles bredanos.

LA SUBASTA

Tras disfrutar de una opípara cena por cortesía de su nuevo patrón, los PJs son informados por éste de los cometidos que deberán desempeñar que no son otros que protegerlo durante su estancia en Gamur y acompañarlo, al día siguiente a medianoche, a una subasta donde piensa adquirir un lote de buen género que vender más tarde en Qatamar. Hasta entonces tendrán que turnarse para protegerlo pues teme que pueda repetirse el ataque sufrido horas antes. Una vez explicado esto, Absalá se retira a sus aposentos en compañía de Hakina. Las medidas de seguridad durante la noche quedan a merced de los PJs aunque serán innecesarias. Absalá ha pagado un «purgante» para evitar que algún desaprensivo entre en sus habitaciones.

A la mañana siguiente, el mercader decide dar una vuelta por el mercado para echar un vistazo y hacer tiempo hasta la noche. El mercado de Gamur es uno de los más baratos de Arkhadel (regateando, el precio puede reducirse en un 25%) debido a que muchos de los artículos en venta son robados. Absalá no encuentra nada de interés para adquirir. Los PJs podrán encontrar todo tipo de equipo normal (que no sea de lujo) a precios interesantes, además de la probabilidad ser robados por alguno de los cortabolsas y mendigos que pululan por el mercado. Tira 1D12 por cada personaje: si sale un 1 o un 2 significa que un ladrón se ha fijado en ese PJ y procurará robarle. Considera que tiene una habilidad de Prestidigitación de 6. Llevar la mano sobre la bolsa reduce en un -2 la tirada del ladrón permitiendo al PJ detectar más fácilmente el intento de

robo. Para moverse por el mercado hay que chocar muy a menudo con la gente por lo que es lógico el que puedan echarle mano a una bolsa aunque su dueño intente hacer lo posible por tenerla vigilada. Un ladrón no necesita llevarse la bolsa para echar el guante al dinero, pues con sólo cortar la parte inferior podrá llevarse parte, si no todo, de su contenido. Si el PJ decide llevar la bolsa metida dentro de las calzas (¡Me la meto en los...!) le provocará una cierta molestia que le hará caminar de una forma peculiar atrayendo a la mitad de los rajagargantas de la ciudad, que acudirán ante los rumores: «Ese tipo seguro que lleva algo valioso escondido.»

Con altercados o sin ellos, Absalá tiene proyectado pasar la tarde en la posada para salir poco antes de la medianoche en dirección a la taberna de «Las cuatro velas», un tugurio portuario donde tendrá lugar la subasta. No variará sus planes por nada del mundo e insistirá en tener a su vera al menos a dos de los PJs en todo momento. Obviamente, por la tarde tampoco pasará nada, por lo menos a los que se queden con Absalá.

Si los PJs deciden turnarse para ir a dar una vuelta por la ciudad o fijarse en los demás huéspedes de la posada en la que se alojan esto es lo que encontrarán:

- En la posada se alojan otras ocho personas, de las cuales dos tienen que ver con la subasta. Se trata de dos «nobles de Breda» llamados Kadreas de Brewyr y Lorik de Tree (ver más atrás) que «han venido para reunirse con un compañero para un asunto privado». En realidad piensan matar al comprador de la daga y destruirla. Serán cordiales con todos aquellos que se dirijan a ellos con una cierta educación pero no se mezclarán con gentuza.

Otros huéspedes son tres soldados que acompañan a una bella mujer. Son los guardaespaldas de Lady Camiel Milene, una dama oriunda de Breda y espía de Caskiria que ha acudido aquí para entregar un informe a un contacto que lo hará llegar a Trollheim. Los soldados atienden por Lucian, Isas y Bretty. También se alojan en la posada dos bárbaros tagevitas llamados Horan y Rohen que viajan en busca de un buen empleo, no haciéndole ascos a una buena pelea cuando les provocan.

- Dando una vuelta por la ciudad, los PJs se exponen a innumerables peligros tales como ladrones, prostitutas que les pueden drogar y robarles, estafadores y demás gentes de mal vivir. Uno de ellos recibirá una proposición de un individuo cuyo aspecto claramente se parece al de Absalá (piel cobriza, pelo moreno, etc...) que le ofrece 2 monedas de oro por una daga de cristal que lleva encima el mercader. El tipo estará acompañado por otros cuatro para disuadir al PJ de intentos de ataque. Si el PJ se niega, hará que dos de sus hombres lo sigan para matarlo mientras él desaparece de escena. Si más tarde se comenta el incidente a Absalá, éste afirmará poseer una daga de cristal que utiliza para sus rituales de oración a sus dioses pero no dirá la verdad. Será muy convincente y para darse cuenta de que miente, hará falta una tirada de Psicología Difícil.

LAS CUATRO VELAS

El mercader, acompañado de su esposa y los PJs, acudirá a la taberna de las Cuatro Velas a medianoche, hora en la que comienza la subasta. La taberna se encuentra cerca del puerto, por lo que el ambiente en su interior se encuentra compuesto en su mayor parte por marineros ávidos de diversión y de mujeres, cosas ambas que se pueden encontrar aquí... por un precio. Una tirada de Otear Ardua permite ver a los dos nobles de la posada sentados en una de las mesas. Si se les pregunta, dirán que su compañero llegará en un barco esta noche y que se encuentran esperándolo y negarán saber nada de la subasta.

Absalá le dirige unas palabras al tabernero, un hombre delgado de expresión astuta, que inmediatamente llama a una de las camareras para que le sustituya mientras que acompaña al grupo a través de una puerta hasta un pasillo en el que hay un grupo de hombres de armas de diversas nacionalidades. Se trata de los guardaespaldas de los demás invitados: cinco mercenarios bredanos al servicio de Paetrus de Lithra, tres tagevitas a las órdenes de Marid (además de sus hombres que esperan en los alrededores), dos matones gamiritas contratados por Aiphes para no despertar sospechas y seis gamiritas al mando del tabernero y su socio. Los PJs deben de esperar aquí con los demás. El tabernero insistirá en que su socio

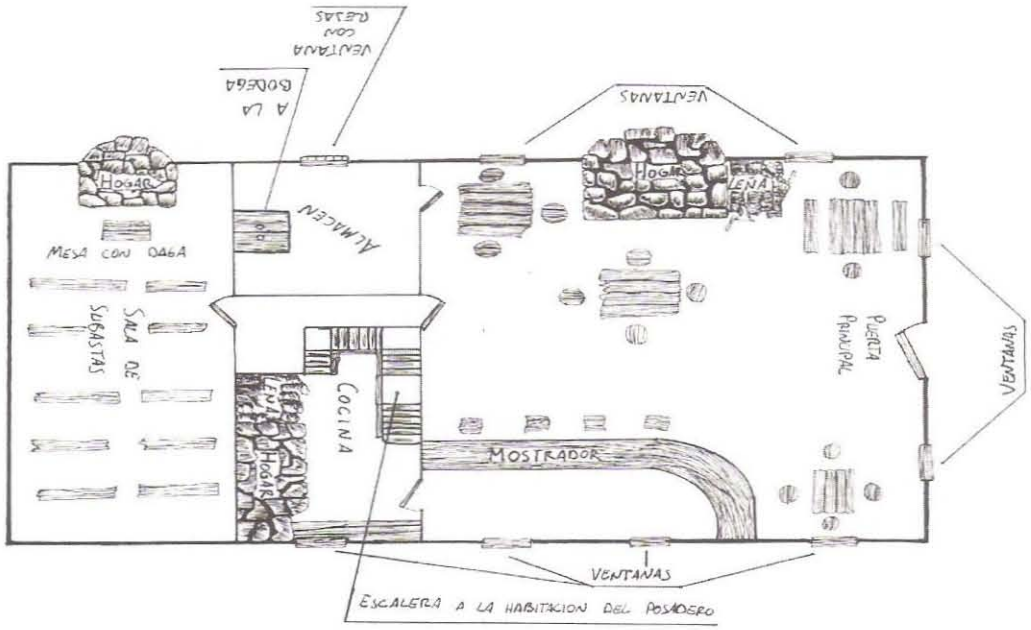
ha tomado las medidas de seguridad apropiadas (ja,ja,ja).

La espera no se prolonga mucho tiempo. Pocos minutos después, el alboroto que llega desde la taberna es superado ampliamente por un estruendo producido en la sala de la subasta. De inmediato cunde la alarma en el pasillo y todos los guardaespaldas intentan entrar en la habitación. Los tagevitas intentan ser los primeros, empujando físicamente a los PJs si es necesario y liándose a mamporros con ellos si los PJs intentan impedirlo. Ocurra lo que ocurra, según abren la puerta, dos gamiritas salen por la puerta chillando de pánico y sin detenerse a dar explicaciones salen por piernas.

Dentro de la sala de la subasta, lo primero que llama la atención es que en la pared Norte hay un enorme agujero que ha sido hecho a saber cómo. Entre los escombros sobresalen dos cadáveres a los que la pared la cayó encima y, frente a la mesa de subastas, un grupo de tres gamiritas intentan defender como pueden a un grupo de cuatro personas de unas extrañas criaturas. De los defendidos, a tres ya los conocemos (Aiphes, Paetrus y Marid) y, en cuanto al otro, se trata del organizador de la subasta, un hombre de poca estatura, medio calvo y claramente alterado (su nombre es Malleus, pero esto no incumbe a los PJs). En cuanto a los atacantes, se trata de un grupo de ocho seres con rasgos vagamente humanos acompañados por otro ser de aspecto más terrorífico. Este ser mide algo más de dos metros y tiene las facciones de una bestia, con los ojos en blanco y una larga melena. Su pecho está descarnado y pueden verse las costillas aunque no parece tener órganos internos. Como arma lleva unas garras metálicas en las puntas de sus dedos que parecen ser una prolongación de los mismos. Todos estas criaturas tienen una runa en la frente que los identifica como simulacros y un demonio del Cuarto Averno (Lectura de Runas Difícil).

Los guardaespaldas intentarán proteger a sus defendidos mientras los sacan de la habitación ya sea por el hueco de la pared o por la puerta. En cuanto a los demonios parecen concentrar sus esfuerzos en Absalá y el anfitrión, que deberán ser defendidos por los PJs y los tres gamiritas (quizá Hakina podría echar una mano si estuvieran en apuros). Los demonios pelearán con decisión, buscando apoderarse de la daga que lleva el mercader de Qatamar, a no ser que el demonio del Cuarto Averno ve vea en clara desventaja, momento en el cual volverá al infierno, desvaneciéndose en una nube de azufre.

Pase lo que pase, el demonio se irá al infierno, incluso si recibe una herida mortal por parte de los PJs.



ERAMOS POCOS...

Justo en el momento en que se desvanece el demonio, un grupo de tipos armados que parecían ser parroquianos irrumpen en la habitación. El anfitrión calma los ánimos explicando que se trata de sus hombres. Acto seguido se pone a registrar entre los escombros, buscando algo con evidente interés. Pocos momentos después exclama: « No está. La daga no está. Alguien la ha cogido durante la confusión. ¡Registradlos y traed al resto!». Los hombres cumplen la orden y traen a los demás invitados a la habitación, comenzando un registro que rápidamente trae sus frutos. Uno de los hombres descubre que Absalá, el mercader, lleva una daga de cristal (tirada de Otear Improbable para ver que Hakina extrae lentamente un cuchillo de entre sus vestiduras).

El anfitrión ordena a Absalá que se la entregue mientras que el mercader insiste en que la daga es de su propiedad, pues es una gemela de la desaparecida, a lo que el anfitrión responde con una risa cínica y un comentario: «Buen intento. Ahora dámela.». La respuesta a esta exigencia la propina Hakima, poniendo su cuchillo en las costillas de Malleus y ordenándole que retire a sus hombres. Después, con el rehén, salen por el agujero de la pared y en un callejón, poco más lejos de allí, Hakima despacha limpiamente a Malleus de una certera puñalada. Desde allí, salen a paso rápido hacia la posada donde Absalá se sincera con los PJs:

- «Estamos en un buen lío. En cuanto se descubra la muerte del tipo de la subasta, los tipos para los que trabajaba nos buscarán para vengarse y recuperar la daga. De todas las maneras dije la verdad. Esta daga es, por lo menos técnicamente, de mi propiedad, ya que me la entregó mi señor para que adquiriera su gemela, la que alguien robó durante el alboroto. No os culparé si decidís iros para mantenerros a salvo, pero estoy dispuesto a ser muy generoso si localizáis la otra daga. Os ofrezco 25 Dinares de Oro si recuperáis la daga y me la traéis mientras que yo y Hakina salimos de la ciudad en barco esta misma noche para despistar a los posibles perseguidores. ¿Que decís?».

Absalá está dispuesto a ofrecer hasta 40 Dinares de Oro; después de todo, sus beneficios serían mucho mayores si obtiene la daga. Si la respuesta de los jugadores es afirmativa, les dará los nombres de los otros asistentes a la subasta y quedará con ellos en Breda, donde tiene suficientes contactos como para permanecer escondido sin problemas. Para localizarlo, no tendrán más que dirigirse a una posada portuaria llamada «La barca del viejo Ned». Después les recomienda cambiar de posada mientras que ellos se largan para hacer creer que ya no trabajan para él. Si los PJs se niegan el mus no es mal entretenimiento.

¿QUIEN MATO A ...?

Aquí se separan los caminos del mercader y los PJs, con un breve apretón de manos y deseos de buena suerte. Como posada donde alojarse, Absalá les recomienda un tugurio llamado «Las Cien Fosas» que tiene reputación de ser el lugar donde buscar a mercenarios y matones dispuestos a todo, con lo que darán la impresión de buscar trabajo y no levantarán sospechas si los encuentran. Si un PJ (o varios) decide seguir al mercader, será atacado por unos maleantes que intentarán robarle. No son un peligro serio, pero harán que pierda la pista de Absalá.

La posada es un lugar inmundo y maloliente lleno de gentuza de todas las raleas dispuesta a degollar a su padre por unas monedas. Para que les tomen en serio tendrán que (Bajos Fondos Fácil) comportarse de manera ruda, ya sea mediante una tirada de Actuar Normal o repartiendo unos mamporros al primero que les falte al respeto. De esta manera se harán respetar y podrán instalarse sin que nadie se fije en ellos.

Por la mañana, cuando salgan, se enterarán de que anoche mataron a un extranjero en el puerto. Un tipo gordo, de barba negra y pinta de ricachón. Le habían rajado de arriba a abajo como a un cerdo. Nadie vió ni oyó nada; de Hakina y la daga, ni rastro. ¿Quién ha sido?. Los rumores dicen que había llegado con unos mercenarios y una mujer, que seguramente lo mataron para robarle, cosa que también creen los demás PNJs.

En realidad, los asesinos han sido Sir Kadreas y Sir Lorik que se presenciaron la huida de los PJs y el mercader con el difunto

Malleus y creyeron que el mercader había robado la daga, siendo por tanto un brujo, un hereje y un enviado del Averno que tenía que ser eliminado. Hakina logró huir malherida, arrojándose al agua (los caballeros llevaban con pesadas armaduras) y se llevó la daga. Ahora los dos caballeros siguen su pista.

UN PROBLEMA TRAS OTRO

A partir de aquí, la aventura avanzará según los pasos de los PJs. Existen múltiples posibilidades a seguir como son buscar a Hakina, localizar a los demás invitados a la subasta, tomar el primer barco que salga del puerto, salir de la ciudad, etc... De todas las posibilidades, las más acertadas serán las siguientes:

- Preguntar por el puerto por si alguien vió algo: Tras un par de horas recorriendo taberna tras taberna, un PJ que obtenga una tirada de Psicología Normal notará que un tipo al que pregunta y que dice no saber nada parece nervioso. Un poco de dinero, intimidación (Liderazgo Arduo) o métodos más directos (Interrogatorio o Tortura) le harán decir lo que vió: «Dos tipos con armadura atacaron a una pareja en el puerto. La mujer se tiró al mar para salvar la vida, y al tipo lo rajaron pero bien. Por cierto, cómo peleaba la dama... no me gustaría tener una discusión con ella. ¿Ahora ya puedo irme?.»

- Buscar por las posadas en busca de los demás asistentes a la subasta: Tarea larga debido a la gran cantidad de posadas que hay en la ciudad. Cada dos horas se debe hacer una tirada de Buscar Difícil para localizar a uno de los asistentes o encontrar pistas sobre ellos.

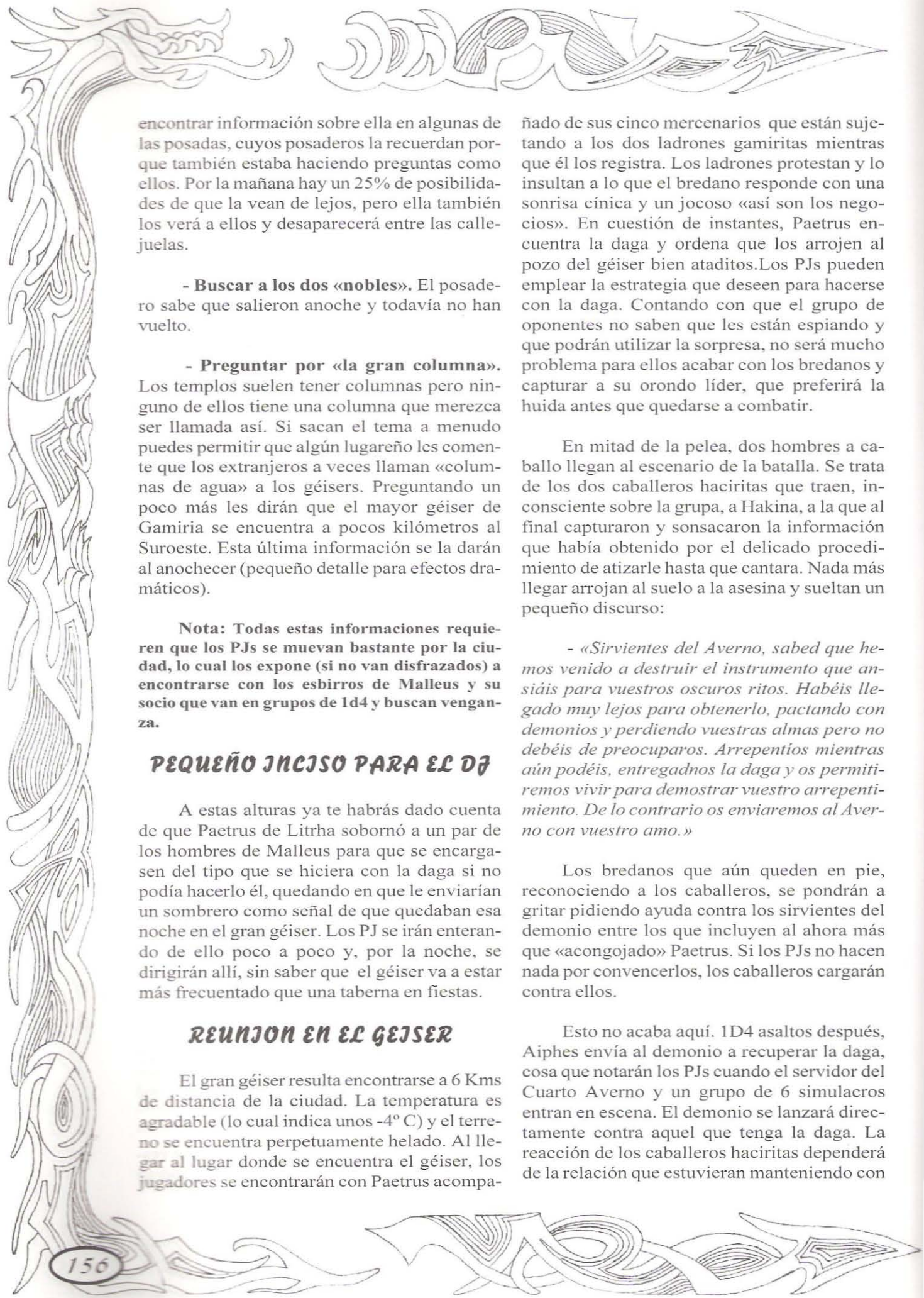
(1) Aiphes se aloja en una posada bastante normal llamada «El anzuelo rojo», donde puede ser localizado fácilmente a la hora de comer o a la de la cena. Negará tener la daga pero dirá estar muy interesado en ella, ofreciendo 10 Ruedas de Oro a quién se la traiga. No vió a nadie cogerla. Durante el día pasea por la ciudad con la esperanza de enterarse de cuál de los demás asistentes tiene la daga para enviar esta noche al demonio a visitarlo. Procurará encontrase siempre en lugares transitados para evitar posibles ataques de sus enemigos (o sea, para que los PJs no decidan quitárselo de delante por si acaso). En cualquier momento, tras hablar con él, uno de los PJs se encontrará con una moneda de oro en el suelo, que no es más que un foco por el que podrá espiarlos el nigromante.

(2) Marid y sus hombres se encuentran alojados en «La Galera», una posada portuaria en la que prácticamente no pisan. El motivo: están buscando a Hakina y a los PJs para interrogarlos acerca del paradero de la daga y después cortarles el gaznate. Mientras los PJs revoloteen por las posadas o por el puerto hay un 10% por cada hora de que se encuentren con ellos. Son seis además de los tagevitas que sobrevivieran a la batalla de la subasta (si se enzarzaron con los PJs). Marid no entrará en combate y se retirará si sus hombres pierden la batalla. Si fuese capturado, confesará trabajar para un mercader rival de Absalá y se arrastrará de ser necesario con tal de salvar su miserable pellejo.

(3) Paetrus de Litrha se aloja en «El Palacio Real», una lujosa posada donde podrán sonsacar al posadero mediante el uso de alguna habilidad de comunicación unida a unas pocas monedas. El posadero se acuerda de él porque por la mañana trajeron un sombrero para él (ya se lo entregó) y sabe que cenó con dos tipos hace dos noches (Memoria Normal indica que su descripción coincide con los dos tipos que salieron a escape de la habitación donde tenía lugar la subasta y que fueron quienes robaron la daga). Tania, la camarera les sirvió la cena e igual oyó algo.

Tania oyó algo pero debería de ser convencida de alguna manera (Seducción, Labia, Elocuencia, algo de dinero...): «Cuando les llevé la cena me pareció que los dos tipos no eran del tipo de gente que suele alojarse aquí. Creo que los estaban contratando o algo así. El bredano les trató muy bien y tuve que llevarles varias jarras de buen vino. Sin querer oí algunas frases sueltas como «nos ocuparemos de quién la compre» o «si podemos, le damos el cambiazo». Hacia el final de la cena les oyó decir algo sobre una gran columna a medianoche y algo sobre un sombrero. No sabe a qué se referían.

- Si preguntan por una mujer que responda a la descripción de Hakina, podrán



encontrar información sobre ella en algunas de las posadas, cuyos posaderos la recuerdan porque también estaba haciendo preguntas como ellos. Por la mañana hay un 25% de posibilidades de que la vean de lejos, pero ella también los verá a ellos y desaparecerá entre las callejuelas.

- Buscar a los dos «nobles». El posadero sabe que salieron anoche y todavía no han vuelto.

- Preguntar por «la gran columna». Los templos suelen tener columnas pero ninguno de ellos tiene una columna que merezca ser llamada así. Si sacan el tema a menudo puedes permitir que algún lugareño les comente que los extranjeros a veces llaman «columnas de agua» a los géisers. Preguntando un poco más les dirán que el mayor géiser de Gamiria se encuentra a pocos kilómetros al Suroeste. Esta última información se la darán al anochecer (pequeño detalle para efectos dramáticos).

Nota: Todas estas informaciones requieren que los PJs se muevan bastante por la ciudad, lo cual los expone (si no van disfrazados) a encontrarse con los esbirros de Malleus y su socio que van en grupos de 1d4 y buscan venganza.

PEQUEÑO INCISO PARA EL DJ

A estas alturas ya te habrás dado cuenta de que Paetrus de Litrha sobornó a un par de los hombres de Malleus para que se encargasen del tipo que se hiciera con la daga si no podía hacerlo él, quedando en que le enviarían un sombrero como señal de que quedaban esa noche en el gran géiser. Los PJ se irán enterando de ello poco a poco y, por la noche, se dirigirán allí, sin saber que el géiser va a estar más frecuentado que una taberna en fiestas.

REUNION EN EL GEISER

El gran géiser resulta encontrarse a 6 Kms de distancia de la ciudad. La temperatura es agradable (lo cual indica unos -4º C) y el terreno se encuentra perpetuamente helado. Al llegar al lugar donde se encuentra el géiser, los jugadores se encontrarán con Paetrus acompañado de sus cinco mercenarios que están sujetando a los dos ladrones gamiritas mientras que él los registra. Los ladrones protestan y lo insultan a lo que el bredano responde con una sonrisa cínica y un jocoso «así son los negocios». En cuestión de instantes, Paetrus encuentra la daga y ordena que los arrojen al pozo del géiser bien ataditos.Los PJs pueden emplear la estrategia que deseen para hacerse con la daga. Contando con que el grupo de oponentes no saben que les están espiando y que podrán utilizar la sorpresa, no será mucho problema para ellos acabar con los bredanos y capturar a su orondo líder, que preferirá la huida antes que quedarse a combatir.

En mitad de la pelea, dos hombres a caballo llegan al escenario de la batalla. Se trata de los dos caballeros haciritas que traen, inconsciente sobre la grupa, a Hakina, a la que al final capturaron y sonsacaron la información que había obtenido por el delicado procedimiento de atizarle hasta que cantara. Nada más llegar arrojan al suelo a la asesina y sueltan un pequeño discurso:

- «Sirvientes del Averno, sabed que hemos venido a destruir el instrumento que ansiáis para vuestros oscuros ritos. Habéis llegado muy lejos para obtenerlo, pactando con demonios y perdiendo vuestras almas pero no debéis de preocuparos. Arrepentíos mientras aún podéis, entregadnos la daga y os permitiremos vivir para demostrar vuestro arrepentimiento. De lo contrario os enviaremos al Averno con vuestro amo.»

Los bredanos que aún queden en pie, reconociendo a los caballeros, se pondrán a gritar pidiendo ayuda contra los sirvientes del demonio entre los que incluyen al ahora más que «acongojado» Paetrus. Si los PJs no hacen nada por convencerlos, los caballeros cargarán contra ellos.

Esto no acaba aquí. 1D4 asaltos después, Aiphes envía al demonio a recuperar la daga, cosa que notarán los PJs cuando el servidor del Cuarto Averno y un grupo de 6 simulacros entran en escena. El demonio se lanzará directamente contra aquel que tenga la daga. La reacción de los caballeros haciritas dependerá de la relación que estuvieran manteniendo con

los PJs hasta este momento: si estaban peleando con ellos, seguirán haciéndolo; si peleaban contra los bredanos o estaban indecisos atacarán a los demonios.

De este último combate sólo pueden surgir los siguientes finales:

- Los PJs se alían con los caballeros haciritas y destruyen a todos los oponentes. Después de la batalla, los haciritas se empeñarán en destruir la daga, permitiendo hacerlo (ante ellos, claro está) a los jugadores. Para acabar se cargarán a Hakina, quemándola con todos los demás «siervos del demonio».

- Los PJs acaban con todos sus adversarios, recuperan la daga y rescatan a Hakina. Ella les confía que escondió la daga en el puerto y acude con ellos a recuperarla, para después ordenarles que la acompañen a Qatamar para entregarlas al Maharajá. Si lo hacen serán recompensados con 50 Dinares de Oro. Si no lo hacen, tendrán que matar a Hakina o dejarla inconsciente, lo cual es bastante fácil debido a su estado actual.

- Los PJs salen por patas en algún momento de la partida. Una lástima. Pierden ambas dagas y además deberás tenerlo en cuenta a la hora de repartir los PX.

En cuanto a Aiphes, si las cosas van mal dadas no se dignará a aparecer, afrontando el fracaso y esperando el momento apropiado para vengarse de los PJs, que habrán hecho su primer enemigo.

DRAMATIS PERSONAE

SOLDADOS/MATONES
FUE 7 DES 6 AGI 6 RES 7 PER 5
Maza At 5 In 12 DB 9 Def 5
Hacha At 5 In 11 DB 11 Def 5

Habilidades: Alerta 5, Esquivar 4.
Prot: 14 (Cuero duro)

MALEANTES GAMIRITAS
FUE 6 DES 6 AGI 6 RES 6 PER 7
Cuchillo At 4 In 10 DB 7 Def 4

Habilidades: Las apropiadas 5.
Prot: 2

MERCENARIOS TAGEVITAS
FUE 12 DES 7(6) AGI 7 RES 12 PER 6
Martillo (2M) At 6 In 13 DB 18 Def 5

Habilidades: Alerta 6, Esquivar 5, Pot.Muscular 6.
Prot: 22 (Cuero Ref.+Ropa gruesa)

SIR KADREAS Y SIR LORIK
Las características que se dan son válidas para ambos caballeros.

FUE 14 DES 9 AGI 10(7) RES 15 PER 9
Esp.Larga At 8 In 13 DB 12 Def 6
Escudo Cometa Def 8
Habilidades: Alerta 6, Esquivar 6(4), Montar 9, Pot.Muscular 5, Pelea 5, Prim.Auxilios 4, Tortura 8.
Prot: 34 (Cota de escamas+Ropa gruesa)

MARID
FUE 8 DES 6 AGI 7 RES 6 PER 9
Esp.Corta At 6 In 12 DB 8 Def 6

Habilidades:Liderazgo 7, Regateo 7, Bajos Fondos 6
Prot: 12 (Cuero+ Ropa gruesa)

PAETRUS DE LITRHA
FUE 4 DES 3 AGI 4 RES 9 PER 8 CAR 12

Habilidades: Regateo 10, Liderazgo 8, Actuar 9, Correr 4, Elocuencia 7, Esconderse 3.
Prot: 6 (Ropa gruesa)

SIMULACROS: Ver página 150

SERVIDOR DEL CUARTO AVERNO
FUE 43 DES 40 AGI 40 RES 47 PER 20 CAR 10
Garras At 10 In 40 DB 25 Def 8

Habilidades: Alerta 10, Acrobacias 6,Precisión 6.
Prot: 30 (Natural) Pv 300

Poderes Especiales:
- Onda de Choque: Potente proyección de energía cinética capaz de derribar muros y destrozar objetos inanimados. Necesita dos asaltos para utilizarla.
- Movimiento Interplanar: Puede volver al Averno a voluntad.

LAS DAGAS DE CRISTAL
Sólo funcionan cuando están juntas. Su empuñadura está tallada con la forma de una cabeza de dragón y la hoja mide 20 cms. La primera tiene una doble runa roja (+1 al At y a la Def) y la segunda una runa amarilla (+4 Prot.).

FEERIA

Nombre del Jugador:
Nombre del Personaje:
Raza:
Aspecto:

Virtudes / Defectos

1 _____ 1 _____
2 _____ 2 _____

CARACTERISTICAS

FUE	DES	AGI	RES	PER	MEN	CAR	MAG

HABILIDADES

Habilidades de FUE:

Lanzar .....
Nadar .....
Potencia muscular .....
Saltar .....
Trepar .....

Habilidades de AGI:

Acrobacias .....
Contorsionismo .....
Correr .....
Equilibrio .....
Esconderse .....
Esquivar .....
Sigilo .....
Montar .....

Habilidades de DES:

Arma CC (At)
Arma CC (At)
Arma CC (Def)
Arma CC (Def)
Arte .....
Artesania .....
Carpinteria .....
Cerrajeria .....
Conducir Carro .....
Falsificar .....
Forja .....
Malabarismo .....
Montar Trampas .....
Pelea .....
Prestidigitación .....
Primeros Auxilios .....
Trabajo del Cuero .....
Tocar Instrumento .....
Tortura .....

Habilidades de PER:

Alerta .....
Arma Arrojadiza ..
Arma Proyectil ..
Buscar .....
Degustar .....
Escuchar .....
Ocultar .....
Otear .....
Psicología .....
Rastrear .....
Precisión .....

Habilidades de MEN:

Alquimia .....
Conocimiento del Mundo .....
Conocimiento Vegetal .....
Etiqueta .....
Idioma .....
Idioma .....
Idioma .....
Leer/Escribir .....
Lectura de Runas .....
Leyendas .....
Manejo de Animales .....
Medicina .....
Memoria .....
Navegación .....
Supervivencia .....

Habilidades de CAR:

Actuar .....
Bajos Fondos .....
Cantar .....
Disfrazarse .....
Elocuencia .....
Interrogatorio .....
Labia .....
Liderazgo .....
Regateo .....
Seducción .....

Otras Habilidades

.....
.....
.....

P. D. H	P. X

Notas de Historial:

Estadísticas de Combate

Arma	In	At	Def	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Habilidades Mágicas

Nombre	Nivel	Efecto

Estado de Salud

Heridas Recibidas:

Armadura: Prot: Estado:

Protección Total (Prot. de la armadura + Res): Escudo:

Heridas Graves:

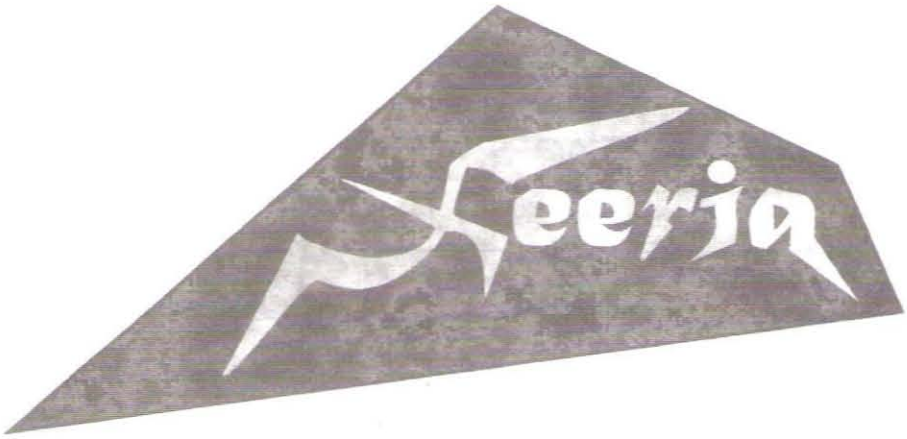
Equipo y Notas

Logros ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Tabla de Dificultades

Nivel	Mf	Fac	Nor	Ard	Dif	Imp	Crit
0	7	9	11	13	15	17	25
1	5	7	9	11	13	15	20
2	4	6	8	10	12	14	19
3	3	5	7	9	11	13	18
4	2	4	6	8	10	12	17
5	-	3	5	7	9	11	16
6	-	2	4	6	8	10	15
7	-	-	3	5	7	9	14
8	-	-	2	4	6	8	13
9	-	-	2	4	5	7	12
10	-	-	2	4	5	7	10
M	-	-	-	3	5	7	9

Mf	Fac	Nor	Ard	Dif	Imp	Crit



EN PREPARACIÓN

Pantalla de juego

La pantalla oficial de Feeria con todas las tablas necesarias para el juego, que incluye en su interior un set completo de fichas personalizadas para cada tipo de personaje, un mapa completo de los reinos de Arkhadel y una aventura corta lista para ser jugada

Tenebros

Un suplemento indispensable para todo Director de Juego en el que se podrán encontrar las reglas de magia elemental que utilizan los nigromantes, datos precisos sobre la ciudadela de Tenebros, base del maligno Cónclave de los Diez, la descripción completa y detallada de los Hijos de Medianoche y un apéndice del Bestiario en el que aparecen criaturas como elementales y demonios del Averno. Así mismo, los juagdores hallarán en su interior nuevos mordets para sus personajes y una nuevo tipo de personaje con el que engrosar las filas del grupo.

En un mundo de fantasía, los hijos de los dioses libran una titánica batalla por el dominio y la supervivencia.

En Feeria serás un Hijo de la Luz o un poderoso héroe de los humanos que intenta sobrevivir en un mundo lleno de peligros mientras busca la forma de destruir de una vez por todas las intrigas de los Seres Oscuros.

Feeria incluye las reglas para crear infinidad de personajes, con más de diez razas feéricas y multitud de razas humanas, así como todo lo necesario para jugar la primera aventura después de haber leído las reglas.

SHIRASAGI
EDICIONES

ISBN: 84-605-4805-8