



PABLO FERNÁNDEZ OTERO
E NACHO RODRÍGUEZ DOMÍNGUEZ

ILUSTRACIONES DE
VÍCTOR RIVAS

AS CRÓNICAS DE GÁIDIL

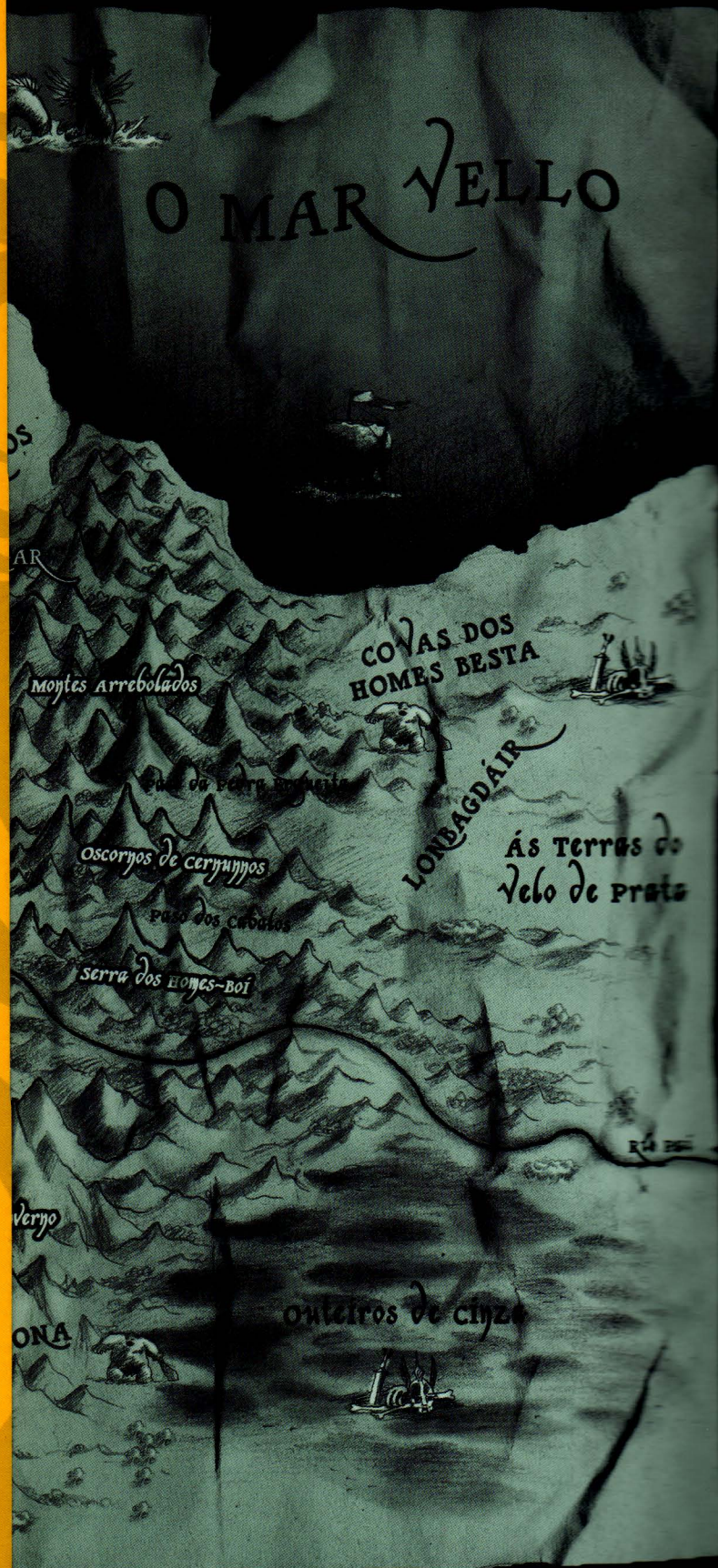
ONDE REMATA O MUNDO, COMEZA A AVENTURA
O XOGO DE ROL DE FANTASIA CASTREXA

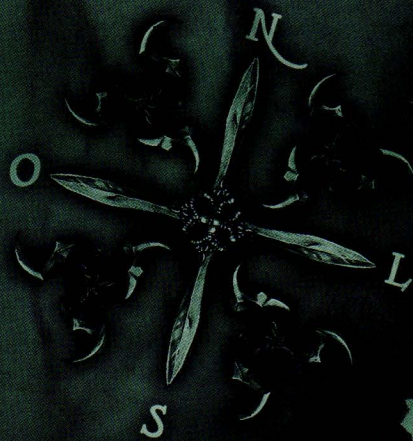
DIFUSORA
DE LETRAS, ARTES E IDEAS

As crónicas de Gáidil é un xogo de rol cunha ambientación de fantasía castrexa, onde os xogadores vivirán aventuras encarnando grandes guerreiros, poderosos druídas, escuros cazadores do Sidhe ou mesmo ocultos Fir Bolg, Fomoriáns malignos ou Mariños do Mar do Solpor. Este xogo conta cunha ambientación propia e un sistema de xogo completo co que poderás comezar a xogar desde xa. Tan só precisas de papel, lapis, goma, uns cantos dados de seis caras e unha manchea de amigos para compartir as túas aventuras. Benvido a Gáidil!

Pablo Fernández Otero (Compostela, 1977) e Nacho Rodríguez Domínguez (Ferrol, 1973) coñecéronse cursando Maxisterio na Universidade de Santiago de Compostela. Foi entón cando as ideas de creación de sistemas de xogo e de ambientacións variadas de rol dos dous converxeron en unha: o desenvolvemento dun xogo de rol enteiramente en galego, mesturando lendas da nosa Galiza con lendas de todos os países que nalgún momento tiveron contacto coa Cultura Celta. O resultado foi *As crónicas de Gáidil*.

Víctor Rivas (Vigo, 1965), debuxante de longa carreira profesional, é o encargado de ilustrar este mundo imaxinario, como resultado dun intenso traballo cos autores do xogo. A traxectoria de Rivas está ligada ao mundo do cómic (con colaboracións en xornais e revistas como *Atlántico Diario*, *El País de las Tentaciones*, *Golfiño*, *BD Banda* ou *Míster K*) e ao da ilustración, con experiencia ademais en aventuras gráficas e animación.





CABODOMUNDO

MAR DO SOLFOR

TAMARQUIA

AUNIOS

SICABOS

BREOGANTIA

LIBREDON

Monte do sangue

CILENOS

EILENO

PONTE CILENIA

TEUCRO

LEUNOS

ATLANTIA

HELENOS

GRANIA

LUSONS

AO MAR DOS MONSTROS

ARTABRIA

LIBUNCA

Praga da caaveiras

ASANCOS

CASTRO DAS

XESTAS

FACE D'OURO

Montes dos
Cabalos Barbudos

Chairas do Leste

CHAIREGOS

VILA DE DOME

CHAIREGOS

LUG

LUGONS

AS LAXES

LEMAVOS

PROENCIA

LIMICOS

URENTES

Altos Montes do

TOISO



O MAR VELLO

FACE D'OURO

CASTRO DAS
XESTAS

MONTES DOS
CABALOS BARBUDOS

CHAIRAS DO LESTE

CHAIREGOS

VILA DE DONGAR

CHAIREGOS

LUG

LUGÓNS

AS LAXES

MONTES ARREBOLADOS

COVAS DOS
HOMES BESTA

LONDAGDAIR

ÁS TERRAS DO
VELO DE PRATA

OSCORROS DE CERYNNOS

LEMAVO

PROENCIA

SERRA DOS HOMES-BOI

LIMICOS

URENTES

ALTOS MONTES DO INVERNO

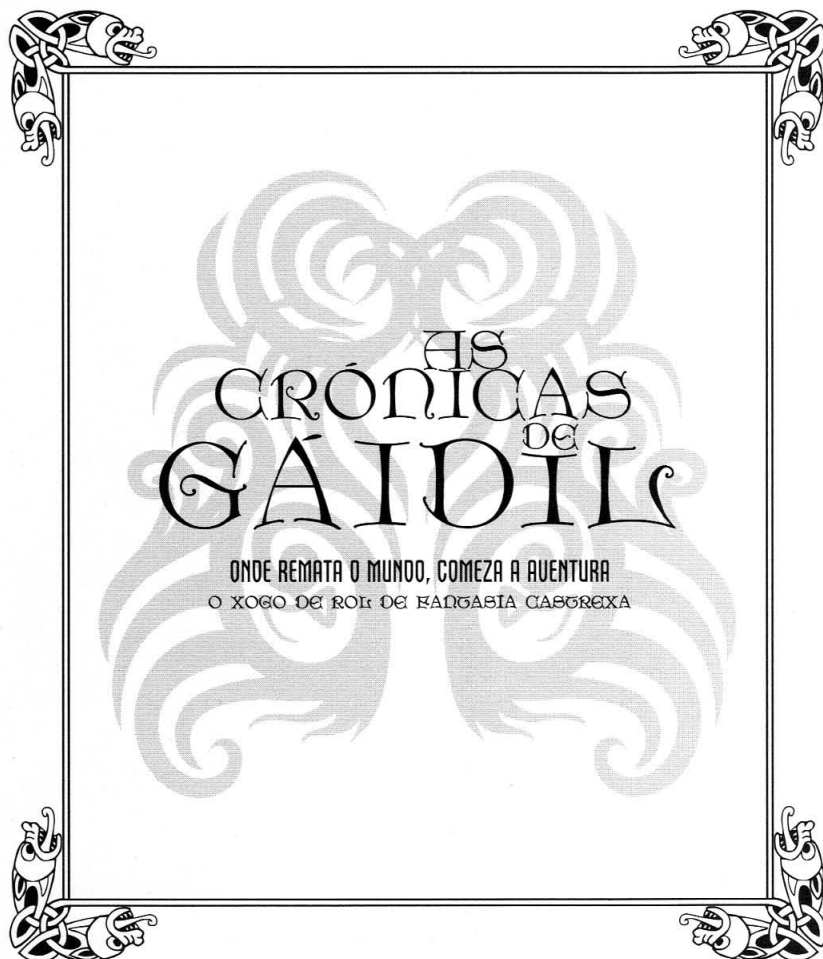
TOISONA

OUTEIRO DE CILZE

AO MAR DOS MONSTROS







AS CRÓNICAS DE GAIDIL

ONDE REMATA O MUNDO, COMEZA A AVENTURA
O XOGO DE ROLO DE FANTASIA CASTREXA

AS CRÓNICAS DE GAIDIL

ONDE REMATA O MUNDO, COMEZA A AVENTURA
O XOGO DE ROL DE FANTASÍA CASTREXA

PABLO FERNÁNDEZ OTERO e NACHO RODRÍGUEZ DOMÍNGUEZ
Ilustracións de VÍCTOR RIVAS

Colección Anova, n.º 1

Coordinación editorial: Henrique Torreiro
Arranxo gráfico: **designa edenia** | www.edenia.org

1.ª edición: outubro de 2007

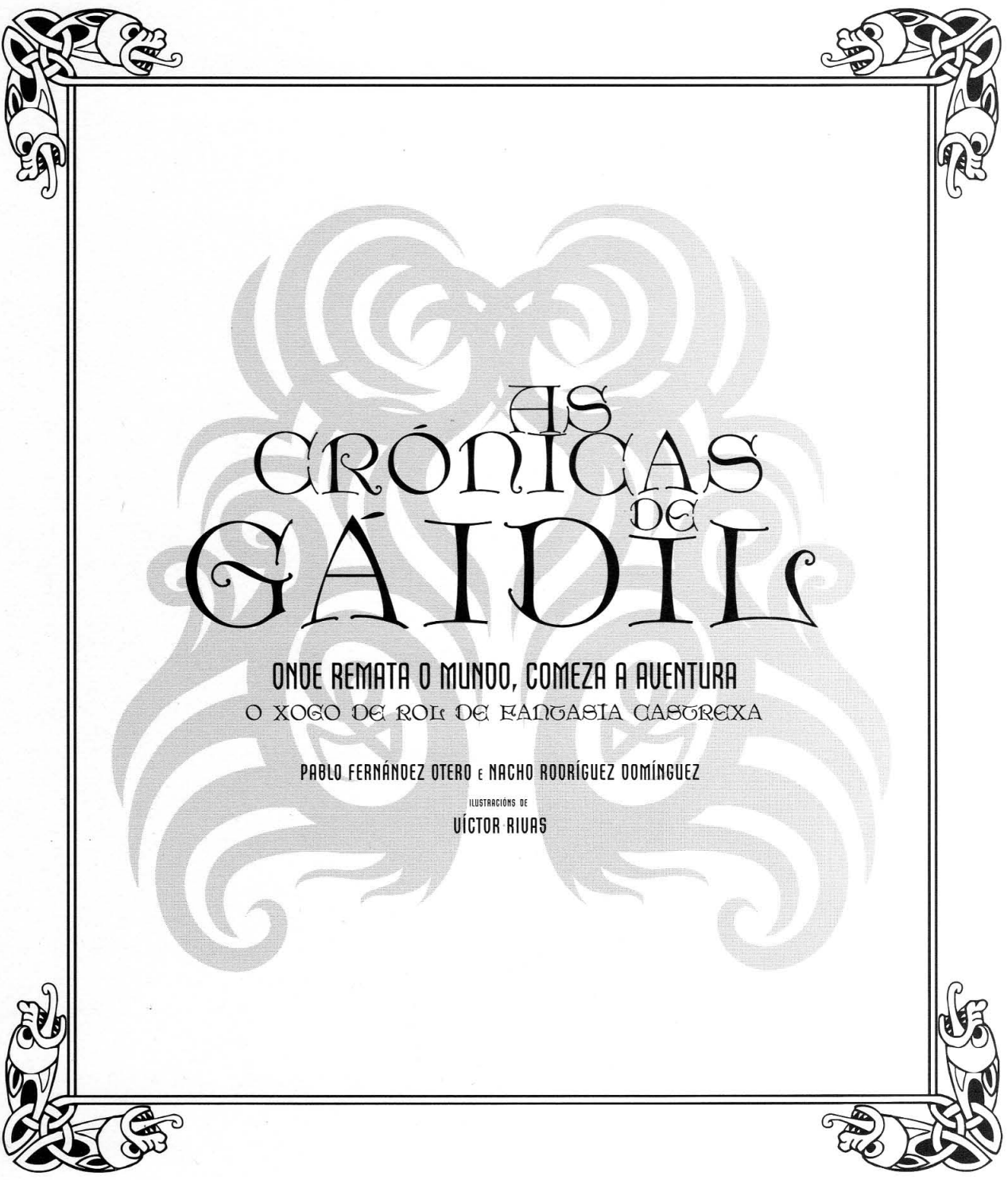
© polos textos, Pablo Fernández Otero e Nacho Rodríguez Domínguez
© polas ilustracións, Víctor Rivas
© pola presente edición, **DIFUSORA DE LETRAS, ARTES E IDEAS, SL**, 2007
Rúa Bedoya 5-2º, 32004 Ourense.
Teléfono: 988 222 244
Fax: 988 255 010
Correo electrónico: info@difusora.org
Internet: www.difusora.org

Edición patrocinada pola **XUNTA DE GALICIA**
VICEPRESIDENCIA DA IGUALDADE E DO BENESTAR.
Secretaría Xeral do Benestar. Dirección Xeral de Xuventude e Solidariedade

Depósito legal: OU 142-2007
ISBN: 978-84-935963-0-9
Impresión: **RODI Artes Gráficas, S.L.**, Ourense
Distribución: Consorcio Editorial Galego

Todos os dereitos reservados. Non se permite a reprodución deste libro, nin a súa incorporación a un sistema informático, nin a súa transmisión en calquera forma ou por calquera medio, for este electrónico, mecánico, por fotocopia, por gravación ou outros métodos, sen o permiso por escrito dos seus editores.

<http://asronicasdegaidil.blogspot.com>



AS CRÓNICAS DE GÁIDIL

ONDE REMATA O MUNDO, COMEZA A AVENTURA
O XOGO DE ROL DE FANTASIA CASTREXA

PABLO FERNÁNDEZ OTERO e NACHO RODRÍGUEZ DOMÍNGUEZ

ILUSTRACIÓNS DE
VÍCTOR RIVAS



A Cheti por todo, e especialmente polo apoio e a paciencia. Á miña nai e á miña avoa, aos meus irmáns, cuñadas e sobriños, aos meus curmáns e tíos e, en especial, ao meu pai.

Pablo

Sen dúbida: a Tatiana, e, como non, aos meus pais, tíos, curmáns e avós, xa que sen eles non sería nada.

Nacho

Os autores tamén queren dedicar este libro a todos aqueles que dun xeito ou doutro o fixeron posíbel: a Pepe, Xurxo F. Casas, Eladio, Pablo T., Xosé Manuel, Nacho e Fer, Manuel e Lois (agora hai que facer WM!), M. Gil, Gamundi, Roberto e Manuel, Nené, Emiliunis, Diego, Dalama, Marcos, Rocío, Buyo, Johnny, Santi B. e a toda a Vella Garda de Ferrol; a Antonio, Marina, Yoli, Raúl, Quique, Lourdes, Toñi, Juan e Concha,

Helga, Santi, Ana, Fran, Alicia, Patricia, Borxa, Jose, Patricio, Antonia, Jacky, Faus, Dans, Katia, Juanín; a Ana Ramil, Antonio e Antonio C.; a Natacha, Javi e Maía; a todos os Fillos de Breogán (hoxe toca Raid! /lol) e a todos os amigos dos blogs (Duende, Besbella, Acedre, Berto, Pícaro, o Artipractor, Fer, Fra Venero e outros moitos), e a todos os de GaliciaRol.

Os autores agradecen e renden preito a R. E. Howard, H. P. Lovecraft e, naturalmente, a J. R. R. Tolkien. ... e, con agarimo, a Lula e ao Lobo.

Os editores queren agradecerlle a Emilio Rodríguez Tilve o seu asesoramento inicial.



STU DIA RIO

I. O LIBRO DOS PROTAGONISTAS

DO QUE TENDES NAS MANS: QUE É UN XOGO DE ROL?	15
DAS LENDAS QUE VOS CONTARON: GÁIDIL	17
O Primeiro dos de Agora	
era o derradeiro dos de Antes	17
O Drú	17
O Drú arde	18
O Home Carballo camiña	18
As Sementes Perdidas	18
As Sementes da Xente xermolan	18
O noso destino	19
DE CÓMO XOGAR	19
Regras	19
O básico	19
Accións	19
Tipos de accións, tipos de tiradas	19
1. Acción Automática	20
2. Acción Simple	20
3. Acción Enfrontada	20

4. Acción de Persistencia	20
5. Accións cos Dados de Ánima	20
Resultados Especiais	20
Resultados cos dados	20
• Todo Seises	20
• Todo Uns	21
Resultados das tiradas totais	21
• Crítico	21
• Trapallada	22
DE CÓMO VIVEN OS FILLOS DOS GUÉGHÉL	22
Cultura dos Guéghel	22
Sociedade	22
Relixión	23
• Os Druídas	23
A vida dun Guéghal	24
Nacemento	24
Medrando	24
Chegada á idade adulta	24
Ciánn e casamento	24
Vida de adulto	25
Chegando a vello	25
O Alén	25
A vida no Castro	25

O Castro, visto por un estraño	25
O lugar de cada un	26
O traballo	26
As choupanas	26
Roupas	26
Alimentos	26
Armas e defensas	27
Lugares de culto e adoración	28
Festas e ocio	28
CREACIÓN DO PROTAGONISTA	30
1. Características	30
Dados de ánima	30
2. Castes	30
3. Vencello	30
4. «A ese vénlle de familia...»	31
5. Profesións	32
6. Habilidades	34
7. Habelencias	38
8. Renome	38
9. Saúde	38
10. Vontade	38
11. Puntos de Balde	38
12. A historia: vantaxes e desvantaxes	38
Preguntas típicas para a creación da Historia do Protagonista	40
Exemplo de creación dun Protagonista	40
DE CÓMO LOITAR	42
Corpo a corpo	42
A distancia	43
Armas e Armaduras	44
Armas corpo a corpo	44
Materiais das armas corpo a corpo	44
Armas a distancia	45
Armaduras	45
Escudos	46
Accións especiais de combate	46
Ataques múltiples	46
Deter ou Safar varios ataques	46
Ataque con dúas armas	46
Deter con armas	46
Estados físicos	46
Dano	46
Curación	47
Para Morrer hai moito tempo...	47
DE CÓMO USAR A MAXIA	47
Uso da Maxia	47
1. Iniciativa	47
2. Explicación e lanzamento	48
2.1. Elaboración	48
2.2. Folgos	48
3. Resolución final	48
Recuperación da Vontade	48

II. O LIBRO DO CONTACONTOS

O MUNDO QUE NOS ARRODEA	52
Os Tempos denantes dos Tempos	52
Antes de Gáidil	52
As Idades de Gáidil	52
A Gael-leach	53
Por se non vos decatastes	53
Este é o mundo en que vivides	54

O Breogán	54
Lugares e xentes da Gael-leach	56
Breogantia	56
Libredón	56
Tamarquia	56
Lug	57
Artabria	57
Libunca	58
Limicos	58
As Chairas do Leste	58
Trasancos	58
Lusóns	58
Nerios	59
Sicaeos	59
Aunios	60
Cilenos	60
Lemavos	60
Atlantia	60
O Castro de Grania	60
O Castro do Teucro	61
O Castro da Face d'Ouro	61
As Laxes	61
O Cabodomundo	62
O Castro das Xestas	62
O Castro do Ribeiro (ou Castro do Avia)	62
Rexións alén da Gael-leach	62
Inis Elga	62
As Terras de Scot	62
A Illa de Mannin	64
As Terras do Breixo	64
As Terras das Bestas	64
O Imperio	64
Os Reinos do Sur	64
Gáidil: O Mundo e os seus habitantes	64
Guéghel e Milesios	65
Os Toisona	65
Os Lonbagdair	65
Seres do Mar:	
Mariños, Mérrou e Dárrou	66
Tourishomes	67
Lobishomes	68
Fir Bolg	68
Tuata da Dana	68
Cairentos (Vampiros)	70
Trasnos	70
Mouros	70
A Boa Xente	71
Fomoriáns	71
As Fadas	71
Piornais	72
Trolls	73
Saefes	73
Seres saídos dos recunchos do maxín	74
Os Dragóns	74
As Tarascas	74
As Bichas (ou Cocas)	74
A Hidra	74
A Serpes Melenudas	74
As Serpes do Mar	74
Os Nubeiros	74
A Banshee	74
Idiomas en Gáidil	74
Gael-leano	74
Falar dos Druídas	74
Breixán	74
Goidélico	74

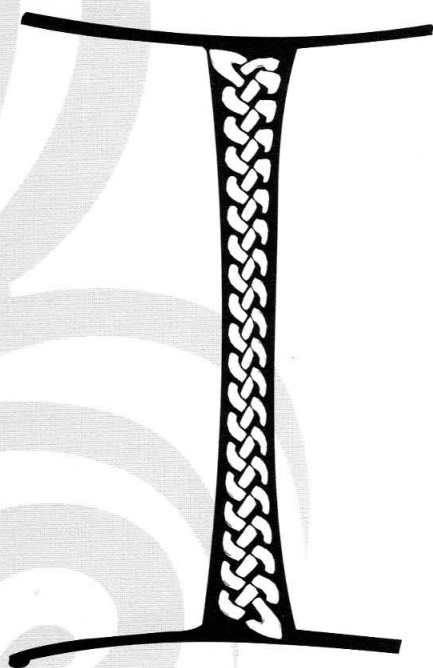
Muxún	74
Lonbag	74
Peixano	74
Lusón	74
Falar das Fadas	74
Sidhesio	74
Milesio	75
Mouro (Soterrán)	75
COMPLETANDO O SISTEMA DE XOGO	75
Habelencias Máxicas	75
Convocar	76
Encantamento	76
• Obxectos	76
• Artefactos	77
• Lugares	77
Apócemas	77
Exemplos de diferentes	
Beberaxes, Unturas e Menciñas	78
Mudar	78
Chamada	79
Meigallo	80
• Mal de Olla	80
• Verbas Escuras	80
• Enmeigallo	80
Esconxuro	81
• Bendicións	81
• Axotar	81
• Desenmeigallar	82
Ritual	82
Usos específicos	
dentro de cada Habelencia	82
• Convocar	82
• Encantar	82
• Apócemas	82
• Mudar	82
• Chamada	82
• Meigallo	82
• Esconxuro	82
Interacción co Mundo	82
Caídas	83
Erguer e Guindar cousas,	
e Romper outras	83
Lume	83
Asfixia	83
Fame e sede: inanición	84
Valentía e Medo	84
Viaxes e aventuras	84
Axuste de Características	86
Desenvolvemento do Protagonista	86
Puntos de Mellora	86
Uso dos Puntos de Mellora	87
Aprendendo de cero	87
Outros xeitos á parte da experiencia: ensino	
e práctica	87
Os lébor	87
Feitos colaterais: Mellora Global	87
Renome	87
Aumentar Renome	89
LISTAXE DE CRIATURAS COMO PROTAGONISTAS	89
Guéghal	89
Cairento	89
Fir Bolg	90
Fomorián	90
Lobishome	90
Loio	91
Mariño	92
Milesio	92

Mouro	92
Piornal	93
Tourishome	93
Trasno	94
Troll	94
[Ficha de Criatura]	95
O VALOR DAS COUSAS.	
COMERCIO, TROCO E MOEDA NA GAEL-LEACH	95
De cómo comercian os Fillos dos Guéghel	95
O troco	95
Moedas de uso cotián na Gael-leach	96
Uso cotián do mercado	96
Listaxes de Equipo Básico por raza e profesión	99

III. APÉNDICES

UN ATALLO DEMASIADO LONGO, OU CÓMO	
FACER UNHA PARTIDA DUNHA IDEA SINXELA	104
IDEAS PARA CONTOS	104
LUGARES DE AVENTURA	105
Localizacións para contos	107
A ESPADA DE MAC MORNA	109
Capítulo I	109
Capítulo II	109
Capítulo III	110
Capítulo IV	110
Capítulo V	110
Capítulo VI	111
REFERENCIA RÁPIDA	112
ANEXOS	115
Inimigos. Listaxe de seres de Gáidil	115
Folla de Protagonista	119





O LIBRO
DOS PROTAGONISTAS



«... Brantroll entrou pola porta da vella baiuca con noite pecha. Semellaba que viña de percorrer un gran camiño, xa que as súas botas de pel de oso, o longo chapeu de coiro negro e a capa de lobo que lle tapaba todo o corpo estaban cheas de po, como se levasen moito tempo a libraren o escuro home do frío do camiño e as inclemencias do tempo. Levaba dúas mochilas de coiro na man e no lombo, non levaba arma ningunha, e a man recia e endurecida pola vida no camiño sostíña un longo bastón de madeira de carballo negro, que na súa parte superior tiña un nó que fora habilmente traballado para semellar a cabeza dunha serpe. Non había cliente ningún, e nunha esquina un velliño sen dentes debullaba migas de pan dentro dunha ola. Fóra folerpaba duro, aínda que no interior da vella casa de pedra había unha boa temperatura, e o lume do fogar creaba un bo ambiente. Pese a todo isto, Brantroll non sacou nin o chapeu nin a capa.

A camareira do local era alta e ben formada. Andaría aínda polas vinte primavera, e tiña un aspecto moi desenvolto, non moi común na xente da zona. Volvera da vida na Breogantia para ocuparse da baiuca unha vez morta a súa nai, ao principio do inverno. Moita xente morrera este inverno. O frío, os lobos ou deus sabe qué cousa, tiña rematado coas tres cuartas partes da xente da aldea, que, por outro lado, xa nunca fora moi grande. Achegouse a el, que xa agardaba sentado nunha mesa, xogando cunha moeda —un facho de Breogantia—, e, antes de chegar, o home dixo desde debaixo do chapeu:

—Algo de comer; dáme igual o que sexa, pero para beber só quero auga. —Falou dun xeito mecánico, como se tivese repetido esta frase centos de veces, e xa lle arrepiara ou mesmo lle dera noxo ouvirse a si mesmo.

A rapaza deu a volta antes de chegar e dirixiuse cara á barra de novo, entrou pola porta que daba á pequena cociña e volveu saír ao cabo dun intre. Levaba na man un anaco de pan de borao, un prato con carne asada e castañas e unha xerra pequena con auga. Namentres camiñaba cara á mesa, sorría ao viaxeiro e preguntáballe as típicas cousas para establecer unha charla: «Es de por aquí?», «Vixas só?», «Cara a onde vas?», «Pareces un home de mundo... A que te dedicas?», e todas esas cousas... O home ollouna cun pequeno sorriso na cara, aínda que non dixo nin palabra.

Ao chegar á mesa, a fermosa muller pousou a bandexa diante do home. Entón este falou, mentres facía un sinal coa súa man dereita:

—Agarda, non te vaías...

Entón apartou o prato e o pan da bandexa e verteu toda a auga nela. Agardou un intre até que se calmaron as augas. O estraño home mirou nelas á muller reflectida e, acto seguido, case sen dar tempo a percibilo, colleu o seu bastón, que, como dun xeito máxico, perdeu a curva que tiña na parte superior, e se puxo dereitiño coma un pau, e a cabeza da serpe tornou nun abrir e pechar de ollos na punta dunha lanza, que se foi cravar no estómago da rapaza. Esta caeu cara atrás coa lanza aínda cravada, tirando un par de mesas, mentres miraba ao home coa mirada torva con que miran aqueles que non comprenden nada do que esta a pasar. O home ergueuse e botou para atrás a capa de lobo, e deixou ver dúas curtas espadas de antenas, que sacou da vaíña dun xeito automático e veloz. Deu un paso e dixo con voz alta:

—Meu nome é Brantroll dos Trasancos, veño de Tamarquia e vou cara a Libredón... e por se aínda non sabes ao que me dedico... Cazo escoura coma ti!

O corpo da rapaza comezou a fumar como se estivese ardendo debaixo da roupa, púxose en pé dun chimpio, amosando por fin a súa verdadeira faciana. Era unha da caste dos Fomoriáns, e a súa pel era azul. Dun xeito salvaxe, arrincou a lanza das súas entrañas e ameazou con ela a Brantroll mentres dicía:

—Es pouco espelido se contas con matarme ti só, trasanco. Matei máis homes que ti pelos tes na barba...! —dixo rindo cos dentes apertados, como recordando momentos felices.

De súpeto, a porta do fondo saltou polo ar en achas, como se levase un golpe moi forte. O lume dos fachos tremeu un intre ao entrar do vento e a neve. Aínda que non só foi vento e neve o que entrou alí. Pola porta entrou un xigantesco home de máis de dous metros e medio, de fortes brazos e cabeza de touro. Levaba un garrote tan grande e ancho coma el. Logo que viu a muller azul, lanzou un bramido terríbel e comezou a avanzar...

Brantroll falou:

—Ah..., e non cho dixera, muller. Non, non viaxo só. Este é Amulric. E tamén ten débedas que cobrar da vosa escura caste...»

DO QUE TENDES NAS MANS: QUE É UN XOGO DE ROL?

Todos gustabamos de pequenos de que nos contasen contos. O problema era que eran inamovíbeis, e que o conto que contaban papá e mamá, ou os avós, non variaba: o Leñador sempre salvaba a Carapuchiña do Lobo, a Cincenta facía sempre o mesmo (perder a zoca como unha parva), os Ananos cantaban a mesma canción... E por que o Lobo nunca gañaba ao Leñador? Ou por que o Leñador agardaba a matar o Lobo cando este xa tiña merendado?

Seguro que moitos de vós gustaríades de ter mudado moitas desas historias. Isto é o que vos propomos aquí, poder contar un conto que ninguén saiba como vai rematar, nin sequera o que o conta...!

Un xogo de rol é un pouco iso. Contar un conto tendo os protagonistas diante, e, segundo van ocorrendo os feitos, estes deciden o camiño que hai que seguir.

Para xogar ás *Crónicas de Gáidil* precisades dun Contacontos e varios Protagonistas (polo menos un) que participen da historia.

O Contacontos ten a tarefa de actuar como narrador desta historia, coa limitación de que, ante as diferentes dificultades con que se enfronten os protagonistas, non hai un guión escrito e xa decidido. Serán estes mesmos os que decidan o camiño a seguir. O Contacontos terá entón que continuar contando a historia tendo en conta as decisións tomadas polos protagonistas.

Como en todos os contos, os Protagonistas non son as únicas personaxes. Hai un gran número de Secundarios que axudan ou estorban aos Protagonistas, loitan con eles ou coidan deles. Será o Contacontos quen encarne todos eles, decidindo en cada momento como reaccionan ante as decisións dos Protagonistas, cómo falan, qué fan, o xeito de vestir, ou mesmo calquera singularidade que os faga únicos.

Os Xogadores que actúan como Protagonistas, polo contrario, encargaranse de representar os seus personaxes, decidindo cómo actúan, cómo falan e cales son os seus acenos. Mentres que Contacontos só hai un, haberá tantos Protagonistas como xente queira xogar. Así, se somos cinco amigos, un será o Contacontos e haberá catro Protagonistas.

Cada un destes Protagonistas encarnará o papel dun dos personaxes principais do conto, personaxes que existen nestoutro mundo que é Gáidil, cos seus problemas e as súas teimas, os seus xeitos de entender a vida e de relacionarse con todo o que os arrodea. O Contacontos fará o mesmo, como dixemos antes, aínda que con todas as demais personaxes que poboan ese mundo que non sexan Protagonistas, sexan estes bos, malos ou neutrais. Desde o tendeiro da esquina ao maléfico señor do mal Tuata da Dana.

Deixemos as cousas claras: cando che contaban un conto de neno, o teu pai non se transformaba nun dragón nin a túa nai nun cabaleiro, máis alá da imaxinación. Do mesmo xeito, durante un Conto en Gáidil, todas as accións físicas teñen lugar no maxín, e serán narradas. O único cambio con estes contos de neno será que, en troques de estares na cama, te encontrarás ao redor dunha mesa, cos teus amigos e amigas ao teu carón (e agardamos que non te durmas no medio das grandes aventuras que che quedan por vivir).

Para mostra..., un botón.

Daniel está a preparar unha partida de Gáidil ambientada na terra de Gael-leach. Na mesa están sentados Eduardo, Ánxel e Rosalía, os seus amigos de sempre.



O traballo en equipo é vital. Vive as túas aventuras con amigos

Daniel: «Encontrádevos nas terras ao norte de Artabria, nun anoitecer escuro e bretemoso. Vides camiñando desde Breogantia en dirección á Baiuca do Piñeiral do Lubre. Disque esta baiuca de pedra, que leva sendo propiedade do vello Elis desde os tempos dos avós, ten as mellores lareiras da comarca, pero pouco alumean dun tempo a esta parte, xa que a bisbarra está sumida no medo. Ao cabo dun anaco de camiñar pola senda chea de lama, chegades á vella aínda que sólida baiuca de pedra; dentro escoitades balbordo, de voces a falar. Que facedes?».

Eduardo (que está encarnando un bardo da caste dos Breogantes chamado Aimirguín): «Eu saco a miña gaita e entro tocando na baiuca, a ver se gaño un pataco, que andamos mal de provisións e non me viría mal encher o bandullo».

Rosalía (que leva unha feiticeira libredón chamada Xiana): «Eu vou detrás del e miro ben para as caras da xente, a ver se entre a parroquia está Breixo o Trasanco, que matou ao meu mestre hai moitos invernos».

Anxel (que leva un guerreiro limico chamado Adail): «Eu quito a carapucha e axeito o pelo. Boto cara atrás a capa, para que se vexa ben a miña espada de

antenas, e entro pondo cara de “comigo poucos contos”, andando con paso firme e fahendoso».

Daniel: «Moi ben. A baiuca ten unha estancia rectangular bastante espazosa e ben acondicionada... (notades que vai calor). No fondo podeades ver unha lumieira, arredor da cal se sentan tres vellos. Máis preto hai unhas mesas con tocos de madeira para sentar, nos cales hai en total tres ou catro fregueses que vos miran estrañados.

»Vedes que se respira un aire un pouco melancólico. Hai un corpo tendido por riba dunha mesa, tapado cun peullo. Aimirguin, coa súa gaita, acaba de interromper un velorio en toda regra!!!».

Aimirguin: «Paro de tocar e digo: “Perdón. Perdón, señores, non era a miña intención”. Fago xestos de respecto coas mans e a cabeza».

Daniel: «A xente asente coa cabeza, aínda que non deixan de mirarte medio de esguello».

(Os outros dous): «Nós sentamos nunha mesa, e deixamos que este se desculpe».

Xiana: «Eu bóttolle unha ollada ao pousadeiro, facéndolle un aceno. Estaría ben preguntarlle quen é o finado...».

Daniel: «Á parte de non veres o teu inimigo por ningures, notas que o pousadeiro che fai un xesto e colle un trapo, antes de vir a xunto vosa. Por certo..., Adaíl e Xiana: facede unha tirada de Alerta» [collen dous dados e tíranos].

Xiana (tira, aínda que falla): «Eu nada».

Adaíl (tira os dados e ten éxito): «Ben. Sáeme. Que vexo?».

Daniel: «Ver, non ves nada. Pero escoitas fóra da baiuca moito ruído. Fas algo?».

Adaíl: «Póñoome en pé e miro cara á porta».

Daniel: «Ves que a porta salta en anacos cun grande estrondo. De súpeto, entran tres lobicáns moi grandes de pelaxe negra e dentes ameazantes. Tras deles vén un home de negro que leva un machado enorme, e sinala a unha velliña que hai arrebolada onde a lareira do fondo, e di: [pondo voz de ultratumba] “Atopeite, Isadora. Agora has vir comigo... Ó SÍDH!”. E, mirando cara aos lobos, berra: “Matádeos a todos!!! A TOOOOS!!!”.

»Os da baiuca érguense co medo e recúan. Co espanto, algúns acaban tomando a mesa onde estaba o finado, que cae ao chan. Os lumes das lareiras perden forza e unha escuridade cruel comeza a asolagalo todo... Que facedes?».

Aimirguin: «Eu tírome ao chan detrás dunha mesa».

Xiana: «Eu érgome e comezo a Convocar un feitizo de lume contra os lobos».

Adaíl: «Eu saco a miña espada de antenas e embrazo o escudo. Berro: “Ei Carballeira!!!”, e cargo cara adiante».

Daniel: «Moi ben, moi ben... A ver esas Iniciativas...».

DAS LENDAS QUE VOS CONTA- RON: GÁIDIE

Mira e olla o mundo, meu neto.

Desde aquí podemos ver moito destas terras... Val abaixo están os nosos, os lemos. Se fôsemos cara ás Pradarías de Lir atoparíamos os helenos, de redondos escudos, e, abaixo deles, os lusóns, de tristes cantigas.

Seguindo pola ribeira do Mar coñecerías os cilenos, de grandes barcos, os libredóns, de grandes milagres, os tamarcos, de fortes cabalos, e os nerios, da fin do mundo. Dando volta xa chegaríamos ás terras dos breogantes, de moita fachenda, e á cidade onde vive o Breogán. Logo virían os libuncos, de sangue salgado, os ártabros, de ánima indómita, e os trasancos, sen fogar.

Baixando de novo verías os chairegos en carros velozes, e os lugóns en torres de pedra. Quizais, polo rabo do ollo chegarías a ver os xigantes Piornais nas curotas. E, con moita sorte, non atoparías nin os Lonbagdáir, de cara de xabril, nin os Toisona, de ánima escura.

O PRIMEIRO DOS DE AGORA ERA O DERRADEIRO DOS DE ANTES

Pero se xa cho contei moreas de veces! Queres outra? Vale, pero despois para a cama.

«Na Escuridade da Soidade non había Nada, e na Nada vivía o Derradeiro dos de Antes, que era o Ancían.

»E o Ancían dixo: Fóra a Soidade! Veña a Terra!

»E a Terra emerxeu ao seu redor, e viu que así xa non estaba tan só, pois podía camiñar na procura doutros.

»Pero non había outros, e o Ancían deuse conta de que xa non era o Derradeiro, senón o Primeiro, e a tristura que levaba con el xa non foi tan fonda.

»Logo, das súas mans, xurdiu a Semente do Espírito, que era parte da súa propia alma. E soterrouna na Terra co seu furabolos.

O DRÚ

»E na espera xurdiu o Tempo, que empurra polas cousas, e a Terra cambiou, pero a Semente do Espírito non xermolou. Isto entristeceu moito o Ancían, e da súa tristura saíron as Bágoas que caeron na Terra e alimentaron a Semente. E o Mundo chorou e as Bágoas do Mundo que caían do Ceo tamén a alimentaron, e a Auga anegou moitas partes do Mundo, formando o Mar que agora coida Lir o Mariño.

»E a Semente xermolou, e asomou por riba da Terra.

»Pero non era dabondo, e o Ancían enrabíou, e na súa carraxe a súa face estalou en chamas e, elevándose aos Ceos, o Ancían ardeu e ardeu... e o seu Lume quentou a Terra e os Mares, e Iluminounos e Aloumiñounos.

»E a Semente amosou o Talo e as Follas, e o Ancían alérouse. E chamoulle Drú.

»Pero viu logo o Ancían que Grandes Pedras e Altas Rochas impedían que o Drú medrase, e maldiciunas, e berroules que nas curotas non chegaría nin a Súa Luz nin a Súa Calor. E estas, avergoñadas, xuntáronse a milleiros e a Terra mudou de aspecto, pois xurdiron outeiros, montes e montañas; e o Ancían chamou as Deusas das Augas e estas baixaron do Ceo. E saltaban das nubes ás montañas e, nos cumios, mudaban en auga pura que baixaba polas abas abaixo na procura das súas Irmás ou do seu Pai, Lir. E por iso os ríos fan viaxes tan longas.

»E o Ancían soprou un Vento no Drú para limpalo de Pedras e Malas Herbas, e o Drú medrou alto e rexo grazas á Luz e á Calor, á Terra, ás Augas e aos Ventos.

O DRŪ ARDE

»Foi entón cando, ao ver o seu pequeno, o Ancián chorou de ledicia. E o Drú, ao ver o seu Pai, tamén chorou.

»E ambos os dous xuntáronse nunha aperta de fraternidade. Pero o Drú era unha árbore, e o Ancián era o Sol. E o Drú ardeu, e perdeu Tres Pólas.

»E as Tres Pólas caeron cada unha nun lugar: unha caeu ardendo na Terra, e dela naceron todos os animais que alí camiñan. Outra ardeu no Ceo, e dela naceron todos os animais que alí voan. E a última caeu no Mar, e dela naceron todos os animais que alí nadan.

»E o Drú descendeu e apagouse, pero as marcas do Lume do seu Pai sempre o acompañaron, mais non como lembranza de Odio, senón como lembranza de Amor. Por iso doe tanto marchar da beira dun pai.

O HOME CARBALLO CAMIÑA

»E, co tempo, o Drú camiñou con pés propios. E foi así como visitou cada bosque, pradaria, monte, praia, val e braña da Terra..., e sentiuse moi só. Foi entón cando comezou a preparar unhas sementes especiais á súa imaxe e semellanza. E o Ancián axudoulle a que xermolasen, e así naceron as Árbores e Plantas todas, as da Terra e as do Mar. E estas serviron de Fogar, Alimento e Acubillo para todos os animais, os seus Fillos.

»Pero o Ancián recordou unha lembranza de tempos dos que ninguén pode lembrar xa, agás el. E díxolle ao Drú que antes de ser Ancián foi Mozo, e que neses tempos había Criaturas que andaban e falaban con outras linguas distintas ás do Vento e as Follas. E o Drú preparou dúas sementes novas, pois sabía que ía precisar axuda. E desas sementes naceron os Mouros Ananos

«Logo, das súas mans, xurdiu a Semente do Espírito, que era parte da súa propia alma. E soterrouna na Terra co seu furabolos»

das montañas
e os Elfos
das fragas.
E, mentres os
Ananos preparaban os
montes, vales e outeiros, os
Elfos coidaron das fragas, das brañas
e das pradarias.

»Despois, o Drú creou moitas sementes, as Sementes da Xente, todas distintas, para poboa todos os recunchos do Mundo.

AS SEMENTES PERDIDAS

»Porén, alguén se remexía no Profundo. O Ancián foi o Último, pero non o Derradeiro. Ou quizais a Escuridade non contaba, pois en realidade non era ninguén e, se non era ninguén, alguén era.



»A Deusa do Sidh, a Raíña da Escuridade, a Dana, sabía dos plans do Drú. Co Poder perdido, xa que fora derrotada na Idade Anterior, arrastrábase tras as pegadas do Drú co fin de lle roubar as Sementes da Xente.

»Mais só conseguiu o seu obxectivo en parte, xa que a Ollada do Ancián mancaba a súa pel, e, despois de desenterrar algunhas das Sementes, volveu ao abeiro da Escuridade en covas soterradas descoñecidas mesmo para os Mouros Ananos.

»E alí criou as sementes entre terra seca e augas venenosas.

AS SEMENTES DA XENTE XERMOLAN

»Coa axuda do Tempo e os coidados do Drú, as Sementes xermolaron. Cada unha nun lugar propio; un lugar axeitado para cada Semente.

»E destas Sementes saíron todas as Razas como as coñecemos, chamadas as Razas da Luz, e entre elas estaban os Mariños, os Fir Bolg, os Saefes...

»Pero na Escuridade, a Dana tamén obtivo as súas Razas, que nós chamamos Razas do Sidh ou, simplemente, os Sidhe. Entre eles cóntanse os Tuata da Dana, os Fomoríans, os Trasnos, os Vampiros...

»Ao ver que todas as Razas tiñan algo, pero lles faltaba algo, o Drú preparou dúas Razas novas que contivesen todas as vantaxes das demais. Destas dúas últimas sementes saíron os Homes e as Mulleres.

»O Drú deuse conta de que, por erro ou por despiste, ningunha das dúas Razas podía ter fillos de por si; pero se se xuntaban, os Homes eran como os sementadores e as Mulleres eran como a Terra. Así, mesturáronse as dúas Razas e obtiveron o nome de Guéghal.

VICTOR RIVERO

»Co paso do Tempo, o noso pai, o Home Carballo Drú, retirouse a descansar... A onde? Ninguén o sabe, mais disque repousa sentado nunha fraga sagrada, vixiado por pequenos homiños que o coidan e o protexen de todo mal.

»Durante moitos, moitos anos, as Razas conviviron xuntas... pero nin os mellores irmáns aturan sen rifar algunha vez, e por iso discutimos entre nós.

»Disque houbo unha gran batalla entre todas as Razas da Luz para repartir o Mundo. E gañamos nós, os Guéghel. E por iso somos nós os que poboaos toda a Terra, e son os demais os que poboa covas escuras, montes pedrosos e mares picados.

O NOSO DESTINO

»Non teñas dúbida: está no noso destino acabar cos nosos Irmáns Escuros polas penalidades que nos fixeron pasar, e prevalecer entre todas as Razas da Luz, pois somos os Elixidos do Drú e do noso Avó o Ancián, que non é outro que Lugh o Vello.»

E cando medres, fillo da miña filla, para ti serán Espada, Coiraza, Lanza e, sobre todo, Coroa, para defender o teu castro dos nosos inimigos e saber coidar da túa xente como o Drú coidou das súas sementes...

... E o neno, entre soños de inmensa ledicia, durmiu.

DE CÓMO XOGAR

Ímposvos pedir un favor: lembre por un momento a vosa nenez. Védevos de novo xogando a, qué sei eu, «polis e cacos», «mouros e cristiáns», ás «quedas», ás agachadas, á buxaina (ou peón), a «o que dixo meu Rei» ou «arriba Facun», á «cadea», á estornela... Todos eles eran grandes xogos por moitas e diversas razóns. Unha pode ser porque eran divertidos e xogando pasaba o tempo voando. Outra pode ser porque tiñan unhas sinxelas directrices ou regras que todos sabíamos e que había que cumprir: se o que pandaba che tocaba, ti «quedabas»; se eras «caco» non corrías detrás dos «polis», senón ao contrario; se a túa buxaina (por moita armadura de chinchetas que levase) quedaba dentro do círculo, alí estaría até que alguén a mandase fóra dun golpe ou que alguén a partise en dous.

As regras eran moitas veces tácitas, todos as sabíamos por boca doutros, non por ler ningún manual. Pero sabíámolas. Vaia se as sabíamos.

REGRAS

Para *As Crónicas de Gáidil* tentamos xerar un sistema de regras sinxelo, moi rudimentario, aínda que fose moi pouco realista. Iso non importa neste xogo: xa hai moitos xogos de rol realistas por aí.

Este sistema é óptimo para principiantes que non se queiran enlevar con táboas e máis; e óptimo para os veteranos (eses da vella garda) fartos moitas veces de tanta tirada de dados e que queren dar un paso alén nesta afección, e descubrirse como hai anos, cando comezaban nisto, sendo realmente un heroe nun mundo diferente.

Para *As Crónicas de Gáidil* precisas follas, algo para escribir e borrar datos e un par de dados de seis caras, deses cos que levas xogando toda a vida. Iso e uns colegas para xogar, claro. Para simplificar, chamaremos a estes dados «d6»; así, cando che digamos «tira 2d6» o que tes que facer é tirar dous dados de seis caras e sumar os resultados. O mesmo se vos dicimos «tira 3d6», «tira 8d6» ou «tira 10d6».

Se vos pedimos tirar 1d3, o único que tendes que facer é tirar 1d6 e dividir o resultado entre 2 redondeando cara arriba. Así, un resultado de 1 ou 2 sería un 1; 3 ou 4 sería un 2; e 5 ou 6 sería un 3. No caso de vos pedir unha tirada de, por exemplo, 2d6 + 1, o que teríades que facer é tirar 2 dados de 6 caras, sumar o resultado, e a este engadirle 1.

O BÁSICO

O sistema de xogo baséase en tiradas de 2d6, tentando obter un resultado que, sumado a unha Característica, Habilidade ou Habelencia, sexa igual ou maior a unha dificultade imposta polo Contacontos.

Así, se Xan do Ermo tentase erguer un pesado penedo co seu Corpo +3, e a dificultade para facelo fose 10, tería que obter cos dados un resultado de 7 ou máis para ter éxito.

ACCIÓNS

O tempo de xogo divídese abstractamente en «Quendas». Podemos dicir que cada quenda ten unha duración moi variada (de segundos a días). En cada quenda, por regra xeral, un Protagonista pode levar a cabo unha «acción»: sacar a espada, entrar no castro, pór unha frecha no arco, ir dacabalo até Breogantia, establecer conversa cun Secundario, cruzar o Mar dos Monstros..., infinitas cousas. O Contacontos pode aumentar ou diminuír o tamaño das quendas ao seu gusto en cada momento. Ademais, hai que usar un pouco o sentido común á hora de medir o tempo: pórse unha armadura de placas e sacar a espada son dúas accións; obviamente, a primeira pode levarnos varios minutos, mentres que a outra case nin dura segundos. Con isto que-remos dicir que eu podo estar realizando unha acción e ti entrementes podes realizar catro ou cinco que leven menos tempo. Por favor, sede xuizosos durante as partidas.

TIPOS DE ACCIÓNS, TIPOS DE TIRADAS

Existen diferentes maneiras de levar a cabo unha acción. Nós simplificámolo en catro grandes tipos de accións:

1. ACCIÓN AUTOMÁTICA. *Fento o libunco escoitou o canto do galo dunha granxa non moi afastada e espertou. Sen saber moi ben o que facía de novo en libunca, de onde fora expulsado había anos, ergueuse pesadamente, espreguizándose. Puxo a armadura de coiro e cinxiu a súa espada de antenas ao cinto. Recollendo os seus vultos coas provisións, comezou a camiñar cara aos campos de batalla do Castro d'Outeiro, pois tal era o seu fado.*

Unha Acción Automática é unha que non precisa de ningún tipo de tirada de dados para ser un éxito. Cousas como vestirse, durmir, comer, abrir unha porta sen pechadura ou camiñar se nada nolo impide son cousas que non requiren un esforzo e podemos facer sen dificultade.

2. ACCIÓN SIMPLE. *O soldado da entrada de Tebraria colocouse fronte a Ainvar e fixo un xesto para que se detivese. Ainvar era libunco, e o seu aspecto era libunco; pero era preciso entrar na cidade, así que pensou un intre as palabras precisas e encarou o mirmidón.*

As Accións Simples son as máis comúns ao longo dunha partida. O seu funcionamento é doado: tómase a Habilidade necesaria, tíranse **2d6** e o Contacontos aplica modificadores positivos ou negativos, dependendo da situación (é doado nadar, pero cando a corrente vai en contra e temos fanecas bravas ás costas a cousa cambia). O resultado total ten que ser igual ou superior á dificultade imposta polo Contacontos. As Dificultades básicas son as seguintes:

Sinxelo	4
Doado	6
Normal	9
Complicado	12
Difícil	15
Imposíbel	19

Por exemplo: *Ainvar, un libunco, precisa entrar en Tebraria, unha cidade inimiga. Para entrar debe convencer o garda de que non é libunco, senón un mercador lonbagdáir tan só de paso. Ten unha Habilidade de Falabrarato +2. O Contacontos decide que ten unha Dificultade de 10, xa que o garda lle viu a espada de antenas, e sospeita. O xogador que leva a Ainvar tira 2d6 e obtén un 10. Sumemos: (Habilidade) 2 + (Tirada 2d6) 10 = 12.*

A Acción ten éxito, xa que o número obtido é igual ou maior que a Dificultade.

3. ACCIÓN ENFRONTADA. *«Mira isto e chora», dixo Melkias «comendo» tres bólas do taboleiro de carballo. Colleu as bólas na man, mais, cando se dispuña a recoller as moedas apostadas, Brandán agarroulla e dixo nun murmurio: «Máis amodo, rapaz»; o milesio «comeu» todas as bólas restantes nun único movemento xenial.*

As Accións Enfrontadas prodúcense cando dúas personaxes deben decidir cal vencerá nunha competición man a man. Cousas coma un pulso, sosteille a mirada a outro, demostrar maiores coñecementos sobre dalgún tema ou gañar unha carreira de cabalos son exemplos de accións enfrontadas. O xeito de calculalo todo é igual que unha tirada simple, coa salvidade de que non hai dificultade que superar: a quen hai que superar é ao rival (ou rivais). As tiradas prodúcense do xeito habitual, e quen obteña un resultado **maior** vence. No caso de empate, se é posíbel empatarase (todos o fan igual de ben). Se non é posíbel farase de novo unha tirada de desempate.

Por exemplo: *Melkias e Brandán están xogando ás bólas nunha fonda dunha vila cos-teira da Tamarquia. Melkias ten unha Habilidade de xogo de 3, e Brandán de 4. Brandán estivo onte de noite de lerio e hoxe ten unha resaca de cabalo, así que o Contacontos lle impón unha penalización de -1. Melkias tira 2d6 e saca un 8, e calcula (3 + 8 = 11); Brandán tira 2d6 e saca un 11, e calcula (4 - 1 + 11 = 14). Brandán gaña esta man.*

4. ACCIÓN DE PERSISTENCIA. *Ulin o Fomorián entrou na estancia, que estaba colmada de papiros e mapas de todos os tamaños e formas. Pero buscaba feitos. Feitos que poderían comprometer o futuro de toda a súa Raza.*

Unha Acción de Persistencia prodúcese cando o Contacontos adxudica unha Dificultade a unha acción e o xogador decide dividir esa Dificultade para poder realizala en varias quendas. En caso de non superar unha das divisións, poderase repetir a tirada para esa división unha vez. Se se falla de novo, a acción pérdese e hai que comezar de novo.

Por exemplo: *Ulin entra na biblioteca dun escuro feiticeiro que posúe varios libros de inmenso poder. Está buscando un especificamente, xa que trata sobre os Fomoriáns. O Contacontos decide que, como hai moita desorde, vai a ter que facer unha tirada de Atención cunha Dificultade de 30. O xogador de Ulin decide dividir a Dificultade en tres tiradas de Dificultade 10, 10 e 10 (que sumado dá 30). O Contacontos decide que cada quenda equivalerá a 15 minutos; así, a busca levaralle en total uns 45 minutos de tempo de xogo.*

Outro exemplo: *Haith Mól, un aimirguino, está explorando unhas covas cando o teito do túnel polo cal anda comeza a caer. O Contacontos decide que vai ser difícil que fuxa de aí nunha soa quenda, así que impón unha dificultade de 25. En segredo, o Contacontos decide que o corredor caerá en 4 quendas.*

Mentres, Haith decide dividir a Dificultade en tres tiradas de dificultade 10, 8 e 7. Se falla unha das tiradas aínda poderá realizar a acción en 4 quendas, pero se falla dúas veces... Ai, meu pobre.

NOTA: A decisión do que é ou non é unha tirada de Persistencia sempre recae sobre o Contacontos.

5. ACCIÓNS COS DADOS DE ÁNIMA. *Amúlríc o Tourishome cargou de fronte. Cun tremendo golpe co seu Pau Cerimonial mandou o primeiro Toisona voando polo aire. Logo saltou por riba da mesa, agarrou o mapa do Aranguelo e saíu da Baiuca do Salgueiro Falador deixando o druída Laido Cernepodre coa boca aberta.*

Os Dados de Ánima representan a capacidade de acción que un Protagonista ou Secundario ten para reaccionar durante un asalto. A máis Dados, máis cousas podemos facer.

Con cada Dado podemos facer unha pequena acción. Cousas como saltar por riba dun valado, berrar algo importante (como un «Atácanos!» antes de ser emboscados), recoller unha arma do chan ou quitala da vaiña. Sempre, claro está, podemos sumar Dados para facer mellor as accións que precisemos. Por exemplo, se temos 4 dados de Loita, poderemos aplicar 2 para Atacar a un inimigo e 2 para Defendernos del.

Os Dados de Ánima serven para dúas accións principais: O Combate e a Maxia. Por iso están divididos en Dados de Loita e Dados de Arcano. Os dun lado non se mesturan cos do outro; así, cos de Loita non poderemos facer maxia, e os de Arcano só valerían para apartarse dun combate, nunca para atacar.

Cómpre sinalar que, en situacións de tensión, como son o Combate e a Maxia, toda tirada allea aos Dados de Ánima sobra; é dicir, que se tivéssemos que saltar un balado en pleno Combate, poderíamos descontar 1 dado de Loita para esa acción, que se levaría a cabo tirando Pinchacarneiros +1d6. Sempre podemos engadir máis dados, como xa se dixo, pero iso privaríanos dos mesmos para outras accións. Dependendo da túa elección farás unhas cousas ou outras.

Exemplo: *Amúlríc colouse na Baiuca do Salgueiro Falador para roubarlle a Laido, o druída traidor, un importante mapa. Amúlríc ten 6 dados de Loita, e na súa entrada adxudicou 3 para Atacar un soldado de Laido (a acción sáelle ben e vénce), usa 1 dado para saltar por riba dunha mesa e achegarse ao aterrado Laido (tira Pinchacarneiros +1d6 e ten éxito), usa 1 para coller o mapa (o Contacontos decide que non ten que tirar, posto que o mapa está enriba da mesa) e o dado que lle queda úsao para saír por pés (ou por pezuños no seu caso).*

RESULTADOS ESPECIAIS

Haberá veces que, debido á nosa sorte cos dados, o resultado dunha acción sexa especialmente bo ou especialmente desastroso. Primeiro, antes de nada, debemos distinguir entre o que ocorre cos dados e o que ocorre cos resultados totais.

RESULTADOS COS DADOS

♦ **TODOS SEISES.** Se nunha tirada de dados calquera (salvo nas de **Dano**) obtemos o resultado «6» en **todos** os dados que tiramos, teremos dereito a tirar de novo o



Peor que morrer en batalla é vivir coma escravo da Dana

mesmo número de dados e sumar o novo resultado ao anterior. En caso de obter de novo todo seises, repetiremos a operación «ad nauseam».

Exemplo: Xeido o Cileno está a cantar pola carballeira abaixo. Ten en Cantar un +3. Tira 2d6 e saca un 12, é dicir, dobre 6; repite e saca un 5. Deste xeito, a tirada total será de $12 + 5 + 3 = 20$. As árbores e os paxaros achéganse para escoitar tan fermoso canto.

♦ TODO UNS

Se nunha tirada de dados calquera (salvo nas obtidas tras un «todo seises», e nas de **Iniciativa, Dano e Mellora**) obtemos o resultado «1» en **todos** os dados, a acción será un Fallo automático e producirase unha **Trapallada** (ver abaixo).

RESULTADOS DAS TIRADAS TOTAIS

♦ **CRÍTICO.** Prodúcese Crítico cando o **resultado total** dunha tirada (cando está todo sumado) é o **dobre** ou máis da **Dificultade**. Se así ocorre, a acción saírá o mellor posíbel ou, en caso de Combate, a Arma fará dobre Dano.

Exemplo: Arnán, un Cazador do Sidhe, está a perseguir a un feiticeiro toisona polos montes do Sur. Arnán ten en Rastrexo un +4, e a dificultade é 10. Digamos que Arnán obtén un 12 cos dados (é dicir, dobre 6) co cal repite tirada; na repetición obtén un total de 4. A tirada foi (en total) un 4 (Habilidade), un 12 (da primeira Tirada) e un 4 (da segunda Tirada), o que dá 20. Como 20 é o dobre de 10, temos un Crítico. Así, o Contacontos decide que non só dá alcance á súa presa, senón que o adianta e poderá emboscalo sen dificultade.

♦ **TRAPALLADA.** A Trapallada sucede cando nunha tirada de dados obteñamos tan só **uns**. A acción sairá o peor posíbel en caso de Trapallada: o que fagamos será, literalmente, unha trapallada.

Así, pode ocorrer que as armas rompan, que o noso discurso deprima a xente en troques de animala ou que atopemos pistas falsas.

Exemplo: *Lizgairo o Chairego é un experto arqueiro, que ten en Arco Longo +7. Nun combate ten que impactar contra un inimigo e ten 4 dados para o Ataques. Tira e saca un catro, é dicir, catro uns. O Contacontos decide que a corda do seu arco parte e lle corta a meixela.*

DE COMO VIVEN OS FILLOS DOS GUÉGHEL

CULTURA DOS GUÉGHEL

SOCIEDADE. O sistema social dos Guégghel baséase principalmente no respecto mutuo e en saber cada un onde está a súa ocupación.

Basicamente, cada castro ten un Rei. Ás veces un só Rei pode gobernar varios castros. O título normalmente é herdado, aínda que nalgúns castros usan un sistema de ordalías, nas cales o vencedor asume o título.

Por debaixo dos reis están os nobres, que veñen sendo xentes con certa consideración social por actos realizados no pasado polos seus devanceiros, ou por eles mesmos. Non teñen ningún tipo de superioridade sobre os que non son nobres. A principal diferenza é que teñen mellores armas e van á guerra máis a miúdo e, por isto, gozan da confianza do rei, que os exime de traballos artesanais ou agrarios. Dentro deste grupo tamén están os magos e os sacerdotes, que acotío actúan como conselleiros de nobres e reis.

Logo están os artesáns e os campesiños, que traballan a prol da comunidade preparando ferramentas e alimentos. En casos de extrema necesidade ou voluntariedade pódeseles esixir que acudan á chamada da guerra, pero o normal é que non sexa preciso.

Totalmente fóra do sistema e moi por riba del temos os druídas. Os druídas

interactúan cos castros como conselleiros, e cada castro conta cun «druída local» que se encarga dos ritos e as leis.

Por outro lado temos os



bruxos e os feiticeiros. Sábense vítimas do ostracismo e do medo da xente. Os máis versados na etiqueta poden chegar a ser Magos da corte, mais o normal é que non poidan aguantar estar entre xentes menores e incultas e prefiran a soidade dunha torre de mago.

Nun plano diferente están os aventureiros. Son xente que pode pertencer a calquera estrato social pero que sente a chamada da gloria e a aventura. Adoitan se xuntar en irmandades con regras propias de admisión e actuación, e cometidos variados (hainas que se dedican a acumular riquezas, outras a loitar contra o Sidh, outras a defender unha zona ou un ideal en particular, etc.).

RELIXION. Os Guéghel son xentes moi relixiosas. Cren nos deuses dun xeito total por unha sinxela razón: porque nun momento da historia conviviron con eles. Ou doutro xeito: todos os deuses de Gáidil foron xente que chegou a un estado de divindade.

– **O Ancián, Lugh:** Lugh é o nome que recibe o Avó de Todas as Criaturas. Lugh foi o Derradeiro Vivo do Mundo Anterior e, como tal, tivo a obriga de ser o Primeiro neste e plantar unha nova Semente do Espírito. El foi o que creou o Drú e por iso é o máis grande dos Deuses. Represéntano como un vello que dá luz e calor ao Mundo, e tamén como un fermoso mozo armado cunha lanza.

– **O Drú:** é o Home Carballo, o primeiro nacido deste Mundo e creador das Sementes que deron lugar a todas as Razas. É moi venerado, sobre todo polos druídas.

– **Ogmios (ou Oghma):** Señor da Ciencia e da Elocuencia.

Dise del que é xigantesco e leva moitos homes encadeados polas orellas, por unha cadea dourada que colle coa



boca. É o deus a quen se lle piden beizóns para os amigos e maldicións para os inimigos. É o inventor da escritura secreta dos druídas, «o Oghámico».

– **Dagda:** é o deus que dá e quita a vida. Deus da Resurrección e da Reencarnación, moi venerado por parteiras e por mulleres encinta.

– **Lir:** é o deus dos Mares, o Granxeiro das Ondas, que coída os peixes como se gando fosen. Ao Inmenso Mar do Solpor tamén se lle chama As Pradarías de Lir.

– **Cernunnos, o Hastado:** deus da Natureza. Señor das bestas da terra. Señor da fertilidade, a saúde e das fragas. Os druídas que veneran a Cernunnos son chamados os Oisín (en singular, Osián), e disque son quen de mudar en seres da natureza (cervos normalmente) e coídan as fragas e montes.

– **Goibniu:** deus dos ferreiros, que traballa o metal no sol.

– **Morrigan, a Dona Terríbel:** deusa da guerra. É adorada especialmente polos fianna e todos aqueles que son guerreiros profesionais. Esta deusa dálle unha visión de honor e sacrificio á guerra, non unha visión negativa. É a deusa do valor. Aparece na forma dunha bela guerreira ataviada para a batalla ou ben na forma dun corvo negro moi grande. Tamén se pode converter en calquera animal espantoso (serpes, lobos, etc.).

– **Belenos:** deus curandeiro e capaz de dar oráculo e visións.

– **Taranis:** deus do lóstrego, o trono e dos espazos celestes.

• **OS DRUIDAS.** A palabra *drú* significa carballo. Druída quere dicir: *aquel que coñece o carballo*. Os druídas representan entre os homes de Gáidil o coñecemento e o respecto pola Natureza. As relixións, e os cultos, así como os ritos a cada deus, organízanse segundo as necesidades de cada pobo en cada momento. Nun castro nerio, por exemplo, poden estar adorando a Taranis, xa que desde sempre houbo moitas tormentas na zona. Ademais, un lóstrego partiu un carballo que levaba alí desde os tempos do pai do meu avó: así que a principal preocupación é calmar o deus dalgún xeito. Pois talvez nese pobo o druída prepara algún tipo de sacrificio ritual. E este ritual pode ser totalmente distinto ao que se lle está ofrecendo ao Drú a trinta quilómetros de alí nun castro co mesmo problema de lóstregos partindo carballos. Así, hai un deus para cada problema, pero un mesmo problema pode ser resolto por varios deuses. Por isto, os Guéghel carecen dunha relixión verdadeiramente organizada.

O coñecemento relixioso é atesourado sobre todo polo druída e os sacerdotes. O pobo, descoñecedor da escritura, debe confiar no que saben os druídas e sacerdotes, e na tradición oral dos seus maiores.

Os Druídas manteñen un complexo calendario de días especiais. Estes días serven para situar o momento axeitado para as colleitas, para os casamentos ou para as sinaturas de paz entre castros.

Pero non todos os druídas son druídas. Dependendo da súa experiencia no asunto, van cambiando de labores a que se dedican. Algúns destes estadios polos cales pasan son, por orde:

– **Amdaurs:** Túnica Amarela. Aprendiz de druída. Axudan aos que xa saben, case sempre facendo o traballo máis duro.

– **Bardos:** Túnica Azul. Encargados de amenizar as festas e as celebracións, recitando e cantando en prosa ou en verso as fazañas de heroes e reis. É tal o respecto que lles teñen, que non precisan usar armas para atravesar o territorio de varios clans.

– **Sabios:** Túnicas Vermellas. Encárganse de compilar o coñecemento e transmitilo ao pobo. Practican a profecía, e estudan filosofía, astronomía, medicina.

– **Druídas:** Túnica Branca. Profesan culto aos antepasados e son portadores da sabedoría ancestral. É o derradeiro estadio.

O paso dos anos non se ten tan en conta como hoxe en día. Simplemente hai anos de especial transcendencia que por iso son lembrados. Pero, ollo, non hai unha cronoloxía establecida. Todos os feitos do pasado son do pasado.

Nos días de mercado pódese ver de todo: fianna, Mouros, mercadores e nobres

Así, se algo ocorreu hai tres invernos, pois dise que ocorreu hai tres invernos. Ás veces dise que algo ocorreu «no décimo ano de reinado do rei Comosechame». E isto é o máximo expoñente en canto a posíbeis cronoloxías.

As datas máis importantes do ano solar son:

– **Imbóic:** simboliza a Fertilidade e a próxima chegada do tempo da primavera. Os Guéghel retoman as actividades gandeiras, sementan de novo os campos e realizan cerimonias de purificación. É esta a festividade máis importante en Breogantia.

– **Beltáin:** é a festa oposta ao Samaín, e celébrase no comezo da primavera. É unha homenaxe ao deus Belenos, o deus protector dos fogares e curador das enfermidades, en agradecemento por protexer os fogares durante o inverno. Simboliza o momento en que Belenos casa coa deusa Terra. Con motivo desta cerimonia, e xusto despois dela, comeza unha tempada chamada o «Ciánn». Nese período pódense formar parellas de mozos, que estarán unidas, como máximo, até o seguinte Beltáin, aínda que poden romper en calquera intre. Pode que haxa problemas, como en toda parella, pero normalmente son resoltos grazas á experiencia dos maiores ou ao bo xuízo. Se a parella se entende ben e segue namorada, pode casar no Beltáin seguinte.

– **Lugnasad:** é a «Asemblea de Lugh». É a festa do verán, na cal se realizan cerimonias de protección e bendición para a tempada de colleita. É a festa grande dos Guéghel, con romarías e bailes por toda Gáidil, pois Lugh é o Avó de Todos. Despois desta festa comeza xa a empeorar o tempo, e acaba o ano solar.

– **Samaín:** marca a fin de ano. Para os Guéghel é a Noite da Longa Vixilia. Moito tempo atrás, os Fomoriáns e outros Seres do Sidh atacaron as Terras de Gáidil por medio dun poderoso feito da Dana, que durmiu a Lugh durante moito tempo. Incluso hoxe en día se senten os efectos, e a noite de Samaín ten unha duración dun día completo; é dicir, anoitece e xa non hai amencer até dúas mañás despois. Esta noite aprovéitana os Sidhe para lanzar ataques contra as Razas da Luz.

É típico desta noite cortar as cabezas dos inimigos e colocalas nos muros dos castros con candeas dentro, para amedoañar posíbeis invasores.

A VIDA DUN GUÉGHEL

NACEMENTO. Os Guéghel, como seres que proveñen de dúas razas, nacen pola unión dun Home e unha Muller. A Muller xesta a semente do Home durante nove lúas (ás veces hai problemas, e a semente pérdese ou xermola antes). Tras este tempo, ás veces coa axuda dun druída ou dun amdaur, ou calquera con coñecementos sobre partos (menciñeiros ou parteiras), nace un Guéghal novo, ou varios, dependendo da forza da semente do Home e da riqueza da Terra da Muller.

As parellas de Guéghel pretenden ter sempre un número elevado de fillos e fillas, xa que moitos morren nos crus invernos e outros de enfermidades antes de chegaren a adultos. Os que chegan poderán axudar a comunidade, tanto traballando como defendendo e mellorando o castro. Por iso, cantos máis cheguen, mellor.

Un nacemento sempre é algo bo, pois os Guéghel pensan que as almas volven ao mundo pasando de corpo en corpo; así que un nacemento pode significar o regreso dun ser querido. Se hai un druída presente (por regra xeral, un Sabio) asignará un Vencello dependendo do día e do momento do nacemento. Dependendo do Vencello, o pai ou a nai debe conseguir algo referente a tal Vencello; é dicir, se é carballo, conseguirá unhas landras para pór no berce; se é lobo, unha pel de lobo para cubri-lo do frío, etc.

Se o druída percibe que o recém nacido porta a alma dalgún antepasado, comunícallo aos parentes para que este leve o nome de tal antepasado, aínda que esta fora muller ou home. Este será o seu nome de nenez.

Tamén se pode dar o caso de que o druída perciba a alma dun Milesio no acabado de nacer (algo estraño), ou incluso almas doutros seres tales como os Fomoriáns (algo aínda moitísimo máis estraño). Isto pode dar lugar a situación de respecto ou desprezo por parte dos familiares e veciños.

Unha vez nacido, o neno debe ser lavado con augas do río máis próximo e, en honor ao Drú, plántase unha árbore na Fraga Cerimonial da aldea, lugar onde se levarán plantando árbores desde a fundación desta por cada novo nacido.

MEORANDO. Os primeiros invernos son os duros. E tanta dureza converte cada inverno en importante; por isto, a idade dos Guéghel mídese en invernos sobrevividos. Os druídas presentes no castro encárganse da educación básica dos rapaces. Esta educación baséase en contos con sentenza, na vida nas fragas, nos animais con que convivimos, no respecto por todo isto, na vida no castro, no noso lugar no mundo, nas lendas da Caste, nos nosos amigos e inimigos alén do castro, en inspirar e potenciar talentos para unha profesión futura e, en definitiva, en continuar co xeito de vida establecido, perpetuar as tradicións e preparar para a vida. Cómpre sinalar que esta educación non só depende dos druídas: os pais, veciños, amigos..., todos educan dun xeito ou doutro os rapaces diariamente con xestos, exemplos, rifando e mesmo traballando.

Ademais do tempo investido co druída, son os nenos os que de xeito xeral se ocupan de ir co gando, vixiar os campos espantando os paxaros, pescando pequenas pezas de ribeira, ou mesmo levando avisos e mensaxes dentro do propio castro.

Durante esta etapa non se fai ningún tipo de distinción entre nenos e nenas.

Os xogos de nenez son tan variados como divertidos; entre eles están a estornela, a ra, a chave, as lombas, as tabas... Moitos destes xogos non son máis que preparacións para a vida adulta. Por exemplo, alguén bo coa estornela poderá ser un bo espadachín.

Nalgúns casos, a familia non pode coidar axeitadamente os cativos, e teñen que enviarlos a outros lugares, outros castros onde un tío ou un avó pode coidalos mellor durante a nenez. Chegando á idade adulta, o Guéghal tomará a decisión de quedar nun sitio ou noutro.

CHEGADA Á IDADE ADULTA. A idade adulta comeza de xeito distinto dun Guéghal a outro. O normal é que a madurez chegue no momento en que se sexa competente na profesión escollida. É dicir: es adulto no momento en que poidas vivir por ti mesmo e sexas útil á comunidade. Pódese dicir que hai xente que nunca é considerada adulta, xa que nunca é válida para cumprir co seu lugar no mundo, e por iso son por sempre tratados coma nenos.

O máis corrente é que o Guéghal chegue a adulto sobrevivindo entre 16 e 20 invernos. Para os campesiños e os artesáns a chegada á idade adulta non é máis que o recoñecemento dos maiores para poder chegar a formar unha parella.

Mais para os que escollen, por exemplo, o camiño das armas, ese recoñecemento é moito máis duro de conseguir. Un guerreiro Guéghal debe pasar por moitas probas denantes ser considerado un adulto. Nalgúns castros, incluso, obrigan o futuro guerreiro a pasar un ano completo nun castro rival, para demostrar a súa capacidade para sobrevivir. Estes castros rivais teñen acordos deste estilo, e tratan con desprezo os aspirantes, até que demostran ser dignos guerreiros e son devoltos aos seus fogares.

Até que o Guéghal é recoñecido como adulto polos maiores da súa aldea (normalmente os pais e o druída local, aínda que no caso dos guerreiros pode ter moito que dicir o líder das tropas, ou no caso dos feiticeiros o mago que os instrúe), non pode casar nin ter choupana propia.

CIÁNN E CASAMENTO. Chegada a festa de Beltáin, o Guéghal adulto pode escoller parella; para isto ten un ano lunar completo: o chamado mes de Ciánn. Por regra xeral, son as mulleres as que escollen, e os homes os que aceptan. De xeito formal, a parella pode convivir durante un ano solar como se fosen matrimonio, sempre de xeito voluntario e co visto e prace do druída local. Estas parellas non son consideradas totalmente matrimonio, e non será até o seguinte Beltáin cando poderán facer formal e efectiva a súa unión. Neste momento é cando se pagan dotes, patrimonios e demais asuntos legais que non son máis que axudas para que a parella comece a vida en común. O pai da rapaza pon un dote en terras e bestas, mentres que o pai do rapaz o pon en armas e útiles de traballo. Ademais, o pai da rapaza impón un dote especial para o casamento, que pode ser en cabezas de machado, gando, gran ou bens funxíbeis en xeral. Este pagamento debe ser cumprido pola familia do rapaz, aínda que tamén polo propio pai da rapaza; é dicir, que se eu pido 20 cabalos pola miña filla ao meu consogro, tamén eu debo dar 20 cabalos á miña filla para o matrimonio. Todo isto está perfectamente supervisado polos druídas e os xefes das aldeas, para evitar lerías. Unha vez todo en regra, a parella adquire unha choupana e comeza a vida en común até chegaren a vellos.

Durante o primeiro ano lunar (un mes) de convivencia da parella, estes son levados

á choupana da Noite Doce, así chamada porque alí vivirán sós durante todo un mes, no cal os veciños lles levarán a comida e grandes cantidades de mel e hidromel. A parella normalmente dedica este mes a pasalo ben e gozar, xa que carecen de cargas de traballo alén de preparar a chegada de novos fillos.

Rematado este mes, a parella ocupa a súa choupana, e cada quen asume o seu papel de novo na comunidade. Tanto homes como mulleres poderán ser recrutados para a guerra despois deste momento.

Pero non todo é tan doce coma nos contos. A parella que se xunta por primeira vez tras o Beltáin pode romper a súa relación en calquera momento. Por outra banda, se xa se cumpriron os trámites totais do casamento, e por algunha razón a parella non se entende, sempre poden separarse. Isto ten o seu aquel, xa que a parte que se queira separar debe devolver o dote especial ao completo á familia da parella.

VIDA DE ADULTO. O Guéghal casado ou tratado como adulto pode ser chamado á guerra ou a outros servizos á comunidade polo seu xefe. Normalmente a vida xira ao redor do castro, sen pensar moito máis alá da próxima colleita ou do próximo nacemento.

O recoñecemento entre os Guéghel xorde da profesionalidade: un bo canteiro será tan importante coma un bo guerreiro, e ás veces máis.

A vida no castro vai paseniño e isto fai que algúns mozos partan en busca de aventuras alén dos confíns do territorio da súa caste..., confíns que outros, por medo ou por estar demasiado afeitos ao seu, nunca cruzarán.

CHEGANDO A VELLO

«... Logo que comece a facer unha pouca máis de calor, porémonos en camiño. Temos moito que andar, fillo, aínda que valerá a pena; se non, xa mo dirás. Eu xa vou vello, e non vivirei moitos invernos máis. Ademais, eivado como estou xa non son de utilidade para ninguén. Non, cala. Agora estás a falar coma túa nai, tentando inflamar un peito xa conxelado de vello. En tempos, antes de que ti naceses, eu, Dumnor, fun considerado o defensor da terra e de todos os Guéghel. Agora non vallo para nada. Mais, denantes de morrer, hei de ir presentar os meus respectos por derradeira vez ao Rei de Reis, señor de todos os Guéghel. E ti tamén o farás, fillo. E se todo vai ben, chegarás a ser un bo Fión coma min noutrora, e has ter unha boa e longa vida pola espada, como tiver eu.»

Dumnor dos Tamarcos, Antigo Gran Fión,
Antigo Rei dos Tamarcos, defensor da Gael-leach, Un coa Terra,
denantes de comezar a súa derradeira viaxe neste mundo.

Os Guéghel que chegan a 60 invernos xa son considerados «maiores». Isto implica que son máis respectados, tratados con máis deferencia, e a súa palabra ten máis peso. Un Guéghal que xa fora respectado antes de esta idade e chegue a ela terá un recoñecemento aínda moito maior.

É duro sobrevivir, e chega un momento en que o corpo se nega a tirar para adiante. Cando o Guéghal morre, faise un funeral cerimonial dependendo do seu status social. Os máis cotiáns destes cerimoniais son: a pira funeraria, o enterramento en urna ou o máis estendido entre os castros preto de ríos ou do Mar, que é o da Derradeira Travesía.

As piras funerarias lévanse a cabo en zonas especiais, como poden ser outeiros con grandes laxes en forma de cama. Alí xuntan leña e queiman o corpo xunto coas pertenzas máis persoais que non vaian pasar de xeración, así como unhas racións da comida e da bebida preferidas do defunto, para que o tránsito sexa máis levadío.

O enterramento en urna faise tamén en lugares especiais. Aquí os oleiros teñen grande importancia, xa que deben preparar unha urna de barro de gran tamaño e resistencia en que caiban o corpo do finado xunto (como no caso das piras) con certos obxectos persoais, así como alimentos.

Por último, no caso da Derradeira Travesía, o xeito é o seguinte: córtase unha árbore de gran grosor en que, unha vez furada por dentro e baleirada como se un tubo fose, caiba o corpo do finado, xunto cos obxectos persoais e os alimentos. Este tronco-tubo é rematado con madeira e resinas para que permaneza ben pechado. Logo será entregado ás augas dos ríos para levar o finado até o Mar.

O AIEN. As almas dos Guéghel que viven segundo as tradicións, cumprindo coas súas obrigas cos deuses e coa comunidade, viaxan á Terra da Fogueira. Este lugar

non é máis que unha inmensa choupana onde todos caben e sempre hai fartura. Alí están os seus antergos, os vellos amigos, os inimigos que xa non o son, os amores esquecidos e os amores perdidos... A alma do Guéghal sempre ten a posibilidade de volver á Terra dos Vivos, sen saber nunca onde vai a nacer de novo, e sen lembrar nunca quen foi antes, agás en contadas ocasións en que visións de tempos pasados achegan esas memorias.

A VIDA NO CASTRO

O CASTRO VISTO POR UN ESTRANHO

Os castros de Gáidil adoitan fundarse preto do mar ou de ríos que abastezan a poboación. Outros motivos de elección son a sinxela defensa do lugar (por seren outeiros de acceso limitado, ou penínsulas illadas), con bos recursos naturais (madeira, caza, pesca, pedra e metais valiosos) e ampla visión dos arredores, en previsión da chegada de inimigos ou comerciantes.

Na maioría dos castros distinguiremos varios aneis concéntricos, que teñen por centro (normalmente) a parte orixinal e máis elevada. Esta zona, que foi o primeiro lugar de asentamento, é aquela onde, por regra xeral, viven os xefes, sacerdotes (se os houber) e nobres en xeral. O nome que se lle dá popularmente é *croa*. Ao seu redor están os barrios exteriores, onde viven os non nobres. Nos castros de maior tamaño, como Urentes ou Libredón por exemplo, poderemos atopar as xentes que se dedican á mesma profesión en determinados barrios. Así, Urentes conta cun pequeno barrio de ferreiros, e Libredón cun barrio enteiro ocupado por Torres de Feiticeiros.

A chegada ao mundo dun Guéghal pode ser o reencontro cun ser benquerido



Fóra do que é o castro encontramos o chamado *limiar do castro*, que é a zona onde os gardas coidan dos accesos e do gando que pasta preto. Ao redor, cerca dos mesmos muros e limiares que protexen o castro, atoparemos as terras de labor, seguramente un río (incluso desviado do seu curso polos habitantes) e fragas para cazar. É normal que as choupanas comecen sendo de madeira, para ir mellorando co tempo. Os habitantes adoitan preocuparse por unhas boas defensas, naturais ou construídas por eles.

Os castros non están moi poboados. Tan só os grandes de certo (Breogantia, Artabria, Libunca, Lug, Libredón, Grania, Ponte Cilenia, Urentes e Atlantia) contan con poboacións que oscilan entre os 4.000 e os 10.000 habitantes. Estes números non son definitivos, xa que dependen da estación do ano, das posibles pragas, os tempos de fame ou guerras...

Os castros menores, como poden ser Cabodomundo, Face d'Ouro, O Teucro..., teñen poboacións de entre 1.000 e 3.000 habitantes. Hai moitísimos castros máis pequenos, moitos deles que están baixo o goberno dos grandes señores dos castros principais; mesmo varios castros pequenos chegan a aliarse para defendérense uns aos outros, comerciando entre eles e uníndose nas armas.

O LUGAR DE CADA UN. Dentro do castro cada un ten o seu lugar. Aínda así poderíamos falar non dunha pirámide, senón dun círculo social. Por un lado temos o Xefe do Castro, chamado ás veces Táin, que ten por tarefas dirixir o castro e a súa defensa. O xefe debe ser xusto e compensar a todos, e tentar sempre que o castro mellore.

O xefe é elixido por herdanza ou por méritos, sexan militares ou cos deuses. O pobo elixe o xefe por aclamación, ou por ser o mellor nalgunha especialidade (ou na xeneralidade das cousas), ás veces por medio dunha ordalía.

Para chegar a ser Xefe do Castro hai que ter certos dotes, como xa se dixo... Dotes que tanto Homes como Mulleres poden presentar. Por isto, é algo totalmente cotián en Gáidil encontrar tanto reis como raíñas, xefes e xefas, táins ou tainesas.

Para acompañar o xefe na súa tarefa está o druída local, que normalmente non reside no mesmo castro, senón nun lugar máis achegado á natureza, preto del. O druída supervisa e aproba as accións do xefe, se estas son correctas, ou críticaas se son erróneas. Tamén é quen leva as contas dos días, avisando da chegada de momentos especiais do ano, como a sega, as colleitas, as enchentes dos ríos ou as romarías. Tamén, incluso por riba do xefe, é o representante das Leis. Así, é máis importante a palabra do druída para casamentos ou chegadas á idade adulta que a do propio xefe.

Pódese dar o caso de que a prematura morte do druída local faga que un simple aprendiz (un Amdaur ou un Sabio) sexa quen deba desempeñar estas duras tarefas. Aínda así, a súa palabra será respectada.

Cómpre sinalar que en castros moi poboados é raro encontrar druídas (agás en Libre-dón), e son os representantes dos deuses os sacerdotes, máis organizados.

O TRABALLO. O traballo do castro é para beneficio do castro. É dicir, o castro é unha mancomunidade en que traballan todos (desde nenos até anciáns) e da cal todos se benefician.

Claro está que as mulleres posúen terras propias e animais; e que os homes teñen ferramentas e armas de seu..., pero formar parte da comunidade implica defender e axudar a comunidade: as colleitas repártense, o leite e a carne compártense, as armas defenden a todos.

Certo é que os que viven fóra dos castros teñen a liberdade de non compartir, pero perden a forza do grupo: un castro sempre apoiará os seus membros. Por exemplo, se eu son campesiño e caio enfermo, un guerreiro poderame substituír e a veciñanza coidará de min, posto que a miña vida é útil para o castro.

Os táin e os druídas son os encargados de aceptar novos habitantes para o castro..., e tamén de expulsar membros que non queiran contribuír en absoluto ou usen os bens do Castro de xeito ruín e egoísta.

O traballo cotián comeza co amencer e remata co solpor, aínda que non ten por que ser continuo. Hai diferentes momentos onde se descansa, dependendo dos traballos. Por exemplo, unha choupana non se pode construír na estación das choivas (ou si, pero só nos raros días en que non chova).

Os vellos e os nenos tamén traballan, cada un no que pode. Por exemplo, os nenos poden espantar os paxaros dos campos... Os vellos poden, ademais de transmitir a

súa experiencia, facer traballos acordes ás súas posibilidades, como pastorear, limpar as silvas da Fraga do Espírito, debullar gran, etc.

É normal o uso de bestas para o traballo, foren bois, vacas, porcos... Os animais de compañía máis comúns son os cans e os gatos, os primeiros para defender e pastorear e os segundos para librar de ratos os fogares e os celeiros. Algún caso tense dado de animais salvaxes que fan amizade cos Guéghel, e pódense ver esquíos, lobos, bexatos e mesmo osos na súa compañía.

AS CHOUPADAS. As choupanas do castro están construídas normalmente con pedra e con tellados de palla e lama. A súa forma é circular e dispoñen de diversos habitáculos no interior, sexa para durmir, para gardar as bestas, para empregar como almacén, lareira... É habitual que teñan unha solaina na porta principal (que non é tal porta, senón unha cortina de pel ou un biombo). Esta solaina ten as máis das veces un par de banquiños de pedra para sentar e tamén un forno para cocer o pan ou un pequeno muíño manual.

O castro pon á disposición das novas parellas as choupanas que queden desocupadas por morte ou abandono. Se o Castro medra, constrúense máis.

Hai outros estilos, certamente. Por exemplo, os libuncos viven en casas de madeira nas cales o tellado (feito con codia) chega ao chan; ou os leunos de Grania, que viven en covas.

Dependendo do lugar, as choupanas poden recibir uns nomes ou outros, como choza, palloza, casopo, etcétera.

ROUPAS. Os castros que dispoñan de liñares aproveitarán esta vantaxe para facer roupa lixeira e resistente. Se non, usarán coiro e la. O coiro non traballado (é dicir, co pelleiro), é propio do inverno, sexa para mantas ou para capas e roupa de abrigo. Na estación das choivas é cotián o uso de sobrecapas de palla, que illan moi ben da auga.

Os homes usan pantalóns e camisas, que suxeitan con cintos e fitas. Tamén usan capas que suxeitan con fibelas. Cada castro pode usar cores diferentes, e formas distintas para a roupa e as fibelas. Algúns homes usan saia curta en castros do sur (sobre todo en Lusía).

As mulleres usan longos vestidos que chegan aos xeonllos, máis que nada porque é moda e porque a certos homes lles gustan máis, aínda que non é raro velas de pantalón tamén. As que van de aventuras adoitan usar pantalóns, ou saias curtas que resulten cómodas.

Para cubriren os pés usan botas de pel ou simplemente sandalias de coiro.

Dependendo do lugar, claro está, usan un tipo de roupa ou outro: os veciños dos Piornais, nos montes do leste, usan roupas de abrigo moi pesadas e botas altas, mentres que os tamarcos usan roupas lixeiras e calzado livián.

Por outra banda é cotián que, tanto homes como mulleres, leven ornamentos de ouro ou prata. Estamos a falar de aneis, pulseiras, brazais, fibelas, fitas para o pelo, diademas, colares e, sobre todo, a peza estrela: o torques. Os torques úsanse para moitas cousas: a maioría dos reis os levan no pescozo en vez de coroas, ou adornando cascos de guerra. Os torques de ouro e prata indican posición e mando as máis das veces, pero os feitos de metais menos nobres, como o ferro ou mesmo o bronce, adoitan ter un valor simbólico. Así, as gardas de certos castros ou os membros de certas sociedades (como no caso da sociedade secreta de Cazadores do Sidh chamada A Sentinela) levan torques destes materiais, mais forxados con debuxos distintivos.

ALIMENTOS. A Gael-leach é moi ampla, e é moi rica en alimentos. Os habitantes da costa dispoñen de moitos tipos de peixe e marisco, e comen carne cando poden. Nas zonas de costa tense a vantaxe de que hai peixe todo o ano, e que a súa conservación está moi estudada. O normal é afumalo, aínda que en certos castros grandes se está a pór de moda salgalo.

No interior é á inversa: mantense unha dieta sobre todo de carne. Aínda así, é raro sacrificar animais acotío. O normal é que as ovellas se usen para ter la e as vacas para ter leite. Canto aos porcos, agárdase a Fin de Ano (Samain) para a súa matanza, xa que o frío que chega conserva a carne máis tempo. A de porco consérvase afumada e, nalgúns lugares, salgada. Del aprovéitanse os pés, a cacheira, o rabo... Todo. Co seu sangue fanse filloas e, como non, morcilla doce. Chourizos, roxóns, zorza, androlla, botelo... Moito lle deben os Guéghel ao porco.

É normal sacrificar cabritos e años en días de festa, ou preparar carne de porco cocida ou á brasa. Co leite de cabra e de vaca prepáranse excelentes queixos, frescos ou curados.

En ambos os dous sitios (costa e interior), os alimentos principais son os cereais, as verduras e as legumes; entre eles destacan o trigo, o millo miúdo, a cebada, o centeo, os grelos, o repolo, a cebola, as lentellas, os garavanzos..., así como os froitos de tempada (ben carnosos ou ben secos), entre os que destacaremos a castaña, que se apaña durante do Samaín e forma parte importante da dieta Guéghel, xa que se asan ou cocen e serven tanto para acompañar pratos de carne como para comer soas. Destacaremos tamén a existencia de «Castañas de Terra», que se adoitan comer cando non quedan xa castañas de castiñeiro. Estas «castañas de terra» danse despois do Beltáin, e cómense cocidas ou fritidas. As cocidas chámanse «cachelos» e son as máis comúns, acompañando pratos como o cocido, o polbo, o caldo, etc.

Os máis dispoñen de mel (alimento moi estudado, xa que os Pastores de Abellas se encargan de que estas se alimenten de certas flores só para que o mel teña diferentes sabores e propiedades).

Cos cereais faise fariña, coa cal se fan pan e doces. Mais non só dos cereais se obtén a fariña: tamén de landras, castañas...

Teñen tamén bebidas alcólicas, e delas as máis espalladas son o viño de uva e o de mazá, e a cervexa de diferentes cereais. Tamén é moi prezado o hidromel, co que se celebran as vodas e as libacións aos deuses.

ARMAS E DEFENSAS.

O armamento básico dun Guéghel é mínimo. O normal é que estea armado simplemente cun coitelo, e, a maior parte das veces, este é de madeira. Os viaxeiros levan bastóns, que poden usar como arma, e o mesmo ocorre cos druídas e oisín.

As armas son raras, xa que é custoso facelas. Ademais, non está ben visto portalas á vista sen necesidade, xa que a xente pode escorrentarse. Moitos castros non están acostumados ás armas, e obrigan o viaxeiro a deixalas á entrada do mesmo, baixo a vixilancia da garda.

Os guerreiros do Castro e os nobres en xeral si poden portalas á vista sen dar explicacións, pero as armas son pesadas e molestas, e levalas todo o día ao cinto ou ás costas é canso e moi incómodo.

As armas máis comúns son a espada de antenas, a xavelina e a lanza. Para protexerse úsase un escudo, cunha forma que depende do castro (o normal é que sexan de forma ovalada). En tempos de guerra vístense armaduras feitas de coiro, peles ou metal, con cascos representativos de cada castro.

Mais cómpre sinalar o xa falado: non é normal ir coa armadura e coas armas todo o día. Un garda, unha vez rematada a súa tarefa, o primeiro que quere facer é chegar ao seu fogar e librarse de todo ese peso. Só en tempos de inminente batalla ou nunha viaxe longa ou perigosa é normal ir equipado de continuo.

A longa distancia o normal é usar lanzas e xavelinas, ou armas de man como os coitelos ou os machados. Os arcos, aínda que os hai, son consideradas armas de cazador e non é común usalas na batalla. Facendo unha comparación, sería como usar un

fouciño ou un sachó para ir á guerra: pódese facer, pero non é común. Ademais, matar un guerreiro cun arco é un insulto, xa que se compara o inimigo cunha besta. Hai certo honor entre guerreiros, e é común que, se o inimigo se rende, a loita se deteña. Tamén é común que os contendentes se deteñan se están cansos, ou para dar tempo ao inimigo a sacar unha arma nova se a súa rachou.

En combates singulares é común escoller dúas armas e un escudo; o normal é que estas sexan lanza, espada e escudo mediano. Se durante o combate un dos contendentes quedase sen lanza non podería sacar a espada até que o seu rival a sacase, e

A choupana do xefe, sempre na croa, é o centro da vida do castro



tería que defenderse e tentar inutilizar a lanza do inimigo. Tamén pode pasar que o rival solte a lanza voluntariamente, negándose a ter vantaxe sobre o seu inimigo. Pero, claro, todo depende das tradicións e das normas que establezan os contendentes antes da loita.

O castro conta cunha garda de guerreiros, aínda que é normal que todos os habitantes axuden á defensa. Ademais, os que contan cunha canteira próxima poden construír muros defensivos.

Os que non, constrúen estacadas de madeira ou foxos, ou utilizan calquera aproveitamento do terreo que facilite a defensa (fortificación de istmos en castros peninsulares, edificacións defensivas en outeiros, covas preto do castro para refuxiarse, etcétera).

LUGARES DE CULTO E ADORACIÓN

O castro dispón de un centro de adoración claro: a Fraga Cerimonial, tamén chamada Fraga dos Espíritos, Fraga das Ánimas... Alí é onde se planta unha árbore nova en cada novo nacemento dentro do castro de xeito ritual, e onde se chorarán os mortos.

A árbore plantada representa o novo nacido, e moitas veces chega até tal punto esta representación que tanto o corpo do Guéghal como o da árbore amosan feridas comúns. Incluso unha alma pura e boa pode percibirse polo arrecendo das follas e da codia, e unha innobre pode percibirse pola podremia da árbore.

Esta fraga é un lugar, máis que de culto, de lembranza. Cando un ser querido vai de viaxe unha longa tempada, ou morre, é «visitado» acudindo á súa árbore. Disque hai xente quen de escoitar murmurios que lle chegan desde a súa árbore, aínda que estea a centos de días de camiño dela, avisando dun perigo ou enviando unha mensaxe dun ser ben-amado que falou coa árbore.

Ademais, certos castros dispoñen de lugares especiais de culto, como Libredón, que acolle nos seus muros a Cova do Deus sen Cabeza.

Outros castros contan con ríos preto, que non son senón Deuses da Terra, ou mámoas antigas nas cales residen espíritos poderosos. Hai castros que contan con Círculos de Pedra de gran poder, en que se poden contar as estrelas e ver reflectidos feitos que aínda non aconteceron. Noutros hai covas que seica chegan até o mesmo Sídh, e hai guerreiros que as custodian xa non por quen poida entrar, senón polo que poida saír.

Moitos son os lugares de culto, por razón do lugar en si ou por feitos estraños que alí puideron acontecer. Os Guéghel son moi supersticiosos e teñen todo iso en conta, polo que poida suceder. Entre eles din que incluso hai que acender unha vela pola Dana, non para adoralas, senón para que estea calma.

FESTAS E OCIO. Os Guéghel son xentes festeiras que gustan de enchentes e romarías. Nos castros pequenos teñen festas cada mes, máis ou menos. Estas festas adoitan coincidir coa fin do Ano Lunar, no paso de lúa nova a crecente. O resto dos días son de traballo.

Nos castros un pouco máis grandes pode haber unha festa por semana, no cambio de lúa.

Estas festas adoitan traer xentes da bisbarra, comerciantes e xente con ganas de pasalo ben en xeral. Os días de festa hai unha gran romaría, onde se poden atopar artesáns ambulantes que trocan as súas mercadorías, hai competicións de forza e maña (desde erguer penedos até xogar ás bólas) e moitas máis cousas, dependendo do lugar.

Todos os castros, case sen excepción, respectan as catro festas principais do Ano Solar (xa comentadas anteriormente): Imbólc, Beltáin, Lughnasad e Samaín.

Ademais de todas estas festas, cada castro pode ter uns días especiais, regulados polos druídas ou polos sacerdotes. Estas festas, do mesmo xeito que os lugares de culto, poden deberse a momentos especiais na vida do castro: grandes vitorias ou derrotas, nacementos de heroes do castro, día da fundación do castro, etc. Destacaremos, por exemplo, a festa que levan a cabo os limicos durante o Imbólc, na cal visten roupas co motivo de non seren recoñecidos, e gastan bromas aos veciños.

No tempo libre os Guéghel adoitan levar a cabo actividades de espaxamento. Practican xogos de taboleiro e ao aire libre.

Entre os primeiros temos «as bólas» (nun taboleiro cheo de bólas ou pedras, hai que «comer» o máximo número delas facendo «saltar» bólas por riba doutras de espazos baleiros a espazos baleiros), «espadas e escudos» (xogo de catro dados de seis caras por xogador nos cales hai gravados tres espadas e tres escudos; gaña quen saca máis

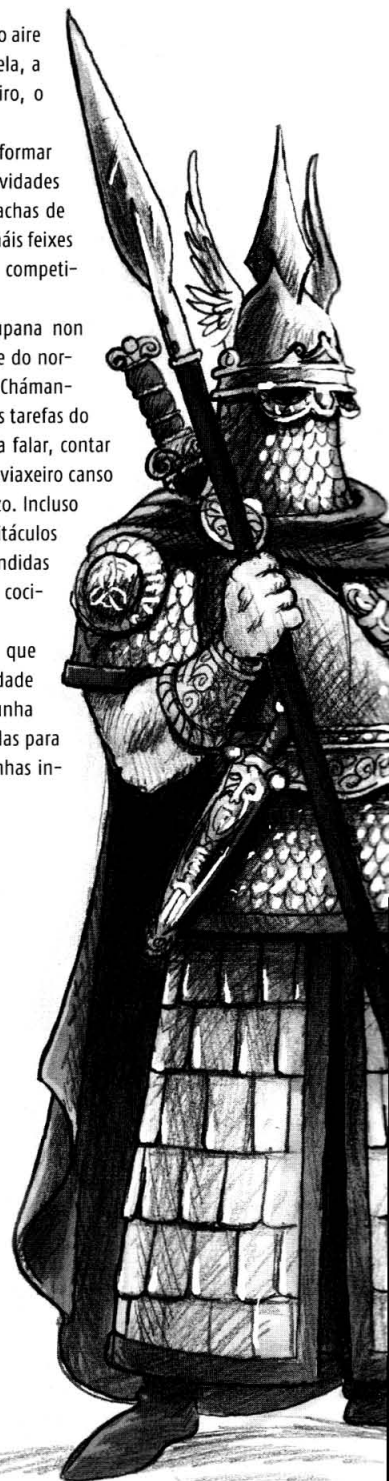
espadas que o rival, descontando unha espada por cada escudo que obteña o rival), «xogo do Cláinn» (nun taboleiro de cinco casiñas de lado, cinco «homes» enfróntanse a cinco «mulleres»; de cada grupo, un é un rei, dous son guerreiros e dous campesiños; cada tipo move diferente, pero a finalidade do xogo é casar parellas «comendo» as figuras do rival coas nosas, conseguindo matrimonios. Dependendo de qué figuras comamos, o matrimonio valerá máis ou menos. Ao final súmanse os puntos de cada matrimonio, e o que máis teña, gañou. É normal apostar cousas de escaso valor para darlle algo de emoción).

Sería imposíbel enumerar todos os xogos ao aire libre, mais algúns exemplos son a estornela, a corda, a queda, as lombas, o agochadoiro, o pano, a petanca, a ra, a chave...

Tamén é típico, sobre todo en festas, transformar actividades labregas ou de traballo en actividades de ocio, tales como ver quen corta máis achas de leña, quen sega máis millo, quen apaña máis feixes de herba..., e o mesmo pode ocorrer con competicións de comer ou beber.

Certos castros poden contar cunha choupana non axeitada para vivir, un pouco máis grande do normal e que dispón de alimentos e bebida. Chámanse «baiucas» ou «cantinas». Despois das tarefas do día, son moitos os que alí se reúnen para falar, contar contos, beber, cantar e mesmo rir. Alí, un viaxeiro canso pode pedir refuxio e alimento por un prezo. Incluso hai baiucas en que deixan durmir en habitáculos comúns. Estas baiucas adoitan estar atendidas por membros da comunidade que saben cocinar, facer bebidas, etc.

Danse casos de xentes independentes que viven fóra dos castros e, fuxindo da soidade ou querendo facer negocio, constrúen unha «bailuca do camiño». Estas están preparadas para atender a viaxeiros e comerciantes. Algunhas incluso están fortificadas.



Algunhas Irmandades poden estar formadas por xentes de toda raza, caste ou profesión



CREACIÓN DO PROTAGONISTA

Para a Creación dos Protagonistas cómpre ter en conta unha serie de datos. Dáto que teñen varios nomes (Características, Renome, Habilidades, Habelencias...) e que temos que saber diferenciar. Durante esta explicación describiremos tamén eses datos para que todos os teñamos claros. O mellor que podedes facer é preparar unhas copias da Folla de Protagonista (ver páxina 119) e telas diante durante estas explicacións.

Estas regras permitiranvos facer un Protagonista de Raza Guéghel [singular: Guéghal], é dicir, un Humano. Para outras Razas, o Contacontos informará.

1. CARACTERÍSTICAS

As Características definen o noso Personaxe. Só con ver as Características de alguén poderemos saber se é forte, áxil, intelixente, astuto ou carismático. As Características teñen un valor entre 1 e 5 nos estándares Humanos, e o normal é un 2.

As Características son:

Corpo: define o noso físico en xeral, a axilidade, a forza, a coordinación, a resistencia... Alguén con Corpo 2-3 está na media Humana.

Mente: define a nosa intelixencia e bo xuízo en xeral, a astucia, a memoria e o razoamento. De novo, a media para os Humanos é 2-3.

Espírito: define a nosa empatía, a nosa espiritualidade e o noso carisma. Como as outras, a media é 2-3.

Estas Características son máis simbólicas que visuais. Non todos os que teñan Corpo 5 son enormes masas de músculos; pode ser, simplemente, alguén moi rápido e nervudo. Doutro xeito: non vos deixedes levar polos números, senón polas descrições.

Entendendo xa as Características dos Protagonistas, o que debedes facer agora é tirar un dado de seis caras; logo sumádelle 5 ao número obtido; é dicir, calculade $1d6 + 5$. Unha vez feito, repartide o resultado desa tirada entre as tres Características, tendo en conta que non podedes por menos de 1 nin máis de 5 en ningunha delas.

DADOS DE ÁNIMA. Dependendo do valor da suma total das nosas Características obteremos Dados de Ánima: se as nosas Características suman entre 6 e 7 teremos 4 Dados; se suman entre 8 e 11, teremos 5 Dados.

Puntos de Características	Dados de Ánima
0-6	3
6-7	4
8-11	5
12-14	6
15-17	7
18-20	8
21-25	9
26-30	10

Estes Dados de Ánima repartirémolos entre os nosos valores de Loita e Arcano, adxudicando un mínimo de 1 dado a un deses valores.

2. CASTES

Dependendo do lugar de onde sexa nativo o personaxe, poderá adquirir, de balde, unha serie de Habilidades e/ou Habelencias; estes puntos (2 para todos) son totalmente gratuítos e inmutábeis.

- **Ártabros:** os ártabros son xentes do mar, amábeis na amizade e temíbeis na inimidade. Por isto comezan con +1 a unha Arma e +1 a Navegar.
- **Aunios:** os habitantes das illas Aunias son xentes pechadas, grandes navegantes, que viven por e para o Mar. Por iso teñen un +1 a Lendas e +1 a Nadar.
- **Breogantes:** os breogantes son xentes altivas e fachendosas, coñecedores da vida na cidade, preto da Corte. Por iso teñen un +1 en Etiqueta e un +1 en Leis.
- **Chairegos:** os habitantes das chairas do nordeste están acostumados ás grandes pradarias libres de montes ou lombas, así que obteñen un +1 a Atención xa que a súa vista é moi boa. Ademais, gañan un +1 a Levar Carro, xa que é un enxeño de uso cotián nesas terras.
- **Cilenos:** os cilenos son grandes carpinteiros de ribeira e moi bos canteiros; hai que escoller un +1 a Carpinteiro ou un +1 a Canteiro. O caso é que tamén son moi falangueiros, e por isto obteñen un +1 a Falabarato.
- **Helenos:** os helenos son xente estraña chegada hai moito de alén do Mar, cunha cultura separada en varias clases: Nobres, Sabios, Guerreiros e Labregos. Os Nobres son líderes de guerreiros, e obteñen un +1 a Discurso e +1 a Estratexia; os Sabios son expertos mestres, ademais de posuíren antigas técnicas de curación de enfermidades: por iso teñen un +1 en Ensino e un +1 en Menciño. Os nacidos *Guerreiros* teñen un +1 a Lanza e +1 a Deter. Os *Labregos* obteñen un +1 a Agricultura e +1 a Gandaría.
- **Lemavos:** os lemavos son xentes moi dignas e respectábeis, mantedoras das Antigas Tradicións. Por isto teñen un +1 a Etiqueta e +1 a Lendas.
- **Leunos:** os leunos son grandes canteiros e sabedores das antigas técnicas de curación por medio de augas quentes. Por isto teñen +1 a Canteiro e +1 a Menciño.
- **Libredóns:** os libredóns son xentes cultas que tenden á maxia; amais, hai moita poboación dedicada aos negocios, entre eles o da ptraría, arte na cal destacan. Por isto comezan con +1 a Lendas e +1 a Comerciar ou Ourive. Se este libredón estudou maxia, en troques terá un +1 a Arcanismo e +1 a Ler (Runas).
- **Libuncos:** os libuncos son xente do mar, guerreira e en continua loita. Por isto teñen un +1 a Navegar e +1 a Safar.
- **Limicos:** os limicos son bos ferreiros e gustan de festas e bailes; sabedores de recoñecer boas bebidas, entre elas o augardente. Por isto teñen un +1 a Ferreiro e +1 a Troular.
- **Lugóns:** os lugóns son os habitantes da inexpugnábel Lug: a cidade murada. Eles mesmos a construíron. Ademais, disque son grandes cocineiros. Por iso teñen +1 a Canteiro e +1 a Cocíñar.
- **Lusóns:** os lusóns son os herdeiros dunha antiga e longa penuria. Moitos dos seus señores foron exterminados polos seres do Sidh en batallas nos Tempos de Antes. Hoxe por hoxe tentan recuperar as terras dos seus devanceiros, entre cantigas cheas de tristura e pesadume. Por isto teñen un +1 a Mundo do Sidh e +1 a Cantar.
- **Nerios:** acostumados aos grandes cantís das súas costas, os nerios son expertos rubidores; por isto teñen un +1 a Gabear. Ademais, dada esta axilidade natural para saltar de penedo en penedo na procura da súa debilidade (os percebeos), teñen un +1 a Pinchacarneiros.
- **Sicaeos:** os colonos das illas do suroeste son xentes mariñeiras, grandes comerciantes e bos navegantes. Por iso teñen +1 a Navegar e +1 a Comerciar.
- **Tamarcos:** os habitantes do sur do río Tamarco son grandes xinetes, ademais de excelentes cazadores. Por iso teñen un +1 a Montar e un +1 a Rastrexar.
- **Trasancos:** os trasancos son xente teimuda, non moi de fiar, guerrilleiros dos montes de Ancos. Por isto teñen un +1 a Estratexia e +1 a Asexar.
- **Os meiasangues:** as castes non son entes pechados, e os Guéghel son xente viaxeira e curiosa. É normal que, por exemplo, un aimirguín ártabro vaia a estudar a Libredón e que, unha vez alí, se estableza e case cunha helena que tamén fixo o propio. Así, xorde desta unión unha mestura que o xogo reflicte nos mediasangues. Para facer un descendente de dúas Castes o único que tes que facer é escoller unha vantaxe dunha e outro doutra e xa estará listo.

Exemplo: A filla dun lemavo e dunha limica poderá ter un +1 a Ferreiro polos limicos e +1 a Etiqueta polos lemavos.

3. UENCELLO

As almas dos Guéghel son inmortalas, e saltan de corpo en corpo ao morrer e nacer. Deste xeito, a alma inmortal chega a eles ao nacer, e ten certa implicación na formación da súa personalidade. Así, alguén cun Vencello de Lobo será silandeiro e fero

cando faga falla; un *vencellado* á Denociña será áxil e destro, pero quizais non moi forte; alguén *vencellado* ao Arroaz será un gran nadador, etc.

O Vencello vén dado polo nacemento, e é comunicado aos pais polos drúidas que asisten ao parto e bendicen o acabado de nacer.

Nun primeiro momento, o Vencello é unha elección persoal por parte do xogador, que non terá ningún tipo de restrición. Pódese considerar unha axuda á interpretación. Ademais, canto máis actuemos con respecto ao noso Vencello, mellor seremos valorados en canto a Puntos de Mellora polo Contacontos.

Aquí vos presentamos unha lista de Vencellos, tanto animais como Vexetais, así como a axuda de interpretación. Inventade os vossos propios para que todos os xogadores se sintan máis cómodos cos seus Protagonistas.

Animais	Vexetais
• Cangrexo: duro e teimudo; cando ten unha idea clara non a solta.	• Carballo: rexo e sabio; tocado polos deuses.
• Raposo: astuto e pouco nobre, mal intencionado.	• Cerdeira: doce e bo; agarimoso e de trato doado.
• Lobo: silandeiro e cruel, vingativo; prefíre a soidade ou a compañía dos seus.	• Acivro: duro e resistente; de aspecto fero pero de nobre interior.
• Denociña: rápido, lixeiro e valente; non ten medo a inimigos máis fortes.	• Castiñeiro: fachendoso e traballador; sabedor de que as súas accións poden parecer escuras, pero o seu interior é nobre.
• Corvo: sabio e tocado polos deuses; ten cobiza, mais non é malintencionado.	• Piorno: tímido mais de rexo carácter; soporta penalidades e ten moita forza de vontade.
• Xabari: forte e rexo de corpo e conviccións; non coñece o medo.	• Alcipreste: digno e grave; moi serio e solemne.
• Curuxa: sabio e precavido, e algo indeciso; prefíre observar antes de actuar.	• Salgueiro: tristurento e de carácter flexible; nunca esquece os seus amigos.
• Arroaz: xogantín e aventureiro, sobre todo no Mar.	• Nogueira: sabio e intelixente; de plans altos e fins importantes.
• Boi: forte e sabedor da súa forza; carece de malicia.	• Toxo: fero e de mal carácter; moi independente e brusco. As súas verbas feren.
• Araña: sabio e paciente; sabe agardar a súa oportunidade.	• Loureiro: nobre e de trato agradábel; venerábel e de ampla visión política.
• Barbantesa: moi independente e loitador, devoto aos deuses; non gusta de xente que o afague.	• Piñeiro: de carácter sinxelo, bo e alegre; de altos e nobres obxectivos.
• Rato: oportunista e silandeiro, só loita se está acurralado. É moi astuto e perseverante.	• Silva: demostra a súa forza en momentos de contrariedades. Énchese de valor nas peores circunstancias.
• Cabalo: forte e nobre, pero tamén impulsivo e xogantín. Actúa e despois pensa.	• Fieito: de alma antiga e asemade nova. Busca compañía pois a forza está no número. Bo compañeiro.
• Cervo: observador e reflexivo, coidor e mantedor da Natureza. Tocado polos deuses.	• Bríon: precisa líderes para seguir. Bo servente, nobre e leal, moi digno de confianza. Busca o mesmo nos seus seguidores.
• Porco: moi atento cos demais, sempre disposto a axudar. De bo dente e amigo da tranquilidade e do descanso contemplativo.	

4. «A ESE VÉNILLE DE FAMILIA...»

Pasamos deseguido a describir unha serie de trazos especiais, unha especie de táboa de historial para Protagonistas que fará máis único o teu personaxe, pero dun xeito aleatorio, o que dá certo chiste ao asunto. Cómpre sinalar que esta tirada é totalmente voluntaria.

O que tendes que facer é tirar 1d66 (tirade 2 dados de 6 caras, de forma que un se corresponde coas decenas e outro coas unidades) e ver o que vos toca. Se o primeiro resultado non vos convence (quizais ao voso feiticeiro non lle valla de nada ter «Cotelos de Ferro»...), podedes repetir a tirada. Iso si: debedes aceptar este segundo resultado.

Tirada	Asunto
11	Fillo de grandes artesáns: +2 a Profesión
12	Parece que naceu a cabalo: +2 a Montar
13	Era o gaiteiro da aldea: +2 a Tocar (Gaita)
14	Era o axudante do menciñeiro: +1 a Menciñeiro e +1 a Compor
15	Educado por un mestre erudito: +2 a Ler
16	Fillo de feirantes: +1 a Levar Carro e +1 a Falabarato
21	Para de falar porque nalgún intre ten que respirar: +2 a Falabarato
22	É un cheirón e un curioso: +1 a Rastrexar e +1 a Asexar
23	Éche moi atento cando quere: +2 a Atención
24	É moi ben falado: +2 a Discurso

Os contos dos helenos falan de grandes heroes



25	Educárono os nobres da aldea: +2 a Etiqueta
26	É un barulleiro e un lerchán: +2 a Pelexa
31	Tivo un encontro con Seres do Sidh: +2 a Mundo do Sidh
32	Odía os Sidhe desde neno: suma +1 a Ataque e Dano cando loite contra un
33	Espada dos Devanceiros: ten a espada da familia. Cando a use daralle un +2 a Ataque e Dano
34	Foi instruído na Maxia por un feiticeiro: +2 a Arcanismo
35	É moi pío e devoto, case un santo vivente: +2 a Devoción
36	Leva a Maxia no sangue: +1 a unha Habelencia
41	Ten sangue dos Piornais, e pertence a esta Raza
42	Recibiu a maldición do Lobo da Xente: é un Lobishome
43	É un Milesio
44	Os seus devanceiros mesturáronse cos Mariños, e el é un deles
45	Ten sangue de touro nas veas: naceu sendo Tourishome
46	Sangue Fomori nas veas: +1 Corpo
51	É listo coma un allo: +2 a Estudo
52	Era o mellor contacontos da aldea: +2 a Lendas
53	Ten un <i>pelaso!</i> : era o ghuapo da aldea: +1 a todas as tiradas sociais co sexo oposto
54	Somos do Monte: +1 a Natureza e +1 a Orientación
55	Éche de vimbio: +2 a Pinchacarneiros
56	Ollos de falcón: +2 a Guindar
61	Viaxeiro: +2 a Mundo de Gáidil
62	Xente de Mundo: ten 5 Puntos de Balde a maiores
63	Cotelos de ferro: en Pelexa fai 1d6 de Dano
64	Fol de veneno: ten moi mal xenio, e gaña +1d6 ás tiradas de Iniciativa
65	Pel de carballo: +1 a Protección por ter a pel dura
66	Éche do que non hai: moi coñecido, gaña 1 punto de Renome

5. PROFESIÓNS

«Ha! E ti es capaz de pasar por guerreiro na túa terra? No meu país un guerreiro non o é certamente até que vai un ano fóra do seu castro e sobrevive pola forza da astucia ou mesmo da espada! Denantes de volver, sempre hai algún bardo que canta as nosas aventuras. Ese é o modo que teñen na casa de saber como nos encontramos... HA, HA, HA!!!»

Manus Meic Innaban, *Brazos de Touro*,
Xefe de grandes heroes.

Hai moitas clases de Protagonistas neste xogo. Cando creedes un novo, debes inventar unha nova profesión, ou escoller unha das que aquí vos presentamos. Como veredes, os puntos de profesión sempre suman **oito**, xa que os puntos de Habilidade valen 1, mentres que os de Habelencia valen 2. No Libro do Contacontos encontraredes cumprida información do equipo inicial de cada Profesión e Raza.

• Aimirguín

Son os aprendices da maxia dos druídas, que renden culto aos Deuses da Natureza. Os que estean aprendendo baixo a tutela dun verdadeiro druída están no chanzo chamado Amdaur (consulta o capítulo de Cultura dos Guéghe).

LENDAS: +2

MUNDO DE GÁIDIL: +1

VENERACIÓN: +1

HABELENCIAS: +2

• Asasino

Son especialistas en acabar rápida e limpamente coas súas vítimas, a poder ser sen enfrontamento directo con elas.

ARMA (PEQUENA): +3

ASEXAR: +2

ESTRATEGIA: +2

CONTACTOS: +1

• Artesán

Refírese a todo aquel que traballe coas mans e comercie co froito do seu traballo.

PROFESIÓN (CALQUERA OU VARIAS): +5

ATENCIÓN: +1

TRADICIÓN: +1

COMERCIAR: +1

• Bardo

Refírese a todos eses recompiladores de historias e cantareiros que buscan poder vivir das súas artes musicais.

CANTAR: +2

TOCAR: +2

LENDAS: +2

ETIQUETA: +1

BAILAR: +1

• Cazador

Refírese ao individuo que asexual os animais para cazalos e logo consumir ou comerciar cos seus restos.

ARMA (DISTANCIA): +2

ATENCIÓN: +1

RASTREXO: +2

ASEXAR: +1

NATUREZA: +1

ANDAR AOS/ÁS...: +1

• Cazador do Sidhe

Escasos individuos que teñen por meta persoal eliminar a ameaza dos seres do Mundo Inferior: o Sidh.

ARMA (CORPO A CORPO): +2

CONTACTOS: +1

SAFAR: +1

ATENCIÓN: +1

LENDAS: +1

MUNDO DO SIDH: +2

• Feiticeiro

Así como os aimirguín e os druídas canalizan a maxia dos deuses aos cales adoran, os feiticeiros canalizan a forza viva do mundo. Toman o seu poder da maxia mesma, moldeándoa ao seu xeito para que faga as cousas que desexen.

HABELENCIA (AO SEU GUSTO): +1

HABELENCIA (AO SEU GUSTO): +1

HABELENCIA (AO SEU GUSTO): +1

ARCANISMO: +1

LER: +1

• Fión [en plural *fianna*; en Inis Elga *fenianos*]

Son os elixidos dos reis para vixiar as súas fronteiras e manter a paz nos seus reinos. Defensores das leis, e non poucas veces infractores das mesmas polo seu ben.

ARMA (CORPO A CORPO): +2

ARMA (CALQUERA): +1

LENDAS: +1

DETER: +1

LEIS: +2

MONTAR: +1

• **Guerreiro**

Refírese a calquera tipo de soldado, mercenario, pirata ou demais, versado en armas e en combate.

ARMA (CALQUERA): +2

ARMA (OUTRA): +1

SAFAR: +1

DETER: +1

ATENCIÓN: +1

MONTAR OU NAVEGAR: +1

PELEXA: +1

• **Home das fragas**

Xente extraña que prefire a compañía das bestas e as árbores á dos Homes, e que só trata con estes en raras ocasións.

ARMA (CALQUERA): +1

RASTREXO: +2

NATUREZA: +2

AGRICULTURA: +1

GANDARÍA: +1

ANDAR AOS/ÁS...: +1



Os Cazadores da Sentinela teñen guerra aberta contra a Dana, como ben saben moitos Sidhe

• Home do clan

Refírese ao grupo de curtidos guerreiros devotos ao seu clan, familia, rei... Son seguidores sen par e loitan até a morte polo seu señor.

ARMA (CORPO A CORPO): +2

ARMA (DISTANCIA): +2

ATENCIÓN: +1

ETIQUETA: +2

LEIS: +1

• Incursor

Esta profesión engloba aqueles guerreiros que, indo pouco cargados, son capaces de facer ataques fugaces sobre asentamentos inimigos e fuxir co botín roubado.

ARMA (CALQUERA): +1

ARMA (OUTRA): +1

SAFAR: +2

PELEXA: +1

ESTRATEGIA: +2

RASTREXAR: +1

• Mariñeiro

Todos eses que viven do mar, sexa extraendo alimentos ou transportando mercadorías.

RASTREXAR: +1

NATUREZA: +1

NAVEGAR: +2

PROFESIÓN (FAENAR): +2

ANDAR AOS/ÁS...: +1

ARMA (ARPÓN): +1

• Montañés

Os montañeses son guerreiros especializados na loita de guerrilla nas terras altas e montes. Bos coñecedores do terreo en que se moven, lanzan os seus ataques de xeito inesperado, nos lugares peor defendidos.

ARMA (CORPO A CORPO): +2

ATENCIÓN: +1

ASEXAR: +2

NATUREZA: +1

TRADICIÓN: +1

RASTREXAR: +1

• Nobre

Refírese a xentes de familia real, xefes de clan ou líderes tribais que gobernan non tanto polo poder das armas, senón polo respecto á súa herdanza.

ETIQUETA: +3

LEIS: +1

LENDAS: +1

MONTAR: +2

ARMA (CALQUERA): +1

• Oisín [en plural Oisín]

Os Oisín son xentes estrañas que viven lonxe dos castros. Non se sabe cantos hai, mais víxian a meirande parte das fragas de Gáidil. Actúan como mediadores entre a Natureza e os Guéghele, por medio de ritos e gardando fragas cerimoniais e lugares sagrados. As súas maneiras son as da Natureza, onde o forte sobrevive. Deste xeito, á parte de seren devotos dos deuses (sobre todo de Cernunnos), son grandes loitadores.

ARMA (GRANDE): +1

NATUREZA: +1

ANDAR AOS/ÁS...: +1

VENERACIÓN: +1

MUDAR (HOME-ANIMAL [un animal das fragas á súa elección]): +2

• Pillabán

Refírese a calquera vividor, un home para todo que traballa eventualmente en calquera cousa e, ás veces, vai na procura de aventuras e ouro doado de gañar.

COMERCIAR: +1

LEIS: +1

ASEXAR: +1

XOGO: +1

ETIQUETA: +1

CONTACTOS: +1

FALABARATO: +1

TROULEAR: +1

• Sacerdote

Son aqueles que se unen de xeito organizado (ao contrario que os druídas) para render culto aos deuses.

ETIQUETA: +1

veneración: +2

menciñeiro: +2

lendas: +1

discurso: +2

• Soldado de cabalaría

Tropa lixeira que combate que loita esencialmente a cabalo, que tamén son grandes exploradores, e que actúan como vangarda, de forma que son moi útiles para os exércitos. Teñen cabalo propio.

ARMA (CALQUERA): +2

ARMA (OUTRA): +1

ATENCIÓN: +1

MONTAR: +2

DETER: +1

ASEXAR: +1

6. HABILIDADES

As Habilidades definen as cousas que sabemos, as que levamos aprendido desde que somos cativos. Son capacidades e coñecementos que temos practicado durante anos e que poderemos usar desde xa. Outras poderán ser aprendidas ao longo das nosas aventuras, ademais de poder mellorar as que xa temos.

Neste momento seguramente xa escollerías Caste e Profesión, así que xa terás asignados 10 puntos de Habilidade. Tamén pode ser que gañases algúns Puntos grazas ao teu pasado en «A ese vénlle de familia...». Máis adiante poderás aprender Habilidades novas grazas aos Puntos de Balde.

IMPORTANTE: Un personaxe sen puntos nunha Habilidade non saberá usala. Calquera intento por usar unha Habilidade da que carecemos realizarase cun -4 á Tirada. Certas Habilidades son comúns, e todo o mundo as coñece cando menos un chisco; por iso terán un +0 ou o valor dunha Característica específica en troques dun -4. Están marcadas cun «C».

LISTAXE DE HABILIDADES

Como verás, certas Habilidades contan cun asterisco (*). Isto é debido a que esta Habilidade se pode mercar con diferentes variacións.

Exemplo: A Habilidade Arma ten un asterisco; se quixese saber usar a lanza e a espada de antenas debería ter dúas habilidades: Arma (Lanza) e Arma (Espada de Antenas).

• **Agricultura.** Serve tanto para saber cando é o tempo de plantar diversos cereais, hortalizas, árbores... como para eliminar pragas nas colleitas, plantar con maña e recoller tamén, así como determinar a calidade da terra ou do cultivo.

• **Andar aos/ás... (*)**. Capacidade para ser bo na procura de certo material que se dea na natureza. Falamos de berberechos, de cogomelos, herbas curativas, minerais variados, niños con ovos... Esta Habilidade é moi específica, e tamén reflicte a capacidade para diferenciar o bo material do malo, así como para saber as súas utilidades e os lugares propios onde atopalo.

• **Arcanismo.** O Arcanismo é un amoreamento de capacidades e coñecementos, propios dos que aprenderon a usar a Maxia á maneira dos magos. A teórica dos magos

fala de cálculos, esquemas, focos, segredos... Un personaxe con Arcanismo terá facilidade para realizar maxia memorizada. Para máis información consulta o capítulo de Maxia.

• **Arma (*)**. Capacidade para usar unha arma determinada, que se elixe ao coller a Habilidade. Algúns exemplos son: Espada de Antenas, Lanza, Xavelina, Arco Curto, etc.

• **Asexar**. Capacidade para ocultarse e moverse sen ser visto nin oído. Se alguén se intenta agochar, deberá facer unha tirada enfrontada contra aqueles que o busquen; os que busquen usarán Atención.

• **Atención (C)**. Capacidade para percibir cousas, xa sexa de xeito pasivo (intuicións) ou activo (buscar alguén ou algo). Quen se tente agochar deberá facer unha tirada enfrontada de Asexar contra Atención.

• **Bailar**. Capacidade para realizar distintos bailes, xa sexan rituais ou tradicionais.

• **Cantar**. Aptitude para o canto —sexa este improvisado ou recitado—, ademais da creación de cantigas. Dunha boa tirada

pode depender unha boa paga ou unha boa patada no cu.

• **Canteiro**. Aptitude para o traballo da pedra e capacidade para avaliar a calidade tanto da

pedra como do traballo feito con ela, desde esculturas até cantaría aplicada á arquitectura.

• **Carpinteiro**. Aptitude para o traballo coa madeira e capacidade para avaliar a calidade tanto da madeira como do traballo feito con ela, desde a escultura até a construción de casas, embarcacións ou defensas.

Para arraxar armas e escudos de madeira, si- gue os mesmos pasos que para os de metal (consulta a Habilidade de Ferreiro).

• **Cociñar**. Capacidade para preparar alimentos de xeito que sexan saborosos e alimenticios (ou non). Comprende desde a elaboración de pan, comidas especiais ou sobremesas até a destilación de todo tipo de bebidas.



Os tamarcos non teñen igual a cabalo

VÍCTOR RIVAS-07

• **Comerciar (C).** Calcular o valor das cousas dun xeito aproximado e saber máis ou menos o seu potencial comercial. O valor que lle deamos a algo tamén dependerá da situación xeral: un xato nun castro eminentemente gandeiro valerá menos que noutro onde se pase fame.

• **Compoñedor.** Capacidade para recompor tanto feridas abertas como torceduras, ósos rotos ou dislocados, etc.

• **Contactos (*).** Capacidade para coñecer xente e manter esa relación, e así convertela nunha fonte de beneficios. A Habilidade pódese mercar varias veces para diferentes contornos sociais, como por exemplo: «Baixos Fondos», Fianna, Mercadores...; tamén podemos escoller un castro determinado en que coñecemos xentes diversas, como Libredón, Artabria, o Castro das Aciñeiras...

Exemplo: *Cúidil o Asasino ten Contactos (Baixos Fondos) +3 e Contactos (Mercadores) +2. Sérvelle para contactar con comerciantes ilegais, asasinos ou ladróns... e tamén para xuntar novas variadas sobre rutas comerciais que poden resultar útiles.*

• **Deter (C).** Capacidade para usar un escudo de xeito defensivo. Modificará a nosa tirada de Defensa.

• **Discurso.** Capacidade para falar en público elocuentemente, co fin de inspirar ou instigar a xente. Propio de xenerais e reis. Esta Habilidade só pode usarse sobre Secundarios, nunca sobre Protagonistas.

• **Ensino.** Aptitude para a transmisión de coñecementos e capacidades. Alguén que teña esta Habilidade, así como a Habilidade que queira Ensinar, será capaz de facilitar a mellora dos seus alumnos. O proceso é o seguinte:

Compáranse antes de nada a Habilidade que se queira ensinar (Arma, Estratexia, Coñecer...) do mestre e a do alumno. Se o nivel do alumno nesa habilidade é igual ou maior ca do mestre, será imposible ensinarlle nada.

No caso de que o mestre teña máis Habilidade e, ademais, un mínimo de 5 nesa Habilidade, poderá ensinarlle ao alumno algo novo.

O asunto é ben sinxelo. O alumno calculará a diferenza de restar a súa Habilidade e a súa Mente. Logo, sumará o número resultante a 10. Esta será a Dificultade de Aprendizaxe.

Logo, o mestre fará unha tirada de Ensino: tirará 2d6 mais a súa Habilidade de Ensino. Se a tirada é superior á Dificultade ocorrerá o seguinte: na seguinte tirada de Mellora que faga o alumno, este poderá tirar de novo, unha soa vez, calquera dado que sacase un resultado menor ao valor da Habilidade que o mestre está ensinando.

No tocante ás Habelencias, o proceso é o mesmo.

O tempo de duración das leccións é igual ao nivel de Habilidade que o alumno ten, multiplicado por 5, en días.

Exemplo: *Temos a Brión, un guerreiro levaro de Mente 3 e Espada de Antenas +2. O seu mestre, Finn, ten unhas Habilidades de Espada de Antenas +7 e Ensino +4.*

Primeiro, Brión resta Habilidade e Mente (2 e 3), e dálle -1. Logo súmao a 10, pero como lle dá un número negativo, restarao, o que dá unha Dificultade de 9.

Finn tira 2d6 + 4, que é o que ten en Ensino. Tira e saca en total un 13, que supera a Dificultade. Brión tarda 10 días (2 da Habilidade, por 5) en aprender a lección de Finn.

Na próxima tirada de Mellora de Brión en Espada de Antenas poderá repetir o dado se saca calquera resultado menor a 7, que é a Habilidade nesta Arma do seu mestre. Claro está que se saca 3 ou máis (lembra que a súa habilidade é +2) xa terá mellorado.

NOTA: Non hai resultados Críticos nesta tirada, pero unha Trapallada suporalle ao alumno un -1 na Habilidade/Habelencia, que pode chegar a niveis negativos ou a -5 se non posuía antes tal Habilidade/Habelencia.

Para aprender unha Habilidade desde cero o Mestre deberá superar unha Tirada simple de Ensino, contra unha Dificultade igual a 12 menos a suma da Mente e da Habilidade de Estudo do Alumno. Se a supera, o Alumno tan só ten que gastar 1 punto de Mellora, e xa terá un +1 na Habilidade aprendida.

• **Entender.** Indica a capacidade para saber comprender e falar nun determinado idioma. Todos temos como base na nosa lingua nai o noso valor en Mente (así, un limico de Mente 4 terá en Falar gael-leano un +4).

• **Estratexia.** Capacidade para trazar planos, normalmente bélicos, que fagan que a previsión, o terreo, a situación climática ou a sorte caian do noso lado nunha contenda.

O seu uso no ámbito dunha emboscada é o seguinte: o Contacontos determinará unha dificultade dependendo do lugar onde se realice. Se a tirada é superada, o grupo que se agocha e o atacado fan tiradas enfrontadas de Asexar (os atacantes) e Atención (os atacados).

Se gañan os atacados, estes danse conta de que ían ser emboscados. Se gañan os atacantes, todo o grupo que estivo na planificación (é dicir, ao lado do que fixo a tirada de Estratexia) sumará no seu primeiro ataque a **todo** (Iniciativa, Ataque, Defensa e Dano) a Habilidade de Estratexia de quen fixo a táctica.

• **Estudo.** Aptitude para aprender cousas axiña. Esta habilidade pódese usar como bono (restándoo do 10) para calcular a Dificultade de Ensino (ver na Habilidade Ensino).

No exemplo de Ensino (arriba), se Brión tivese Estudo +2, a Dificultade do seu mestre sería 7, non 9.

• **Etiqueta.** Capacidade para falar e actuar axeitadamente segundo o mereza a situación social. Recolle as prácticas de comportamento social dos Guéghel arredor de toda Gáidil, moi importantes no alto nivel social, pero tamén ten o seu aquel entre os que non son nobres. O uso é simplemente simbólico, e supón a diferenza entre «quedar ben» e «quedar mal». Claro está, esa diferenza pode ser entre durmir quente despois dunha boa cea, ou durmir «quente» e sen cear despois dunha boa malleira.

• **Falabarato.** Capacidade para confundir e embrollar por medio da fala e dos xestos, de xeito que o noso interlocutor quede perplexo e sen capacidade de reacción.

Exemplo: *SenLar é un viaxeiro acostumado a tratar coas sentinelas, pero parece que esta que garda as portas de noite en Tamarquia é un soldado novo, e non lle permite o paso a estas horas.*

SenLar ten que entrar, así que vai tentar convencela por medio de pequenos enganos, medias verdades e moita parolada. Ten +4 en Falabarato, e tira 2d6. O Contacontos decide que o garda toma a peito o seu traballo, e por iso será complicado (Dificultade 12). Aínda así, SenLar saca un total de 14, polo que, tanto parolar, deixa medio parvo o garda que, con tal de desfacerse deste leriante, o deixa pasar.

Esta Habilidade só pode usarse sobre Secundarios, nunca sobre Protagonistas.

• **Ferreiro.** Aptitude para o traballo co metal, sexa forxa de armas, armaduras, reixas, ferramentas varias...

Para arranxar unha arma ou un escudo de metal (excluíndo Prata e Ouro) o único que hai que facer é ter os materiais precisos e calcular a diferenza entre a Resistencia total e a que lle quede. Logo multiplicaremos por 5 esa diferenza. O resultado é a Dificultade nunha Tirada de Persistencia para arranxar o obxecto.

Exemplo: *Xandaíl ten unha espada de antenas de bronce (Resistencia 8). Durante as aventuras levou varios golpes, e está a Resistencia 3. Para arranxala habería que superar unha tirada de Persistencia de Ferreiro á Dificultade 25 (de $8 - 3 = 5$; e $5 \times 5 = 25$). Cada tirada equivalerá a 1 día.*

• **Gabear (C).** Capacidade para gabear axudándose das mans e dos pés, por rochas, muros, árbores... É válido mesmo para rubir outeiros, lombas ou montañas que teñan certa dificultade.

• **Gandería.** Coñecementos sobre a cría, trato, sacrificio e explotación en xeral de calquera tipo de gando.

• **Guindar (C).** Puntaría para atinar no lanzamento dalgún obxecto, desde pedras até ferraduras. Pódese usar esta Habilidade para guindar armas se non se ten a Habilidade axeitada, pero cun -2 de penalización en troques do -4 normal.

• **Intimidar (C).** Capacidade para falar e actuar dun xeito que aos demais lles pareza temíbel. Podemos intentar intimidar o garda dunha porta, uns pobres campesiños ou outro individuo calquera cunha tirada Enfrontada de Intimidar. O Contacontos pode determinar que o perdedor dunha «loita» de Intimidar perda tantos puntos de

Vontade como o Espírito do gañador cada quenda, até que un dos contrincantes se renda, ou perda toda a Vontade.

Esta Habilidade só pode usarse sobre Protagonistas co consentimento do Contacontos.

• **Lendas (*)**. Coñecementos sobre os feitos do pasado. Desde os nomes dos reis, as batallas e as armas máxicas até a toponimia. Tamén sobre mitos e «contos de vellas» típicos (e específicos) da cultura dos Guéghel. Todo Guéghel ten o seu valor de Mente nesta Habilidade no tocante ás Lendas *da súa Caste* de xeito totalmente gratuito. Non fai falta que o marques na Ficha. Pódense aprender tamén Lendas doutras Razas de Gáidil.

• **Leis**. Coñecemento sobre as leis e a aptitude para aplicalas con sabedoría ou pillaría, dependendo do que nos conveña.

• **Ler/Escribir (*)**. Capacidade para ler e escribir en distintos alfabetos. Os alfabetos máis típicos de Gáidil son tres: o *oghámico* (baseado en marcas na madeira; usado exclusivamente polos druidas), o *xeroglífico* (no uso de símbolos que representan ideas; usado principalmente polos artesáns) e o *rúnico* (baseado en letras que, combinadas, forman palabras. Algunhas runas tamén son ideográficas e teñen un significado complexo por si mesmas. O alfabeto rúnico úsano principalmente os seguidores do Arcanismo).

• **Levar Carro (C)**. Aptitude para conducir carros, de carga ou de guerra. En caso de ir en carro de batalla, o atacante pode sumar esta Habilidade á súa Iniciativa se a loita é Corpo a Corpo. En caso de que o branco loite con Lanza, esta bonificación pérdese.

• **Menciñeiro**. Capacidade para diagnosticar e tratar enfermidades, venenos e doenzas afíns.

• **Montar**. Capacidade para a monta de cabalos, así como a realización de manobras especiais mentres se monta, como por exemplo ataques.

En caso de ir dacabalo, o atacante pode sumar esta Habilidade á súa Iniciativa se a loita é Corpo a Corpo. En caso de que o branco loite con Lanza, esta bonificación pérdese.

• **Mundo de Gáidil (*) (C)**. Coñecementos sobre as terras de Gáidil. Dado que ten un asterisco, hai que escoller zonas específicas, como poden ser Gael-leach, O Breixo, O Sur... Esta Habilidade permitíranos coñecer lugares, rutas, xentes... Como tamén é común (ten o «C»), na nosa zona natal teremos un +0.

Exemplo: *Amúlríc o Tourishome camiña polas terras dos tamarcos, cando se atopa cuns Guéghel a cabalo. «Eu son Gan, o Xinete. Que fas nas miñas terras?», di o Guéghel. Amúlríc ten un +5 en Mundo de Gáidil (Gael-leach) e o Contacontos dille que tire; obtén un total de 14, co cal sabe que este tal Gan é fillo de Brei, un Rei co cal o Clan de Amúlríc ten moi boas relacións.*

• **Mundo do Sidh**. Coñecementos sobre as lendas e a historia do Mundo do Alén, onde residen o Caos e a Dana. Unha tirada cuxa Dificultade deberá ser posta polo Contacontos (Normal será o corrente) permite sumar esta Habilidade á Iniciativa durante unha Loita cun ser do Sidh. Bonifica, tamén, as Tiradas de Medo (consulta Regras de Medo).

• **Natureza (C)**. Coñecementos sobre a vida salvaxe en xeral e a supervivencia neste medio en particular. Esta habilidade substitúe a Gandaría e a Agricultura nas zonas salvaxes.

• **Nadar**. Capacidade para manterse a flote e desprazarse na auga. Calquera penalizador por Armadura duplícase cando se use esta Habilidade, e incluso as armaduras que non penalicen recibirán un -1.

• **Navegar**. Capacidades e coñecementos para o uso de enxeños mariños de desprazamento, foren gamelas, dornas ou naves de mercadorías. Unha persecución entre barcos sería con tiradas enfrontadas desta Habilidade.

• **Orientación (C)**. Capacidade para orientarse no espazo, ben no medio do monte, nunha cova escura ou no medio do mar. Tamén serve para a interpretación de mapas ou sinais falados.

• **Ourive**. Aptitude para o traballo co ouro, a prata e outros metais preciosos, e capacidade para avaliar a calidade do traballo feito con eles, desde fibelas ou aneis até torques, vaíñas e medallóns.

Só o Ourive sabe arranxar as armas e armaduras de prata e ouro. Sigue os mesmos pasos que na Habilidade de Ferreiro para facelo.

• **Pelexa (C)**. Capacidade para usar o propio corpo para o combate, sen a axuda de armas. Non obstante, o uso de certos obxectos (cadeiras, botellas..., armas improvisadas, vamos) si entraría nesta categoría. A habilidade é única (non hai que mercar dúas para usar Botellas e Cadeiras).

• **Pinchacarneiros**. Capacidade para usar o propio corpo para realizar movementos acrobáticos, saltos no aire ou mesmo enriba de obxectos de xeito arriscado. Se un usuario desta Habilidade a usase durante un combate debería renunciar a Atacar ese asalto. A cambio, o xogador podería facer unha única tirada con todos os seus Dados de Loita. Esta tirada será a dificultade para ser impactado por **todos** os ataques que lle veñan neste asalto. Se non é ferido por ninguén suporase que logrou saír da zona de loita e poderá fuxir.

Exemplo: *Sheirol o Fomorián está rodeado por un grupo de guerreiros nerios. Estes son 6, e Sheirol, aínda que poderoso, non pode perder o tempo con actos tan prosaicos como aniquilar homes. Declara que vai a facer pinchacarneiros para fuxir dos inimigos. Deste xeito non poderá atacar, e fai unha tirada con todos os seus dados de Loita sumados á súa Habilidade de Pinchacarneiros. O resultado é 17. Os seus inimigos deberán sacar 18 ou máis para poder ferir a Sheirol. Se ninguén o fire, Sheirol sairá do radio da ataque dos inimigos e fuxirá.*

• **Profesión (*)**. Capacidades e coñecementos variados sobre unha profesión en particular que non estea claramente reflectida noutras habilidades. Hai que escoller unha profesión cada vez; é dicir, que se queremos ter Parteira +3 e Costureira +2 habería que gastar 5 puntos.

• **Rastrexar**. Capacidade para descubrir pistas e indicios co fin de seguir un branco. O Contacontos debe ter en conta o medio en que se produce o rastrexo; por exemplo, se un rastrexador está a seguir un inimigo por un camiño acabado de nevar, seralle moi doado, xa que as pegadas están á vista. Por contra, se o medio fosen laxes nun monte, sería máis complicado.

• **Safar (C)**. Capacidade para esquivar obxectos ou ataques durante un combate. O seu uso está explicado con profundidade na parte de Combate.

• **Tradición (*)**. Refírese ao coñecemento transmitido de pais a fillos sobre feitos históricos, crenzas, coñecementos variados, costumes, prácticas culturais, etcétera, dunha determinada caste. Cabe sinalar que nas Tradicións propias se comeza co mesmo nivel que se ten de Mente, xa que un membro dunha determinada caste sabe case todas as tradicións desta desde meniño.

Exemplo: *O nerio Ceán ten Mente 3, polo que ten Tradición (Nerios) +3 de base. Como queira que conviviu cos ártabros e ten 2 puntos de Balde, podería escoller a Habilidade de Tradición (Artabria) a +2. Isto facilitaríalle diversos coñecementos sobre a cultura propia dos ártabros, como festas propias (o día da Xiada), usos lingüísticos, saúdos especiais («Opa i, compañeiro!») e quedar ben nunha situación comprometida con ártabros.*

• **Troulear**. Capacidade para inxerir grandes cantidades de licor e tamén de apreciar a calidade deste. A típica contenda de «quén aguanta máis» resólvese con tiradas enfrontadas desta habilidade. Ademais inclúe a capacidade para aguantar de esmorga moito tempo seguido.

• **Veneración**. Define a nosa capacidade para orar aos deuses co obxecto de que nos concedan maiores poderes máxicos, ademais de coñecementos sobre a liturxia, a metafísica e a relixión en xeral.

• **Xogo**. Coñecementos sobre truco e estratexias para facilitar a vitoria nun xogo determinado.

7. HABELENCIAS

As Habelencias son as Artes Máxicas ou Dons Divinos que o Protagonista poderá chegar a usar.

É importante que o xogador decida de onde lle veñen estas Habelencias ao Protagonista: son trucos máxicos que coñece ou son poderes concedidos polos deuses? Se o Protagonista ten a Habilidade de Arcanismo xa terá un gran compoñente de «maxia aprendida de xeito teórico»; pola contra, se o Protagonista ten a Habilidade de Veneración suporase que son os deuses, por medio das súas pregarías, os que provocan os actos máxicos.

IMPORTANTE: As Habelencias **nunca** poden ter un nivel superior á Mente do Protagonista se este ten Arcanismo; ou ao Espírito, se este ten Veneración.

A modo de presentación, aquí vos amosamos as Habelencias Básicas. No capítulo de Maxia encontraredes todo o necesario para saber usalas:

- **Apócemas.** Esta Habelencia permitiranos elaborar todo tipo de beberaxes, unturas ou menciñas que superan o mundano e entran xa no máxico ou divino. Un menciño sería quen de preparar unha beberaxe que curase moi ben un enfermo. Alguén que preparase una Apócema podería curalo dun día para o outro.

- **Chamada.** Esta Habelencia ten como uso principal a invocación de seres, foren estes do Sidh ou das Terras dos Deuses.

- **Convocar.** Mediante esta Habelencia poderemos atraer os raios, os tronos, os ventos, as choivas..., para que nos axuden.

- **Encantamento.** Grazas a esta Habelencia poderemos transformar obxectos ou lugares normais en máxicos ou consagrados. A creación de talismáns, armas ou templos débese a esta Habelencia.

- **Esconxuro.** O uso principal desta Habelencia é contrarrestar os efectos dos Meigallos, así como escorrentar os Poderes do Sidh.

- **Meigallo.** O uso desta Habelencia está moi mal visto, xa que por medio dela poderemos maldicir un lugar ou unha persoa. Estas maldicións poden provocar a perda de capacidades físicas, mentais ou espirituais.

- **Mudar.** Esta Habelencia permitiranos trocar o aspecto, a forma e o tamaño de obxectos ou seres vivos. Deste xeito, poderemos transformarnos en paxaros, trocar un pau nunha lanza, ou unha terra erma nunha fraga.

• Ritual

Por medio desta Habelencia poderemos facer maxia a longo prazo; é dicir, alongar no tempo o efecto doutras Habelencias, así como facilitar o uso doutras debido á concentración.

8. RENOME

O Renome define canto e como é de coñecido o Protagonista. A maior Renome, maior será o aprecio (ou desprezo) que lle teñan a un os demais.

O Renome é un todo que ten tres facetas: Heroísmo, Presenza e Sabedoría, que pasamos a explicar de seguido.

Heroísmo: vén sendo o valor e a capacidade de sacrificio do Protagonista. Canto maior Heroísmo, maior capacidade de sobreporse ante o medo ou a adversidade.

Presenza: a capacidade de inspirar valor ou medo nos demais, así como a primeira impresión que xeramos na xente.

Sabedoría: a aptitude de xerar ideas e xuízos sobre algún tema, así como de buscar no interior dun mesmo o consello dos antigos devanceiros.

O Renome total é a suma do que teñamos nestas tres facetas. Inicialmente partimos cun 1 punto de Renome, que o xogador adxudicará a unha das tres.

Este punto é debido a algo que fixo durante o seu *tras-fondo*, que marcará a súa vida a partir de agora. Quizais loitou feramente contra inimigos da aldea (Heroísmo), ou conseguiu xuntar un gran número de Guéghel para reconstruír un castro abandonado (Presenza) ou ao mellor foi quen de descubrir quen roubara os touros pintos do señor do castro (Sabedoría).

Exemplo: *Brais é un protagonista acabado de crear. Ten un punto de Renome para adxudicar onde queira. Colócao en Heroísmo, xa que na súa aldea o teñen por un valente desde que plantou cara en solitario a uns ladróns de gando e os matou.*

Deste xeito, Brais ten Renome 1 (Heroísmo 1). Se nas súas aventuras gañase un punto de Renome en Sabedoría tería Renome 2 (Heroísmo 1, Sabedoría 1).

9. SAÚDE

A Saúde é o valor que nos indicará precisamente iso: a nosa saúde relativa, sexa para resistir enfermidades ou golpes. Pero non só iso: será tamén un reflexo do cansazo que teñamos nun determinado momento debido a unha marcha forzada, a un combate intenso ou ao uso da maxia. O cálculo é o da suma de **Corpo + Espírito**.

10. VONTADE

A Vontade dun Protagonista define a súa capacidade para usar a Maxia ou invocar o poder dos deuses de xeito efectivo. Cálculase sumando **Mente + Espírito**.

11. PUNTOS DE BALDE

Unha vez feito todo o cálculo, dispoñemos de **10 puntos de Balde**, que poderemos investir en Características, Habilidades e Habelencias.

Ademais, por cada punto de Mente superior a 2, gañamos +2 puntos de Balde extras. É dicir, alguén con Mente 3 terá +2 PdB; alguén con Mente 5, +6 PdB.

Os Puntos de Balde úsanse do seguinte xeito:

Se queremos aumentar unha Característica en 1 punto, gastaremos 5 puntos de Balde.

Se queremos aumentar unha Habilidade en 1 punto, gastaremos 1 punto de Balde.

Se queremos aumentar unha Habelencia en 1 punto, gastaremos 2 puntos de Balde. Hai que sinalar que ningunha Característica, Habilidade nin Habelencia pode ter un valor superior a 5 nun Protagonista Guéghel que se acabe de crear. Máis adiante poderá subir grazas á experiencia.

Tamén é bo sinalar que unha subida de Características leva consigo a subida tamén de Saúde e Vontade, así como unha posíbel suba de Dados de Ánima.

No tocante a Habilidades e Habelencias tamén destacaremos que non é posíbel aumentar ningunha delas por riba da suma final de Mente e Espírito, nin na Creación do Protagonista nin por medio da Mellora. Por que? Porque tanto Mente como Espírito reflicten por un lado a capacidade de aprendizaxe e por outro a motivación para aprender.

Exemplo: *Fúzir o Túzaro é un mangallón de Corpo 5 e experto en Espada de Antenas (ten un +5). Durante as aventuras atopámonos con que Fúzir podería subir a súa Habilidade coa espada a +6, pero como ten Mente 2 e Espírito 3 non pode, porque o seu máximo é 5.*

12. A HISTORIA: VANTAXES E DESVANTAXES

Moitos xogos de rol poñen á disposición dos xogadores unhas listas de Vantaxes e Desvantaxes para pulir o Personaxe. Nós pensamos que isto o único que fai é limitar a imaxinación do xogador; por exemplo:

As Habelencias dan gran poder ao que persiste no seu estudo



XOGADOR: «Pois eu teño un grupo de fieis amigos que...»

CONTACONTOS: «Non! Síntoo, pero non tes a Vantaxe Amigos -5.»

XOGADOR: «Ben, pois entón... eeh... Posúo unha Armadura Máxica dun...»

CONTACONTOS: «Pero que falas? Colliches a Vantaxe Obxecto Máxico -3?»

XOGADOR: «Vale, vale. Que tal se o meu destino é loitar a morte en combate honroso co meu peor inimigo?»

CONTACONTOS: «Non vexo que teñas a Desvantaxe Fado Escrito +4»

XOGADOR: «Arredemo!!»

Vedes a onde queremos chegar? Sabemos perfectamente que hai directores de xogo por aí con máis cousas na cabeza á hora de montar unha partida que que cadren todas as contas. Para iso están os contábeis. Pero hai outros, normalmente os novatos, que pensan que fan mal por concederlle certas licenzas a certos xogadores simplemente porque teñen imaxinación á hora de crear un Protagonista para o seu Conto. Nós pensamos que o xogador ten que ir describindo a vida do seu Protagonista con toda a imaxinación que poida. Un personaxe ben feito pode sacar máis ideas para partidas da cabeza dun Contacontos que calquera consello que vos poidamos dar. Isto é un feito.

Mentres o xogador responde ás cuestións básicas para a creación de calquera personaxe, irá tamén adxudicándose certas Vantaxes («pois eu herdei do meu pai, Arnán dos Nerios, unha espada de antenas rúnica forxada por un Xigante co lume dun Dragón do Mar dos Monstros...») e Desvantaxes que equilibren esas Vantaxes («... pero foi roubada por un grupo de Fomoriáns que precisan o seu metal para fabricar un amuleto que lles permitirá espertar un Gran Señor Fomori, o cal lles axudará a expulsar os Guégghel das Terras de Gael-Leach, ou iso é o que me contou Crunn o Mouro, a cambio dun favor que aínda non me pediu. Teño que recuperala polo meu Honor»). O que queremos deixar claro é que aquí estamos para pasalo ben; se a Historia dun xogador é o suficientemente boa, por que non recompensar con obxectos máxicos ou máis Puntos de Balde o seu esforzo imaxinativo? Meréceo.

PREGUNTAS TÍPICAS PARA A CREACIÓN DA HISTORIA DO PROTAGONISTA

♦ **QUEN ES?** Unha boa pregunta. Quen es realmente? O teu nome, a túa raza, a túa caste ou o teu sexo marcan de por vida.

Nomes específicos dos Guégghel

Homes: Aldán, Baudilio, Brais, Bran, Brandán, Brandomil, Breogán, Brigg, Cibrán, Cibrao, Ith, Pársifal, Tristán, Lizgairo, Breixo, Brantroll, Vultus, Banni, Xan, Uxío, Fermín, Xoel, Aleixo, Amris, Rubén, Lois, Sebeagh, Lughaidh, Arran, Kwendos, Droch, Antón, Laido, Adail, Migalleiro, Arauto, Langrán, Balbordo, Mirrado...

Mulleres: Alma, Antía, Aine, Bagdna, Brianda, Bríxida, Brixit, Celtia, Erie, Eira, Eiré, Elba, Fiona, Gael, Galiza, Gladis, Glenda, Iria, Letavia, Relbeo, Morlan, Valia, Muria, Gala, Anca, Innui, Lupa, Daoine, Bara, Kunnos, Kira, Manna, Malia, Dalia, Karnila, Laverca, Roibén, Xolda, Bagulla...

Sobrenomes: os Guégghel utilizan normalmente o nome da súa tribo ou clan como sobrenome. Son comúns os Mac ou Meic denantes do nome do Clan. Así, en «Morlan Meic Brigg» indica que Morlan pertence á casa/tribo dos Brigg.

Ademais, os Guégghel gustan dos alcumes que indican algunhas características da súa personalidade ou do xeito de gañar a vida. Por exemplo: Kwendos o Raposo (*raposo* podería indicar a súa pillaría) ou Bara a Silandeira (que pode indicar o segredo que mantén ao facer as súas cousas).

Tamén se utilizan frases completas como alcumes, que indican ademais algunha característica ou aventura anterior pola cal é coñecido o posuidor: Lois Peito de Ferro ou Fiona Arrinca-Carballos.

♦ **COMO ES?** Descríbete a ti mesmo como Protagonista deste Conto: alto, baixo, rexo, educado, grotesco; a túa mirada é penetrante, es ben parecido, gordo, fraco, gústanche o xogo e a troula, vistes deste ou doutro xeito e estilo, tes unha voz atronadora... Fala un pouco de todo, tanto do físico como do mental ou o espiritual.

♦ **DE ONDE VÉS?** Onde naciches, quen e como foron os teus titores (foren os teus pais ou outros), que pensas do teu castro de orixe. Tamén como foi a túa nenez, se hai algo de entón que che marcou (como a morte do teu pai, ou o ataque ao teu castro, ou unha viaxe sendo neno...).

♦ **QUE FAS AQUÍ?** Cal é o teu cometido neste Mundo. A razón pola cal vives, que pode ser o amor pola túa amada, os teus fillos, a vinganza, ou o odio cara a unha Raza enteira... Pensa un pouco nas túas preferencias vitais: por que valores ou ideais morrerías? Por cales matarías? Está o teu destino escrito nos petróglifos? Por que vives?

Neste capítulo entra tamén a nosa ocupación laboral (se a temos).

♦ **A ONDE VAS?** Cal é o teu futuro? A que aspiras? Os teus sonhos, os teus desexos, tamén marcan o teu xeito de enfrontárestes á vida. Poida que no capítulo anterior determinases que estás no Mundo para aniquilar toda a estirpe de Ulin o Fomorián por ter asasinado a teu pai e a teu irmán maior. Mais, e se no fondo ti odiabas a teu pai por terte abandonado e relegado polo teu irmán maior, e só buscas a vinganza pola honra da familia e non porque realmente queiras matar a Ulin e os seus fillos?

Unha vez cubertos todos os pasos, xa terás o Protagonista feito. As primeiras veces pódete levar moito tempo, e iso non é malo: somos da condición dos que pensan que antes de comezar a xogar a partida en si hai que investir unha «sesión cero» para a creación dos Protagonistas. Deste xeito, quedan realmente perfilados e co alento da vida sobre eles. Serán, verdadeiramente, seres vivos doutro mundo, con outras aspiracións e sonhos. Pero vivos ao fin.

Por favor, non collas o costume de facer personaxes de «usar e tirar». Ningún Protagonista dunha historia o merece: Bilbo Bulseiro tiña unha vida na Comarca; calquera dos mutantes de Xavier tiña unha vida anterior á vida de superheroe; mesmo Neo era antes de saber a verdade de Matrix o Sr. Anderson.

O Protagonista dos teus Contos merece ter vida propia: desfrutaredes máis os dous.

EXEMPLO DE CREACIÓN DUN PROTAGONISTA

Hoxe hai partida.

O grupo habitual do Contacontos Santi quedou para contar un conto en Gáidil, e xuntáronse os de sempre, mais un: Fran.

Fran non ten o seu Protagonista feito, xa que non puido vir ás anteriores sesións de xogo; deste xeito, colle unha folia e empeza a crear un Protagonista.

Características. Fran vai a crear a Laido dos Libredóns. Tira 1d6 e obtén un 6. A este 6 súmalle 5 e dálle 11. Estes son os Puntos de Característica que ten. Decide distribuílos deste xeito:

CORPO 1

MENTE 5

ESPIRITO 5

Laido fai honor ao seu nome, e é miúdo e feble, pero ten unha forte personalidade e é moi sabio.

No referente a Dados de Ánima, ten 5, e coloca 1 en Loita e 4 en Arcano.

Caste. Laido é libredón, e ademais foi educado por un feiticeiro desta cidade. Obtén un +1 a Arcanismo e +1 a Lendas.

Vencello. Laido naceu vencellado á Araña. Sabe que o seu camiño na Maxia será longo, pero ten paciencia e sabe que obterá o seu premio.

«A ese vénlle de familia...». Tira 1d66 e obtén un 22: «É un Cheirón e un Curioso». Non lle convence, e decide tirar de novo e saca un 34: «Instruído na Maxia», o que

Ile dá un +2 a Arcanismo, que, sumado ao +1 por ser libredón, xa é un +3... Fran tivo moita sorte cos dados.

Profesión, Habilidades e Habelencias. Laido é Feiticeiro, así que obtén un +1 en tres Habelencias, outro +1 en Arcanismo e +1 a Ler.

Primeiro comeza coas Habelencias e decide ter Convocar +1, Meigallo +1 e Ritual +1; logo aplica o outro +1 a Arcanismo (e xa é un +4 nesta Habilidade), e decide que sabe ler o alfabeto rúnico, así que pon Ler (Runas) +1.

Renome. Laido dispón dun punto de Renome, que asigna a Sabedoría. Así, ten Renome 1, Sabedoría 1.

Saúde. Laido ten unha Saúde feble, xa que o seu Corpo non é moi resistente. Aínda así, ten un Espírito forte que fai que se repaña con facilidade. Ten, en total, Saúde 6.

Vontade. Poderíase dicir que Laido naceu para a Maxia. Ten Vontade 10, o cal lle facilita moito elaborar sortilexios.

Puntos de Balde. Laido dispón de 10 puntos de Balde, amais de 6 puntos extra por ter Mente 5. Decide que debe ter diversas Habilidades e merca:

ATENCIÓN +2

ESTUDO +1

ANDAR ÁS... (HERBAS MEDICINAIS) +3

MENCIÑEIRO +3

MUNDO DO SIDH +1

MUNDO DE GÁIDIL (GAEL-LEACH) +2

Así que xa leva 12 puntos de Balde gastados. Cos outros 4 decide subir o que xa ten:

CONVOCAR +2

LER (RUNAS) +2

LENDAS +2

É dicir, gasta 2 puntos nunha Habelencia e 2 en dúas Habilidades.

Como ten Convocar, debe dicir qué é o que pode convocar. Como nada máis pode escoller unha cousa, decide que pode convocar lóstregos, e pon na ficha Convocar (Lóstregos) +2. O Contacontos avísao de que sempre podería escoller, con Convocar +2, dous xeitos de Convocar; con isto queremos dicir que a personaxe podería ter Convocar (Lóstregos) +1 e Convocar (Neve) +1.

Agora o máis importante, a Historia do Protagonista. Un dos xeitos é basearnos nas Preguntas Típicas, deste xeito:

♦ **QUEN ES?** Eu son Laido Libredón, aprendiz de feiticeiro nas Torres de Maxia de Libredón.

♦ **COMO ES?** Disque a miña nai tentou darme todas as súas forzas para que eu viñese a este mundo, pero, obviamente, non o conseguí. Son un tanto pequeno, non chego á vara e tres cuartos da altura, e peso uns 60 croios. O meu pelo é negro e téño longo e descoidado. A miña cara non é fermosa, mais

a xente ve algo en min que non lles desgusta a pesar de todo. Teño os ollos grises coma o meu pai, morto antes de nacer eu nas guerras contra os Saefes.

Normalmente tento non chamar demasiado a atención, e falo en baixo para que me escoiten só os que eu quero. Debido a un accidente máxico hai anos, debo levar un bastón, que sempre me acompaña. Visto cunha túnica negra, e cando saio da Torre levo unha capa, pois raro é o día que non teña frío.

♦ **DE ONDE VÉS?** Nacín no cantón dos Artesáns do Pan, preto da Porta do Penedo de Libredón. Meu pai era gardián das Murallas e miña nai cocía pan. Antes de nacer eu, nun ataque dos Saefes á Carballeira, o meu pai morreu. A miña nai tivo que pórse a traballar limpando as Torres de Magos para poder manter os seus dous fillos, e o terceiro, eu, que estaba por chegar. Certos familiares botáronlle unha man para conseguir este traballo, menos duro que o de panadeira.

Tendo eu catro anos, mentres xogaba preto do traballo da miña nai, un mestre de feiticeiros notou algo en min, e pediulle á miña nai permiso para me instruíren nos camiños da Maxia. Vendo unha oportunidade boa para que polo menos un dos seus fillos non sufrise o destino do seu pai, aceptou.

Aquel mestre era o feiticeiro Alcoán, e desde aquela até hoxe sigo aprendendo grazas a el.

A determinación e a valentía son a mellor armadura

Nunha loita dialéctica sobre Arcanismo chamei a atención dos demais mestres e dos meus compañeiros ao vencer a un dos alumnos máis avantaxados. Desde aquela posúo certa sona e Renome como alguén sabio.

♦ **QUE FAS AQUÍ?** Procuo aprender todo o que podo dos meus maiores, pero desde sempre tentei facer o meu propio camiño. Non o

coñecía, pero a ánima do meu pai non debe de estar acougada, e por iso moito do que me move é o meu odio aos Saefes.

Sigo uns principios básicos, coma todos os Guéghel de ben, e procuro que haxa un equilibrio sempre, iso si, decantado na nosa dirección. Procuo non ter inimigos, e iso o consigo non fachendeando nin faltando ao respecto, pero... como saber o que pensan os demais? Pola miña banda penso que xa hai demasiados inimigos neste mundo como para que os Guéghel loiten cos Guéghel.

♦ **A ONDE VAS?** O meu obxectivo é dobre: eliminar ameazas contra Libredón e os Guéghel, e iso implica os Saefes e a Raíña dos Lobos; e acumular o poder suficiente como para ser, algún día, mestre nas Torres... Ou, quen sabe?, quizais Señor do meu propio castro...



DE CÓMO LOITAR

O Sistema de Loitas que aquí vos presentamos é un sinxelo xeito de resolver as pelexas durante un Conto.

O primeiro que temos que facer antes de pórnos a loitar é facer todos os cálculos necesarios para que isto sexa fluído. Deste xeito, temos que ter claros os nosos datos, como son:

Dados de Loita: é o número de Dados de Ánima asignados durante a Creación do Protagonista que temos en **Loita**. Nun guerreiro normal son 4, aínda que calquera número é posíbel. Estes dados deben ser repartidos durante a fase de **Iniciativa** entre o **Ataque** e a **Defensa** ao gusto do combatente. Pódense pór todos ao Ataque, ou metade e metade, ou todos á Defensa, etc. Logo tiráranse e os resultados sumáranse ao Ataque e á Defensa.

Iniciativa: a Iniciativa é a rapidez con que podemos reaccionar, tentando sempre de facelo antes que os nosos rivais. A Iniciativa calcúlase tendo en conta a arma que levemos e a nosa Habilidade con ela. Por exemplo, un coitelo é unha arma pequena e ten un -1 á Iniciativa. Se temos na Habilidade de Coitelo un +4, a nosa Iniciativa será $4 - 1 = +3$.

Ataque: o noso Ataque vén dado pola Habilidade que teñamos coa Arma en cuestión. No caso de arriba, teríamos un +4 co coitelo.

Defensa: que depende de se Detemos ou Safamos o Ataque.

Se **Safamos**, apartámonos do ataque para que non nos dean. A nosa Defensa sería a habilidade Safar menos o peso (penalizador) da armadura que levemos. Por exemplo, se temos Safar +3 e levamos unha armadura Lixeira de bronce (-1 por molestia) teríamos unha Defensa de +2.

Se, pola contra, **Detemos**, necesitaremos dun escudo ou de algo para Deter. O cálculo sería diferente, xa que o peso da armadura non inflúe tanto, así que a nosa Defensa sería Deter mais o valor de Defensa do Escudo que usemos. Así, se temos Deter +3, unha armadura Pesada de bronce (-3) e un escudo grande de madeira (Defensa -3), o noso valor de Defensa total sería +0, posto que a armadura non conta.

IMPORTANTE: Se estamos Detendo e o noso rival **falla**, tirará Dano normalmente, pois despois de todo impactou. A vantaxe é que á nosa Protección sumaremos a Protección do Escudo. Se, polo contrario, o noso rival consegue superar a nosa detención, significará que o golpe non foi detido, e resolverase como un impacto normal, pero non se contará o Escudo para a Protección.

Dano: o Dano é simplemente a cantidade de feridas que pode facer dun golpe. Sería a suma de Corpo e a Arma se é un ataque Corpo a Corpo; ou de Espírito mais Arma se é a Distancia. Por exemplo, se impacto cunha espada de antenas (1d6 + 2 de Dano) e teño Corpo 3, pode facer 1d6 + 5 puntos de Dano. En caso de que o noso Ataque fose un Crítico, o Dano da Arma dobraríase. No exemplo de antes, faría 2d6 + 4, ao cal logo lle sumaría +3 do meu Corpo.

Protección: unha vez nos fagan un número determinado de Dano, temos que saber canto del son feridas. Para sabelo calcularemos a suma do noso Corpo, a Protección da armadura que levemos e a que nos achegue o escudo, no caso de telo. Así, se por exemplo tivese Corpo 2 e unha armadura Media de Coiro (Protección +3), a miña Protección total sería de +5. Se ademais levase un escudo de madeira mediano (Protección +3) sería, en total, +8. Se un golpe me fixese 10 Danos, o número total de **Feridas** sería 2 (de restar 10 - 8). Se a Protección é igual ou superior ao Dano, non haberá Feridas.

CORPO A CORPO

«Chegaremos á chaira denantes do amencer, e caeremos sobre eles sen que se poidan preparar sequera. Esta batalla pode ser definitiva. Ou eles ou nós. Se loitásamos de día, gañarían eles, case con seguridade, pero pola noite as cousas cambian... e os coitelos cortan mellor pola noite ca as espadas ao mediodía.»

Cando dous personaxes do Conto loiten con espadas, machados, os puños, etc., dírase que combaten **corpo a corpo**. Hai que seguir unha simple rutina para saber quen gaña:

1. Iniciativa. Que vén sendo unha Tirada Enfrontada de **Iniciativa + 1d6**. Quen obteña o resultado **menor** declara en voz alta o reparto de Dados de Loita, e así sucesivamente. O que saque un resultado **maior** actuará antes, sabendo os dados que reparten os demais antes de ter que repartir os seus. Sacar un 1 nesta tirada non implica Trapallada.

2. Ataque. O atacante realizará o seu Ataque: **Habilidade + Loita**, onde **Habilidade** é a Habilidade que teñamos na Arma e **Loita** son os Dados de Ánima que se asignaron durante a Iniciativa.

3. Defensa. O defensor Defenderá, e ten dous xeitos: Safar ou Deter:

Safar +/- Defensa da Armadura + Loita

Deter +/- Defensa do Escudo + Loita

Onde **Safar** será a nosa Habilidade de Safar (se safamos); **Deter** será a nosa Habilidade de Deter (se detemos); e **Loita** son os Dados de Ánima que se asignaron durante a Iniciativa.

Se o Ataque é **maior** que a Defensa, hai **Impacto**, e debemos resolver. Se é **igual** ou **menor**, non hai Impacto.

LEMBRA: Se estás Detendo cun Escudo, e o Atacante non supera a túa Defensa, hai **Impacto**. Ti interpuxeches un escudo e este cumpriu a súa función (parar o golpe), pero aínda hai a posibilidade de que o golpe sexa tan poderoso que dane ou mesmo rompa o escudo. Así, se Detemos con éxito, o atacante tirará Dano normalmente e nós poderemos engadir á nosa Protección total a Protección por Escudo.

Se o Atacante superase a nosa Defensa, **non** poderíamos engadir esta Protección, pois foi quen de buscar un oco e darnos o golpe sen que o escudo nos protexa.

4. Resolución. O atacante tirará o Dano: **Corpo + Dano da Arma**

O defensor calculará a súa Protección: **Corpo + Armadura + Escudo (se o hai, e se Detivo con éxito)**.

Cada Punto en que o **Dano supere a Protección** é unha **ferida** e é un Punto de Saúde perdido por parte do Defensor.

Se o branco leva **Escudo** e Detén con éxito e é ferido, non perderá Saúde. En troques, será o escudo o que perda Resistencia. Cando a Resistencia dun escudo calquera chega a 0 puntos, rompe e queda inservíbel e os Danos que a superen son Feridas para o seu portador.

Exemplo: Temos a *Fiúncho dos Libredóns* e a *Eslaghurg dos Lonbagdáir*. *Fiúncho* é unha boa guerreira: ten 4 dados de Loita, leva unha espada de antenas coa cal ten un +3, e ten Deter a +4. Ten unha Protección total de +5 (Corpo 4, Armadura +1), pois leva unha armadura de pelexos (Moi Lixeira); co seu escudo de bronce mediano ten Defensa +2 (+4 de Deter e -2 do Escudo), e a Protección aumenta até +10. O escudo ten 8 puntos de Resistencia.

Eslaghurg ten tamén 4 dados de Loita e é unha mala besta; ten un tronco de madeira enorme, que usa como arma: ten un +5 con el. Amais, ten +2 en Safar. Ten unha Protección total de +7 (Corpo 5, Armadura +2), e leva uns anacos de armaduras variadas (Lixeira).

Tiran Iniciativa:

Fiúncho saca un 4 co 1d6, que sumado ao +3 da Arma é un total de 7. *Eslaghurg* saca un 5, que sumado ao +3 da súa arma -ten un +5 na Habilidade, pero ao ser unha arma Grande réstase 2 á Iniciativa- é un 8. Gaña *Eslaghurg*.

Fiúncho declara que vai usar 2 dados no Ataque e 2 na Defensa. Sabendo que golpea primeiro, *Eslaghurg* di que usará 3 no Ataque e 1 na Defensa.

Eslaghurg tira o seu Ataque: nos 3 dados saca un 6, mais 5 da Arma é un total de 11. *Fiúncho* deféndese: tira 2 dados e saca 10, que sumado á súa Defensa de +2 é un total de 12. Gaña *Fiúncho*, pero como usa escudo haberá Impacto.

Eslaghurg tira o Dano. A súa arma é Grande e fai 2d6 + 1, e ao resultado hai que lle sumar o seu Corpo. Nos dados saca un 9, mais 5 do corpo son 14.

Fiúncho ten Protección 10 co escudo, así que pasan 4 de Dano. *Fiúncho* decide que sexa o escudo quen o absorba, polo cal o escudo perde 4 de Resistencia, e queda en tan só 3 puntos.

Agora atacará ela.

Fiúncho saca un 11 cos dados, que sumado á súa Habilidade de +3 lle dá 14. *Eslaghurg* tira o seu dado de Defensa e saca un 2; ao sumalo ao seu +2 en Safar, é un 4. Como 14 é máis do dobre de 4, *Fiúncho* obtén un Crítico.

Isto implica que a súa arma fará dobre Dano. A súa espada de antenas fai normalmente $1d6 + 2$: neste ataque fará $2d6 + 4$, e logo sumará o seu Corpo ao resultado. Nos dados obtén un 14, e mais o seu Corpo 4 é un 18 de Dano.

Eslaghurg ten Protección 7, co cal sofre 11 Feridas. O Lombagdair ten Saúde 8, que tras o golpe queda en -3. No seguinte asalto Eslaghurg terá un -3 a todas as tiradas. Fiúncho deu un moi bo golpe.

A DISTANCIA

«... Boldum achegouse sen facer moito ruído até a carreta envorcada. Do outro lado, entre as rodas de madeira de piñeiro, puido ver unha silueta non moito máis alta ca el. Pero non era coma el. Andaba arrastrando os pés, e os brazos colgábanlle até case a altura do chan. De súpeto, xirou a cabeza cara a onde estaba o Loio. Os ollos amarelos refulxiron durante un intre na escuridade do Carboeiro. Cun grito de guerra, abalanzouse contra o carro, erguendo un machado vello e cheo de ferruxe coas dúas mans, dándolle voltas sobre a cabeza. Boldum puxo unha frecha na corda do arco e apuntou como se tivese todo o día para facelo. Era a derradeira frecha que lle quedaba.»

O Combate a Distancia aparece cando un personaxe intenta danar a outro por medio dun obxecto



O bo guerreiro sabe decidir cando atacar e cando deter

guindado, sexa unha pedra, unha lanza ou unha frecha. Se se usa Guindar en troques dunha Habilidade de Arma non se usan os Dados de Loita, a Iniciativa é +0 e só se poderá facer 1 Ataque (sen repartir dados). Hai que seguir a seguinte rutina:

1. Iniciativa. É unha Tirada Enfrontada de **Iniciativa +1d6**. Quen obteña o resultado **menor** declara en voz alta o reparto de Dados de Loita e así sucesivamente. O que saque un resultado **maior** actuará antes. Sacar un 1 nesta tirada non implica Trapallada.

2. Defensa. O defensor poderá Safar ou Deter se o declarou na Iniciativa, e deberá realizar esta Tirada **antes** de calquera Ataque a Distancia dirixido a el. Defenderá mediante estas tiradas, dependendo de se Safa ou Detén:

Safar +/- Defensa da Armadura + Loita
Deter +/- Defensa do Escudo + Loita

Onde **Safar** será a nosa Habilidade de Safar (se safamos); **Deter** será a nosa Habilidade de Deter (se detemos); e **Loita** son os Dados de Ánima que se asignaron durante a Iniciativa. O resultado desta tirada **súmase** á Dificultade por distancia no tiro.

3. Ataque. O atacante realizará o seu Ataque: **Habilidade + Loita**, onde **Habilidade** é a nosa Habilidade coa Arma e **Loita** son os Dados de Loita asignados durante a Iniciativa. A Dificultade para esta Tirada vén dada pola distancia en varas a que está o obxectivo e polo Alcance da Arma que usemos:

Porción de Alcance	Dificultade
De 0 a ¼	Doado (6)
De ¼ a ½	Normal (9)
De ½ a ¾	Difícil (15)
De ¾ até Alcance Total	Imposíbel (19)

Se o Ataque supera a Defensa, ou a Dificultade por Alcance, haberá impacto.

4. Resolución. O atacante tirará o Dano: **Espírito + Dano da Arma**.

O defensor calculará a súa Protección: **Corpo + Armadura + Escudo**.

Cada Punto en que o **Dano supere a Protección** é un Punto de Saúde perdido por parte do Defensor.

Como no Corpo a Corpo, se o branco leva Escudo e Detén con éxito e é ferido, non perderá vida. En troques, será o escudo o que perda Resistencia. Cando a Resistencia dun escudo calquera chega a 0 puntos, ten demasiados obxectos cravados: é demasiado pesado, e polo tanto sóltase e queda inservíbel.

Exemplo: Temos a Mú, un home das fragas lemano armado con xavelinas. Ten con esta arma un +3, e ademais dispón de 4 dados de Loita. Por outro lado temos a un trasno do monte que lle acaba de roubar o xantar, e foxe a todo meter. Este ten un +2 en Safar e unha Protección de +4, ademais de 2 dados de Loita.

Mú saca un 4 na Iniciativa, que sumado ao seu +3 na Arma é un 7. O trasno que foxe saca un miserábel 1, que sumará á súa Habilidade de Safar, pois non está loitando. Gaña Mú. O trasno usa os 2 dados na Defensa, e Mú usará 3 para unha xavelina e 1 para outra.

Calculamos a Dificultade: o trasno está a 10 varas; iso é $\frac{1}{4}$ de distancia (Dificultade 6). O trasno usa un dado para cada ataque. No primeiro saca un 6, que repite e saca un 5. Un 11 cos dados, +2 de Safar e 6 da Distancia. Iso é un total de 19 para ser impactado.

Mú tira o seu primeiro ataque e obtén nos 3 dados un 14, mais 3 da Arma é un 17: non lle dá coa primeira. O trasno brinca de ledicia.

Tira a seguinte Defensa e saca un 1, o que dá lugar a unha Trapallada. O Contacontos decide que non obtén bono ningún, excepto por distancia (Dificultade 6).

Mú séntese afortunado: tira o dado que lle queda e saca un 6, polo que repite, e saca 5, que sumado ao +3 é un 14... Crítico!

Mú tira o Dano, que é $1d6 + 2$ dúas veces (saca un 11) e súmalle o seu Espírito (que é 3), para un total de 14 Danos.

O pobre trasno tiña Protección 4, así que sofre 10 Feridas! Como tiña Saúde 4, queda a -6... e morre. Mú recuperou o seu pan con queixo.



Calquera aventureiro intelixente aprenderá a temer os triskeles Fomorí

ARMAS E ARMAOURAS

♦ **ARMAS CORPO A CORPO.** Aquí vos presentamos unha táboa case universal para as armas de Gáidil.

Tipo de Arma	Modificador á Iniciativa	Dano
Pequenas	-1	1d6
Medianas	+0	1d6 + 2
Grandes	-2	2d6 + 1
Pelexa	+0	1d6 / 2

As **Armas Pequenas** engloban coitelos, dagas, cestos, armas improvisadas coma unha xerra, un facho...

As **Armas Medianas** engloban espadas de antenas, bastóns, mazas, algunhas lanzas...

As **Armas Grandes** engloban claymores, picas, garrotes a dúas mans..., armas en xeral de dúas mans.

Entendamos que esta é unha táboa de referencia, é dicir, que, se temos dúbidas de como pode ser unha determinada arma, consultamos o seu tamaño e xa temos unha idea de como adaptala ao xogo. Na sección do Contacontos atoparás armas variadas de moitos estilos para poder xogar con elas.

Cómpre salientar a existencia das armas «**de man e media**», como as espadas bastardas. No caso de usar unha destas armas, se o personaxe a usa a unha man considérase Mediana; se a usa coas dúas considérase Grande; debe decidir antes de atacar o estilo de loita que vai usar. No tocante á Pelexa, ou loita sen armas, digamos que o Dano é moi reducido. Para calculalo hai que tirar un dado e dividir entre dous redondeando cara arriba ($1 - 2 = 1$; $3 - 4 = 2$; $5 - 6 = 3$).

♦ **MATERIAIS DAS ARMAS CORPO A CORPO.** As Armas Corpo a Corpo poden ser de diversos materiais. Dependendo do material, poderán ter unhas bonificacións ou penalizacións.

Material	Iniciativa	Ataque	Dano	Resistencia *
Madeira	+0	+0	+0	5/7/9
Bronce	+0	+0	+0	6/8/10
Ferro	+0	+0	+1	8/10/12
Aceiro	+1	+0	+2	10/12/14
Prata	+2	+1	+0	8/10/12
Ouro	+1	+2	+1	6/8/10

* As tres cifras describen as Resistencias, por orde, de armas Pequenas, Medianas e Grandes. Hai que sinalar que estes valores non son Puntos de Resistencia como no caso dos Escudos; consulta o capítulo de Deter con Armas.

As armas máis cotiás en Gáidil son as de madeira e as de bronce. As de ferro son algo moi estraño, mentres que as de aceiro, prata e ouro son material creado por seres máxicos, coma os Mouros, ou por Guéghel de inmenso poder.

♦ **ARMAS A DISTANCIA.** As Armas a Distancia quedarían resumidas na seguinte táboa:

Arma	Modificador á Iniciativa	Alcance	Dano	Resistencia *
Arco Curto	+0	80 v	1d6	5
Arco Composto	+0	100 v	1d6 + 2	6
Arco Longo	+0	160 v	1d6 + 2	5
Tirafondas	+0	100 v	1d6	2
Lanza	+0	40 v	1d6 + 2	9
Daga	+1	30 v	1d6	Ver Corpo a Corpo
Xavelina	+1	60 v	1d6	8
Triskel Fomori	-2	100 v	2d6 + 1	Ver Corpo a Corpo
Estornela	-3	200 v	2d6 + 1	7

* Marcamos a Resistencia para o hipotético caso de querer parar un golpe con elas. Conste que á Tirada de Deter con Armas non lle sumaremos a nosa Habilidade (ver Deter con Armas máis abaixo).

Os **Arcos** en Gáidil son normalmente de madeira ou de corno, ás veces moi tallados e ben bonitos. As cordas son de tripa preparada ou mesmo de cabelos de certos animais ou seres míticos. O seu tamaño é unha ferramenta tamén, pois un arco curto pódese

Canto á **estornela** (ou **billarda**), é unha arma letal de grande alcance, pero de uso pouco espallado. Consta dun lanzador ou «peteiro», que normalmente é un pau dunha vara de longo (moi traballada ás veces, con debuxos todo ao longo), e da «munición», que son paus máis pequenos (media vara) chamados «estornelas», de bordes afiados ou mesmo reforzados con coitelas. O xeito de usalo en combate é coller unha estornela, soltala no aire preto dun e zorregarlle un peteirazo coa intención de impactar nun obxectivo.

♦ **ARMAOURAS.** Aquí vos presentamos tamén as Armaduras:

Armadura	Penalización á Defensa	Protección
Moi Lixeira	+0	+1
Lixeira	+0	+2
Media	-1	+3
Pesada	-2	+4
Moi Pesada	-3	+5

NOTA: A Penalización á Defensa non só conta para o Combate, senón que pode (e debe) actuar sobre Habilidades como Nadar, Pinchacarneiros... É importante ter en conta a penalización para a Atención (o casco non deixa ver ben, por exemplo) e para Asexar (fai ruído ao se mover). Como en todo, a derradeira palabra tena o Contacontos. A penalización á Defensa tamén se resta nos Lanzamentos máxicos.

As **Armaduras** en Gáidil son de moi diversos tipos. Dous Secundarios cunha «Armadura Moi Lixeira» poden ter aspectos totalmente opostos: un pode levar pelellos sen traballar enriba de vastas roupas de la, mentres que o outro pode ter unha especie de chaqueta de pelellos moi ben traballados e cosidos, e por debaixo unha camisola de liño. Os valores presentados son para facernos unha idea e chegar a un consenso sobre os bonos e penalizacións.

Deste xeito, alguén cunha armadura Moi Pesada pode aparecer como un guerreiro cunha armadura de metal, con coiraza, brazaes e protectores das canelas..., mentres que outro pode ter cachos dun insecto xigante que matou nalgues atados por todo o corpo con tiras de coiro.

Onde si pode haber certas variacións no ámbito do xogo é no material de que estean feitas.

Material	Bono á Defensa	Bono á Protección
Coiro	+1	+0
Bronce	-1	+1
Ferro	+0	+1
Aceiro	+1	+2
Prata	+2	+3
Ouro	+2	+2

Un bo escudo pode marcar a diferenza

NOTA IMPORTANTE: O Bono á Defensa total dunha armadura **nunca** pode ser superior a +0. Algúns materiais bonifican enormemente, re-flectindo a súa lixeireza. Pero non poden facer que sexamos máis rápidos!

Deste xeito, se consigo unha Armadura Pesada de Prata será unha Armadura de Defensa +0 e Protec-

ción +6. Mais, por outro lado, unha Armadura Lixeira de Ouro non será de Defensa +2, Protección +2...: será Defensa +0 e Protección +2.

agochar con facilidade. Os arcos longos pódense usar como bastóns de camiñante. Os compostos teñen a particularidade de que se poden desmontar en partes menores (normalmente 3) e son máis doados de agochar que os curtos... O malo é se os precisamos inmediatamente.

Os **triskeis Fomori** son armas cortantes con forma de tríscele de 3 ou 4 brazos, que os Fomoriáns usan tanto como armas medianas corpo a corpo como armas a distancia.



♦ **ESCUDOS.** O tamaño dos Escudos en Gáidil parte de catro tipos: Rodela, que vén sendo un pequeno disco que protexe pouco máis da man e do antebrazo, moi móbil e de fácil manexo; Escudo Pequeno, pouco máis grande que a Rodela e que protexe máis espazo; Mediano, que pode ter diversas formas (redondo, rectangular, en rombo...) e que protexe moito a cambio da perda de mobilidade; e, por último, os Escudos Grandes, que adoitan ser altos coma unha persoa e moi pesados, case paredes móbiles para interpor entre ti e o inimigo. Aquí tes os seus valores básicos:

Tipo	Defensa	Protección	Resistencia
Rodela	+0	+2	4
Pequeno	-1	+4	6
Mediano	-2	+5	8
Grande	-3	+6	10

No caso dos Escudos, os habitantes de Gáidil escollen principalmente dous materiais: madeira e metal. A madeira é o material máis popular, pois o seu custe é mínimo. Por outro lado temos o bronce, tamén moi espallado e de doado acceso. O resto dos materiais son moi custosos e é moi raro ver un guerreiro con escudos de tales materiais.

Material	Bono á Defensa	Bono á Protección	Bono á Resistencia
Madeira	+0	-2	-2
Bronce	+0	+0	+0
Ferro	+0	+2	+2
Aceiro	+1	+4	+4
Prata	+3	+3	+2
Ouro	+2	+2	+1

NOTA IMPORTANTE: O Bono á Defensa total dun Escudo **nunca** pode ser superior a +0. Repetimos o caso das Armaduras: por moi lixeira que sexa, non vai facer que ningún vaia máis rápido do que pode ir por si mesmo. De todos os xeitos, alguén sen a Habilidade de Deter que pretenda usar un escudo (tería de base un -4) pode beneficiarse dos bonos e eliminar parte da penalización sen pasar do +0. Así, se carecendo de Deter usase unha Rodela de Prata, defenderíase cun -1 se pretendese Deter, pois este escudo ten unha Defensa de +3. Claro está, se usase un escudo grande de madeira (-3 á Defensa) acumularía un -7 para Deter.

ACCIÓNES ESPECIAIS DE COMBATE

♦ ATAQUES MÚLTIPLES

Podemos atacar tantos brancos por asalto coma dados de Loita poñamos no Ataque. Así, en Combate **Corpo a Corpo** sería: teño 4 dados de Loita e +3 en Espada. Na miña quenda de Iniciativa podo escoller pór todos os dados a Ataque e repartilos en 4 ataques a 4, 3, 2 ou 1 brancos. Se fíxese 4 Ataques tiraríase 1 dado de Loita +3 pola Espada para cada un.

No tocante ao combate **a Distancia**, a situación é a mesma: podo tirar tantas frechas/pedras/dagas/lanzas como dados de Loita poña no Ataque, asignando un dado ou máis a cada un dos disparos.

♦ DETER OU SAFAR VARIOS ATAQUES

Ao igual que o Ataque, tamén podemos usar os Dados de Loita para Deter varios ataques. A diferenza é que os dados que poñamos en Defensa podemos dividilos

entre varios atacantes. Así, se temos un Safar ou un Deter de +4 e 4 dados de Loita, e somos atacados por 3 inimigos, podemos adxudicar un dado ao Ataque e tres dados á Defensa, para logo tirar por Defensa un dado por cada inimigo, sumando a cada Defensa o +4 da Habilidade.

En ambos os dous casos, o Atacante **sempre** di primeiro a quen Ataca e con cantos dados dos adxudicados ao Ataque o fai, e logo o Defensor decide cantos dos dados colocados na Defensa usa para cada Ataque que reciba.

♦ ATAQUE CON DÚAS ARMAS

No caso de que o atacante teña dúas armas, os seus modificadores ao Ataque varían.

Combinación	Modificador á Iniciativa	Dano
Dúas Armas Pequenas	+0	1d6 + 2
Dúas Armas Medianas	-2	2d6 + 1
Pequena e Mediana	-1	1d6 + 3

Durante o Combate, se queremos Deter cunha das dúas Armas, escolleremos con cal o faremos antes de tirar os dados de Defensa.

Se alguén botaba a faltar as Armas Grandes, que pense que precisa das dúas mans para usalas con eficacia, polo que non pode haber combinación posíbel.

♦ DETER CON ARMAS

Se carecemos de Escudo e usamos a nosa Arma para Deter hai que ter en conta unha serie de regras:

1. Usaremos a Habilidade coa Arma, non a Habilidade de Deter, excepto coas Armas a Distancia, coas que Deteremos só cos Dados de Loita.
2. En caso de non ter éxito na Parada, o Atacante tirará por Dano normalmente.
3. En caso de telo, o Atacante conseguirá darnos igualmente (como cando Detemos cun escudo), pero vémonos protexidos pola Arma.
4. O Atacante tirará Dano normalmente, pero deberá superar a Resistencia da Arma en cuestión coa súa tirada de Dano. Se non a supera, nada ocorre: a arma aguantou o choque. Se a supera co seu Dano, a arma perde tantos Puntos de Resistencia como o Dano supere á Resistencia.
5. No caso de que a arma non perda toda a Resistencia, a súa nova Resistencia será o valor co que quede despois do golpe.

Exemplo: Teño unha Espada Mediana de Bronce (Resistencia 8), deteño con ela e o Ataque fai un total de 14 Danos. De 8 a 14 van 6, así que a Resistencia da Arma é agora 2.

6. No caso de que a arma perda máis do seu valor de Resistencia, o excedente debe ser absorbido pola Protección por Corpo e Armadura.

Exemplo: No suposto anterior, imaxinemos que no seguinte Ataque recibimos 9 Danos. A Espada rompe (quedábanlle 2 de Resistencia) e nós sufrimos 7 Danos. No caso de ter Corpo 3 e unha Armadura Media de Coiro (+3), teríamos unha Protección total de 6, polo que, á parte de romper a espada, nós recibiríamos 1 Ferida.

ESTADOS FÍSICOS

Ao ser ferido, o noso Protagonista verá minguadas as súas capacidades. Para reflectir isto, aquí vos presentamos estas regras sobre a Saúde.

♦ **DANO.** Por cada Ferida que un personaxe acumule, perderá un Punto de Saúde. Cando os Puntos de Saúde cheguen a un, significará que o dano comeza a ser grave.

Cando os Puntos de Saúde cheguen ao limiar negativo (lembrámosvos que o cero non se conta) comezaremos a acumular penalizadores a **todas** as nosas accións.

Exemplo: *Un Personaxe ten Saúde 6. Ao longo un combate acumula 9 Feridas, así que está a -3. Así, ademais de estar perdendo sangue e medio morto, para todo o que intente terá un -3, xa sexa disparar, berrar, usar un obxecto ou unha Habilidade, etc.*

♦ **CURACIÓN.** As Feridas poden ser curadas de diferentes xeitos. Os principais son a Curación Natural e a Medicina.

Cando un Personaxe quere curarse de xeito natural recuperará Puntos de Vida ao seguinte ritmo:

Saúde Positiva Perdida	Un punto cada hora de repouso
Saúde Negativa Perdida	Un punto cada semana de repouso

En caso de que alguén use a Habilidade de Compoñedor (en caso de Feridas por arma, por caídas...) ou a de Menciñeiro (en todos os demais casos, como enfermidade, intoxicación, envelenamento...) e supere una Dificultade **normal** (en caso de estar aínda en positivos) ou **normal** sumando a penalización á que se estea (en caso de estar en negativos), a velocidade de recuperación verase dobrada. Deste xeito recuperaremos dous puntos positivos á hora e dous negativos á semana.

Puntos de Saúde	Dificultade de Curación	Beneficios
Positivos	Normal (9)	Dóbrase a Velocidade de Curación
Negativos	Normal (9) + Penalización	

Hai que ter en conta que a recuperación é secuenciada, é dicir, por orde.

Exemplo: *A un Personaxe déronlle ben, e de 6 puntos de Saúde que ten, está a -5. Se se curase de xeito natural tardaría 5 semanas e 6 horas en estar totalmente recuperado. Se o fixer por medios médicos, o compoñedor que o curase debería pasar unha tirada de 9 + 5, é dicir, 14; se a pasar, tardaría 2 semanas e media e 3 horas.*

Pódese dar o caso de curacións parciais, é dicir, que o xogador decida non agardar a estar completamente recuperado para actuar. No exemplo anterior, se o Personaxe estivese recuperando as súas feridas de xeito natural e repousase tan só 3 semanas, encontraríase a -2 puntos de vida, e podería actuar. Estaría cunha coxeira, ou talvez cun brazo vendado (de aí ese -2).

É importante entender que, se un Personaxe non garda o debido repouso, toda recuperación **se triplica** a efectos de curación.

É dicir, se alguén que ten 6 puntos de Vida e está a 1 punto se negase a descansar, tardaría 15 horas en recuperarse, en troques das 5 que serían se descansase. No caso das feridas negativas, a cousa complicase. Se este Personaxe de 6 puntos de vida estivese a -4 e se negase a descansar, tardaría, en troques de 4 semanas, un total de 12!! Tres meses de coxeiras, tusidos, dores continuas...

Á discreción do Contacontos queda impor penalizacións permanentes a Protagonistas torrons que se negan a descansar (por exemplo, un -1 en Corpo a perpetuidade para alguén que non repousa nunca para curarse, e cousas así).

♦ **PARA MORRER HAI MOITO TEMPO...** Ás veces pode pasar que un personaxe que ten Saúde 6 chegue a -7... Que ocorre entón?

A situación normal noutros xogos de rol cando un Protagonista perde todos os seus Puntos de Resistencia, Saúde, Vida, ou como se chamen, é que este **morra**. Nós somos dos que pensan que para morrer sempre hai tempo.

Cando un personaxe perda toda a Saúde significará que cae **inconsciente ou, simplemente, derrotado**. Se ninguén o axuda, acordará recuperando 1 punto de Saúde ao cabo **2d6 días menos o seu Corpo, contando como mínimo 1**.

Exemplo: *Se teño Saúde 8 e mallan en min até que chego a -9 ou -10, caio sen sentido. Se o meu Corpo fose 4 e a tirada fose 8, acordaría ao cabo de 4 días, a -8.*

Isto ten unha razón de ser: os Protagonistas dun conto deben morrer cando o Contacontos e o xogador o decidan. Claro está que o Contacontos ten sempre a última palabra, pero aquí estamos para pasalo ben, e nós pensamos que unha morte épica para un Protagonista carismático é outro fermoso xeito de pasalo ben.

DE CÓMO USAR A MAXIA

Este é o Sistema de Maxia de Gáidil.

Antes de nada explicaremos o que é cada termo que usamos, para que non haxa dúbida ningunha.

• **Lanzador de Maxia:** calquera personaxe coñecedor de Habelencias e capaz de realízar Maxia, sexa grazas á Veneración ou ao Arcanismo.

• **Lanzamento:** calquera Don, Milagre, Sortilexio ou Feitizo que use un Lanzador.

• **Branco:** quen recibe o Lanzamento.

• **Dados de Arcano:** son os dados de Ánima adxudicados a Arcano durante a Creación do Protagonista. Nun Lanzador de Maxia, o número normal é 4, aínda que calquera número é posíbel. Mediante o reparto da Arcano poderemos realizar Maxia sen cansarmos.

• **Elaboración:** tirada máxica grazas á cal saberemos se o noso Lanzamento é un éxito ou non.

• **Folgos:** tirada máxica grazas a que saberemos se o esforzo da Elaboración foi excesivo, e se cansamos na súa realización.

• **Vontade:** é o noso trazo de Vontade, é dicir, a suma de Mente mais Espírito. Ten un valor en números positivos e negativos. Un Lanzador pode seguir usando Maxia até que perda toda a súa Vontade. Despois diso será incapaz de usala, debido ao esforzo mental ou espiritual.

Exemplo: *Teño Vontade 8. Podería seguir facendo Lanzamentos até que a miña Vontade sexa -9; cando chegue a -9, xa non poderei.*

• **Saúde:** é o noso trazo de Saúde, é dicir, a suma de Corpo e Espírito. Como a Vontade, ten un valor positivo e negativo. Un Lanzador pode seguir usando Maxia mentres conserve algo de Saúde. Despois diso será incapaz de usala, debido ao esforzo físico.

Exemplo: *Teño Saúde 6. Podería seguir facendo Lanzamentos até que a miña Saúde sexa -7; cando chegue a -7, xa non poderei.*

• **Resistencia Máxica:** Acción máxica (voluntaria ou involuntaria) pola cal o branco se resiste ao Lanzamento. O que debe facer é unha Tirada Enfrontada de Arcano mais Vontade contra a Tirada de Elaboración do Lanzador: se a Resistencia supera ou iguala a Elaboración, o Lanzamento falla.

Exemplo: *Un Mago lanza un feitizo de Meigallo e obtén un 15 na tirada de Elaboración. O branco tira os seus dados de Arcano e súmalle a Vontade, obtendo un 16: o branco vence e o Lanzamento non lle fai efecto.*

• **Penalización:** refírese a calquera impedimento para o Lanzamento. Algúns penalizarán a Elaboración, outros os Folgos e outros as dúas tiradas. Normalmente son cousas como o clima, o terreo, a situación..., pero tamén hai uns penalizadores fixos, como é a Armadura. A penalización por Armadura é o dobre da penalización por Defensa da Armadura e afecta aos Folgos, xa que cansa máis facer maxia cunha armadura posta. Así, unha armadura de coiro e moedas daranos un -2 a Folgos.

USO DA MAXIA

Para usar unha Habilidade, antes de nada deberemos tela; logo explicaremos ao Contacontos o uso que quereremos facer dela. O Contacontos imporá unha Dificultade que dependerá da cantidade de poder que usemos. Se somos quen de igualar ou superar esa Dificultade, a acción será un éxito. Aínda así, esta acción ten unha mecánica parecida á tirada de ataque... Agora o vemos.

1. INICIATIVA. Como no Combate, o sistema tenta reflectir quen actúa antes nunha situación tensa. Se o Lanzador non ten ningún tipo de impedimento, inimigos nin problemas para efectuar o Lanzamento, non é preciso usar a Iniciativa: o Lanzamento resolverase sen máis.

Pola contra, se o Lanzamento se tenta realizar nunha situación de combate (físico ou máxico) en que outras personaxes poden ter interese en actuar antes que o Lanzador, entón si é necesaria a Tirada de Iniciativa.

Trátase, simplemente, dunha Tirada Enfrontada da **Habelencia + 1d6**. Quen obteña o **menor** resultado declarará o seu reparto de Dados de Ánima (os Loitadores repartirán Dados de Loita, mentres que os Lanzadores de Maxia repartirán Dados de Arcano). Despois, quen obtivese o **maior** resultado actuará antes, sabendo os dados que reparten os demais antes de ter que repartir os seus.

O Lanzador podería, en caso de combate pechado, e sempre co visto e prace do Contacontos, adxudicar dados de Arcano a Safar, como se dados de Loita fosen.

2. EXPLICACIÓN E LANZAMENTO. O normal é que a Habelencia teña un uso determinado. Se non, o xogador explica o que quere facer coa súa Habelencia. O Contacontos impón a Dificultade dependendo do que se queira facer. Unha vez sabida a Dificultade, o xogador reparte os seus Dados de Arcano entre a tirada de **Elaboración** e a de **Folgos**.

2.1. ELABORACIÓN. O xogador debe facer a seguinte tirada: **Vontade + Dados de Arcano**.

RESOLUCIÓN:

- **Crítico:** o efecto é mellor do desexado; se é de Ataque ou Defensa dobrará os seus beneficios; ademais, o Lanzador verá mellorada a súa confianza, e recuperará puntos de Vontade, á discreción do Contacontos (o normal son entre 1 e 3 puntos).
- **Éxito:** o efecto é o desexado. Sen máis.
- **Fallo:** o efecto simplemente falla; o lanzador perde 1 punto de Vontade por cada nivel de Habelencia usado. Ao non haber éxito, non hai tirada de Folgos.

• **Trapallada:** o efecto é o contrario do desexado; incluso se pode volver contra o Lanzador. A perda de Vontade é igual ao dobre do nivel da Habelencia usado. Ao non haber éxito, non hai tirada de Folgos.

2.2. FOLGOS. Se a tirada foi un éxito ou un crítico, o xogador deberá facer a tirada de Folgos: **Saúde + Dados de Arcano – Penalización**.

A Dificultade desta tirada é a mesma que para a tirada de Elaboración.

RESOLUCIÓN:

- **Crítico:** o Lanzador recupera forzas ao ver a súa actuación; gaña Saúde á discreción do Contacontos (o normal son entre 1 e 3 puntos que non sexan debidos a Feridas).
- **Éxito:** a Resistencia do Lanzador aguanta.
- **Fallo:** o Lanzador queda sen alento debido ao esforzo; perde un punto de Saúde por cada nivel de Habelencia usado.
- **Trapallada:** o esforzo para realizar o lanzamento foi inmenso. A perda de Saúde é igual ao dobre do nivel da Habelencia usado.

3. RESOLUCIÓN FINAL. Se o Lanzamento foi un éxito, este ten efecto.

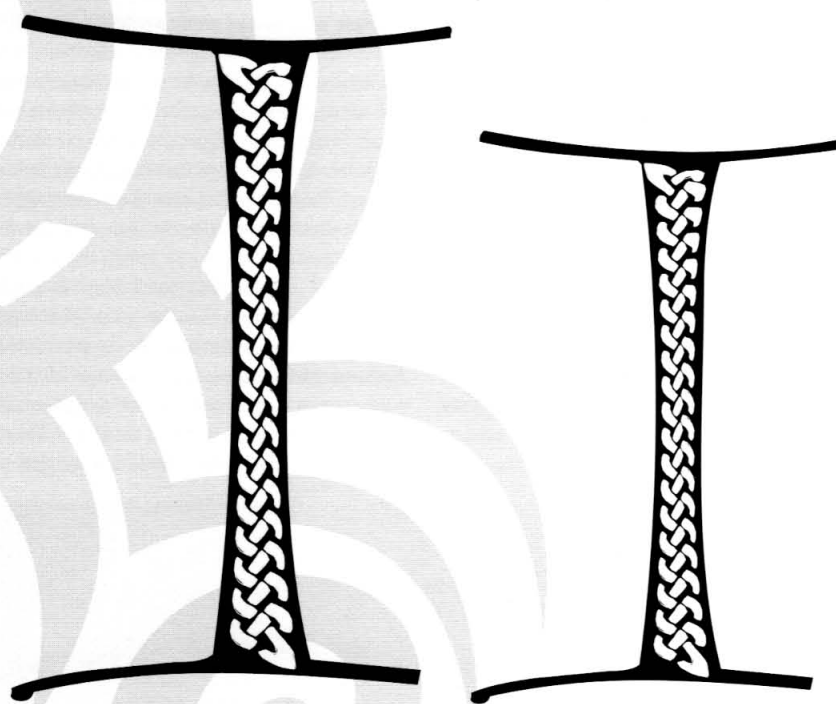
RECUPERACIÓN DE VONTADE

A vontade recupérase coa seguinte *ratio*:

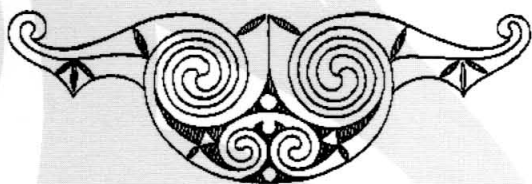
Recuperación Esperto	1 punto cada hora
Recuperación Durmindo	2 puntos cada hora







O LIBRO
DO CONTACONTOS



O MUNDO QUE NOS ARRODEA

OS TEMPOS DE ANTES DOS TEMPOS

ANTES DE GÁIDIL. Nos tempos anteriores á Creación do noso Mundo, houbo outros que remataron esmorecendo e desaparecendo. É así desde que calquera pode lembrar, incluso o Deus Lugh. Chegará un momento en que este Mundo tamén esmorecerá, será arrasado polos seus propios habitantes cun único propósito: conseguir a Semente do Espírito. O Ciclo Espiritual baséase nisto: nun tempo que pode ser cedo ou máis tarde, o Drú acabará murchando, sen vida e sen poder; rematará morto e seco no medio da súa fraga secreta e sagrada. E nalgún lugar xurdirá a Semente do Espírito, que tornará en deus a quen a posúa.

Moitos irán na súa procura, mais só un pode posuír a Semente. Cando só un se apropie do seu Poder, o Mundo ao seu redor desaparecerá... para converterse nun ermo sen vida, que tan só pode xermolar e medrar plantando a Semente do Espírito e comezando outra vez a Andaina dos Tempos. E así dará outra volta a roda, como así foi por sempre e así sempre será.

AS IDADES DE GÁIDIL. Antes de Gáidil había outro Mundo, do cal poucos lembran o nome. O Derradeiro daquel Mundo, Lugh, foi o vencedor da Semente. Sábese que o mundo anterior rematou nunha loita total que o deixou arrasado. Só o gran guerreiro Lugh venceu, e tomou a Semente pasando por riba dos cadáveres dos seus rivais.

Con ela na man, o mundo que el coñecía desapareceu, e tornou nun ermo que, coa axuda da aparición do Drú, se converteu no Mundo tal e como Lugh o desexaba, e tal e como nós o coñecemos.

As Idades de Gáidil comezan coa aparición por un lado das Razas da Luz e por outro das Razas da Noite. A este tempo chámasele o *Tempo das Lendas*.

Pouco se sabe destes tempos, e ese pouco sábese polo que contan as razas que daquela viviron, como son os Mariños,

os Tuata ou os Fir Bolg..., e cada quen conta a súa versión, que unha vez contrastada coas outras perde sentido e credibilidade. O que si se sabe é que as Razas, excepto en contadas ocasións, vivían illadas unhas das outras, e fuxían do contacto coas demais. E esas contadas ocasións de contacto adoitaban ser para loitar por territorios, territorios sempre nevados e fríos debido ao Longo Inverno que todo o cubría. Isto era debido a que Lugh, canso das Loitas do Mundo Anterior, carecía do Poder necesario para quentar toda a Creación. Co paso dos eóns, o Drú encargouse da aparición dos Homes e das Mulleres, raza de inmenso poder oculto, pois grazas á súa presenza o Tempo do Longo Inverno desapareceu. A este tempo chamóuselle o *Tempo da Primavera*, xa que o Deus Lugh, xa reposto e curioso ante a aparición de seres semellantes a el, volveu aos ceos como un gran Sol que todo o quentou e o fixo medrar, facendo que as grandes neves fuxisen ás altas montañas.

Unha vez que as razas dos Homes e as Mulleres, é dicir, os Guéghel, se estableceron no Mundo, comezou unha era escura en que todas as razas loitaban pola súa supremacía sobre as demais. A isto chamóuselle o *Tempo das Batallas*, que culminou coa vitoria dos Guéghel, os cales empurraron as demais



Razas a cadanseu lugar de retiro (os Mariños ao Mar, os Fir Bolg e os Trasnos ás fragas, os Tuata ao Inframundo...).

Así, os Guéghel ocuparon toda a extensión do Mundo, a súa superficie; a así chamada Terra Superior. A este chamóuselle o *Tempo do Verán*, onde os Guéghel impuxeron a súa lei e o seu dominio.

Pero alguén alén do tempo e do espazo agardaba o seu momento de gloria, facendo plans dentro doutros plans, enchéndose de ira, furia e xenreira no seu refuxio no mundo do Sidh. A Dana, devecendo polo poder sobre o Drú, urdiu un plan maligno para apoderarse da Semente do Espírito e librarse da ameaza dos Guéghel.

A historia completa está narrada na *Lenda de Angus Meic Nally e a Gaita Sobre-natural*, mais resumíremola aquí deste xeito: a Dana, por medio de augures e premonicións, descubriu que os Guéghel se ían interpor na súa busca da Semente. Anoxada, trazou un plan co cal acabaría cos seus inimigos sen mover nin un dedo. Usando os seus peóns, os Fomori, conseguiu que os Guéghel pelexasen entre eles na chamada *Loita entre Irmáns*. As almas dos Guéghel mortos nesta loita acababan pechadas nunha urna máxica construída pola

Dana para tal fin. Con isto impedía que a vida seguise co seu Ciclo eterno e que as almas se reencarnasen unha e outra vez. Deste xeito, coas almas Guéghel pechadas, o seu número diminuíu, comezaron a ter menos fillos e a non poder loitar como antes.

Apareceu, porén, un heroe nas Terras do Norte que unificou as tribos e se enfrontou á Dana e aos seus malignos seguidores, usando para tal loita un artefacto de gran poder, único até daquela, construído por todas as tribos: a Gaita Sobrenatural. Angus e os seus seguidores conseguiron abrir a Urna de Almas, e disque as almas que estaban pechas alí se reencarnaron de novo, pero dun xeito especial: eran quen de lembrar as súas vidas anteriores. Aos nenos e nenas que nacen cunha destas almas chámaseselles Milesios, e teñen no seu interior un odio eterno contra a Dana.

Tras a gran derrota, esta tivo que volver a atobarse no seu escondidoiro.

Di a lenda que Angus morreu na loita, e que as tribos dividiron a Gaita, para poder xuntala de novo en tempos de perigo e axudarse uns aos outros.

Tras a Loita entre Irmáns veu o *Tempo do Outono*, un tempo no cal os

Guéghel actuaron sobre o mundo dun xeito maduro, aplicando a sabedoría máis que a forza. Este foi o tempo das grandes construcións, do erguemento das grandes cidades, da creación das grandes frotas navais e dos resplandecentes exércitos.

Namentres, as Razas da Luz retiráronse cada vez máis lonxe dos temíbeis Guéghel, e ocultáronse en fragas, montañas, vales, ríos e mares; e as Razas da Noite, por moitos anos agochadas, acharon o valor para volver ao Mundo Superior e enfrontárense ás Razas da Luz, comezando por aquelas máis illadas ou minoritarias, co que extinguiron algunhas e provocaron que doutras queden moi poucos individuos, coma o caso dos Elfos, Mouros, Piornais, etc.

Os Guéghel, como a castaña no ourizo, protexida de todo mal, non se decataron do rexurdimento das Razas da Noite.

Neste momento encontrámonos nos *Tempos de Agora*, tempos de cambio, tempos de tensión; tempos en que tanto pode xurdir unha nova Loita entre Irmáns como a unión definitiva dos Guéghel baixo un só estandarte. Encontrámonos no Outono da Idade dos Guéghel, e é ben sabido que tras o outono vén o inverno, e co inverno todo morre.

Isto pode ser a premonición da pronta morte do Drú e a aparición dunha nova Semente, o cal levaría consigo unha Batalla a escala mundial.

Ou non...

A GAITA-TEACH

POR SE NON VOS DECHAGUES... Nada (ou case) do que leades aquí é certo. Gáidil representa unha visión moi, moi pseudohistórica do mundo da Idade de Bronce. Quizais atopedes, se buscades máis información sobre esta época en libros de Historia, moitas incongruencias, moitas falsidades e moitas invencións neste libro. Isto non é máis que un mundo inventado baseado en parte noutro que foi, ou puido ser. Pode ser que este mundo sexa como a nós nos gustaría que fose... Tamén pode ocorrer que a vós vos suceda o mesmo. Se estades a ler isto xa estades no bo camiño.

En cada capital fiel ao Breogán hai un pequeno Trono de Carballo que agarda por el



Para meternos máis profundamente neste Mundo que é Gáidil teremos que aprender a falar como un Guéghal.

Estes non falan de anos. Se teñen 30 anos, dirán que teñen 30 invernos. Nunca dirán que algo aconteceu hai 50 anos. Dirán que aconteceu nos tempos de cando o meu avó era novo.

Tampouco falan de quilogramos ou libras: teñen un estándar, que é o «croio» (imaxinade que é un quilo, para aforrardes problemas). Deste xeito, algo que pese 50 kg pesará 50 croios.

Canto aos líquidos, mídenos por xerras, que equivalen a 1 litro, ou por pipotes, que equivalen a 100 litros.

No relativo a lonxitudes, falan de «varas» (que sería coma o noso metro), «cuartas» (que son uns 20 cm) e «unllas» (que sería 1 cm).

As distancias mídense normalmente polo tempo que se tarda en percorrelas. Así, do castro do Torque de Prata ao castro veciño das Acíneiras hai un día de camiño. Se no medio está a mámoa de Pedrasaltas, podería estar a unha mañá de camiño. Estas distancias non son moi de fiar, xa que camiñantes os hai de moitos xeitos. Ás veces tamén se fala de «pasos» (máis ou menos unha vara cada un), «tiros de pedra» (unhas cen varas) ou de «carreiriñas de can» (unhas mil varas, máis ou menos).

Así, se falamos de que algo queda a 3 carreiriñas de can, estaría a 3 quilómetros.

Por que todo isto? Parece unha parvada de certo, pero utilizar unha linguaxe distinta fainos parecer distintos, e é do que vai todo isto: saltade do voso mundo ás Terras de Gáidil, falade e expresádevos coma Guéghel e desfrutaredes moito máis da incríbel experiencia que é un Xogo de Contar Contos.

ESTE É O MUNDO EN QUE VIVIDES.

A Gael-leach é unha rexión que se encontra máis ou menos no centro do mundo chamado Gáidil.

É unha zona extensa onde se poden atopar todo tipo de xeografías: montes, ríos, chairas, mares, fragas milenarias, altas montañas e mesmo escuras covas.

A Gael-leach ten ao norte e ao oeste as Pradarías de Lir, tamén coñecidas polo Mar do Solpor. Ao sur ten a Lusía, terra dos lusóns, e ao leste os Altos Montes dos Piornais e as Terras dos Lonbagdáir.

O Río Nai, o principal e máis longo, nace nos Montes dos Cabalos Barbudos e cruza a Gael-leach de norte a sur (até territorio limico) e de leste a oeste (até o Mar do Solpor). En territorio limico, o Río Pai (que chega desde o leste, desde a Serra dos Homes-Boi) únese ao Río Nai, e permanecen xuntos até a morte de ambos.

A Gael-leach conta con varias serras no leste e no sur. Seguindo esta liña teremos os **Montes Arrebolados**, os **Cornos de Cernunnos**, a **Serra dos Homes-Boi** e os **Altos Montes do Inverno**. Atravesando a Gael-leach hai máis serras, entre as que destacamos os **Montes dos Lobos** e a **Gorida dos Saefes**. Hai moitas máis, pero cómpre sinalar que poucas, á parte das arriba nomeadas, teñen un nome levado a consenso. É dicir, un nerio e un lemavo chamarán Cornos de Cernunnos a esta cordilleira, mais os montes ao redor dun castro lemavo teñen un nome que os nerios non teñen por que coñecer e menos aínda compartir.

Cruzar dun extremo ao outro as terras de Gael-leach pode levar entre 10 e 20 días, aínda que son poucos os que se atreven a tal fazaña.

A Gael-leach limita ao norte e ao oeste coas **Pradarías de Lir**, un mar enorme, frío e perigoso. Bate con forza contra todo o chamado **Arco de Lir**, que se compón dunha serie de rías que van desde o norte das terras dos chairegos até as terras dos lusóns. Aínda así, é un mar rico e cheo de vida. Moitos gañan a vida traendo peixe e marisco nos pequenos barcos que se atreven a percorrer as «terras» de Lir.

Disque hai varias cidades somerxidas baixo as súas augas, algunhas antigamente poboadas por homes (como a Atlántida) e outras aínda hoxe poboadas por seres do Mar (coma os Mariños ou os Mérrou).

Máis ao leste, alén das terras dos Lonbagdáir, está o **Mar Vello**, un mar calmo e descoñecido para a maioría dos gael-leanos. Disque a pesca non é mala, pero é preferíbel arriscarse nun mar perigoso, cheo de peixe e coñecido, que probar sorte nun lugar afastado e descoñecido.

Ao sur das terras de Lusía está o **Mar dos Monstros**, mar interior comunicado coas Pradarías de Lir por unha estreita canle, chamada a Gorxa do Dérrou. Toda a auga deste mar é escura e parece como lama moi líquida. Poucos se atreven a cruzalo, e menos son os que sobreviven para cantalo. Disque as costas deste mar son moi perigosas e poboadas por seres horribes. Tamén se conta que o fondo deste mar comunica co mesmo Sidh, e Dérrou e polbos e choccos xigantes asexan baixo as escuras ondas.

Ao leste do Mar dos Monstros hai unha cordilleira moi longa e alta que separa as terras da Gael-leach das descoñecidas Terras do Sur. Actúa como barreira e muro natural que impide case calquera comunicación, sexa esta por comercio ou por simple aventura. Esta cordilleira é o **Aranguelo do Mundo**, un lugar moi perigoso, xa non polas bestas e seres que o habitan, senón polas altas curotas das súas montañas (disque desde a máis alta se podería ver todo o mundo ao redor). Á parte da altura, hai que falar da largura, e é moi difícil encontrar portos e sendas fiábeis para cruzar. Di a lenda que un explorador de hai moito tempo o cruzou e tardou case un ano do Sol en facelo.

Outro lugar de importancia é o chamado **Sidh**, ou Terras do Inframundo, das que se fala máis adiante con profundidade. Aquí diremos que é case un mundo en si mesmo, onde Lugh carece de poder e é a Dana o que manda. Os Fomoriáns e os Tuata poboan enormes cidades neste mundo, que está soterrado baixo o Mundo Superior, ou Mundo dos Vivos. É un lugar difícil de atopar, pero sábese que hai «portas» que comunican os dous Mundos, algunha en covas, outras en círculos de pedra, en illas estrañas e mesmo no fondo de profundos mares.

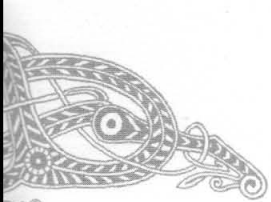
Tamén hai quen chegou ao Sidh de morto, é dicir, morrendo de xeito pouco honorábel e aparecendo sen máis nas Chairas dos Mortos no Sidh.

Disque hai xeito de redimirse e mesmo de volver ás terras dos Vivos *vivo*, é dicir, purgando os pecados e saíndo por unha das portas que comunican co Mundo Superior.

O BREOGÁN. A Gael-leach está baixo a protección do Breogán, o soberano de Breogantia. A Terra depende do Breogán, así como o Breogán depende da Terra. O mal que lle ocorre a un o córrelle a outra.

Todas as demais castes aceptan o Breogán como rei de todos os reis e señor dos Gael-leáns. O seu nome non é senón un título, que vén sendo o nome do Primeiro e Antigo e Futuro Rei, que uniu as castes baixo unha única bandeira para loitar contra os Sidhe noutro. Este bo rei morreu sen fillos e foron os seus leais servos os que elixiron, por medio de diversas probas, un herdeiro axeitado para tal alto cargo. Desde





entón, o título de Breogán non é herdado: hai que gañalo por medio de duras probas tras a morte do Breogán, ou na súa renuncia.

Cando o título de Breogán está libre, moitos heroes Guéghel, tanto Homes como Mulleres, chegan de toda Gáidil para tentar superar as duras probas. Estas varían moito de cada vez, pero sempre son moi difíciles e moitas veces mortais no caso de fallar. Son os druídas os que establecen as probas.

Os poucos aspirantes que superan todas (sempre catro, como moito e pouco) son levados ao Outeiro dos Xefes, preto de Breogantia, cubertos por túnicas iguais e vendados, sendo irrecoñecíbeis. As vendas cobren todo o corpo, e impiden case falar. Só se poden comunicar por murmurios, ao oído do druída que os apadriña desde ese momento coa única función de repetir en voz alta todo o que o aspirante diga.

Unha vez alí, os xefes preguntan aos aspirantes todo tipo de cuestións (desde como usar un tipo de arma até coñecementos sobre as distintas Castes ou sobre antigas tradicións). Cada rei pode facer as preguntas que queira. Unha vez rematadas as preguntas, os druídas tapan os oídos dos aspirantes con cera e retíranse, deixando só os reis e os aspirantes.

Alí, reunidos, deliberan cal dos aspirantes é o máis apto; debaten e discuten o tempo que sexa necesario. É normal que os reis leven provisións para comer e beber mentres discuten, pero os aspirantes non poden nin tan sequera sentar.

Tras a decisión, os aspirantes rexeitados son nomeados Grandes Fións, protectores do Breogán, e gañan a honra de falarlle ao Breogán como se fosen os seus iguais, sen teren que axeonllarse nin pedir permiso para falar directamente co Breogán. Ao Elixido retíranselle as vendas e a túnica, e, espido, xura protexer e servir á Gael-leach. Logo, cada rei dálle algo traído da súa caste para investir o novo Breogán. Un trae o casco, outro a coiraza, outro os pantalóns, outro a capa, outro a espada, e así até completar a nova vestimenta e o novo equipo. Sinalemos que cada rei trae o mellor que ten, para honrar o seu novo señor, e coas palabras en coro de todos os reis: «Estas son as túas únicas pertenzas; coida a Terra e a Terra xermolará para ti. Sexas Breogán para todos Nós». Logo, os druídas comunican ao pobo a decisión dos Xefes, e grandes festas e romarías cruzan a Gael-leach en sinal de ledicia.

O Breogán parte coa súa nova garda de Grandes Fións, recibe o Torque do Drú e senta no Trono de Carballo, na Tor Breogáin, a Torre do Facho Aceso.

O Torque é de madeira de carballo, e disque é parte dun dedo do mesmo Drú. O seu aspecto é o dun torque corrente sen moita decoración, agás polo feito de que poliñas medran nel e florece se o Breogán é un Bo Rei. E salientemos que en ningún pescozo murchou. Lendas din que, cando se decidiu que reinase a primeira Breogán, o Torque non só floreceu, senón que foi tal a Paz e a Bondade no reinado desta Raíña de Reis, que aos seus pés medraban flores a cada paso.

Ao morrer o Breogán, os seus fianna custodian o Torque até o Cabodomundo. A razón é simple: o Torque vive mentres o Breogán viva. No intre en que morre, o Torque comeza a morrer, e debe ser mergullado nas augas do Cabodomundo mentres se decide quen será o seguinte Breogán.

Unha vez designado o novo Rei de Reis, o Torque é devolto a Breogantia, e logo que é posto no pescozo, este florece de novo. Os duias ven neste Torque o vínculo do Rei coa terra mesma.

Lémbrese, nos tempos dos avós, unha época de varios invernos crueis provocada pola morte do Breogán nas guerras para defender Lusía contra os seres do Sidh e os Toisona. Unha guerra civil estendeuse por toda a Gael-leach debido a que os clans nos se puñan de acordo na Peneira acerca dun novo Breogán. Lugh deulles as costas, avergoñado polo comportamento dos seus netos, e o sol non quentou a terra, e esta murchou. A este tempo se lle chamou o Inverno dos Lobos, e non rematou até que unha irmandade de heroes logrou rematar cos enganos da Dana e da Raíña dos Lobos, e conseguiu o perdón de Lugh o Vello e con el trouxo a primavera de novo á Gael-leach.

Con respecto ao Trono, este trátase dunha grande árbore sita no interior da Torre. As pólas máis altas chegan ao cumio e sempre están ardendo sen se consumiren, dando luz e gardando o camiño aos navegantes e viaxeiros que se achegan ao castro. No centro do toro, a árbore encréchase nunha forma



O Facho Aceso da Tor Breogáin guía os espíritos e quenta os corazóns dos gael-leanos

singular: un asentado. Este é o chamado Trono de Carballo, que fai de cadeira do Breogán «*sen ter que partir pedra ou matar árbore ningunha*». Os castros capitais de cada caste que sexan aliados do Breogán teñen, en representación de lealdade, un carballo cun trono tallado custodiado por varios fións, que servirá de asentado para o Breogán en caso de visitar o castro.

Despois, os Xefes retornan aos seus castros e o Breogán impón xustiza por medio dos seus Grandes Fións (que son 3, e axudan o Breogán como altos conselleiros) e dos fianna menores (guerreiros que viaxan por toda a Gael-leach axudando as xentes, as cales xuran fidelidade absoluta ao Breogán para o cumprimento das súas leis; os fianna distínguense pola fibela dourada coa forma dunha lapa de lume, que representa o Facho Aceso que dá luz mesmo nas tebras).

Os Xefes xuran fidelidade ao Breogán, pero non lle deben tributos nin obediencia cega. É unha figura de unión e de irmandade, de xustiza e equidade, non de autoridade.

Os fianna menores permanecen no seu cargo ininterrompidamente até que o Breogán os licencia ou os expulsa do cargo. Os Grandes Fións son substituídos no momento da nova elección polos aspirantes que ascenderon a tal título. Os Grandes Fións do antigo Breogán poden continuar servindo o novo como fianna menores, pero case ningún o fai, e volven aos seus castros de orixe, onde son tratados con grandes honores, pero moitos piden vivir de xeito tranquilo e calmo, tras o servizo máis alto posíbel.

LUGARES E XENTES DA GAEL-LEACH.

A Gael-leach é principalmente unha rexión verde, de campos e outeiros, e grandes fragas. O Mar baña moitas das súas terras, e os ríos crúzana de parte a parte, de tal forma que as ribeiras, tanto de mar coma de ríos, son lugares propios para poboar.

O ano pasa segundo as estacións corren, baseándose principalmente nas colleitas e na chegada das choivas, da neve ou dos días longos e quentes.

Hai varios grandes castros ao longo das terras da Gael-leach; os principais son Breogantia, Libredón, Artabria, Libunca, Tamarquia, Lug, Urentes, Atlantia...

Logo podemos atopar centos de pequenos castros e asentamentos espallados por todos os territorios.

Describiremos aquí algunhas das terras preto destes lugares. Outros deixáremolos para a vosa propia creación, e outros describíremolos noutra ocasión.

É importante que entendas que o aquí escrito non é inamovíbel, e que podes alterar os datos para que mellor conveñan ao teu Conto.

• **BREOGANTIA.** O castro de Breogantia está erixido preto da Tor Breogáin, na mesma península, ao norte da Gael-leach.

É un castro rodeado por muros de granito só comparábeis en grandezas da Murada Lug. O castro ten por rei o Breogán, aínda que a Tor Breogáin (considerada como palacio real) quede extramuros. Para cuestións de leis ou problemas menores, está ao cargo un táin, que é Rei de Breogantia pero baixo o poder do Breogán.

O Táin ten poder sobre todas as tropas, agás sobre os fianna, que só responden ante o Breogán. Este cargo de táin é herdado, e pode pasar a fillos ou a conselleiros amigos. Tense dado o caso de que un táin pasase as probas e se convertese en Gran Fión, ou mesmo en Breogán (o que implica abandonar o cargo de táin).

Breogantia é un castro amplo e moi poboado. Non conta con druídas, senón cun extenso corpo de sacerdotes e templos e altares a moitos deuses, incluso a algúns heroes considerados como deuses menores.

Conta con moitas baiucas e artesáns de todo tipo, e pódense mercar nel desde armas a ferramentas, así como alimentos, sen ter que saír do castro.

Sen lugar a dúbidas, Breogantia é a cidade máis poboada de Gáidil, coa salvidade, talvez, de Atlantia.

Breogantia é un castro eminentemente «político», onde conta máis a quen coñezas que o que verdadeiramente sexas. Xa non é unha auténtica comunidade, e, con tantos poboadores, é difícil que a xente se coñeza máis alá dos veciños de barrio. A maioría da poboación ten traballo no interior do castro, xa na tropa, xa nos estaleiros ou nos negocios variados, así como no goberno da cidade (como recadeiros, recollendo lixo ou prevendo posíbeis incendios, por exemplo), e os alimentos e outras materias primas chegan do exterior por medio dos comerciantes, que se aproveitan da norma do Breogán que eliminou o imposto do fielato en toda a cidade. Aínda así, ao seu redor hai importantes olarías. Ademais conta con moi boas estradas e comunicacións moi seguras, xa que a garda da cidade coida dela a varios días de camiño da cidade mesma.

• **LIBREDÓN.** É a cidade máis importante desde o punto de vista relixioso, xa que un Deus Dormente repousa nunha cova no centro do castro. Este deus disque chegou nunha urna de pedra desde o Mar do Solpor. Uns druídas levaron a urna co corpo decapitado do deus a una cova no medio dunha fraga, a fraga de Libredón. Desde aquela, moitos acudiron a pedir consello a estes druídas que protexían a cova. Ao cabo, xentes chegadas de moitos lugares acabaron construíndo as súas choupanas ao abeiro do deus..., e así naceu Libredón.

Libredón conta cunha poderosa muralla con sete portas, e é ademais o único castro totalmente empedrado: o seu chan é de granito pulido, que dá unha fermosa imaxe despois de chover, xa que reflicte os que por alí camiñan.

Ademais, é un gran centro máxico, xa que conta dentro dos seus muros coa maior concentración de Torres de Mago de toda Gáidil. Moitos magos residen no castro, e mesmo son ben vistos, xa que son tomados por xentes cultas e sabias.

Dáse esta rara mestura: druídas seguidores dos deuses e magos cargados de grandes tomos arcanos convivindo no interior dun castro de gran tamaño.

Aínda así, non se pode comparar en poder con Breogantia... Poder militar, enténdese. Nunca ningún exército se atreveu a atacar Libredón. Sempre se retiraron no último momento. Disque o Deus Dormente ten algo que ver...

De todos os xeitos, Libredón conta cunha garda propia, chamada «A Choiva de Libredón». Son un grupo de guerreiros-magos, capaces de grandes fazañas, que defenden a cidade e mais os arredores da mesma. Son poucos, non máis de 15 ou 20, e todos adoptan o nome dun tipo de choiva ou un con referencia a este fenómeno (Patumeira, Orballo, Barbuña, Pedrazo, Trebón, Sarabia, Resío, Froallo...), e xuran defender o castro e protexer a Cova do Deus Dormente e os druídas que a custodian.

Non hai un goberno claro en Libredón. Non hai nin rei nin táin. Por un lado temos os magos, que parece que se gobernan a si mesmos; e por outro, os druídas da Cova (que son o Druída Ancián e tres ou catro axudantes), aos cales a xente pide consello, pero que non queren saber nada de gobernos nin líderes. A Choiva coida de que se manteña a orde, e así a poboación está tranquila e en paz. E sen necesidade dun goberno.

Irmandades de heroes usan este castro como lugar de tránsito e reunión (inimigos xurados quedan para reunirse aquí, debido á incapacidade existente de usar armas dentro). Ultimamente, un pequeno grupo de heroes, entre os que se contan Srang o piornal, Estelios o heleno, Brelio o bruxo, Fión o ferreiro e un Fomorian ceibo chamado Dunn-Mórh, son coñecidos polas súas múltiples aventuras pola zona de Libredón.

Extramuros da cidade están diversos e curiosos lugares.

Preto da Porta do Feche vese a **Carballeira Sagrada do Outeiro**, onde se encontra a Fraga Cerimonial do Castro. É un lugar moi amplo e estraño, onde os deuses e a maxia se mesturan en feitos ocultos pero sorprendentes para os poucos que se decatan deles. Esta carballeira está baixo a protección da Choiva. Aínda así, precisa de pouca protección, xa que a Fraga ve, escoita e sente. É quen de mirar no corazón dos que entran nela, e mesmo axotalos con berros se a súa alma é malvada.

Outro lugar interesante non moi lonxe do castro, a menos dunha mañá de camiño, é o **Torreón do Ba'ol-Engo**. Disque os Magos de Libredón que non atopan o poder que buscan no castro poden encontralo neste torreón. Trátase dunha alta torre, de máis de 60 varas de alto, de pedra queimada e moitos minaretes que sobresaen nas alturas. Os que algún día estiveron e lograron saír contan que non é a altura o que impresiona, senón a profundidade; moito se enterran os cimentos da torre, e moitas celas, túneles e grutas hai por debaixo do Ba'ol-Engo: unhas poucas descubertas, moitas outras aínda en tebras. As salas do interior cambian do día á noite, abraíando os estraños..., e unha leve musiquiña escóitase a todas horas, facendo sentirse fráxil a calquera forasteiro que a escoite, en comparanza coa incríbel dureza dos muros.

Un pouco máis lonxe, a uns dous ou tres días de camiño ao sur, o viaxeiro atopará un muro de brétema vermella. Ao lonxe pódese ver un curuto vermello: o **Monte do Sangue**, bastión da Raíña dos Lobos. Noutro unha Gran Druidesa, hoxe vendida aos poderes da Dana, a Raíña dos Lobos goberna seres horribes: Trasnós dos montes, lobos feros como nunca se viron, Cairentos (seres da noite que chuchan a alma dos vivos e a calor dos corpos) e as terríbeis Sombras do Solpor (druídas vendidos aos poderes escuros na procura de máis poder sobre a Terra e os Vivos). O Monte é máis exactamente un conxunto deles, unha cordilleira compacta de pequenas fortalezas unidas, un lugar terríbel, ermo e infecto, cheo de bestas salvaxes e malignas que coidan das fronteiras. Moitos foron os valentes que tentaron derrubar este Mal, mais a Raíña Sen Nome sabe coidar ben do seu territorio... e ningún volveu. Hai quen di que os mellores deses valentes os corrompe e os controla como se fosen monicreques. O seu exército dos Sen Alma, entre os que algúns poderían ver fillos, irmáns e mesmo pais, percorre as fronteiras e mesmo as traspasa para atacar castros veciños.

• **TAMARQUIA.** Tamarquia non é o nome dun castro en si mesmo. Tamarquia é o nome que se lle dá a un Círculo de Pedra onde os tamarcos se reúnen, ao suroeste da súa península. Os tamarcos viven en pequenas co-

munidades, sobre todo costeiras, criando cabalos salvaxes, que usan para a batalla. Son xinetes sen par.

Os tamarcos non teñen un único rei, senón moitos que ás veces guerrean entre eles. Iso si, cando se ven ameazados como caste, únense para loitar esquecendo vellas teimas. Cando é reclamada a Reunión dos Reis no Outeiro dos Xefes en Breogantia elixen un para que represente a caste enteira.

O seu límite norte é o río Tamarco, que ás veces superan para loitar cos seus inimigos de sempre: os nerios.

Tamarquia está sementada de antigas tumbas doutros tempos. Algunhas son de Guéghel, pero hai outras tan antigas que non se ten nin constancia dos construtores... Hai quen fala dos Mouros, dos Saefes e mesmo dos Fir Bolg. Estas mámoas disque teñen grandes tesouros soterrados, pero algunhas son perigosas, posto que o Mundo dos Espíritos as arrodea, e cóntanse contos dalgún cobizoso que buscou onde non debía e nunca máis del se soubo.

• **LUG.** A Murada Lug está na beira mesma do Río Pai, e de alí saca moita da súa riqueza. Hai moitos anos, os lugóns conseguiron construír uns inexpugnábeis muros, altos como en ningunha outra cidade de Gáidil. Mais estes muros non foron ergueitos por orgullo, gusto ou fachenda, senón por necesidade. Desde hai moito tempo, as Bruxas Lonbagdair lanzan terribes brétemas contra o castro, cheas de medo, terror e bestas inmundas.

Os lugóns decidíronse e ergueron estes altos muros, que impiden que esta brétema entre na cidade e asolague os corazóns dos seus habitantes.

Lug está construída sobre as ruínas doutras ruínas, polo que é unha cidade moi antiga e moi misteriosa, xa que conta cunha serie de covas subterráneas onde os aventureiros temerarios poden atopar fortunas soterradas. Os lugóns cantan cun rei, que é Señor de Lug e das terras de arredor, e que serve ao Breogán. Estas terras cantan con moitos e pequenos castros que chegan ao pé dos Montes Piornais, onde canteiros e mineiros se expoñen ao

ataque dos Lonbagdair e mesmo dos xigantes Piornais polo ouro e a prata das montañas.

Lug pódese dicir que conta con dous espazos moi diferenciados: intramuros e extramuros. Dentro das murallas, a vida é sinxela baixo a protección da garda e do Rei. Os comerciantes negocian, os artesáns traballan e os famosos cocineiros preparan as súas delicias, e todo transcorre con tranquilidade. Pero fóra todo é diferente. O Arrabalde é un conxunto de choupanas e tendas mal construídas, onde xentes de mala vida e peor morte comercian con calquera cousa. Aquí o máis espelido pode encontrar velenos, armas prohibidas e comercio ilegal de todo tipo, e incluso contratar asasinados e espías. O Rei fai o cego, sempre que os negocios non entren dentro das portas, e os gardas rara vez se preocupan polo que ocorre no Arrabalde.

Cando a brétema dos Lonbagdair chega, os lugóns protéxense dentro dos muros. Incluso habitantes de castros veciños veñen a se refuxiar ás veces. Coa brétema poden chegar seres estraños que atacan de noite, e toda precaución é pouca.

Claro está, os peores inimigos dos lugóns son os Lonbagdair, que atacan sempre que poden; pero a estratexia do Rei de Lug normalmente é a de refuxiarse tras os altos muros, máis que perseguir os inimigos en campo aberto. Por isto, os chairegos do norte teñen por covardes os lugóns, e pouco respecto hai entre estas dúas castes. Para os lugóns, os chairegos son uns «sen terras» e trátanos de tolos, teimudos e mortos de fame, dicindo que non teñen máis terra que a que levan nas zocas.

• **ARTABRIA.** Artabria é a meirande cidade do extremo norte. O castro está no interior dunha ría (defendido por mar deste xeito) e arrodeado por terra por muros brancos de pedra, non tan grandes coma os de Lug, pero tamén abraiante e moi ben defendidos. Artabria é un castro de considerábeis dimensións, e conta cos estaleiros máis importantes da Gael-leach. De aí que teña a frota máis avanzada e numerosa.

Ademais conta con diversas torres de defensas espalladas pola bisbarra, das cales a máis importante a de Chan-Mouro, que garda o leste dos ataques dos inimigos máis constantes: os trasancos. Estes levan moitos anos atacando, xa non a cidade, senón as rutas comerciais que comunican con ela, así como algunhas das torres que a rodean. Esta inimizade vén de lonxe, aínda que os

A choiva limpa as rúas de Libredón



ártabros os teñen por bandoleiros e rufiáns máis que inimigos de batalla. Isto non é máis que un xeito de quitarlles importancia, xa que os trasancos levan feito moito dano.

A riqueza de Artabria vén en gran medida pola pesca e o marisqueo, tanto como polos estaleiros. Aínda así, o pobo non recibe demasiado dela, xa que, desde hai moito, os gobernantes de Artabria teñen o costume de atesourala para eles mesmos. O pobo ten pouca forza para se resistir, e o resultado é unha falta de orgullo propio. Deste xeito, será difícil atopar a un ártabro que fale ben da súa cidade, aínda que por dentro lle coma o demo.

Este castro leva algún tempo pasando unha mala situación, xa que os estaleiros funcionan cada vez menos e as reservas de madeira de calidade da zona escasean, polo que é máis custoso comprala do exterior. Por isto, moitos dos excelentes carpinteiros de ribeira que había tiveron que botarse ao mar como mariñeiros ou buscar outros traballos (tales como construír baiucas e pousadas). É un dos castros con meirande número de baiucas no seu interior.

Un dito espallado pola bisbarra é que Artabria non merece os seus reis.

• **LIBUNCA.** Os veciños dos ártabros son os habitantes do castro de Libunca; un castro illado e individual, diferente en moitas cousas ao cotián que se pode ver ao longo da Gael-leach.

Este castro é de madeira, xa que os libuncos foxen das construcións de pedra. Non teñen exército nin garda da cidade, e todos os veciños miran uns polos outros. Teñen un certo orgullo por vivir esta vida sinxela, e non contan con inimigos (a non ser que as envexas dos ártabros cheguen a un límite extremo, como xa ten ocorrido no pasado).

Os libuncos teñen unha grande amizade coa Natureza, en especial cos habitantes do Mar. Son grandes pescadores e teñen bos mestres, xa que os Mariños son os seus amigos e aliados desde hai moito. Disque o peixe que se pode comer aquí é do mellor de Gáidil.

O castro está rodeado por un valado de madeira para impedir que os abundantes xabarís e os cervos entren nas zonas de sementeira. Aínda así, é motivo de ledicia e sinal de boa sorte que un xabaril ou un cervo branco entren na túa eira e papen un pouco da colleita: seica a próxima que plantes será incrivelmente boa e abundosa.

Dada a vida sinxela e pacífica que levan, non son especialmente ricos. Por isto os saqueadores trasancos non teñen especial interese neles. De feito, algúns membros destas dúas castes teñen boa amizade (ambas as dúas teñen unha filosofía afín sobre a Natureza), e axúdanse ás veces en tempos de carestía ou necesidade.

O límite sur do territorio de Libunca é a **Fraga das Caaveiras**. Trátase dunha fraga inmensa que unha vez dentro parece dez veces máis grande, as sendas mudan de dirección do día á noite e seres estraños habitan nela, desde pequenos homiños a árbores que falan. Lugar perigoso onde os haxa, poucos que entraran acadaron a saída, e dos poucos que saíron aínda menos o fixeron coa súa mente intacta. Entre eles, falaremos de Kálaghar o das Espadas de Madeira, disque fillo dun Guéghal e unha fada, que entrou na fraga e descubriu moitos dos seus segredos que, naturalmente, non revelou a ninguén.

• **LIMICOS.** Os habitantes do val de Urentes son chamados limicos. Viven en serras e montes ao redor do Río Nai, en pequenos castros. Adoitan vivir dun xeito singular: enriba do mesmo río. O castro máis grande é Urentes, que está enteiramente construído en madeira sobre grandes pontóns no medio do río. Nesta zona, o Río Nai ten unha largura dunhas 500 varas. O castro está comunicado coa beira por catro pontes colgantes, que quedan recollidas de noite, por medio dunhas lanchas; lanchas que usa a garda para custodiar o castro nas horas de escuridade. O río dá alimento e ouro en po, fonte de riqueza para o castro. Ademais, os castros veciños cultivan todo tipo de alimentos, son grandes panadeiros, e o hidromel e a augardente da zona son moi famosos. Ademais, teñen fama de non se mollar cando chove, xa que usan uns enxeños de coiro e vimbio para se protexeren da choiva. Por outro lado, teñen fama de bos ferreiros, e as armas que alí se afían é raro que cheguen a cegarse. Alén diso, teñen un curioso costume durante o Imbólc: adoitan a se vestir de xeito insólito e irrecoñecíbel só para se divertiren.

Este costume está moi espallado por toda a zona do territorio limico.

Teñen certos tratos cos pobos do sueste: os toisona. Aínda que estes son inimigos declarados do Breogán, os limicos opinan que o Rei de Breogantia está moi lonxe para saber o que ocorre a pé de camiño, e por iso tratan con eles e rara vez guerrean. Ao noroeste de Urentes temos o enorme castro de Lánsbriga, coñecido polas súas grandes defensas e o seu bo trazado.

• **AS CHAIRAS DO LESCOE.** Os chairegos son xentes estrañas. De inicio, non viven en castros, senón en tendas de coiro nas amplas pradarías das Terras Chairegas. Para se moveren usan carros de guerra, tirados por castróns, e non teñen Rei. Son os xefes de clan ou táin os que chaman á guerra. Tan só un xefe é considerado de grande importancia, pero non por riba dos demais: Dongar. Este ten un castro de pedra cara ao leste, onde permite o refuxio dos que foxen dos Lonbagdáir (aos cales odia ferozmente). O seu castro, a Fortaleza de Dongar (ou tamén chamado a Vila-Dongar) é dun tamaño considerábel e moi defendíbel; último recurso e refuxio dos chairegos ante unha batalla importante.

As tribos son pouco numerosas, e ás veces guerrean entre elas; pero se un mal ameaza os chairegos (normalmente os Lonbagdáir), únense e loitan; sempre ao ataque desde os seus carros, xa que non temen morrer en combate.

Isto lévanos a unha dúbida común entre os demais Guéghel: poden morrer os chairegos de vellos? Nunca tal se viu. Cando chegan a certa idade e se decatan que as súas habilidades mingúan, deciden partir, sexa sós ou con compañeiros, nunha derradeira proba de valor e xesta militar cargando contra os seus inimigos de sempre. Buscan grupos grandes e cargan a morte. Os Lonbagdáir, se están enteirados de que bandas de chairegos na procura da última carga andan polos seus territorios, procuran escaparilles, tanto por negarlles a morte como por fuxir da propia, xa que a carraxe dos chairegos nesta Derradeira Carga é tal que cada un vale por dez.

Teñen certos lugares de culto, e pedras de pé ao longo do camiño, para marcar as distancias e os itinerarios dependendo da época do ano.

• **TRASANCOS.** Os trasancos son guerrilleiros dos montes. Antigamente posuían case todo o norte da Gael-leach, pero a chegada dos ártabros hai moitos anos cambiou isto. Agora xa non teñen castros de importancia, e viven ocultos entre as serras en pequenos asentamentos. Os trasancos, debido á loita continua, perderon moitos dos seus homes. Nun momento dado repararon en que, para medrar como caste, precisaban especialmente das mulleres, e agora son os únicos que teñen o matriarcado como tipo de goberno. Respetan o Breogán e considéranlo Rei.

As xefas son as sacerdotisas de Mórrigan, deusa da guerra. A vida nos montes e nas fragas fixo que sexan xentes que usan o machado e o arco como armas, así como armaduras lixeiras. O uso do machado débese á súa utilidade para a vida no monte; mentres que o uso do arco ten dobre motivo: por un lado é unha boa arma de caza, e por outro é insultante matar un guerreiro con el. Por iso adoitan matar ártabros a frechazos, dándolles a categoría de bestas.

O odio entre os trasancos e os ártabros vén de longo, desde que estes lles quitaron as súas terras e queimaron os seus castros e lugares de culto, así como as Fragas Cerimoniais (un insulto imperdoábel).

Os trasancos son xentes serias e graves, pero na amizade son moi xoviais e festeiros. Entre eles trátanse como mínimo de curmáns, e tratar a un non trasanco con familiaridade é un alto honor para este.

Os trasancos son xentes que viven na Natureza, respectándoa e protexéndoa. Non gustan de grandes construcións e só fan lume das árbores caídas. Por isto, os Loios teñen certa amizade con eles, e axúdanos no que poden.

• **LUSÓNS.** Os lusóns son refuxiados das terras do sur que se viron obrigados a fuxir á Gael-leach. As súas terras, Lusía, foron atacadas polos seres da Dana chegados do Mar dos Monstros, arrasando canto atoparon no seu camiño. Os lusóns tentaron defenderse, pero sempre foron un pobo pacífico e pouco dado á guerra. Isto ocorreu hai pouco, nos tempos nos avós. Hoxe por hoxe, os lusóns viven agochados cantando tristes cancións sobre fazañas heroicas que de nada serviron para conservar as súas terras ancestrais.



Os nerios viven en pequenos castros de ribeira, ocupados en sacar percebes do mar, que logo mandan aos grandes castros como Breogantia. Son, ademais, grandes can- teiros, e disque as pedras alí son quen de falar. Desde hai moitos anos é terra de miste- rios, e contan que os Mouros habitan baixo dela, pero poucos os teñen visto. Din as lendas que hai unha Arca de pedra agochada baixo unha mámoa, que contén partes da Gaita de McNally... Tamén din que isto non é certo, e que o que contén ben podía ser partes da Urna das Al- mas da Dana. Moitos outros prefiren pensar que esa arca ten poderes máxicos: está chea de ouro e non se baleira nunca..., se é que un «sabe» como coller ese ouro.

• **SICAEOS.** Os sicaeos son excelentes navegantes, grandes viaxeiros e moi bo- tados para adiante. Viven sen rei, nunhas illas onde cal- quera é benvido. Isto provoca a chegada de mariñeiros de mala reputación, dedicados a asaltar outros barcos para lles roubaren as mercado- rías.

Os capitáns dos barcos son os gobernantes da cidade, e cada un deles que estea en ter- rra ten un voto para calquera cuestión. Non hai un castro en si mesmo, e a comunidade está formada polo conxunto dos mariñeiros e as súas fa- milias (que quedan en terra normalmente).

Os sicaeos son unha mestura de todas as demais castes, xa que non hai unha caste sicaea. Moitos refuxiados doutros castros chegaron a

No berce do río Nai, Urentes vivía

Agora viven en pequenas comunidades, algunhas dentro de castros doutras castes, sobre todo dos helenos e dos limicos. É doado recoñecer un lusón, tanto pola saia curta e o cinto-armadura que viste, como polos longos bigotes que se deixan, ademais do carácter taciturno e da mirada perdida que amosan. Son grandes inimigos dos Sidhe e tentan (soñan) recuperar as súas terras, agora arrasadas e tomadas polo Mal.

• **NERIOS.** Os nerios viven no cabo do mundo. Habitan costas moi peri- gasas, onde o mar bate con forza e os Mortos avisan desde as mareas.

estas illas e fundaron un castro, xurando fidelidade entre eles. Dado que as terras non son moi fecundas, dedicáronse á pillaxe e á pirataría. Hoxe por hoxe recoñecen o Breogán, e mesmo teñen un representante no Outeiro dos Xefes desde hai anos.

Os sicaeos son xentes extravagantes, que visten con roupas estrañas e xoias moi rechamantes, mesmo usando puchos con plumas, xa que gustan de cha- mar a atención.

Os mortos no mar son honrados dun xeito especial: lévanos á praia dos ca- daleitos, onde hai uns cadaleitos de pedra. Os corpos son depositados dentro

cando a marea está baixa. Ao subir, os corpos son levados polas augas e nunca máis son vistos. Disque Lir coida dos seus fillos.

• **AUNIOS.** Os aunios viven en illas a carón de cilenos e tamarcos. Teñen unha illa onde habitan, e outra menor onde practican os ritos. Viven unha vida sinxela en choupanas de pedra e madeira espalladas pola illa. Non teñen un exército, pero son xentes preparadas e bos navegantes, con boas relacións cos Mariños. Navegan en fermosos barcos labrados de madeira, coa forma de animais mariños, e visten fermosas armaduras de madeira moi ben talladas, que protexen como o bronce e aínda por riba teñen a particularidade de flotar na auga. Os problemas principais a que se enfrontan son os trebóns e os piratas.

• **CILENOS.** Os cilenos son xentes fachendosas e orgullosas de si mesmas e da beleza do seu castro. E, a dicir verdade, o seu castro principal, Ponte Cilenia, é fermoso realmente, con choupanas de pedra e madeira de dous andares (únicas na Gael-leach) e prazas e xardíns. Os bardos cantan polas rúas e os seus muros de granito están tallados por canteiros expertos. Contan con moi bos carpinteiros de ribeira e, ademais, teñen uns artesáns expertos na creación de «leabhar» ou lébor, uns conxuntos de láminas onde se poden deixar constancias por medio de tintas especiais. Estes lébor poden estar feitos de pel, de arxilas, de pergamiño..., e son moi requiridos sobre todo por xentes cultas que queren deixar constancia escrita de algo (como por exemplo feitos de mago, lendas, historias, etcétera).

A riqueza dos cilenos vén dada pola súa ansia por mellorar o espazo en que habitan. Gustan de comodidades e, se poden traer auga á casa sen teren que ir ao pozo a por ela, algo argallarán para conseguilo. Isto provoca risas nas demais castes, que os consideran un pouco «señoritos» no sentido de cómodos e resabidos.

Por outro lado, teñen como veciños os avanzados helenos, aos cales admiran e envexan (máis isto que aquilo), e non teñen bos tratos con eles.

• **LEMAVOS.** Os lemapos son xentes das serras, que viven en castros illados e pequenos nos vales ao carón das súas viñas. Son excelentes elaboradores de viño de uva.

Os lemapos son xentes guerreiras, moi leais ao distante Breogán, ao cal teñen case deificado. Os máis vellos cren que un día virá e os librará dos Toisona e dos Lonbagdáir, os seus peores inimigos. Pero os máis novos non confían tanto nesta lenda... e desesperan.

Son xentes pechadas no descoñecemento, mais, unha vez collen confianza, son moi afábeis e festeiros. Aínda así, pouco teñen que celebrar, xa que levan moito tempo servindo de primeira liña contra os inimigos das Montañas, e son un pobo que sufriu moito. A súa capital, onde mora o rei, é Proencia. Trátase dun castro moi pequeno, debido a que o número de lemapos hoxe por hoxe é reducido. Poucos homes ou mulleres en idade de combater, debido a pestes estrañas que chegan coa brétema, e ás propias guerras.

A riqueza dos lemapos vén do viño e da olaría. O viño é excelente, e son expertos na cocción dun tipo de olas e copas de barro

de cor negra, moi resistentes e requiridas polos máis finos habitantes da Gael-leach. Os lemapos invisten todo o gañado en ampliar as defensas e mellorar o armamento.

• **HELENOS.** Os helenos non son Guéghel propiamente. Chegaron nos tempos dos bisavós máis vellos, desde as Pradarías de Lir.

Din as lendas que habitaban nunha illa paradisíaca ao oeste da Gael-leach, mais que por algunha razón esta illa colapsou e afundiú no mar. Algúns centos de refuxiados acadaron as costas do sur da Gael-leach, e fundaron alí unha cidade chamada Atlantia, a imaxe e semellanza do que deixaron atrás.

Por isto, Atlantia non ten nada que ver cun castro normal: as casas son cadradas, os templos teñen fermosas estatuas e altas columnas coa forma de árbores. Algúns edificios mesmo teñen teitos de pedra! Os helenos son diferentes aos Guéghel mesmo no aspecto: son máis altos, e son facilmente recoñecíbeis pola forma da faciana e polas roupas que levan, moito máis lixeiras que as dos Guéghel. Tanto homes coma mulleres visten túnicas finas, e as mulleres usas estraños peiteados.

Teñen un exército pequeno, pero moi ben adestrado, de homes que portan armaduras de metal moi ben labrado e grandes escudos cos que avanza como se fosen un muro. Ademais levan unhas lanzas longuísimas e espadas curtas. Non é cotián ver unha muller neste exército, pero é posíbel.

Teñen unha tecnoloxía diferente, e danlle moita importancia aos artistas e á cultura. Os seus barcos teñen moitos remeiros e son quen de construír grandes edificios de pedra. A xeito de insulto chaman aos Guéghel (en xeral, xa que non fan distincións de castes) *Keltoi*.

Por outro lado, a súa cultura tamén é moi diferente, moito máis estratificada. Teñen un rei, pero tamén hai unha nobreza de príncipes que é superior aos campesiños. Estes son tratados como servos que deben traballar para que os nobres poidan leriar. Tamén teñen a escravitude como moeda de uso cotián (os sicaeos son bos provedores, seica). Teñen outros deuses nos seus templos, e renden reverencia ao Deus do Trono, da Guerra, da Forxa, ou ás deusas do Fogar, das Colleitas, do Amor..., polo que carecen de druídas propiamente ditos. Os que haxa desta caste son máis ben helenos empapados pola cultura Guéghel, ou meiasangues.

Aínda así, nos últimos anos moitos sabios helenos pretenden un achegamento á cultura Guéghel, intuindo puntos en común entre as dúas civilizacións, e saen na procura de coñecemento para logo espallalo na corte de Atlantia.

Por isto, as portas das cidades helenas comezan a abrirse para os Guéghel, e o comercio entre estes dous pobos flúe. Mais as cousas van paseniño e as diferenzas son moitas.

• **O CASTRO DE GRANIA.** Ao sur de Atlantia, preto dos territorios ancestrais dos lusóns, atopamos as terras dos leunos. Abarcan desde a fin do Río Nai até o territorio dos limicos. Os leunos son os máximos produtores de pedra de gra. Os altos montes que arrodean este territorio son canteiras que son traballadas todo o día. A calidade da pedra de gra desta zona é insuperábel, así como a arte dos canteiros leunos para traballala. Tanto a pedra como os canteiros son requiridos por xentes de toda Gáidil.

A pesar disto, os castros dos leunos son sinxelos e funcionais, incluso a súa capital Grania. Temos como excepción o Castro da Fervedoira, un lugar en que as fontes botan a auga quente. Algo así ocorre en Urentes,



pero é neste lugar onde a mestura da auga quente e dos coñecementos dos leunos chega ao seu máximo expoñente. O Castro da Fervedeira está construído fermosamente en granito, e está decorado con grandes esculturas e ten moitos lugares para sentar e relaxarse, posto que esta é a súa función: servir como lugar de curación e de descanso para os gael-leanos. Os druidas leunos son expertos en medicina e acollen a calquera que precise do seu Saber.

Canto ao castro de Grania, non é tal. Preto da zona de canteiras principal encontramos un extenso monte que tampouco é monte, senón un inmenso penedo que ao longo dos tempos foi furado pouco a pouco por grandes canteiros leunos para servir de refuxio e fogar. Sabedores da terríbel fin dos dúos, escolleron este lugar como lugar de vivenda, e transformárono nunha rede de túneles e salas onde residen non menos de cen familias. Non viven en choupanas, senón en covas habilitadas como vivenda.

Grania estivo durante anos gobernada por un usurpador heleno chamado Ghanus, que conseguiu expulsar o seu lexitimo rei, Acedre o Viaxeiro. Este volveu hai poucos invernos, disque de alén do Mar, cun pequeno grupo de heroes, e conseguiu expulsar pola forza a Ghanus o Usurpador. Acedre mantén o castro en paz, mais sempre alerta, ensinándolle ao seu fillo (que non é máis que un neno, pero que por bravo e forte xa é alcumado «O León») todo o que sabe sobre valor e xustiza, así como a traballar a pedra. Non cómpre dicir que os Mouros da zona se senten na casa cando veñen a comerciar a Grania, cousa que ocorre acotío.

• CASTRO DO TEUCRO

Este castro, situado ao sur de Ponte Cilenia, de estraña construción (medio Guéghel, medio heleno, con muros e pallozas encaladas), foi fundado nos tempos dos nosos avós por un sabio curandeiro heleno chamado Teucro, que quixo montar no lugar un sitio para curar as xentes que o precisaren. Ao principio da súa historia eran poucos, pero, co tempo, o castro foise enchendo de xentes moi dispares provenientes de todos os lugares da Gael-leach, movidos pola súa boa acollida do lugar. Así, ao pouco, comezaron a aparecer pola zona xentes moito máis difíciles de ver en calquera outro lugar, como Tourishomes, Piornais, Mouros ou Fir Bolg. Mesmo algún Fomori Ceibe de boas intencións se ten deixado caer polo castro de cando en cando. Así, esta vila é moi singular.

Hoxe en día, é gobernado por Mulrin a Tourishome. Sandadora e aventureira noutros tempos, hoxe goberna o lugar con gran xustiza e sabedoría, polo que lle fixo gañar o respecto da xente. O capitán da Garda é un Piornal chamado Car-Peito, de case tres varas de altura e longas greñas, que mantén a paz no lugar. Disque este enorme Piornal convivió durante moitos anos entre os lemaxos e entre os libredóns e agora pasa os momentos libres tocando unha estridente música coa súa arpa e a súa gaita... «O mundo aínda non está preparado para isto», adoita dicir da súa arte. Nos arredores, Mú, o Home das Fragas, vixía a chegada de inimigos desde as mestas fragas do arredor.

• O CASTRO DA FACE D'OURO Este castro está ao leste de territorio trasanco, na beira do Mar Vello. Din as lendas que o seu fundador foi unha ártabra que, farta das liortas entre ártabros, libuncos e trasancos, decidiu intervir.

Resulta que era a filla menor dun nobre importante, e non podía protestar de xeito aberto contra o que Artabria lles facía aos pobos dos arredores e mesmo aos seus habitantes. Deste xeito, decidiu facer unha máscara de ouro e cubriuse con ela, mentres intentaba axudar tanto os habitantes oprimidos de Artabria como os veciños, vítimas do potencial militar dos ártabros.

Os líderes de Artabria fixeron todo canto puideron para deter o estraño «xusticeiro», coñecido polo pobo como «Face d'Ouro».

Chegou un momento en que o cerco foi tremendo, e Face d'Ouro foi ferida de morte. Ao cabo, foi rescatada polos propios campesiños ártabros, que a levaron en dirección leste coa intención de a sandar.

Grupos de trasancos e libuncos decatáronse disto, e acompañaron a comitiva que levaba a Face d'Ouro. O seu camiñar rematou moi ao norte, onde construíron unhas defensas agardando algún ataque. Pero nunca chegou. Face d'Ouro estaba moi enferma, e, a piques de morrer, cedeu a súa máscara a unha moza valente cuxa caste non se lembra. En segredo, soterraron a Face d'Ouro orixinal, e esta valente moza suplantouna, finxindo que se recuperaba das súas feridas. Ninguén notou o cambio, e no segredo tan só estaban a nova Face d'Ouro e o druída local. Desde entón, a Raíña deste castro é Face d'Ouro, que acepta a todo aquel que fuxa da inxustiza dos señores tiranos e que xa leva viva desde os tempos do pai dos nosos avós, e non ten pinta de avellantar o máis mínimo.

Os helenos, herdeiros da Afundida Atlántida, plasman o seu amor polo Mar incluso na súa roupa

• AS LAXES

Ao sur de Lug existe un pequeno castro moi especial. Alí conviven diversas castes traballando a terra e coidando do gando. Pero o máis curioso deste lugar son as Fervenzas de Pedras.

Neste lugar hai unha serie de pequenos outeiros en que as pedras nacen da terra, xurdindo de súpeto.

O bo Rei Léunnám vixía estas fervenzas e procura calmar os deuses que as fan medrar, pois non é a primeira vez que provocan uns tremores capaces mesmo de derrubar choupanas.

As laxes que nacen aquí son dunha estraña pedra escura con que os gael-leanos constrúen tellados para algunhas das súas choupanas.

Esta pedra é tan estraña e maleábel que hai quen di que ten visto guerreiros vestindo armaduras feitas con partes dela. Segundo din, vale para outras



moitas cousas, como para facer potas, pratos e demais utensilios de cociña (moi valorados polos lugóns), e –por raro que soe– Barcas de Pedra. Estas barcas son moi especiais, e non se lles engaden nin velas nin remos. O canteiro simplemente dálles forma, e cada barca saberá cal é o seu destino unha vez estea na auga. Din que houbo un mozo canteiro de Laxes que fixo unha destas barcas, a botou ao Río Nai e subiu nela con provisións e mantas, e o seguinte que se soubo del é que estaba en Inis Elga casado e con catro fillos... A dúbida é: sabía a barca que o amor verdadeiro daquel mozo estaba alá? Unha vez usadas, estas barcas encallan nas praias e tornan en pedras de gra.

Ademais, este é o único sitio da Gael-leach en que medra, preto das Fervenzas de Pedra, a herba coñecida como Silva de Goibniu, capaz de «curar» as ferramentas e as armas de metal.

• **O CABODOMUNDO.** No punto máis oriental da Gael-leach atopamos o lugar onde o mundo remata: o Castro de Cabodomundo. A súa poboación é eminentemente neria, pero podemos atopar peregrinos de moitos lugares.

Neste castro está o Templo do Solpor, un conxunto de grandes pedras metidas no mar. Para entrar no templo hai que mergullarse até case as coxas, e é o lugar onde o Torques do Drú repousa cando o Breogán morre. Son os druídas os que coidan do templo, pero son os estraños Oisín de Lir (chamados «Os Cons de Lir») os que o custodian. Este grupo de druídas-guerreiros está formado por Mariños e por Guéghel por igual. Son irmáns dos Oisín de Cernunnos, mais veneran a Lir, e por isto mudan en seres do Mar.

O castro está nunha zona de acceso case imposible para os forasteiros, nun lugar onde o deus Lir bate con forza.

• **O CASTRO DAS XESGAS.** Este pequeno castro está situado ao norte do territorio trasanco, preto e ao oeste de Face d'Ouro. É un castro pequeneiro, que non ten demasiado que ofrecer durante o ano..., agás no verán. Antes do Lugnasad prepárase alí unha inmensa festa e competición onde os meirandes bardos de Gáidil acoden para amosar as súas artes. Hai moito houbo unha batalla inmensa: as Pradarías de Lir bateron de fronte contra Mar Vello. Nin trasancos, nin libuncos, nin árbabros eran quen de usar estas augas nin para pescar nin para viaxar. A fame e a tristura asolagounos a todos.

Chegou entón un bardo do cal ninguén lembra a caste, chamado Concepenido. Co seu canto e coa arpa foi quen de calmar os mares, que xuraron unha tregua cunha condición: todos os anos, no tempo do verán, habería que cantarlles aos dous mares, que bailarían ao ritmo dos bardos e quedarán calmos un ano máis.

Deste xeito, bardos de todos os recantos do mundo chegan co obxectivo de seren recoñecidos entre os seus iguais. Os que chegan e son quen de chamar a atención dos Grandes Bardos das Idades (grupo de anciáns que xa levan toda a vida nisto), serán recoñecidos como Bardos, e gañarán o respecto dos seus iguais. Destaca entre este grupo de anciáns unha moza breogante de gran talento (por iso a deixaron integrarse entre os Grandes), mestra en recoñecer a boa música e capaz de tocar con todos os instrumentos. Disque é posuidora dunha gaita de fol de pedra, dunha arpa de cordas de brétema e dun tamboril co parche de auga de mar. Chámanlle a Besbella, e poucos a igualan en pericia. Gusta de axudar aqueles bardos novatos que buscan o seu sitio no mundo.

• **O CASTRO DO RIBEIRO (OU CASTRO DO HÍVIA).** Pequena poboación que, unha vez ao ano, recolle xentes de toda a Gael-leach con intención de participar na «Bendición das Terras e dos Viños». Nesta festa os leunos e os limicos fan unha ofrenda á Lúa para que as terras sexan produtivas (esta festa fariase antes do Beltáin), e os viños que levan fermentando desde o inverno sexan gorentosos e magníficos. Esta é unha tradición moi antiga, e, a diferenza doutras festas deste tipo, realízana varios aimirguín da zona. Como nota curiosa, os aimirguín din que se deben tocar instrumentos e cantarlles cancións aos pipotes toda a noite, para facer

que o viño saia bo. Así, móntase unha gran romaría sagrada, na cal participan xentes de moitas partes atraídas pola festa. Vén sendo un bo punto de reunión para moitos bardos...

REXIONS HIEN DA GAEL-LEACH

• **INIS ELGA.** «... Eu estiven alí. Na forteza do rei Conchobar en Emain Macha. Iso si que é un castelo e non estas trapalladas que se ven por aquí.»

Un viaxeiro loando o castelo do rei de Inis Elga nunha taberna en Breogantia, a piques de levar unha toca.

Inis Elga é unha terra de verdes campos. Os bosques son mestos e o mel abundante. A terra é rica e dá ben de comer a quen a traballa con algo de acerto. Así mesmo, as súas beiras e os seus ríos están cheos de peixe. Por desgraza, esta idílica imaxe do que é o sur da illa hai moito que desapareceu das terras do norte.

A Dana, antiga gobernante de toda Inis Elga, está disposta a recuperar a súa illa. A capital do norte, Uléat, está asolagada polo Mal. Bandas de crueis seres pobóana agora, e danlle o nome de Tebraria. Fomori, Trasnos e mesmo xeneais dos Tuata teñen controlada toda a bisbarra. Namentres, nas terras do sur da illa, o seu gobernante, o rei Conchobar, rei de toda Inis Elga, ten a súa corte no Outeiro de Tara, na fortaleza de Emain Macha. Ten que reunir de cando en vez os seus guerreiros de confianza, os Fenianos, que andan errantes polo país axudando a quen os necesita. Esta especie de fianna, os Fenianos, son os mellores guerreiros da illa. O máis famoso destes paladíns do ben e da xustiza é o coñecido Cuculán, portador da «Gae Bolga», a lanza máis perigosa do mundo. Os Fenianos son a tropa de elite do rei contra os Fomori do norte, contra os que loitan nunha guerra que dura xa moitas décadas. Conchobar vai vello; sabe que os Fenianos (os seus guerreiros) son cada vez menos e os Fomori e os Urcos gañan forza na zona norte do país. Moitos heroes parten cara ao norte con intención de volver coa cabeza dalgún señor da guerra Fomori, aínda que son poucos os que retornan e poden conservar polo menos a súa propia cabeza. O peor inimigo de Conchobar é Brug, alcumado «o Innobre», un antigo fión do pai de Conchobar, Arllil, que traizou a súa familia e a súa tribo para conseguir máis poder. Agora dirixe as «Lexións do Esquecemento», tropas de Fomoriáns que asolan constantemente o norte do país e lanzan ataques acotío contra as provincias centrais. Conchobar envía grandes continxentes armados para loitar nesta fronteira, nun gran número de postos avanzados que forman unha especie de muro de contención, aínda que non se consegue moito máis que retardar o inevitábel.

As ruínas das antigas cidades do norte do país (incluíndo Tebraria) seguen sendo, aínda inzadas de inimigos, un gorentoso botín para todos aqueles que sexan o suficientemente valentes, ou ben estean o suficientemente tolos como para buscar os grandes tesouros de reis e nobres da antigüidade, hoxe soterrados ou esquecidos en vellos túneles e alxubas.

• **AS TERRAS DE SCOT.** As Terras de Scot viven en paz. Relativamente. Hai tempo que non loitan en guerra aberta con ninguén, aínda que as xentes das beiras norte e leste levan tempo aguantando o ataque de piratas e incursores pictos que veñen das partes máis salvaxes do país, e mesmo do norte de Inis Elga, no Uléat, onde se di que comercian e levan unha vida común cos Urcos, os Fomori e outros seres das tebras. Máis isto non son máis ca contos a carón do lume. Os scotos (descendentes de Scot, fillo de Scota, filla de Nectonébus), non teñen rei (nin o queren) e organízanse por clans onde gobernan os cabezas de familia, os máis capaces ou mesmo os máis sabios. Os clans máis importantes son os Mac Gregor, Mac Milhed e os Mac Leod; deles, son os primeiros os que maior número de homes e terras teñen e, en definitiva, maior poder. Os scotos, cos seus kilt (faldras parecidas ás que usan os lusóns, con cadros chamados tartán, que os diferencian segundo os clans), son recoñecidos en todas as terras por seren tamén de gran tamaño, pel moi branca e cabelos claros, incluso vermello, así como pola súa habilidade para



a guerra. Como tamén son famosos os seus bardos. Viaxeiros inesgotábeis, poden ser atopados en case calquera lugar do mundo. Estes famosos bardos utilizan as súas xigantescas gaitas militares para lanzar esconxuros durante as batallas e, dese xeito, axudar os seus ou incomodar o inimigo. Teñen unha zona de culto moi importante, chamada Gealachail Crom-Leac, a pradaria do Altar da Lúa, un círculo de pedras moi importante onde se librou a batalla relatada na lenda de Angus Meic Nally e a Gaita Sobrenatural.

• **A ILLA DE MANNIN.** É esta unha pequena illa que permanece fóra da visión de ollos curiosos. Que queremos dicir con isto? Pois que a illa de Mannin, situada entre Albia e Inis Elga, está oculta por unha mesteira néboa que fai moi difícil chegar a ela. As lendas contan que hai moitos anos a illa estaba asediada polos ataques de piratas e incursores. Como non tiñan modo de loitar contra eles, un poderoso feiticeiro ergueu esta néboa azulada para protexer a illa, unha néboa que se volvía máis mesteira canto peores fosen as intencións do inimigo. Anos máis tarde, o feiticeiro desapareceu e a néboa ficou sen ninguén que a levante. Aínda así, os habitantes de Mannin comercian cos seus veciños e conseguen (non sabemos moi ben como) cruzar a néboa sen risco, non así os que veñen de fóra. Polo demais, na illa vive pouca xente. Hai algunhas ruínas esquecidas que ninguén se atreve a explorar. Os forasteiros non son moi ben recibidos se non son pescadores ou comerciantes, e a xente desconfiará de calquera persoa que amose armas penduradas do cinto, e será bastante doado que a xente se encargue de facer que se vaian da illa.

Os únicos que son capaces de impartir xustiza nestas terras son uns guerreiros sagrados que adoran o deus Bran o Bendicido, deus das artes, a profecía, a guerra, a música e a escritura. Son chamados «Corvos Brancos de Bran», e percorren a illa defendendo os seus habitantes de calquera ameaza. Os seus sacerdotes reúnen nunha fortaleza ritual que chaman «o Pazo da Néboa», xa que nin de día nin de noite deixa de habela no lugar. Segundo se cre na illa, esta néboa é purificadora, e todo aquel que entre na néboa e leve maldade na alma non volve saír dela. Moitas persoas da illa (e en estrañísimas ocasións, xente allea a ela) peregrinan a este lugar para seren «limpados de todo mal», tanto espiritual como corporeamente, segundo se di, xa que moitos enfermos teñen sandado das súas doenzas. No «Pazo da Néboa», os sacerdotes de Bran, chamados na illa «os druidas brancos», realizan rituais secretos que ninguén máis ca eles coñece, nos cales conseguen ollar no futuro e tamén noutros lugares da terra, mesmo no Sidh. Ao redor do altar en que se fan os rituais hai un patio, e nese patio hai case trinta estatuas de guerreiros, exploradores, druidas e reis que, segundo din os druidas, representan heroes do pasado, do presente e do futuro. Os heroes do pasado son estatuas completas; os do presente teñen cara e facción a medio formar (quizás algún poida ver a súa face a medio facer nunha destas estatuas), e os do futuro non teñen facción ningunha, e son por completo descoñecidos. Dise tamén deste lugar que os mortos viventes e os Cairentos (sobradamente coñecidos na illa) non poden entrar.

• **AS TERRAS DO BREIXO.** Esta é a nación onde habitan os breixáns, que tamén son multitude de tribos e se agrupan en tres pobos principais: os arvernós, os helvecios e os aquitanos. O río Garona separa os arvernós dos aquitanos, e o río Marne e o Sena dos helvecios. Os máis belixerantes de todos veñen sendo os helvecios, que habitan a parte leste do país e se atopan en constante guerra coas Xentes-Besta, e nos últimos tempos resisten tamén os embates do Imperio, que chega con ánimos invasores. As xentes do Breixo teñen unha das vidas máis duras de todo Gáidil.

Os núcleos urbanos máis famosos son Alesia, Lutecia e Xergovia. A xente vive por regra xeral nestas grandes cidades fortificadas, sempre ao amparo das tropas. As cidades breixáns son das máis fortificadas de todas as terras, e o número de guerreiros é moi superior ao doutros pobos. A súa capital é Lutecia, e é considerada un bo punto de reunión entre os aventureiros de todos os pobos, xa que haberá sempre traballo para unha persoa que saiba empuñar unha espada. Outra cidade importante é Alesia. Moitas das tropas desta cidade son mercenarias doutros lugares –Breogantia, Inis Elga, etcétera–, e o seu líder, o poderoso Fólíx «Tres Cornos» é temido polos seus inimigos e respectado polos seus homes. Nos últimos tempos, veñen de ter problemas con piratas

embarcados que, dada a navegabilidade dos ríos do país, non só atacan polo mar, senón que chegan até as poboacións fluviais peor defendidas. Os fianna de Fólíx «Tres Cornos» andan dispersos polo país, mesmo de incógnito, e sábense casos en que se teñen infiltrado en dotacións de barcos piratas para ter controlados os seus movementos.

• **AS TERRAS DAS BESTAS.** Esta é unha zona terrible onde o camiño entre o home e o animal aínda non foi cruzado. Nesta terra habitan multitude de pobos chamados «As Xentes-Besta»: sociedades pouco evolucionadas que teñen como tótem animais do bosque. Segundo se di, non só van vestidos como se fosen animais, senón que actúan coma eles. Estes pobos, ademais de ser moi numerosos, están en guerra constante entre eles e con quen se lles meta polo medio. Non entenden a fala e comunícanse con xestos bruscos e gruñidos. Disque tamén comen Guéghel, se os poden capturar. Pódense atopar pobos das Xentes-Besta de todos os tipos, homes-oso, homes-lobo (non confundir cos Lobishomes) e similares... A súa maior vantaxe é o seu número, xa que cando asaltan as terras veciñas superan o inimigo por «moitos contra un», contra o que non valen as mellores armas e armaduras, nin mesmo as fortificacións. Moitos destes pobos aínda non descubriron o lume, e témeno como fan as bestas mesmas. Viven en covas e non saben forxar nin construír.

Certos sabios ven nestas xentes a posíbel orixe dos Lonbagdair.

• **O IMPERIO.** Unha sombra asexada no leste. É o chamado, entre murmurios, «O Imperio». Nada saben os Guéghel de certo sobre estas xentes, só que levan armas poderosas e armaduras de factura asombrosa. Os seus soldados visten de vermello e verde e levan grandes estandartes tecidos con fío de ouro. Dominan o mar que chaman «deles», e que ninguén máis reclamou. Atacan outras terras na procura de escravos, viño e ouro. Nas terras de Gael-leach só teñen chegado contos provenientes do Breixo, pero os breixáns saben que o Imperio son un inimigo real e implacábel. Só é cuestión de tempo que as súas lexións o invadan todo.

• **OS REINOS DO SUR.** O sur permanece case inexplorado, non sendo a súa parte máis setentrional. Un lugar descoñecido, poboado por xentes de estrañas culturas e xigantescos e raros animais. Grandes desertos e impenetrábeis selvas separan as civilizacións que alí habitan, unhas marabíllamente avanzadas, e outras perigosamente atrasadas. No sur encóntrase a lendaria cidade de Carthu, de onde se di que a civilización é esplendorosa e as rúas e os tellados están feitos de ouro. Alí conflúen vellas civilizacións de mares alén do mundo coñecido. Pouca xente se atreve a intentar as viaxes cara ao sur, xa que as lendas falan de monstros e demos que andan polas fragas e as montañas. Polo que cantan os poucos comerciantes que cruzan ás veces o Mar dos Monstros ou o Aranguelo do Mundo, os monstros e os demos existen, aínda que non se ven tan frecuentemente como conta a xente. Máis medo lles dan os piratas e bucaneiros que vixían as mellores rutas marítimas e terrestres como se fosen corvos ou voires coa intención de roubar o ouro e as mercadorías.

Sábese, aínda así, que hai unha antiga e importante civilización, que noutrora habitara na Gael-leach: os Saefes. Estes homes-lagarto habitan en milenarias cidades só visíbeis durante o día, xa que de noite estrañas engrenaxes e maquinaria incomprensíbel as entoban debaixo das areas.

GAIDIE: O MUNDO E OS SEUS HABITANTES

«Moir ollou desde a torre de vixía. Desde alí podía ver o movemento no campamento das tropas inimigas que cercaban o seu castro. Co abreinte comezou a haber movemento de xentes que se espertan e comezan a traballar. Onde queira que for que mirase, podía ver como os guerreiros puñan as súas relucientes armaduras e apañaban as súas lanzas e escudos, preparándose para o ataque que, por fin, remataría cun sitio que duraba xa dúas lúas polo menos.

Tamén no castro espertaban a meirande parte dos defensores, xa moitos mulleres e vellos, dado que moitos dos guerreiros atoparan unha digna morte nas múltiples escaramuzas que se viñan sucedendo desde o comezo do sitio. De súpeto, sentiu unha voz tras del. Dura, rouca, como se quixese ferir polo mesmo acto de falar, pero tamén profunda e familiar, como a voz dun pai, que ha coidar a todos os fillos de calquera perigo:

—Vese algo novo, rapaz?— preguntou a voz.

—Non, nada novo. Non se moveu nada por aquí en toda a noite. Nin sequera se achegou ninguén a mexar no muro exterior coma as outras noites —dixo Moir, con certo ar de inseguridade. Falaba non só co xefe da súa tribo, senón co rei de todos os lemapos. A voz respondeu:

—Iso non me gusta. Levamos tres días que nin sequera se achegan a lanzar unha frecha ou unha pedra. Coido que van atacar. —A voz, de súpeto, soou máis apagada, como se o falante se virase de costas—. Breg, avisa os homes. Que se apresten para calquera cousa que poida suceder; o ataque será hoxe —dixo a voz ronca. Entón escoitáronse pasos apresurados que baixaban pola escada da torre. Como se isto fose un sinal, comezou a escoitarse no campamento inimigo o son estridente de trompetas e cornos. Sons de distintos tons que chamaban a filas a todo un exército. Nun intre, o inimigo formaba a un tiro de pedra do muro exterior, formando rectángulos e ringleiras. As relucientes armaduras de metal refulxían á luz, e as lanzas e as espadas semellaban raiolas de sol fendendo a escuridade da noite nun amencer longamente agardado.

No castro, as xentes mobilizábanse con diferentes obxectivos. Moitos guerreiros collían as súas armas e armaduras e baixaban correndo os diferentes niveis do asentamento, apurando para chegar ao muro exterior e defendelo de calquera ataque. Os nenos eran levados polos vellos que non podían loitar para a casa longa que había na parte máis alta e inaccesíbel do castro, que chamaban a Croa. Nos seus cintos, pendurados, levaban dagas e coitelos afiados con que eles mesmos e os nenos arrincarian as súas propias vidas denantes de seren feitos prisioneiros. Como resposta aos claríns e ás trompetas, soaban gaitas e tambores. Tamén estas chamaban á guerra, aínda que poucos quedaban fóra do castro que puidesen escoitar o seu lamento. Desde a torre de vixía podíase ver a diferenza de número que había entrambos os exércitos. Non había xeito de gañar esta batalla, que, por outro lado, había ser a decisiva da guerra. De súpeto, nunha lingua estraña, soaron no val as ordes de batalla dos invasores. Era unha lingua berrada, non falada, que había de perder parte do seu significado se non se utilizaba nunha batalla.

As enormes ringleiras de Fomoriáns marcaban o paso avanzando cara aos muros exteriores do castro. As poucas frechas que os alcanzaban derribaban un nesta fila, outro noutra, mais non eran quen de atravesar as pesadas armaduras de peles e ouro que levaban as primeiras filas de inimigos. A loita habíase decidir no corpo a corpo.

Cando xa estaban a unhas vinte varas da porta, unha orde berrada fixo calar e parar os invasores. Nun outeiro próximo apareceu un home vestido cunha estraña e aterrador armadura negra. Levaba tamén unha longa capa, como de druída, aínda que era negra coma a noite, e, aínda que xa amañecera e o sol irradiaba todo coa súa luz, esta parecía esquivar o estraño.

De súpeto, no silencio, o escuro guerreiro alzou a man dereita e, pechando o puño con saña, dixo unha palabra naquela lingua berrada. Unha palabra que ningún no castro coñecía, e que enchía os corazóns dos defensores de temor e desacougo. Segundo a palabra foi dita, soou un estralo aterrador, e a porta do castro saltou polos aires en achas. Sen dubidalo un segundo, os invasores comezaron a berrar os seus cánticos de guerra e, enarborando as falcas e as coitelas sobre as cabezas, comezaron a avanzar. E aínda que rapidamente baixaron moitos guerreiros a tapar o burato onde antes estaba a porta, estaba ben claro que non eran rival contra aquel exército.

Durante un tempo, a loita mantívose na porta do castro, até que as forzas dos defensores comezaron a minguar ao térense que enfrontar cada un a cinco inimigos. Pouco a pouco, os valentes lemapos foron caendo no chan, cos orgullosos peitos ensanguentados e inflamados pola ira, pensando no momento da morte: “Se dez vidas tiver, dez vidas daría pola miña xente”.

Cando todo parecía perdido, escoitouse na Fraga da Meda un gran balbordo. Por entre as sombras das árbores comezaron a aparecer máis Fomori, que cargaban berrando con dúas espadas nas mans. Ao principio, os homes do castro pensaron: “Aí veñen máis; agora si que estamos perdidos”, mais logo que se fixaron un pouco comezaron a ver como os brancos dos ataques desta nova tropa non eran senón os Fomoriáns invasores do castro, os cales, ao ver isto, estaban comezando a se desbandar entre berros e saloucos.

Á cabeza das tropas ía Ulin Bhas, Señor dos Fomori do leste, Aquel que tiña unha débeda de vida con Moir o Guerreiro. Unha débeda de vida que ía salvar a caste dos lemapos.»

GUÉGHEL E MILESIO. Dos Guéghel xa é bo o que levamos falado deles. Para saberdes máis, o único que tendes que facer é adaptalos á vosa visión de Gáidil e tentar que adquiran forma no voso maxín e no dos xogadores.

Canto aos Milesios, cómpre sinalar que son xentes moi raras. Só hai mil deles en cada momento, que son os mil que loitaron na Batalla contra a Dana que pechou a Loita entre Irmáns. Pensa o que sería lembrar as túas vidas anteriores até tempos inmemoriais. Xogar a un Milesio ten que ser algo único, e non todo o mundo pode facelo. Ademais ten que ser algo restrinxido. Talvez queiras que todos os Protagonistas o sexan, xa que o teu conto demanda algo así. Incluso que non saiban que son Milesios e o van descubrindo ao longo do Conto. Pero tenta que haxa certa incerteza sobre eles. Son algo moi escaso, e raras veces se presentan como tales: prefiren pasar inadvertidos na súa vinganza contra o Sidh.

OS TOISONA. Este pobo habita alén dos montes sur-orientais da Gael-leach. Noutro foron un pobo forte e dado ao comercio, tanto cos gael-leanos como cos outros pobos da súa veciñanza. Co tempo, esta situación cambiou, ao seren enganados en tempos ancestrais pola Dana, que envelenou os seus oídos para facerlles crer que os Guéghel se xuntaban ao redor da figura do Breogán, para facerlles a guerra. Desde entón, unha escura semente xermolou nos enganados corazóns dos Toisona, que tomaron a amigos por inimigos e inimigos por amigos. Pasado algo de tempo, unha das tribos máis occidentais dos Toisona, os gochu, atacaron un pequeno asentamento dos limicos, e reducírono a cinzas. Os poucos sobreviventes que quedaron (só dous entre douscentos que tiña o castro) pediron axuda ao Breogán, que en poucos días estaba irrompendo cos seus exércitos nos territorios dos Toisona para vingar a afronta e a matanza de homes e mulleres desvalidos. Os Toisona xuntaron un pequeno exército, aínda que nada puideron contra o poder dos pobos da Gael-leach unidos, e perderon dun xeito terríbel.

En troques de aceptaren a derrota e tentaren non volver polo mesmo camiño, os Toisona falan con Drogna, un señor Fomori, quen á súa vez servía a un alto señor Tuata, e pedíronlle axuda contra os gael-leanos. Drogna, certamente, deulla, ao mesmo tempo que infiltraba os seus Fomoriáns de meirande confianza entre os círculos de poder dos Toisona, para asegurarse de que non se botarían atrás co paso do tempo.

Mais isto foi hai moito tempo. Agora, os ataques dos Toisona non son tan frecuentes como eran antes, aínda que quizás non sexa senón a calma denantes do trebón. Cóntase polas baiucas dos lemapos e limicos que o sangue dos Toisona e dos Fomori está mesturado nunha raza vil que está por se presentar no campo de batalla.

Os Toisona gustan de vestir zamarras e pantalóns de la, levan grandes bolsas e chapeus de coiro e tamén utilizan botas de pel que amarran ás pernas con cintas de coiro tinxidas de vermello. Normalmente levan bastóns cos cales se axudan para viaxar polas súas empinadas terras, aínda que cando fan a guerra utilizan lanzas curtas, e tirafondas, así como pequenos sachos de bronce. Son moi bos no uso das tirafondas, e grandes emboscadores nos seus montañosos terreos: os arrasados Outeiros de Cinza.

OS KODBAGDAIR. Son xente? Son animais? Ninguén podería aseguralo totalmente. Algúns sabios falan de que teñen certa familia

coas Xentes-Besta do leste. Distan moito de seren Guéghel, e tampouco son cambiaformas, non nos confundamos. Simplemente son seres co aspecto de Guéghel, pero algo máis altos e moito máis fortes.

Non teñen unha civilización propiamente dita, e viven en covas, usando o lume e ferramentas de pedra e madeira. Non saben da forxa, aínda que unha espada roubada aprende a usala calquera.

Non saben nada de Lugh, e simplemente veneran a Montaña e os animais que por alí habitan, tentando sempre parecerse e eles. Cada «familia», que se distingue porque todos os seus membros usan un símbolo que os une (unha espiral, un círculo, unha figura de cervo, un home armado), vive unida e os seus compoñentes deféndense entre eles, coidando moito das mulleres, posto que son dadoras de vida. Elas teñen unha importante presenza en ritos e sacramentos.

Os homes son guerreiros e recolledores, e líderes en xeral, mais sempre respectando os consellos das mulleres máis maiores.

Non saben das colleitas nin da gandaría; pero teñen certa pericia nun estilo de cociña moi de seu (que repugnaría os Guéghel, claro).

Visten pellos ou restos de armaduras roubadas, e tinchen os seus cabelos para a batalla co sangue de vítimas dos sacrificios (normalmente prisioneiros).

Viven nas montañas e decátanse de que non é bo lugar, e envexan os chairegos e os lugóns porque ven que a súa vida é máis doada. Por iso lanzan ataques contra eles e as súas bruxas enmeigan as súas terras coa brétema.

Nunca estiveron moi unidos como raza, e desde que chegaron desde as terras orientais nos tempos dos avós dos avós dos avós ningún líder acadou o que Mogma o Xabaril: xuntar as tribos contra os Guéghel.

Mogma é un Lonbagdáir maduro, de longa barba branca, moito máis astuto que os seus parentes e con algo do que eles carecen: ver alén do seguinte día. E isto é o que ve: un futuro en que o Trono de Carballo será esborallado coas súas propias mans e todo o construído polos Guéghel será arrasado, e a Natureza e a Montaña serán raíñas de novo. Odia todo tipo de construción, e só tolera que as súas xentes usen metal forxado ou pellos curtidos mentres a Guerra non remate. Despois diso, todos os seres volverán á vida nas fragas.

Aínda así, os Lonbagdáir seguen tendo moitas rifas entre eles, e esta feble unión é difícil de manter, incluso para un estratega sabio e lizgairo como Mogma.

SERES DO MAR: MARIÑOS, MÉRROU E DÁRROU.

Os Mariños (sempre con maiúscula para diferencialo da profesión) son xentes do Mar. Habitan en cidades á beira das praias e dos cantís, a poucos centos de varas de profundidade. O seu aspecto en xeral é moi parecido ao dos Guéghel, agás pola aparencia aceitosa da súa pel. Son sempre morenos e de ollos claros. Ademais teñen especialmente anchas as palmas das mans, así como os pés (para nadaren mellor). Poderían pasar por Guéghel? Verdadeiramente si, aínda que un observador espelido podería ver os detalles de pés e mans..., así como un nariz máis ancho do normal, orellas sen lóbulos, e tamén a pel característica (que dá a sensación de estar sempre mollada). Son quen de respirar tanto dentro como fóra da auga.

Os Mariños son xentes sinxelas, que gustan de nadar e saltar por riba das ondas do mar, xogando cos arroaces e cos golfinhos, os seus parentes. Ás veces fan amizade cos Guéghel, aínda que están en contra de todo o que signifique guerra (malia que moitas veces teñan que loitar, ao seu pesar) ou incluso «civilización». Non gustan de ver barcos loitando no mar, nin portos con longos esporóns, nin diques.

Disque, ás veces, axudan a náufragos a chegar ás praias.

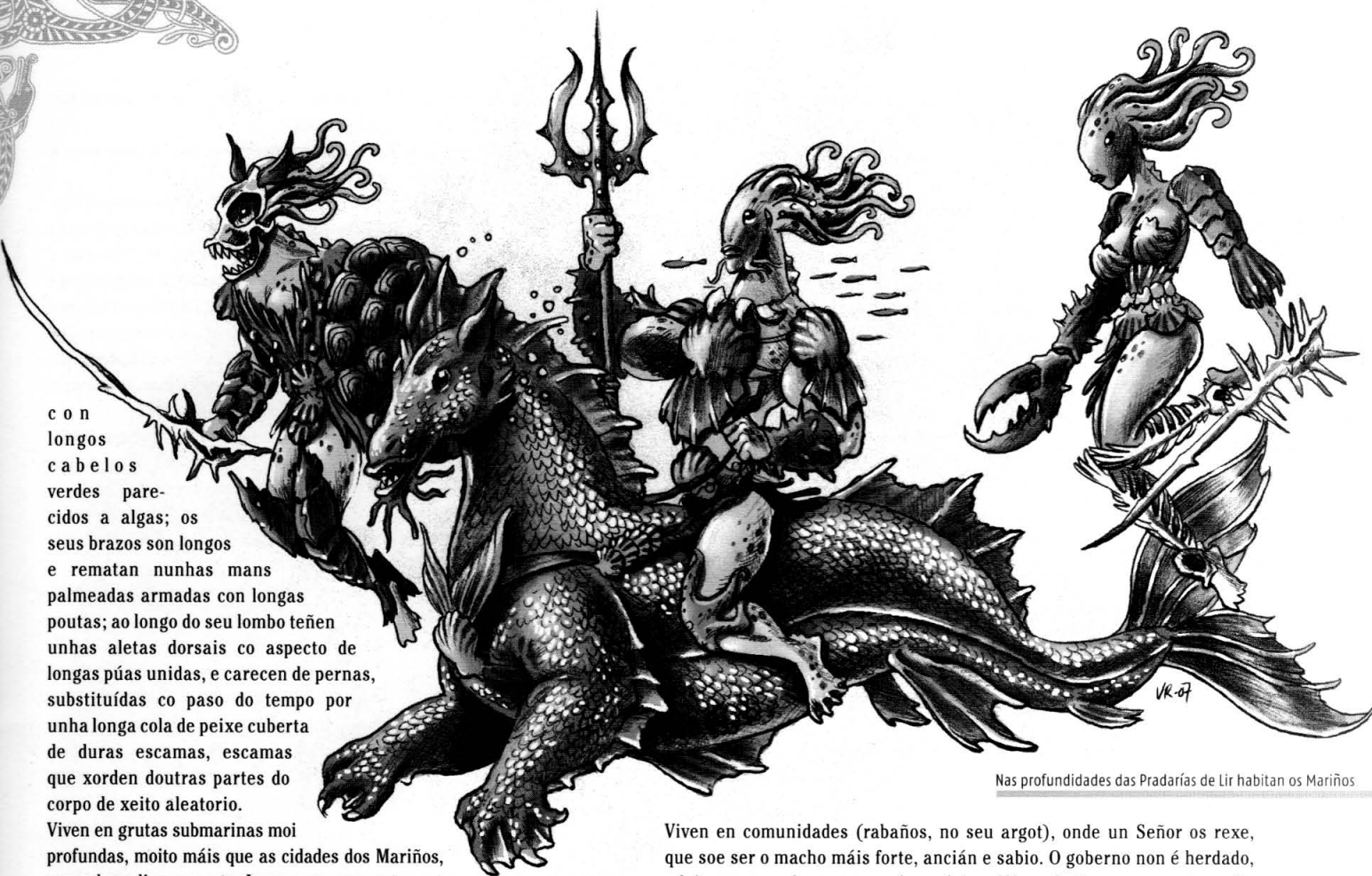
A súa sociedade divídese en ardentías, que son como diferentes clans que se axudan entre eles. Non hai estratos sociais, nin líderes, e confían nos máis anciáns e sabios o camiño que seguir. Viven da «caza» (para nós sería pesca), do marisqueo e do cultivo de algas nas súas granxas mariñas. Adoitan comer os alimentos crus, pero se teñen oportunidade aproveitarán as diversas chemineas de lava que ás veces xorden nos fondos para cocer os alimentos. Usan diversos adornos a modo de vestido, xa que non teñen roupa. Cunchas, corais, algas e mesmo espiñas serven como distintivos, que usan como colares, pendentes, aneis..., en peiteados e demais. Usan como armas longos coitelos e lanzas de óso de choco, ou de espiña de grandes peixes. Unha das armas máis estrañas é o «cesto» de dentes, que é unha dura luva de pel de balea chatolada con dentes de quenlla. As máis cotiás son as espadas de óso e os escudos de cuncha de molusco ou sapoconcho. Non confían en armaduras pesadas, pero si se visten de algas, o que provoca unha distracción ocular, xa que non se sabe moi ben onde dar o golpe baixo as capas de algas.

Ao longo da historia da Gael-leach, os Mariños só tiveron amizade con dúas castes: os aunos e os libuncos, cuns lazos que duran até hoxe. O resto das castes ou os ignoran (descoñecendo a súa existencia, incluso) ou son ignoradas polos Mariños. Por dicilo dalgún xeito, os breogantes non cren en lerías deste estilo, e os Mariños non teñen nin idea de quen son os lemaxos, por exemplo.

Por outro lado temos os Mérrou. Estes son parentes dos Mariños, mais forman parte das Sementes

que roubou a Dana e que foron criadas na escuridade. Por isto, os Mérrou son salvados e o seu aspecto así o amosa: a súa faciana é horribel, contraída nun xesto non se sabe se de rir, berrar, chorar ou sufrir, con grandes e transparentes dentes cairos. A mestura do seu corpo é aberrante, posto que o coñecemento para poder mudar de aspecto foi esquecido hai moito. Hoxe por hoxe miden unhas dúas varas de longo e teñen unha cabeza case humana, pero monstruosa,





Nas profundidades das Pradarías de Lir habitan os Mariños

con longos cabelos verdes parecidos a algas; os seus brazos son longos e rematan nunhas mans palmeadas armadas con longas poutas; ao longo do seu lombo teñen unhas aletas dorsais co aspecto de longas púas unidas, e carecen de pernas, substituídas co paso do tempo por unha longa cola de peixe cuberta de duras escamas, escamas que xorden doutras partes do corpo de xeito aleatorio.

Viven en grutas submarinas moi profundas, moito máis que as cidades dos Mariños, aos cales odian a morte. Longas guerras entre estas dúas castes ten habido, mais nos últimos tempos os Mérrou viven acubillados nos seus buratos, talvez agardando unha oportunidade ou tramando plans escuros.

Non teñen unha sociedade propiamente dita, e o máis forte é o líder, aínda que usan decote escravos para as máis duras tarefas. Noutroira os máis apreciados escravos eran os Mariños, polas súas especiais características. Agora conténtanse con seres do mar como chocos xigantes, quenllas e estraños seres ignotos das profundidades abisais.

Por último, temos os Dérrou, aínda que é pouco o que se sabe deles. Habitan nas profundidades asolagadas do Sidh, en grandes e indómitos mares. Son coma os Mérrou, pero extremando a súa malignidade. Son enormes, de máis de 30 varas de alto, con múltiples brazos (de dous a seis) e cunha enorme cola de peixe. Son coñecidos polas lendas, e pouco máis, xa que non se ten memoria de Dérrou en Gáidil. Aínda así, algún barco de mercadería desapareceu sen máis en día de mar calmo. Os vellos falan entón de que «o Dérrou os levou...».

TOURISHOMES. Os Tourishomes son os grandes descendentes do touro branco que se ofreceu para completar a gaita de McNally e o seu estandarte. Os fillos deste foron bendicidos polo Drú e por Cernunnos, e gañaron o entendemento e a capacidade de andar ergueitos dos Guéghel.

O aspecto xeral dun Tourishome é o dun boi ou unha vaca de pé, con mans de catro dedos e pezuños para se manter a dúas patas. A súa cabeza é a dun touro, con fociño e cornos. Teñen rabo, co cal espantan as moscas.

Os Tourishomes da Gael-leach son xentes moi honrosas e dispostas á batalla. Chegaron en barcas desde Inis Elga hai xa moito, e asentáronse por todo o país. Aínda así, viven agochados en pequenos asentamentos de pedra, parecidos aos castros, lonxe da mirada dos Guéghel. Adoitan establecerse dentro de fragas ou en montes de difícil acceso, xa que noutrora foron perseguidos e cazados polos Fomoriáns, os seus peores inimigos, ás veces traizoados polos propios Guéghel, aos cales non gardan rancor realmente, xa que os sabían enganados pola Dana.

Viven en comunidades (rabaños, no seu argot), onde un Señor os rexe, que soe ser o macho máis forte, ancián e sabio. O goberno non é herdado, e loitan para saber quen será o próximo líder... Loitas que non son máis que rituais onde se demostra a forza de vontade por riba da forza simplemente física. En contra da idea de violencia e a brutalidade que poden amosar nunha primeira ollada, son xentes de paz que gustan das cancións de tempos antigos e do cultivo da terra (posto que non comen carne, agás ovos). Gustan especialmente dos grelos e dos cachelos, así como das landras e as castañas, alimentos que normalmente comen cociñados. Son expertos menciñeiros (polo coñecemento que teñen das herbas, for como condimento ou como menciña), así como grandes augardenteiros de licores variados, todos moi fortes e de moitísima calidade. Nos poucos lugares onde teñen trato cos Guéghel, esta é a mercadería máis cotizada, e atópase sempre nas mesas dos xefes táins e mesmo dalgún rei, sen saberen, moitas veces, a súa procedencia real. Hai xente que lles atribúe ás bebidas dos Tourishomes propiedades curativas e tonificantes, aínda que non se poidan demostrar.

Non contan nin con drúidas nin con sacerdotes, posto que a natureza está en todos eles por igual, e non precisan de guía para respectala. Aínda así, nos cultos anuais o protagonismo lévano as mulleres, que actúan como representantes da terra como dadoras de vida.

O seu culto céntrase no Drú e en Cernunnos, a quen chaman Cerne e representan na súa arte con cabeza de vaca (que non de cervo) e co corpo dunha muller Tourishome de pelesco branco. Non coñecen o matrimonio, e nas épocas de celo todos os machos fecundan a cantas femias poidan nunha serie de festexos onde se reúnen na Choupana do Nacemento, lugar onde se conciben e nacen os xatos. Namentres se produce tal rito, os tenreiros mozos e mozas que aínda non poden entrar nel, así como os máis vellos, que xa non teñen forzas, cantan loanzas ao Cerne, pedindo fecundidade e moitos fillos fortes e sans para o rabaño.

Dado isto, ningún sabe de quen é pai, e por iso trata a todos coma se fosen fillos, axudando na súa educación.

Os Tourishomes visten saias e non levan por riba máis que unha capa de la. Ás veces usan tinturas para engalanarse, aínda que a cantidade de cores do seu pelesco ás veces é suficiente (hainos marelos, pintos, frisóns...). En certas

festas poñen fitas nos cornos e no rabo (sobre todo nos Maios). Usan decote adornos de ouro, tanto nas orellas como no fociño, ademais de nos cornos. Á hora de loitar usan grandes garrotes, xa que non coñecen a forxa (mais si a ourivaría). Ás veces usan grandes martelos de pedra, ou mazas. As armas de metal que poidan posuír serán armas Guéghel, ás veces moi antigas que pasan maiores a mozos. Non coñecen a moeda nin queren saber dela; prefiren trocar as mercadorías.

LOBISHOMES. Os Lobishomes son xentes malditas. Por algún escuro feito das súas vidas (asasinatos ou actos malvados contra a natureza), Ogmios impúxolles a tarefa de desfacer o mal realizado: polo día son homes e ao anoitecer mudan en lobos e actúan como animais do monte, perden o xuízo e non recoñecen a ninguén, e mesmo poden papar os seus. O aspecto que toman ao tornar en animais é o dunha estraña mestura de home e besta; o grao dun ou doutra depende de cada Lobishome.

Dáse o caso mesmo de lobos que cometeron grandes actos de malignidade contra os Guéghel, e vense tamén malditos por Ogmios, que os torna de día en homes.

Hai veces en que Ogmios maldí un castro enteiro, e cada un dos seus habitantes queda transformado nun Lobishome.

En ocasións, varios Lobishomes xúntanse e fundan pequenos asentamentos illados, co fin de purgaren os seus pecados (ou de faceren o mal todos xuntos).

A maldición desaparece de varias maneiras, e en moitas casos o que vale para uns non serve de nada para outros.

Ás veces, se o Lobishome é perdoado e un ser bo o derrota, retorna á forma humana cun pellelo de lobo sobre el. Se este pellelo é queimado antes da seguinte noite, a maldición desaparece. Hai quen fala da existencia da Fonte dos Moitos Canos, unha fonte máxica oculta nalgures que dispón de varios lugares de que beber, pero dos cales só un é o verdadeiro, que extirpará a maldición. Outra maneira é convivindo cos lobos e entendendo o seu xeito de vida, o cal servirá para purgar os pecados. Din as lendas que recuperar ou percibir sentimentos humanos moi, moi fortes (amor verdadeiro, compaixón, humildade...) serve para eliminar a parte animal da ecuación.

FIR BOLG. Os Fir Bolg residían por toda Gáidil antes da chegada dos Guéghel. Eran un pobo pacífico e habelenciado coa maxia.

Antes da chegada dos Guéghel residían nunha illa do norte chamada Inis Elga, en que coidaban das fragas, tiñan bos tratos coa Boa Xente e coas Fadas, e veneraban o Drú. Alí destacaron como pastores de abellas e como gandeiros.

Pero esta vida en calma trunouse coa chegada dos Fomoriáns, que invadiron a illa e os escravizaron. Foron malos tempos, mais habían chegar tempos peores. Tras os Fomori chegou a Dana coa súa tribo, que se impuxo e conquistou toda Inis Elga. O reinado de terror que instaurou a Dana foi terríbel. Con malas artes roubou a alma aos Fir Bolg, e con ela os seus recordos.

Os Fir Bolg vagaban de aquí para aló coma escravos sen mente, obedecendo cegamente as ordes dos Tuata e dos Fomori que os servían. Pero desta escravitude xurdiu un heroe que, xuntando toda a súa caraxe e o seu poder, conseguiu liberarse do feitizo da Dana. Aínda así, non foi quen de facer que a súa alma se introduxise de novo no seu corpo. O xeito en que o resolveu foi o seguinte: coa axuda dunha bolsiña máxica de pel logrou reter a súa alma. Ensinou esta habelencia a todos os Fir Bolg que puido, e así moitos deles lograron fuxir

da escravitude da Dana, sempre coa súa bolsiña ás costas. Só uns poucos non foron quen de facelo, e seguen como escravos.

Os Fir Bolg que hoxe van polo mundo descenden destes que se liberaron, e herdaron deles a maldición da Dana.

Nacen sen alma, e son os pais os que deben partir ao Sidh, ás Cavernas Pechadas, na súa procura (normalmente é sinxelo, pero no caso de almas poderosas destinadas a fins heroicos a cousa é máis complexa). Unha vez capturan a alma, volven ao Mundo Superior e custodian a alma do seu fillo até que chega á madurez, momento no cal debe facerse cargo dela. Os Fir Bolg, ao careceren de alma, non teñen boa memoria, e deben recoller os recordos (como se algo físico fosen) e introducir a esencia destes dentro da bolsa coa súa alma. Así, se quixesen lembrar un amigo, tocaríano como se lle quitasen po de enriba e introduciríano na bolsa. Deste xeito perpetúan as lembranzas.

Os Fir Bolg son moi parecidos fisicamente aos Guéghel, pero pódense distinguir por certos detalles. Os ollos, por exemplo: son completamente negros. Por outro lado, o seu pelo ten cores sempre dun ton claro: branco, gris, roxo...

Visten túnicas de la e roupas amplas e sinxelas, e prefiren cores da natureza (pardos, verdes...). Non adoitan levar armas; como moito un bastón, máis usado para o camiño que para loitar.

Unha maioría de Fir Bolg viven no mesmo Sidh, en zonas especiais cubertas de fragas de fungos onde se agochan da Dana. Os poucos Fir Bolg que viven no Mundo Superior fano en pequenas comunidades illadas, sempre fuxindo dos Sidhe (os Tuata e os Fomori odian especialmente por lograren fuxir). Viven nas fragas, no alto das árbores, onde edifican casinas de madeira ocultas.

Os que aínda serven os Tuata son tratados por estes con desprezo, e usados como exploradores e rastrexadores, moitas veces loitando contra os seus propios irmáns libres. Entre eles chámanse «Naturais» (se non serven a Dana) e «Condenados» se si o fan. Os Naturais tratan con mágoa os prisioneiros Condenados, e procuran retelos encadeándooos sen mancalos. Moitas veces grupos de Naturais parten na procura das almas dos Condenados capturados, para libéralos.

Os que aínda serven os Tuata son tratados por estes con desprezo, e usados como exploradores e rastrexadores, moitas veces loitando contra os seus propios irmáns libres. Entre eles chámanse «Naturais» (se non serven a Dana) e «Condenados» se si o fan. Os Naturais tratan con mágoa os prisioneiros Condenados, e procuran retelos encadeándooos sen mancalos. Moitas veces grupos de Naturais parten na procura das almas dos Condenados capturados, para libéralos.

TUATA DA DANA. Os terribes Tuata da Dana son os serventes persoais do Deus do Mal. Literalmente son «A Tribo da Dana».

Son seres de inmenso poder e antigüidade, que xa habitaban en Gáidil moito antes da chegada dos Guéghel. Foron os primeiros nados no Inframundo, os Primoxénitos da Dana, nos que máis se concentrou nun primeiro momento, o que os converte en inimigos formidábeis. Ao longo dos eóns os propios Tuata desenvolveron características e habilidades alén do aprendido da Dana, e hoxe por hoxe son como semideuses en vida. Ben, isto non é de todo exacto, xa que non é vida o que viven, senón unha especie de soño (ou pesadelo) en vixilia. A vida pasa diante deles como unha ilusión, e son os máis os que levan vivindo desde case o

Tempo das Lendas.

Residen no Sidh, o Inframundo, servindo a Dana e coidando dela como fieis serventes.



Os Tuata da Dana son seres de inmenso poder,
carentes dunha única forma e, desde o principio dos tempos, inimigos das Razas da Luz



Poucas veces se achegan ao Mundo Superior, aínda que se sabe que algúns dos que gobernan os exércitos de Fomoriáns da superficie son Tuata e moran en bastións subterráneos.

O seu aspecto varía enormemente. Son como sombras que poden adquirir a forma do ser vivo que queiran. Pero este aspecto é sempre terrible, e mesmo unha forma fermosa fará estremecer de medo a calquera. Cando se introducen no Mundo Superior adquiren unha forma determinada (moitas veces como Guéghel horrendos cubertos de mantos e roupas podres) e xa non mudan noutra, máis por pereza que por imposibilidade.

Os Tuata, de todos os xeitos, foxen do Mundo Superior. Os poucos que viven en Gáidil viven agochados en buratos profundos, lonxe da mirada de Lugh.

Este maldiciunos hai moito, tras a Loita entre Irmáns, furioso por todo o que fixeran; díxolles que non os quería volver a ver nunca. Desde entón, cando saen ao exterior fano de noite e, a ser posíbel, con lúa nova. Se se lles ocorre usar os seus poderes no exterior, Lugh decatárase, e a súa carraxe caería sobre eles. Por isto temen o día e o Mundo Superior.

Dado que adquiren normalmente o aspecto dos Guéghel (horríbeis, pero humanos), adoitan a usar as súas armas e os seus traxes e armaduras. Aínda así, o aspecto destas é acorde co seu aspecto xeral: armaduras de espiñas, espadas retortas e envelenadas, escudos que morden os adversarios...

CAIRENTOS (VAMPIROS). Os Cairentos son xentes escuras. Ninguén sabe de onde veñen nin a onde van. Simplemente, ás veces, das urnas soterradas ou das mámoas, ou das Derradeiras Travesías, volven os defuntos. Veñen cun aspecto horrendo, pero aínda recoñecíbel polos seus antigos veciños. Seica poden estar malditos, ou simplemente é o corpo oco, mantido en «vida» por un espírito maligno.

Os Cairentos destacan pola palidez da pel e polos seus dentes cairos. Os ollos son temíbeis e de cores estrañas (vermellos, brancos, etc.), e disque son posuidores de estrañas Habelencias. Seica lembran anacos da súa vida anterior, pero non gardan lazos de unión cos seus vellos seres queridos.

Viven ocultos en mámoas, montes ou refuxios nas fragas, alimentándose do sangue dos vivos. Ás veces xúntanse en pequenas comunidades que atacan pequenos castros e escravizan os seus habitantes. Desde estes lugares atacan castros veciños, roubando nenos e nenas nunha sátira ao roubo de gando que os Guéghel practican entre eles. Estas comunidades son moi temidas, e chámalle «A Praga». Non duran demasiado, xa que os sinistros Cazadores do Sidhe atacan sen piedade a tales criaturas.

Ás veces alíanse con Lobishomes e cos Fomori para facer das súas, e tamén escravizan Trasnós dos montes para usalos como guerreiros e protectores durante o día.

Os Guéghel deron en pensar que os Cairentos poden ser serventes da Dana –algo que está lonxe da realidade–, co que son aínda máis temidos. A relación coa Dana non supera lixeiras alianzas cos Fomori ou cos Tuata que rematan logo que o fin está acadado; aínda así, algúns Cairentos xuran fidelidade á Dana e chegan moi alto na escala de mando.

A súa auténtica vantaxe é poder pasar por Guéghel sen ningún tipo de maxia, xa que o seu aspecto pode ser de enfermo, ou de canso, pero de Guéghel ao cabo. Hainos moi atrevidos, que viven entre os Guéghel, en castros poboados como Breogantia ou Atlantia. Alí son quen de alimentarse debidamente do único que poden: sangue.

TRASNÓS. Por este nome temos unha ampla variedade de seres. Nós referirémonos a uns poucos.

Os Trasnós máis cotiáns son os domésticos, tamén chamados gazafellos. Son de pequena estatura (nin un décimo de vara) e gustan de bromas e da xolda. Non fan maldades reais, pero cambian cousas de sitio, fan ruído de noite, asustan o gando e guerrean cos cans e os gatos. Estes bichiños son moi inocentóns, e non son máis perigosos que as molestias que poden causar. En moitas ocasións, como agradecemento ás mostras de infinita paciencia das súas «vítimas», teñen axudado en tempos de escaseza ou enfermidade, curando ou facendo as tarefas da casa, traendo alimentos e limpando.

Hai outros Trasnós, máis perigosos, chamados Trasnós dos Montes. Estes son de meirande tamaño (ao redor de unha vara ou vara e media), e adoitan servir a escuros propósitos, sexan propios (seguindo un caudillo), ou alleos (seguindo seres máis poderosos que os aterrorizan e, por tanto, aos cales veneran). Nalgúns lugares chámalle *duendes*; noutros, coboldos; pero todo mundo os recoñecerá polo terrible nome que eles mesmos empregan para si: os Urcos.

Son horrendos, coa faciana desfeita nunha mestura de sorriso e berro, con grandes olleiras, mirada perdida e un falar inintelixíbel, como se non abrisen a mandíbula para falar; pelos que xorden de aquí ou de acolá, pel escura chea de manchas, e uns andares bambeantes que os fan facilmente recoñecíbeis. Non teñen cultura propia, e todo o que portan é roubado. Non constrúen, non forxan, non tecen e non destilan. Non son senón como escuros intentos de Guéghel.

Habitan en castros abandonados ou en covas. Viven de noite, xa que é entón cando son menos recoñecíbeis. Este costume fixo que o Sol lles manque os ollos, pero teñen unha excelente visión na escuridade.

Cren na forza bruta como símbolo de poder, e son os fortes os que gobernan as súas pequenas bandas. Son carnívoros (caníbales se cadra), e por iso adoitan queimar sen rubor os campos sementados. Non fan desprezo polo gando, pero non saben coidalo (non teñen paciencia), e por iso deben roubalo aos Guéghel.

Son moi violentos, pero moi covardes en minoría, aínda que esa covardía os fai imprevisíbeis (tanto poden axeonllarse e choromicar como atacar se se ven arrodeados).

Teñen un oído agudo e, segundo din, estarrécelles o corpo todo cando escoitan unha Gaita: acubíllanse e tremen co medo.

MOUROS. Ás veces, entre os Guéghel, danse diversos tipos de nacementos. Pode ser que o neno teña un Vencello de Lobo, ou de Buxato, que o marca de por vida. Ou pode ser que naza Milesio, cousa rara.

Pero tamén pode ser que o druída que axuda no seu nacemento se decate de que o acabado de nacer é un Mouro (isto é doado de percibir, xa que o neno nace con barba). Os Mouros e as Mouras, polo tanto, nacen dos Guéghel, pero non poden ter fillos nin entre eles nin cos propios Guéghel. O motivo, seica, é que son como a pedra: hai un número dela, nin máis nin menos, e da pedra non sae máis pedra.

Os pais Guéghel que teñan un fillo Mouro deben entregalo deseguida a unha comunidade Moura. Estas adoitan atoparse en montañas ou outeiros.

Hoxe por hoxe quedan poucas. Estas son como castros debaixo da terra, onde habitan covas e grutas, pero axeitadas para unha vida cómoda, con lareiras, alfombras e outras comodidades.

Os Mouros teñen un aspecto característico. Son baixos, máis ou menos de vara e media, e son moi fortes. Teñen longas barbas de diversas cores (desde o vermello ao verde), e a súa pel ten todos os tons (o nome non é porque sexan mouros, senón porque viven na escuridade). Son xentes tímidas, e de pouco trato cos Guéghel, agás no comercio. Viven moitas vidas de Homes, e son quen de morrer despois dos fillos dos fillos dos fillos dos seus pais.

A súa vida cotiá é sinxela. Comercian cos Guéghel, trocando comida polo mineral que extraen (ouro, prata, sal, etc.). As súas comunidades están pouco estratificadas, e hai capataces e traballadores, extrapolados a calquera ocupación (guerreiros, ourives, mineiros, escultores, etc.). Os capataces adoitan ser os de mellor pericia ou máis idade.

Cómpre sinalar que as súas coloreadas barbas tornan brancas ao chegar a unha idade venerábel. Este encanecemento marca a posibilidade de ser aceptado como capataz.

Non teñen propiedades, e todo se comparte, mesmo o canto nos momentos de traballo, festa e viaxe.

As súas roupas son máxicas, e non están feitas de teas nin peles: son de metal. As capas, chaquetas, pantalóns... están elaboradas por expertos ourivexastres que usan fio de ouro, prata, estaño, cobre e demais. Estas roupas, entre as cales destacan as fermosas chaquetas amarelas (de ouro) que case todos visten, só toleran ser levadas por Mouros e fuxirán de calquera que non o sexa, de forma que tentarán volver de novo a debaixo da terra. Disque

houbo un lemao que conseguiu unha chaqueta de Mouro e, ao póla, case o enterra vivo. A chaqueta desapareceu no chan, e por moito que se cavou non se deu con ela.

Os Mouros non son xente de guerra, e foxen das loitas. Aínda así, as súas armas e armaduras son moi poderosas. Son eles os que non atopan o valor de usalas para outra cousa que non sexa defenderse. Son inimigos do Sidh, aínda que teñen problemas cos mesmos Guéghel, xa que hai moitas castes que non os respectan e incluso matan os nados Mouros da súa tribo.

A BOA XENTE. A Boa Xente, tamén chamados elfos por algúns, non existen. Por que? Porque cada un que explica a súa experiencia con eles o fai de xeito diferente e desconcertante para o auditorio, que acaba por non crer nadiña do que se fala.

Certamente, case todos os que afirman que os viron din verdade. O problema é que son tan diferentes entre si os membros da Boa Xente que é raro atoparse con dous iguais.

Hainos altos e fermosos, de longos cabelos dourados; outros teñen cornos e pés de cabuxa; outros son baixiños e verdes; outros, outros, outros..., e así até o infinito.

Hai unhas castes moi diferenciadas e estratificadas entre a Boa Xente, e cantan, seica, cun Rei e unha Raíña.

Os Guéghel non cren demasiado nestes seres, pero algúns atopáronse en problemas en fragas, preto dunhas ruínas, nunha praia, etc., e foron axudados por seres estraños, aos que chaman, na xeneralidade, a Boa Xente.

Debido ao pouco trato, pouco é o sabido sobre eles, pero unha lenda disque é certa: se algunha vez os ves marchar a toda présa fuxindo de chimpo en chimpo sobre os teitos das choupanas, prepárate para a chegada dun gran Mal.

Os máis coñecidos son os Loios, e os máis avistados. Disque son os gardiáns da natureza e son servidores das fadas.

Miden unha vara de alto, e non chegan a pesar nin 25 croios. O seu corpo ten a cor da natureza; así, poden ter a pel verde, e o pelo vermello, amarelo...

Visten roupas feitas con follas e codia de árbore, e usan armas a distancia (arcos curtos, pero moi efectivos). Hai xente que opina que son gardiáns das árbores e de lugares secretos das fragas. Rara vez saen dos seus refuxios a campo aberto, e moito menos se é para tratar cos Guéghel.

Aínda así, nos últimos anos están sendo asediados polos seres do Sidh, e tal vez se vexan na obriga de ter que pedir axuda aos Guéghel para protexer as súas fragas ancestrais.

No trato cos Guéghel, prefiren tratar coas Mulleres (máis aínda se estas non coñeceron varón), pois hai algo nas mulleres inocentes que lles lembra ás Fadas.

FOMORIÁNS. Os Fomori son unha raza moi antiga. Aínda que criada na escuridade, xurdiu dela para conquistar moitas terras en nome propio, servíndose a si mesmos. Un exemplo é a illa de Inis Elga, que foi invadida por eles e arrebatada aos Fir Bolg. O seu momento de maior poderío son os anos previos á Batalla da Guineach Cromleach, que se conta na *Lenda de Angus Meic Nally e a Gaita Sobrenatural*.

Despois desta enorme derrota, os Fomori fuxiron baixo terra ao Inframundo. Alí, no Sidh, conviviron cos que serían os seus señores: os Tuata da Dana.

Malia iso, algúns rebeláronse contra eles e tentaron formar os seus propios reinos, xa no Sidh, xa no Mundo Superior. A estes chámamlles «Os Ceibes».

Hoxe por hoxe, a maioría dos Guéghel téñenos por desaparecidos. Só os máis viaxeiros e afastados da seguridade dos grandes exércitos saben deles. Os lusóns e os lemaos saben o que é ser derrotados por eles, e non falamos de hai xeracións... Falamos de ataques recentes que poden pór en perigo as terras do Breogán. Mais os confiados Guéghel pouco confían en contos de vellas.

Os Fomori son de formas diversas. Teñen un aspecto parecido ao dos Guéghel, pero a súa pel é dun ton azul. Son altos, de ao redor de dúas varas, e carecen de pelo agás na caluga, que recollen en longas trenzas ou coletas. Os ollos son feros e de cor amarelo ou verdes, que tornan laranxa ou vermello cando a carraxe os invade. Teñen orellas de punta e longas e estreitos narices.

O seu corpo é máis poderoso que o dun Guéghel, con músculos máis grandes e potentes. Aínda así son rápidos e astutos, e saben como agocharse para sorprender o seu rival, mesmo en batalla.

Son crueis e egoístas, carentes de sentimento de raza, caste ou honor, lealdade ou amizade (agás, quizá, nos estraños Fomoriáns Ceibes). Os Fomoriáns que serven a Señores Fomori ou Tuata poderían traizoalos en calquera momento: se non o fan é porque non lles convén, por medo ou imposibilidade.

Así e todo, teñen un singular costume: o de «deber vidas». Se se lle salva a vida a un Fomori, este contrae unha débeda de vida que si respecta; unha moral mínima, pero existente. Esta débeda non se paga servindo ou loitando polo custodio da débeda. Esta impide o debedor loitar, atacar ou ordenar calquera mal contra o custodio, incluso mentir, enganar ou falar mal deste.

A débeda págase no momento en que o custodio o pida. Pode ser por unha información, ou por un favor que equivalla á débeda, ou mesmo un auxilio non requirido pero necesario nun momento dado.

Cómpre sinalar que o sentimento que empuxa a esta débeda é case máxico, inexplicable, inherente ao propio Fomorián e inevitábel.

Usan roupas liviás, sobre todo saias curtas suxeitas por cintos dourados, feitas con teas brillantes. Se teñen frío usan capas de pel.

Como adorno e tamén como distinción social usan o ouro. Cantos máis adornos de ouro, máis categoría terá o Fomorián. Brazaís, colares, grevas, pendentes, tiaras, aneis...; de todo. Tatúan o corpo con ouro en po, con deseños intrincados en forma de espirais, trísceles e grecas de grande dificultade. De novo, a máis tatuaxes, máis importancia social.

As armas son de pequeno tamaño, e usan normalmente dous triskeis-coitela como arma corpo a corpo e a distancia. Tamén gustan das falcatas, que usan con mestría, unha en cada man, e foxen do uso dos escudos, que consideran febles. Só os xefes e algúns guerreiros importantes adquiren armaduras, que tamén constrúen cunha aliaxe de ouro. Os que non poden facerse con elas usan armaduras de pel ou coiro, que adornan con moedas de ouro ou outros obxectos, sempre para aparentar.

Os Fomori teñen unha estraña Habelencia: son quen de mudar o seu aspecto. Se se concentran un chisco, poden adoptar a forma que terían se fosen Guéghel. Non se poden transformar en alguén específico, senón mudar o aspecto do destino que foi escrito para eles. Estas transformacións son pouco duradeiras (até o seguinte solpor) e son doadas de descubrir se o que busca sabe o que ten que atopar: a prata brunida ou calquera superficie que os reflecta amosará a auténtica forma do Fomori. Se o Fomori se vise a si mesmo reflectido, volvería á súa forma automaticamente.

Certos Fomori, por teren superado as máis altas cotas de lealdade cara á Dana, son compensados coa «Bendición».

Trátase dun rito polo cal beben o sangue da Dana e mudan nuns seres de increíble poder, chamados por algúns «Os Nouturnios». Estes monstros teñen un poder terríbel, e son vendados de arriba abaixo (disque en burla pola tradición de vendar os aspirantes a Breogán). As vendas conteñen o Mal que hai no seu interior, para que non saia nin unha pinga. Son inimigos moi poderosos, e a xenreira que teñen na súa maldita alma só é superada pola da Dana mesma.

O corpo de elite da Dana son os Noitébregos, Fomori excepcionais en combate que cumpren con todo o que se lles ordena ao pé da letra. Son adestrados polos Tuata en persoa en técnicas imposíbeis e estratexias imparábeis. Tan só hai 13 de cada vez, posto que é a Dana en persoa quen os tatúa en po de ouro mesturado co sangue do primeiro Noitébrego que houbo, unha mestura que só ten poder para manter 13 deles en cada momento.

Estes seres (tanto Nouturnios coma Noitébregos) son dun poder impresionante, pero teñen certas debilidades derivadas de compartir o sangue coa Dana, como por exemplo o Sol (que lles fai dano ao contacto; unha vinganza de Lugh mesmo), e tamén a estraña afección que lles provoca case a morte se son feridos por armas de madeira (derivada de seren fillos roubados ao Drú).

AS FADAS. As Fadas son seres que viven en lugares específicos. Están, por dicilo dalgún xeito, «atadas» a certos sitios, como fragas, ríos, outeiros, mámoas, xardíns, etc.



Os malvados Piornais da Rochamoura teñen por certas as promesas da Dama

Normalmente teñen un aspecto curioso: son como pequenas mulleriñas con ás de bolboreta. O ollo non as percibe, de rápidas que son, a non ser que elas queiran ser vistas. Se é así, poden tomar o aspecto de fermosas mulleres vestidas con roupas ondeantes coma se unha brisa máxica as aloumiñase todo o tempo. Unha estraña luz as arrodea, sobre todo na súa forma orixinal, e quen as ve de lonxe pode confundilas con vagalumes.

As fadas teñen unha función moi importante: coidan dos lugares. Nas fragas axudan a medrar as plantas e as árbores... Nas mámoas coidan dos espíritos e cálmanos... Nas montañas coidan de que os viaxeiros non se perdan e de que os malos espíritos non rompan penedos sobre eles.

Este labor non é sempre visíbel nin recompensado. Poucos son os que cren nas Fadas, e menos os que algunha vez trataron con elas.

A pesar diso, hai quen as busca, pois disque son quen de conceder desexos, calquera desexo, a quen capture unha.

PIORNAIS. Os Piornais son xentes das Montañas Orientais. Viven en pequenas comunidades preto das curotas.

Os Piornais teñen o aspecto dun Guégghel especialmente alto e grande: miden máis de dúas varas e media, e algúns chegan a medir até catro. Os Piornais viven en castros de montaña, gobernados por un Señor ou Señora. Aparentemente viven coma os Guégghel, pero máis ao alto.

Raras veces baixan das montañas. Unha das razóns é o comercio cos pobos das abas (os Piornais extraen mineral e son bos ferreiros). Outra menos común é para «medrar».

Os Piornais medran na medida en que os que teñen ao redor son baixos. Así, certos Piornais deixan de medrar ao chegar ás dúas varas, e os Señores do seu castro envíanos, non como exiliados, senón como aprendices, a tratar coas xentes da Gael-leach. O contacto con xentes máis baixas provoca que o Piornal medre de novo, e chegue á súa altura habitual por raza.

Teñen unha ben desenvolvida arte da forxa do ferro e tamén da olaría.

Os seus veciños non os temen, pero si os respectan. Os que non os coñecen si os temen.

Os Piornais viven en zonas inaccesíbeis para outros, que eles poden atravesar a grandes alancadas ou gabeando grazas á súa altura.

Son un pobo pacífico se os deixan tranquilos, e só loitarán para se defenderen, ou en resposta a unha afronta inaceptábel.

Son moi malos destiladores, pero devecen polo bo licor, así que este é a mercadoría que máis buscan: hidromel, licor de landra, augardente... Todo lles vale. Visten pesadas roupas de inverno, e usan armas moi grandes, pasando de escudos e armaduras.

Os Piornais que se poidan ver lonxe das montañas serán os que buscan medrar lonxe dos seus, ou ben comerciantes.

TROLLS. Os Trolls viven en fragas e montañas. Teñen un aspecto horríbel; son seres moi feos. A maioría son bastante parvos.

Os das fragas son máis grandes ca un Guéghal, e chegan ás dúas varas e media de altura; son peludos e teñen grandes narices e orellas cheas de grans e costras. Fáltanlles algúns dentes, e os que teñen adoitan ser grandes de máis, dándolles unha fala sucia e tateixa. Teñen unllas duras e afiadas, e cola coma a dunha vaca.

Non fabrican nin forxan nin constrúen. A roupa que levan (cando a levan) acostuma a ser roubada dos espantallos ou da que está a secar nos campos.

Así, algúns chaman os Trolls así: espantallos, pixíns, baldreus, etc.

Estes son parvos pero teñen moita malicia, e comen de todo (desde Guéghel a pedras); teñen predilección pola carne de neno e de Mouro. Hainos que se agochan nos camiños ou debaixo de pontes para esixiren unha peaxe. Non se sabe moi ben o que fan cos cartos, pois ninguén comercia con eles, e corren lendas de grandes tesouros de Troll no corazón dalgunhas fragas.

Por outro lado, os de montaña son meirandes (até cinco varas) e son moito máis bestiais. Xúntanse en pequenos grupos para atacar castros de montaña, ou de Piornais (os seus inimigos principais) na procura de ouro e comida. Coma os outros Trolls, nin forxan nin constrúen e, como cando atacan as caravanas de Guéghel que veñen a comerciar ás montañas atopan que as armas son pequenas de máis, desmontan os carros e úsanos como armamento: o eixo como peza contundente e as rodas como escudos ou armadura (unha no peito e outra ás costas, atadas con cordas).

Todas as razas de Troll mudan en pedra inerte se ven a luz do sol. Aínda así, ao caer a noite, se a pedra que os forma está completa, volven á vida de novo.

SAEFES. Din as lendas que noutrora o mundo estaba poboado de grandes bestas coma lagartos. Aínda é hoxe o día en que se poden atopar enormes ósos soterrados nos campeiros.

Entre estas bestas estaban os Saefes, un pobo de homes-lagarto que dominou Gáidil durante un tempo, antes da chegada dos Guéghel e outras razas. Hai quen di que nin sequera son Sementes do Drú, e que estaban antes del...; pode que incluso antes da chegada do mesmo Lugh.

Foron grandes construtores e arquitectos, e tiñan grandes cidades moi poboadas, e unha gloria común era compartida pola enorme caste dos Saefes.

Pero a chegada dun cataclismo anunciado polos seus augures provocou que emigrasen en masa ás terras ao sur dos seus territorios.

Isto é o que sabemos. Hoxe por hoxe pódense situar as terras deste enorme imperio na Gael-leach. Os Saefes deberon emigrar por riba do Aranguelo do Mundo, pasando grandes penurias e sufrindo moitas baixas. Os poucos que chegaron aos vastos desertos do Sur tentaron reconstruír a súa civilización. Pouco se sabe do que veu despois, e os contos sobre os Saefes son contados por valentes que se atreveron a cruzar o Mar dos Monstros, e volveron con obxectos misteriosos e maxias descoñecidas.

Hai quen, de cando en cando, atopa restos dunha cidade Saefe preto do seu castro. Pero os Saefes están máis que nada nas bocas dos druídas, ben advertido dos perigos destas ruínas esquecidas e malditas, ben avisando dos problemas de abandonar as terras propias na procura de algo mellor («Emigras? Vaite, vaite; e que non che pase como aos Saefes!»).

Actualmente algúns Saefes están volvendo ao norte. Por que e para que, ninguén o sabe. Veñen en pequenos grupos, tentando pasar desapercibidos. É como se viñesen a botar un ollo ás súas terras ancestrais. Disque non sabían nada dos Guéghel nin das Razas da Luz e da Noite, e que descubrir estes ocupantes os abraiou. Non se sabe cal pode ser a súa reacción, se virán con exércitos ou se virán con embaixadores de boa vontade...

De momento non están aliñados con ninguén, e son poucos os que saben da súa existencia real, alén das lendas e das ruínas encontradas.

Un Saefe ten un aspecto estraño: teñen forma humana, pero están cubertos dunha pel escura e rugosa, chea de verrugas, coma a dunha ra ou un sapo. Algúns teñen cola, e outros non (carecer del é trazo de intelixencia, socialmente falando; e hai quen paga para que llo extirpen). Non son anfibios, nin gustan da auga; e carecen de dentes, polo que se alimentan de plantas ou de invertebrados. Tamén se poden alimentar de carne, aínda que ten que estar ben cociñada e en cachiños pequenos.

A comida quente, por exemplo os caldos, é moi importante, xa que quece os seus fríos corpos.

Teñen unha cultura rica e complexa, e o seu sistema político é a república. As comunidades están representadas no Senado polos senadores, que exercen o voto no seu nome. Contan cun panteón propio dedicado aos deuses do Sol (que non é senón Lugh, o quen chaman Arnal e ten aspecto de tal animal) e da Morte (á cal chaman Píntega), e cun sofisticado sistema sacerdotal, que conta con gran poder.

Visten roupas lixeiras e adórnanse con pedras e metais preciosos. Viven en cidades muradas, en casas brancas caleadas. Estas cidades repousan sobre enormes engrenaxes, que quedan soterradas baixo cúpulas de pedra e metal.

De día acumulan a calor que precisan en grandes baterías de metal e, á noite, esta calor distribúese pola cidade pechada. Esta calor é moi importante no sur, xa que os días son abafantes, pero as noites son frías e poderían supor a morte para os Saefes.



SERES SAIDOS DOS RECUNCHOS DO MAXIN

• **OS DRAGONS.** Non se sabe demasiado destas bestas hoxe en día, aínda que antano foron terribéis e máis ou menos comúns. O que se conta de elas é que son como grandes lagartos de expresión feroz e intelixente. Teñen longos pescoczos e grandes bocas, en que cabe un home de pé. Están completamente recubertos de escamas, duras como o ferro, que é case imposíbel atravesar, aínda que o seu bandullo sexa brando e mol. Algúns teñen ás e poden voar coma os paxaros. Tamén se di que algún podía lanzar chafarices de lume pola boca. Segundo se conta, morreron case todos durante a Guineach Cromleach. Polo que nos contaron, non todos son malos, e algúns incluso teñen de amigos aos druidas.

• **AS TARASCAS.** Se os Dragóns son grandes, as Tarascas son enormes. Son como grandes Dragóns sen ás nin lume, que miden uns trinta ou corenta metros de alto. Disque pasan durmidas a meirande parte das súas vidas, aparentando seren grandes laxes, e cando espertan arrasan con todo, até que se farten e volven caer durmidas nalgures. Segundo se di, algunhas destas criaturas son tan grandes que son capaces de cruzar o mar a pé!!! Cóntase que palacio que ten a Dana no Sidh está vixiado por dous bichos destes.

• **AS BICHAS (OU COCAS).** Temos aquí outro réptil xigante, parente dos famosos Dragóns. Non se sabe moi ben de onde veñen (alguén dixo Sidh?), e o que fan estes grandes lagartos é chegar a algunha poboación costeira (de feito fano de ano en ano) e pedir que lles dean mulleres virxes para devorar, e, se non, destrúen o pobo e devoran a todo o mundo. Son bastante intelixentes, e loitarán namentres poidan gañar (cousa que fan case sempre), mais se se ven en perigo fuxirán cara ao mar, para agardar unha ocasión mellor.

• **A HIODA.** Este é un réptil xigantesco realmente perigoso. Ten moitas cabezas (decotío, son sete ou tres), e cada unha ataca e actúa por separado. Pola contra, non é intelixente. Por regra xeral, soen estar gardando tesouros ou obxectos máxicos, pero non porque alberguen ningún tipo de cobiza, senón porque teñen alí o seu niño.

• **AS SERPES MENCUDAS.** Este é un tipo especial de serpe. Sábese que vive no mar, pero nos días de verán sae a tomar o sol nas pedras da costa ou da praia. É maior que calquera serpe que vísedes, e moi intelixente. Moitas das serpes desta raza levan melenas de cabelos enguedellados e gorros puntiagudos. Cando están ao sol, cantan vellas cancións, que poucos ou ninguén recorda. Teñen gran sabedoría e contestarán ás preguntas dos homes; iso si, que lles vaian de un en un, xa que non gustan de seren vistas por moitos. Se se fai amiga túa, podes confiar nela.

• **AS SERPES DE MAR.** Estes son grandes seres serpentinos que inzan os mares máis profundos e atacan (ás veces) os barcos e os mariñeiros. Son moi perigosas, aínda que non moi listas. Viven no fondo do mar, e teñen a capacidade de mudar de cor para mimetizarse co día.

• **OS NUBEIROS.** Xigantes que viven nas nubes, traen a treboada ou a sarabia cando queren facer unha boa broma. Son moi perigosos cando queren facerllas ás xentes do mar. Tense dado algún caso en que teñen axudado os seres humanos a viaxar máis rápidos (canda eles nas nubes), aínda que xeralmente son máis enredosos.

• **A BANSBEE.** Este tipo de fada é orixinaria das terras de Scot. Anuncia chorando, berrando e montando moito escándalo polas noites algunha desgraza, como a morte dalgún ser querido. Por regra xeral, pertence a un clan (aínda que os do clan non queiran, ou non o saiban sequera). O seu pranto pode ser preludio dun gran mal para a familia que a «acolle». escoitar a súa

voz de preto pode deixar paralizado o home máis valente, se non provocarlle a morte. Tocarlle as costas sen que se decate obrigara a protexer durante toda a vida o home que sexa capaz de tal fazaña. Na zona de Cymru, aparece lavando a mortalla (o sudario con que se enterran os mortos), como preparándose para o próximo momento en que faga falla. Por iso, naquelas terras é coñecida como «A Lavandeira».

IDIOMAS EN GÁIDIL

GAEL-LEANO. Idioma común ás xentes de Gael-leach. Todas as castes usan variacións desta antiga, fermosa e sonora lingua. Aínda así, pódese dar o caso de que a un lemao lle custe entenderse cun tamarco... Por que? Porque un lemao pode dicir «E tu quen es? Amigo dil?», e o tamarco dirá «Poiss eu cheghín con el, preghuntinlle ssi eramos amighos e díssome que ssi». Faste unha idea do que falamos? (ou como é?).

FALAR DOS DRUIDAS. Este idioma vén sendo o xeito falado da escritura ogham, e non se pode aprender se non se sabe o oghámico. É unha lingua complexa e case descoñecida en toda Gáidil, agás polos druidas e os seus máximos achegados, como poden ser os oisín, así como certos fianna e Homes das Fragas.

Cómpre sinalar que a toda a Boa Xente coñece este idioma.

BREIXÁN. Idioma utilizado polos habitantes das Terras do Breixo, ao norte. Non se fala moito deles neste manual, pero estar están.

GOLDÉMICO. Lingua dos habitantes de Inis Elga, das Terras de Scot e de Albia.

MUXÚN. Lingua propia dos Tourishomes, que soa como unha mestura de gael-leano e bramidos de vaca ou touro. Por exemplo, un Tourishome diría: «O mmmmeu ammmigo vaimmmme botar unnnha mmmman», lentamente e con voz profunda. Teñen palabras propias sincréticas; é dicir, que unha expresión longa que tardarían en dicir a resumen nunha única interxección que todos os que entenden muxún comprenderán.

IONBAG. O Ionbag é a fala noxenta dos Ionbagdáir. Non podemos dicir se é un idioma completo, xa que é máis un conxunto de berros e accións físicas que se combinan nunha especie de código que eles entenden.

DEIXANO. É o estraño idioma dos Mariños e dos Mérrou. É unha fala sen palabras reais, pois é para falalo baixo a auga (onde non hai aire). Comprende unha serie de xestos faciais moi rápidos (pechar os ollos, mover os beizos, abrir as ventas, mover as orellas); por isto, é un idioma para falar a curta distancia. Para dar avisos ao lonxe usan os brazos e as pernas, así como un curioso berro que se pode escoitar como se fose un asubío por aqueles que non o entenden.

FEUSON. Idioma parecido ao gael-leano, só que cunha cadencia máis lenta e triste. Os que o escoitan por primeira vez vense asolagados por sentimentos de penuria, como se o seu interlocutor estivese morriñento.

FALAR DAS FADAS. Idioma singular e moi complexo, que soa moi fermoso ao que non o entende, coma campañas ou axóuxeres, e dá ledicia a quen o escoita. É un idioma moi difícil de aprender, e poucos (ou case ningún) Guéghel o conseguíu.

SIDHESIO. Lingua franca do Sidh. Ten certo parentesco co gael-leano, pero hai tempo que as dúas linguas se separaron e deron en idiomas diferentes. O sidhesio soa moito menos musical, con grande uso de sons fortes (coma o «ghe»). É unha lingua desagradábel para os habitantes do

Mundo Superior, e é a que usan de xeito cotián Fomori, Tuata e demais seres do Sidh.

MILESIO. O Milesio non é un idioma propiamente dito; é antes ben un xeito de entenderse. Os nacidos Milesios son quen de falaren o seu idioma natal dunha maneira que é moi difícil de comprender para o que non é Milesio. Así, dous Milesios poderían falar gael-leano no medio de Breogantia sen que ninguén entendese ren.

DOURO (SOTERRÁN). Idioma propio dos Mouros, moi especializado nos traballos que realizan (teñen máis de 50 palabras para o verbo «picar», ou 70 para «forxar»). Conta con moitas palabras que conteñen dobre «r», cousa que provoca que, cando falan o gael-leano marquen demasiado este fonema: «Benvidos ao meu larr, bos señorrres. Brrrran o Forrrrxadorrrr prrrrésntavos os seus rrrrespectos».

COMPLETANDO O SISTEMA DE XOGO

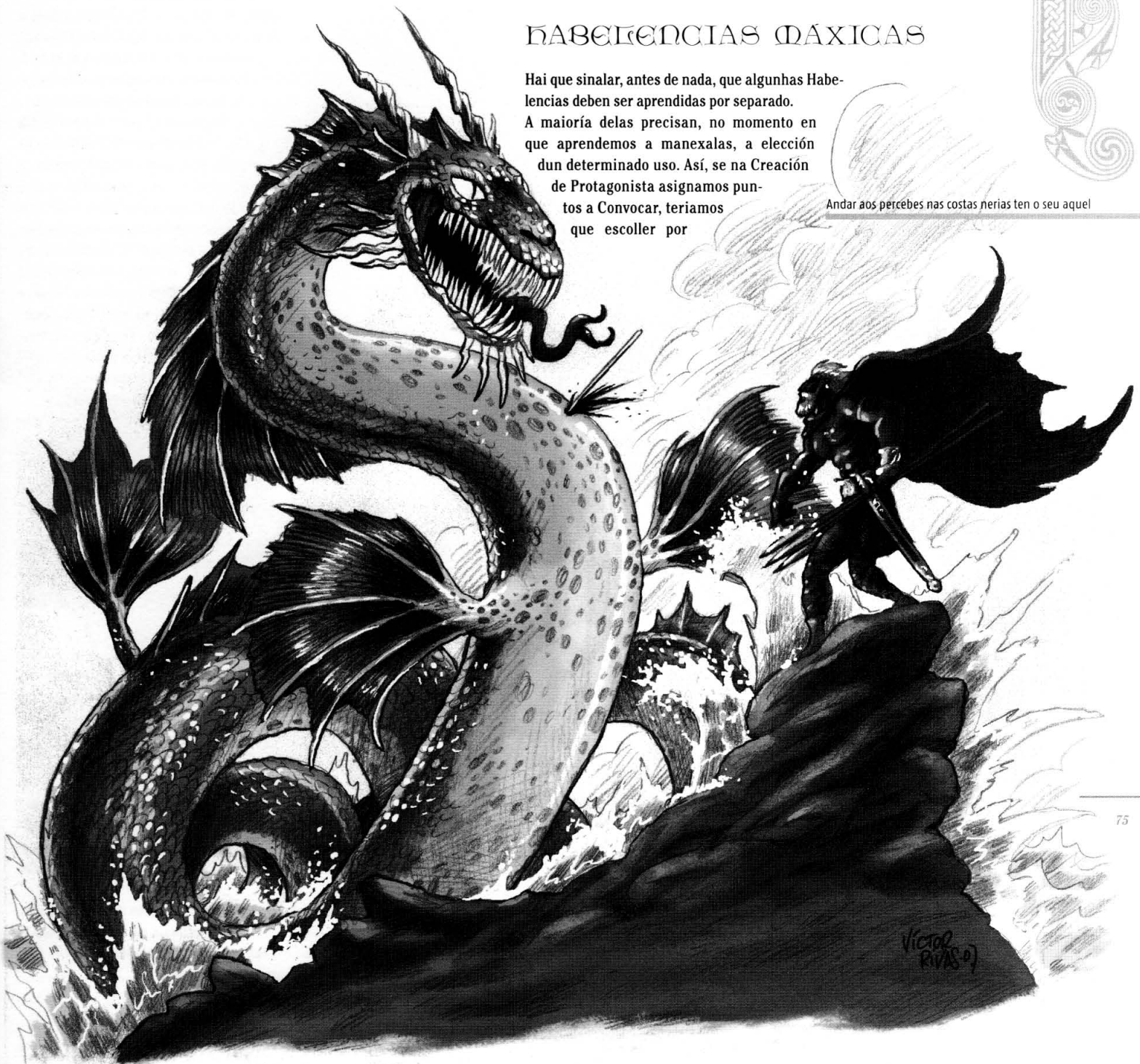
HABERENCIAS MÁXICAS, INTERACCIÓN CO MUNDO, AXUSTES DE CARACTERÍSTICA, MELLORA DOS PROTAGONISTAS E RENOME

HABERENCIAS MÁXICAS

Hai que sinalar, antes de nada, que algunhas Haberencias deben ser aprendidas por separado.

A maioría delas precisan, no momento en que aprendemos a manexalas, a elección dun determinado uso. Así, se na Creación de Protagonista asignamos puntos a Convocar, teríamos que escoller por

Andar aos percebeos nas costas nerias ten o seu aquel



exemplo Convocar (Lume), ou (Ventos) ou (Lóstregos). Aprender novos usos implica aprendelos como se dunha Habelencia nova se tratase.

CONVOCAR. Mediante esta Habelencia poderemos atraer os raios, tronos, ventos, choivas..., para que nos axuden. Para poder usar esta Habelencia, o Personaxe deberá ter aprendido a Convocar polo menos un destes poderes. Cando se adquire por primeira vez esta Habelencia tense que escoller o poder que se Convoca. Algúns exemplos son: Raios, Choiva, Lume, Vento, Meteoros, Xeada, Neve, Auga...

O uso que pode ter unha Convocación é múltiple. Podemos usar un vento Convocado para empurrar a nosa embarcación, para apagar un lume ou para derrubar unha choupana.

Calquera uso de tipo ofensivo contra seres vivos terá unha Dificultade distinta, xa que o branco poderá esquivar o Ataque.

Para saber a Dificultade base, tomade a táboa de Armas a Distancia e calculade que o Alcance Total dun ataque deste xeito é igual, en varas, á Habelencia multiplicada pola Vontade actual. Se a Vontade é negativa, contarase como se fose 1.

Exemplo: *Teño Convocar +3 (Neve) e a miña Vontade é 8. O meu alcance total sería de 24 varas. Se miña Vontade descendese polo cansazo até 5, o meu alcance sería de 15 varas. Se a miña Vontade descendese até -4, o meu alcance sería 3 varas.*

Imaxinemos que estou a tope de Vontade e decido atacar un guerreiro. Está a unha distancia de 8 varas (é dicir, entre ¼ e ½ do alcance total de 24 varas), así que a Dificultade sería Normal (9). Esta sería a Dificultade do Lanzamento.

Seguidores de Cernunnos, os Oisín coidan das fragas e dos seus habitantes

Claro que isto sería se o guerreiro non nos ve, ou se deixa dar. Se o guerreiro pretendese esquivar, e sacase unha tirada de Safar total de 15, a Dificultade entón para o Lanzamento sería 15.

Á parte, de acordo co nivel da nosa Habelencia, poderemos potenciar a Convocación, e facer máis dano ou ampliar o alcance.

Nivel da Habelencia	Dano	Modificador Máximo
1	1d6	+1
2	2d6	+2
3	3d6	+3
4	4d6	+4
5	5d6	+5
+1	(+1d6)	(+1)

Esta táboa explica os posíbeis modificadores.

Exemplo: *Imaxinemos que Brelío o Escuro ten Convocar +4 (Lume). Vai arrasar unha choza onde hai inimigos. O Contacontos decide que a Dificultade será 10. Como é doado darlle, vai potenciar a Convocación, aumentando a Dificultade até +3 (podería facelo até +4, pero non quere arriscar tanto). Así, a nova Dificultade é 13. Se ten éxito no Lanzamento, o Dano que fará á choza será de 4d6+3.*

Se algún dos inimigos quixese escapar, e o alcance de Brelío fose de 24 varas, podería potenciar o Lanzamento, aumentando a Dificultade en +4, para que así o alcance fose de 32 varas, xa que cada aumento equivale a 2 varas.

O tempo de **duración** dunha Convocación é moi variábel. Todo depende do uso que lle deamos. Por exemplo, un uso ofensivo remataría instantaneamente coa duración (sería como esnafrar un ovo; unha vez feito, hai que coller outro). Se o uso fose doutro estilo, como por exemplo Convocar o vento para empurrar dunha dorna, podería durar tantas horas como o nivel que teñamos na Habelencia.

Todo está en mans do bo xuízo do Contacontos que, como para todo, ten a derradeira palabra.

ENCANTAMENTO. Grazas a esta Habelencia poderemos transformar obxectos ou lugares normais en máxicos ou consagrados. A creación de talismáns, armas ou templos débese a esta Habelencia.

Cando se adquire a Habelencia hai que escoller o tipo de Encantamentos que sabemos. Algúns exemplos son: Armas, Talismáns, Armaduras, Escudos, Fragas, Laxes, Castros...

Para poder Encantar un obxecto ou un lugar, primeiro haberá que ter certas Habilidades.

• **OBXECTOS.** No tocante aos obxectos, dependendo do material de que se vaian facer, haberá que ter un mínimo de +5 en Ourive, Peleteiro, Ferreiro, Carpinteiro ou calquera outra Habilidade precisa para elaborar o obxecto; asemade, calquera outra Habilidade que queiramos darlle ao obxecto debemos tela nun nivel de, polo menos, +3.

Non é posíbel Encantar un obxecto que non fixésemos nós mesmos, xa que non coñeceremos á perfección todas as facetas do obxecto.

Unha vez preparado todo (materiais, medios, Habilidades e Habelencias) porémonos mans á obra.

O primeiro será botarlle unha ollada á seguinte táboa:

Nivel de Habelencia	Modificador Máximo	Puntos de Mellora que Investir	Dificultade
1	+1	3	Modificador multiplicado por 10
2	+2	6	
3	+3	9	
4	+4	12	
5	+5	15	
+1	(+1)	(*3)	

O **Nivel de Habelencia** determinará o **modificador máximo** que podemos darlle a un obxecto. Así, se temos Encantar (Talismáns) +2 poderíamos facer unha fibela que nos permitise ter un mellor ton de voz e mellores modais (é dicir, que nos modificase as tiradas de Etiqueta cun +2 ou cun +1).

Os **Puntos de Mellora que Investir** son a representación do que deixamos de nós mesmos no traballo, as motivacións, o esforzo, as horas perdidas e demais. Cando se constrúe un obxecto, estes puntos pérdense na súa factura. Unha vez feito e rematado, borrarémolos da ficha.

A **Dificultade**, como vemos, será o modificador do obxecto multiplicado por 10. É dicir, que se o obxecto ten un modificador de +2, a Dificultade será 20; se é de +5, será 50.

Esta Dificultade pódese superar cunha Tirada de Persistencia, e cada tirada feita equivalerá a 1 lúa de traballo. É dicir, que si decidimos usar 4 tiradas, tardaremos 4 meses en facer o obxecto.

Esta Tirada farase como se fose un Lanzamento máxico, agás porque a tirada de Elaboración se fai coa Habilidade que cómpre ter para fabricar o obxecto (Ferreiro, Carpinteiro, Ourive...). A tirada de Folgos faise do xeito habitual.

Exemplo: *Imaxinemos que temos a Cingo, un ferreiro cileno. Ten Ferreiro +6 e Encantar (Armas) +3. Quere forxar unha boa espada de antenas para o seu mellor amigo. Despois dunha aventura na cal consegue os metais precisos, métese na forxa. Durante as súas aventuras xuntou un total de 10 puntos de Mellora, que non gastou en nada.*

A espada de antenas que está a fabricar terá un modificador de +3 (que é o modificador máximo que pode aplicar, dado o seu nivel coa Habelencia), e decide que o terá no Ataque. Deste xeito, calquera que use a espada gañará un +3 ao Ataque (un guerreiro con Espada +4 atacaría cun +7).

Tamén podía decidir pórlo no Dano, e así a espada faría 1d6 + 5, en troques do normal 1d6 + 2.

Agora calcularemos a Dificultade para forxala. Vemos que a Dificultade será o modificador multiplicado por 10, é dicir, 3 por 10, que é igual a 30.

Cingo terá que facer dúas tiradas para cada Dificultade: a de Elaboración, tirando a súa Habilidade de Ferreiro, e a de Folgos, tirando Saúde. Como a Dificultade é 30, decide facer 3 tiradas de Persistencia a Dificultade 10, 10 e 10 (que, en realidade, serán seis tiradas: 3 de Elaboración e 3 de Folgos). Se supera todas, terá fabricada a espada en 3 meses de traballo. Unha vez feita, inviste os 9 puntos de Mellora precisos.

A arma está feita, e o seu nome será «Cairo».

• **ARREFACTOS.** Un Artefacto fabricase de xeito similar a un obxecto, coa salvidade de que o creador pode darlle diferentes facetas.

Deste xeito, así como unha arma máxica pode ter un +2 a Dano, unha Arma Artefacto pode ter un +3 a Ataque, +2 a Dano e +3 a Defensa se Detemos con ela.

O xeito de crealo é igual ao dun obxecto, pero dividindo o noso nivel de Habelencia entre os diferentes modificadores. O gasto de Puntos de Mellora é o dobre da suma de todos os modificadores; as Dificultades e o tempo investido equivalerán ao modificador sumado en total.

Exemplo: *Digamos que temos a Grinn o Mouro, que ten Ourive +7 e Encantar (Talismáns) +8. É un verdadeiro mestre.*

Decide crear un Artefacto para Arnán o Libunco, en pago por un favor. Será unha fíbela de ouro dos mouros. A fíbela daralle un +2 a Etiqueta, +3 a Safar, +2 a Rastrexo e +1 a Xogo. Como vemos, todo sumado dá 8, que é a Habelencia de Grinn.

Logo debe superar unha Dificultade de 80 e investir 24 puntos de Mellora. Seguramente tardará moito tempo en facer tan exquisito Artefacto.

• **LUGARES.** No tocante aos lugares, o xeito de Encantalo é ben parecido. No único que cambia é que tan só se lles poden adxudicar modificadores de Veneración ou Arcanismo.

É dicir, que un druída podería pór un modificador de +4 de Veneración a unha Fraga. Así, calquera que use Veneración beneficiarase desa «bendición».

Ou doutro xeito: un mago podería adxudicar un modificador de Arcanismo á súa Torre, facilitándolles as cousas aos usuarios da Maxia Arcana.

Dado que un obxecto soe ser algo pequeno e manexábel, o Encantamento de lugares adoita ser unha tarefa longa e custosa en comparación.

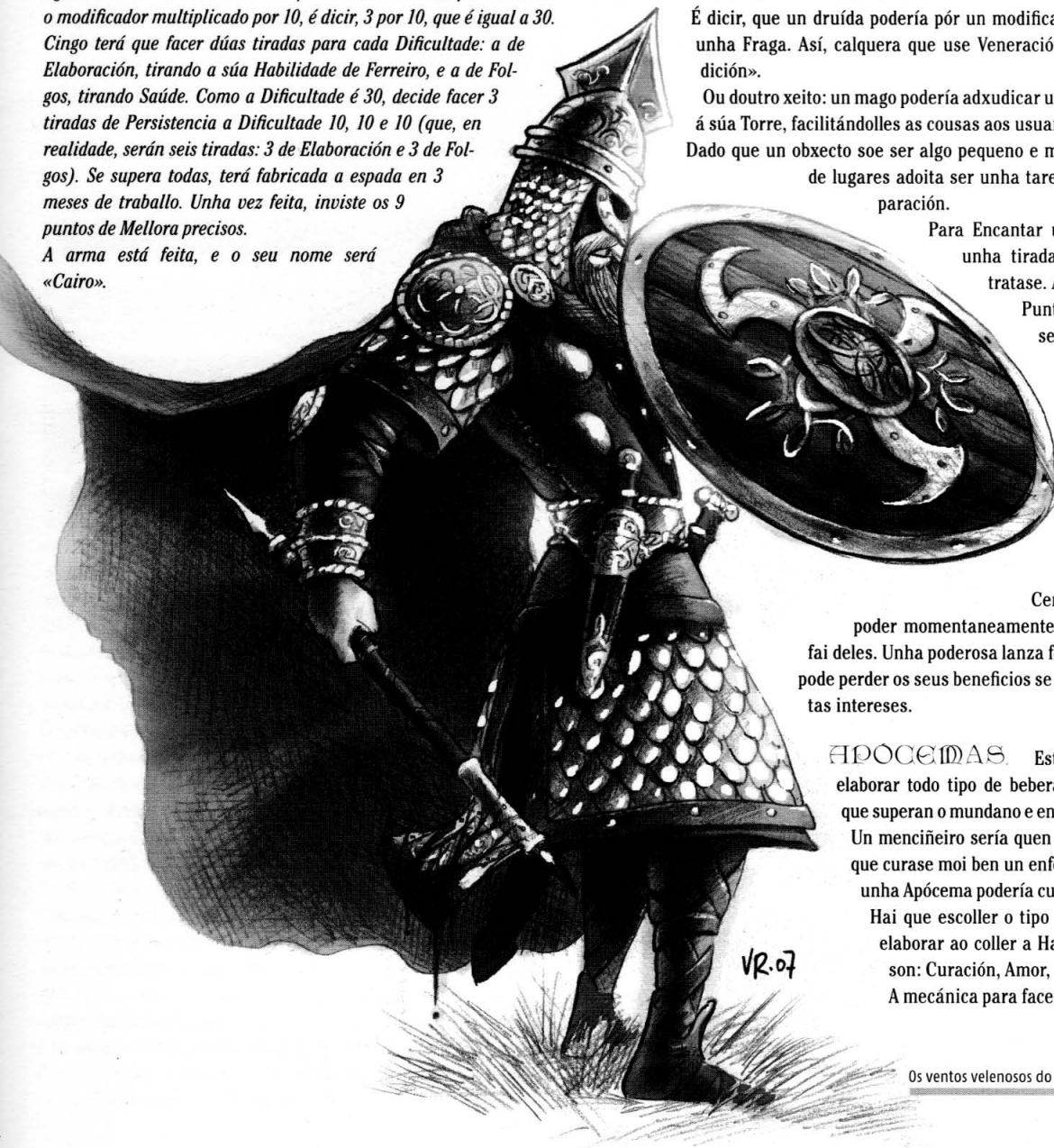
Para Encantar un Lugar o que faremos é unha tirada como se dun obxecto se tratase. A diferenza é que o gasto de Puntos de Mellora, en troques de ser o triplo, será o cuádruplo.

O tempo de duración dun Encantamento, xa que debemos investir algo de nós mesmos para que perdure, é eterno. Só un Esconxuro ou a destrución poden facer que un Encantamento desapareza.

Certos obxectos perden o seu poder momentaneamente debido ao mal uso que se fai deles. Unha poderosa lanza feita para loitar contra o Mal pode perder os seus beneficios se é usada por propios e egoístas intereses.

APÓCEMAS. Esta Habelencia permitiranos elaborar todo tipo de beberaxes, unturas ou menciñas que superan o mundano e entran xa no máxico ou divino. Un menciñeiro sería quen de preparar unha beberaxe que curase moi ben un enfermo. Alguén que preparase unha Apócema podería curalo dun día para outro.

Hai que escoller o tipo de Apócemas que sabemos elaborar ao coller a Habelencia. Algúns exemplos son: Curación, Amor, Carraxe, Odio, Dureza, etc. A mecánica para facer Apócemas é ben sinxela.



Primeiro temos que xuntar certos elementos para a elaboración, como son herbas, minerais, sales... Logo faremos unha tirada de Menciñeiro ou Compoñedor, segundo o que esteamos a elaborar. A Dificultade será á discreción do Contacontos, dependendo da calidade dos ingredientes.

Despois, o Lanzador exercerá a súa maxia. O primeiro é determinar a potencia da Apócema, que nunca será maior ca o noso nivel de Habelencia.

Logo, multiplicaremos o nivel da apócema por 5; esta será a Dificultade de Lanzamento.

Exemplo: *Teño en Apócemas (Curación) +4, e quero crear unha beberaxe que sánde axiña as feridas dos meus homes. Decido que terá nivel 4; así, a Dificultade para elaborala será 20. Se supero a tirada, a beberaxe estará feita.*

• **EXEMPLOS DE DIFERENTES BEBERAXES, UNGURAS E MENCINHAS.** Hai que salientar unha cousa moi importante antes de que leas estes exemplos: todos eles son reversíbeis. É dicir, que unha beberaxe de Curación 4 podería ser de Veleno 4, cos efectos contrarios. Do mesmo xeito, as de Dureza poderían ser de Febleza, as de Atractivo de Noxo, e así con todas.

Curación

Cada nivel da Apócema pode ser bebido ou untado por separado (así, a beberaxe de nivel 4 pode ser tomada en 4 tomas de 1, 2 de 2, etc.). O importante é coñecer o que pode facer cada «grollo» ou «untura», é dicir, cada punto de nivel:

Tipo de Saúde	Recuperación automática de Saúde por cada «grollo» ou «untura»
Puntos positivos	Todos
Puntos negativos	Un

Exemplo: *O meu personaxe ten Saúde 6, e levou uns golpes: agora está en Saúde 1. Tomo 1 grollo dunha beberaxe de Curación 4 e curo todos, co que volvo a estar a +6; a beberaxe pasaría a ser de Curación 3.*

Despois, o meu personaxe leva unha malleira, e déixano a -3. Se tomo 2 grollos paso a estar a -1. Se tomase os 3 que lle quedaban, pasaría a estar a +1.

Carraxe

Os beneficios dunha Apócema de Carraxe son que por cada grollo ou untura podemos sumar, no seguinte combate, un +1 ao Ataque.

Xenreira

Os seus beneficios son que por cada grollo ou untura podemos sumar un +1 ao Dano no seguinte Ataque.

Dureza

Os beneficios desta Apócema son que por cada grollo ou untura podemos sumar un +1 á Protección durante tantas horas como grollos fosen tomados.

Sorte

Por cada grollo ou untura, podemos sumar un +1 ás tiradas de Xogo. Os efectos duran tantas horas como grollos foren tomados.

Alerta

Podemos sumar, por cada grollo ou untura, un +1 ás tiradas de Atención. Os efectos duran unha noite ou un día completos.

Atractivo

Por cada grollo ou untura, podemos sumar un +1 a todas as tiradas relacionadas co sexo oposto (Falabarato, Oratoria, Espírito, Cocinar, Cantar, etc.) durante un día inteiro.

Veleno

Sería igual que a de curación, coa salvidade de que, en troques de sumar Saúde, a resta. Así, un Veleno +1 faría perder todos os puntos positivos de Saúde. Un Veleno +4 faría perder todos os positivos e deixaría a -3, por exemplo.

Hai unha **regra especial** cos Velenos: podemos realizar unha Tirada de Resistencia Física (2d6 + Corpo) contra a Tirada de Elaboración da Apócema. Se a vítima iguala ou supera a Elaboración, o Veleno non ten efecto ningún.

O **tempo de duración** dunha Apócema é o mesmo que tarde en ser consumida: unha vez usada, pérdese (obviamente). Porén, ao ser un produto elaborado con materiais que se poden estragar co tempo, pode ter unha caducidade. Esta estará determinada sempre polo Contacontos, que terá en conta o coidado que se teña coa beberaxe, untura ou menciña, é dicir, se se mantén a unha boa temperatura, lonxe de lixo e de elementos que poidan estragar a elaboración, etc.

MUDAR. Esta Habelencia permitiranos trocar o aspecto, a forma e o tamaño de obxectos ou seres vivos. Deste xeito, poderemos transformarnos en paxaros, trocar un pau nunha lanza, ou unha terra erma nunha fraga.

O primeiro sería escoller o tipo de transformacións que sabemos facer. Á hora de apuntalos, marcáremos qué dúas cousas podemos trocar. Algúns exemplos son: Home-Paxaro; Pedra-Lama; Ermos-Verxeis; Chumbo-Ouro, etc.

Unha vez decidida a transformación, temos que calcular a Dificultade que nos supón facela.

Para os cambios en **seres vivos**, o primeiro é botarlle unha ollada a esta táboa:

Estadio de Muda	Dificultade
base	5
Aspecto xeral	+5
Raza	+5
Especie	+5
Reino	+5
Elemento	+5
Lanzamento sobre un mesmo	-10
Branco Voluntario	-5

Traducindo, o que implica isto é que todo cambio que salte diversos estadios acumula unha Dificultade; a Dificultade final será a que teñamos que superar no Lanzamento.

Esta Dificultade Final **nunca** pode ser maior que o nivel que teñamos na Habelencia multiplicado por 5.

Exemplo: *Digamos que Faísca sabe Mudar +3 (Home-Lobo). Transformar un home nun lobo implica cambiar o Aspecto (+5), a Raza (+5) e a Especie (+5), ademais da Base de 5. A Dificultade para o Lanzamento é de 20. Como 20 é máis que a súa Habelencia $\times 5$ (que é 15), non podería usar esta Habelencia deste xeito. Se Faísca tentase transformar a súa amiga Arume, e esta se deixase, a Dificultade sería 15, e si podería usala. Se Faísca tentase transformarse a si mesma, a Dificultade sería 10, e tamén o podería facer.*

Un branco que non sexa voluntario poderá facer unha Tirada de Resistencia Máxima. Se a súa tirada é maior á Dificultade de Lanzamento, entón a nova Dificultade de Lanzamento será substituída pola de Resistencia do branco.

Exemplo: *Faísca pode transformar alguén en lobo superando unha Dificultade de 20. Se o branco fai a súa tirada de Resistencia e saca máis (24, por exemplo), Faísca deberá superar esta nova Dificultade en troques da de 20.*

Canto aos **obxectos**, a mecánica é a mesma, seguindo esta táboa:

Estadio de Muda	Dificultade
base	5
Cambios no Aspecto	+5
Cambios na Forma	+5
Cambios na Masa	+5
Cambios na Materia	+5
Cambios no Elemento	+5

Do mesmo xeito que cos seres vivos, a Dificultade Final non pode ser maior á Habelencia $\times$ 5 do Lanzador.

Exemplo: Digamos que Arume ten Mudar (Ferro-Lume) +6. Para transformar ferro en lume hai que cambiar o Aspecto (+5), a Forma (+5), a Masa (+5), a Materia (+5) e o Elemento (+5), ademais da Base, que é 5. A Dificultade sería 30, e pode facer o Lanzamento, xa que a súa Habelencia é +6. Sería quen de Mudar a espada dun inimigo nunha lapa diante dos seus propios ollos.

Outro exemplo: Un alquimista ten Mudar (Chumbo-Ouro) +3. Como queira que a Dificultade para Mudar o chumbo en ouro sería de 20 (Base, Aspecto, Forma e Masa), non podería facer o Lanzamento, xa que a Dificultade máxima a que pode aspirar é 15 (a súa Habelencia $\times$ 5).

O tempo de duración dunha Muda dependerá do nivel que teñamos na Habelencia. Por cada punto, a maxia durará un máximo dun día; é dicir, Faísca, co seu Mudar (Home-Lobo) +3 podería permanecer transformada en lobo un máximo de tres días. O Lanzador sempre pode anular os efectos do feitizo cando queira.

CHAMADA

Esta Habelencia ten como uso principal a invocación de seres, sexan do Sidh ou das Terras dos Deuses, ou simplemente da Natureza.

O primeiro que hai que facer é escoller o lugar de onde virán os seres que chamemos. Algúns exemplos son: Fragas, Pradarías, Mares, Ríos, Nubes, Noite, Sidh, Covas, etc.

Así, se tivéssemos Chamada (Fragas), os animais que poderíamos Chamar serían os típicos das Fragas: cervos, xabaris, denociñas, etc. Se tivéssemos Chamada (Noite), o propio: morcegos, curuxas, lobos, etc.

Para realizar unha Chamada, o primeiro que debemos facer é establecer a Dificultade Base, cousa que fará o Contacontos. Esta Dificultade dependerá do lugar e do momento da Chamada.

Lugar e Momento	Dificultade
Totalmente inadecuado	15
Non é o máis axeitado	12
Bastante correcto	9
O máis adecuado posíbel	6

Onde «Totalmente inadecuado» sería como Chamar un peixe no medio dunha choupana; «Non é o máis axeitado» sería Chamar un lobo nunha vila; «Bastante Correcto» sería Chamar unha curuxa nunha praia de noite e «O máis adecuado posíbel» sería Chamar un morcego de noite nunha cova.

Unha vez sabida esta Dificultade, procedemos ao Lanzamento. Se temos éxito, restaremos o resultado da Elaboración menos a Dificultade Base.

A diferenza entre as dúas cifras é o Poder de Invocación.

Exemplo: Vou Chamar un lobo para que me axude. A Dificultade Base é 9, xa que é de noite e estou nunha fraga. Tiro o Lanzamento, e a miña tirada de Elaboración é 17. Así, 17 menos 9 é igual a 8. O meu Poder de Invocación é 8.



A chegada dun aventureiro á aldea non pasa desapercibida

Unha vez sabido o Poder de Invocación, multiplicáremolo polo noso nivel de Habelencia. Estes serán os Puntos de Criatura.

Seguimos co exemplo: Teño en Chamada un +4, así que 8 por 4 é 32. O lobo terá 32 puntos de Criatura.

Logo, comprobaremos a seguinte táboa:

Trazos	Custo en Puntos de Criatura
Características	5
Habilidades	1
Habelencias	2

Que, traducindo, quere dicir que os Puntos de Criatura se investirán nunha Creación de Criatura. Nesa táboa tedes o necesario para, como se fose un personaxe, elaborar un ser ao voso gusto (co visto e prace do Contacontos).

Rematamos o exemplo: *Cos 32 Puntos decido que teña Corpo 2, Mente 1 e Espírito 2; Rastrexo +4 e Asexar +3. Facendo contas, ten 5 puntos de Características (25 de Criatura) e 7 de Habilidades (7 de Criatura). O lobo chega aos poucos minutos.*

Unha vez feita a Chamada, a Criatura que chega deberá obedecer unha soa orde cun número de palabras máximo igual ao Espírito do Lanzador. Así, se Arume Chamase un Ser e tivese Espírito 5 podería dicirlle: «Mata a quen toque isto», ou «Ataca ese home de alí». Unha criatura non entenderá por nomes (non saberá quen é Breixo ou onde está Libredón), pero si por xestos.

O tempo de duración dunha Chamada é equivalente ao tempo que tarda en cumprirse a orde. Se a orde é matar, o Ser desaparecerá tras morrer ou dar morte; se a orde é de cargar con alguén até algún sitio, desaparecerá tan axiña como chegue a ese sitio.

Aínda así, ordes como «Vixía este lugar» ou «Protéxeme de todo mal» tamén teñen unha caducidade, que é equivalente en días ao noso Espírito. Despois dese tempo, o Ser vaise ou esvaecece.

MEIGALLO. O uso desta Habelencia está moi mal visto, xa que por medio dela poderemos maldicir un lugar ou unha persoa. Estas maldicións poden traer consigo a perda de capacidades físicas, mentais ou espirituais. O uso desta Habelencia diferénciase en tres facetas, que deben ser aprendidas por separado: o Mal de Olló, as Verbas Escuras e o Enmeigallo. Así, un personaxe poderá ter Meigallo (Mal de Olló) +3 e Meigallo (Verbas Escuras) +2, por exemplo.

• **MAL DE OLLÓ.** Con simplemente unha mala mirada ao branco, podemos facer que cometa fallos. O xeito é ben sinxelo:

O primeiro que faremos é establecer un branco. Logo, decidiremos cantas accións terán Mal de Olló (o número máximo sería o noso nivel de Habelencia) e faremos un Lanzamento máxico, tendo en conta que non hai Dificultades: o que saquemos na tirada de Elaboración será a dificultade para a tirada de Folgos.

Así, as próximas tiradas (tantas como o nivel de Habelencia) que o branco deba superar veranse modificadas pola tirada de Elaboración do Lanzador: se a tirada de Elaboración ten un valor máis alto, substituirá a Dificultade normal.

Exemplo: *Digamos que Lizgairo o Arquero está nunha competición. Ten en Arco Longo un +7, e a Dificultade para dar na diana será un 12: moi sinxelo para el.*

Pero digamos que Brelio o Escuro anda por alí, e non se leva moi ben con Lizgairo. Prepara un Mal de Olló para amolalo. Digamos que ten en Meigallo un +3, en Vontade un 7 e en Saúde un 6.

Primeiro decide que o Mal de Olló será só para as 2 seguintes accións (Brelio ten na Habelencia un +3, así que pode escoller 1, 2 ou 3 accións) e reparte o Arcano: 3 dados á Elaboración e 1 a Folgos. Tira a Elaboración e obtén un total de 18. Na de Folgos saca un 10, así que falla a de Folgos (tiña que sacar un 18): cansa e perde 2 puntos de Saúde (que son as accións que escolleu, é dicir, o nivel de Habelencia usado).

Aínda así, as novas Dificultades para Lizgairo nos seus tiros con arco serán, como mínimo, de 18 (se nalgún caso a Dificultade normal for maior, escolleríase sempre a maior).

O Mal de Olló dura tantos días como o nivel de Habelencia do Lanzador.

• **VERBAS ESCURAS.** O Lanzador é quen de deixar sen capacidade de reacción un branco, de forma que fique dubidoso e incapaz de facer nada; ou mesmo quen de dominar o branco.

O xeito é como segue:

Primeiro débese facer unha tirada Enfrontada de Elaboración contra Resistencia. Nestes casos, a tirada de Folgos loitaría coa tirada de Resistencia do branco, non coa de elaboración, claro. Se vence o branco nada ocorre: as palabras do Lanzador son febles de máis. Se vence o Lanzador pódense dar dous casos: Crítico ou Éxito normal.

Se se trata dun Éxito normal, o branco perde 1d6 dados de Acción (comezando a restar por onde queira o Lanzador) durante tantas quendas como o nivel da Habelencia.

Se se trata dun Crítico, o branco debe obedecer o Lanzador tantas quendas como o nivel da Habelencia. Sinalemos que non obedecerá ordes que poñan en perigo a súa propia vida, pero si a dos demais, incluso a dos seus compañeiros.

O curioso deste xeito de usar Meigallo é que o noso nivel de Habelencia se pode repartir entre brancos. Así, un nivel +4 podería usar Verbas Escuras 1 quenda en 4 brancos, 2 quendas en 2 brancos, 3 quendas en 1 branco e 1 en outro, etc.

Nestes casos, o Lanzador fará unha única tirada de Elaboración (por moitos brancos que haxa; logo, os brancos tirarán Resistencia contra esa Dificultade).

Exemplo: *Temos a Doiro, un feiticeiro lusón, que se atopa con 3 Trasnó nun monte. Doiro ten en Meigallo un +6, 4 dados de Arcano, Vontade 8 e Saúde 6. Os Trasnó teñen todos Vontade 4 e 2 dados de Arcano e 3 de Loita.*

Doiro reparte dados e pon 2 a Elaboración e 2 a Folgos. Fai a tirada de Elaboración (Vontade máis 2 de Arcano) e obtén un 16. A tirada de Folgos é de 16 tamén. Decide que vai repartir o seu nivel de Habelencia de +6 en 2 para cada Trasnó. Así, podería detelos 2 quendas a cada un.

Polo seu lado, os Trasnó tiran Resistencia (Vontade máis 2 de Arcano) e obtén un 9, un 12 e un 8. A tirada de Folgos de Doiro supera a tirada máis alta dos Trasnó, así que non se esgota.

Os dous primeiros Trasnó fallan normal, pero co terceiro Doiro sacou un Crítico (o dobre ca el na tirada). Doiro tira 1d6 para os dous primeiros e obtén un 5; é dicir, os dous primeiros Trasnó perden 5 dados de Ánima. Como só teñen 5, quedan quedos sen saberen que facer. O terceiro recibe unha orde directa de Doiro: «Mata eses dous». O Trasnó ataca e acaba en dúas quendas (as que está dominado) cos seus amigos... Logo acorda e pode reaccionar de xeito normal.

Como xa vimos, a duración depende do nivel empregado de Habelencia.

• **ENMEIGALLO.** Os enmeigallamentos poden chegar a ser terribes: o mellor dos guerreiros pode verse totalmente desvalido.

O xeito de Enmeigallar é o seguinte:

O Lanzador decide unha penalización para unha Habilidade ou Característica do branco, que non pode ser maior ao seu nivel de Habelencia. Logo, multiplicará esa penalización por 5, co que fica o resultado como a Dificultade de Lanzamento. Se hai éxito, o branco ten dereito a unha tirada de Resistencia contra a tirada de Elaboración do Lanzador. Se gaña, nada ocorre.

Se o que gaña é o Lanzador, o branco terá o penalizador para todas as accións desa Característica ou Habilidade durante tantos días como a diferenza entre a tirada de Elaboración e a de Resistencia.

Exemplo: *Imaxinemos que Arnán, o Cazador do Sidhe, non é un home que faga moitos amigos, e moito menos no Sidhe. Un bruxo malvado vaille lanzar un Enmeigallo.*

Arnán ten 3 dados de Arcano e Vontade 8; mentres, o Bruxo ten Meigallo +4, 4 dados de Arcano, Vontade 9 e Saúde 7.

O bruxo decide que a penalización vai ser de -3 a Espada de Antenas. A Dificultade será, por tanto, 15.

O bruxo tira por Elaboración e obtén un 18. Éxito! Entón tira por Folgos e obtén un 12. Fallo nos folgos. Tivo éxito na Elaboración, pero fállanlle os Folgos (perde

3 puntos de Saúde, que é o nivel de Habelencia que estaba a usar). Arnán debe agora facer unha tirada de Resistencia contra a Dificultade de Elaboración, que foi 18. Tira 3 de Arcano e Vontade, e obtén un 15. Que mágoa...

Como fallou por 3 (18 menos 15), Arnán estará 3 días coa súa Habilidade en Espada cunha penalización de -3. Se, por exemplo, tivese normalmente un +5, os próximos tres días atacaría cun +2. Se tivese un +1, atacaría con -2.

Cando queiramos Enmeigallar un Lugar, o xeito de facelo é o mesmo que para persoas. O único cambio é que a Resistencia do Lugar a impón o Contacontos.

Se hai éxito, o Lugar imporíaa a penalización a quen estivese dentro.

Como vemos, a duración varía segundo o bo das nosas tiradas.

ESCONXURO. O uso principal desta Habelencia é contrarrestar os efectos dos Meigallos, así como escorrentar os Poderes do Sidh.

Os Esconxuros teñen tres usos principais: as Bendicións, Axotar e Desenmeigallar. Coma no caso da Habelencia Meigallo, cada uso debe aprenderse por separado.

• **BENDICIONS.** Un Lanzador pode Bendicir co obxecto de dar sorte, ou pór en comunión cos deuses certos individuos.

Para realizar esta Bendición primeiro temos que determinar a Dificultade para levala a cabo.

Lugar e Momento	Dificultade
Inadecuado e egoísta	15
Non é o máis axeitado	12
Bastante correcto	9
Digno e de inmensa gravidade	6

Así, se estivese co meu grupo de salteadores de camiños agardando para atacar unha caravana, composta por xentiña humilde e sen maldade, e lle pido a un deus ou a un espírito axuda na loita, este verao seguramente como algo inadecuado, e a Dificultade sería 15.

Pola contra, se do exército defensor só quedamos 10, e as malvadas hordas Fomori están a piques de derrubar o portón, pode ser un momento digno e grave para pedir axuda aos deuses ou aos espíritos, e a Dificultade sería 6.

Unha vez coñecida a Dificultade, declaramos a cantidade de poder que imos usar, tendo como máximo o nivel da Habelencia.

Exemplo: Digamos que o sacerdote Cimrú está nos restos do castro real xunto cun grupo de valentes sobreviventes (uns 30). Están arrodeados por ducias de Trasnós, capitaneados polo infame Ulin, o Fomorián.

Cimrú decide que vai bendicir as tropas antes da loita final. Ten Esconxuro +4, e declara que vai usar os 4 niveis para que ataquen con ferocidade.

Logo, fará o Lanzamento máxico, tendo en conta a Dificultade de arriba.

Seguimos co exemplo: O Contacontos decide que o asunto é solemne dabondo como para darlle unha Dificultade 6. Cimrú fai o Lanzamento e obtén un 17 na Elaboración (a Bendición ten éxito) e un 10 na de Folgos (non se esgota).

A continuación temos que multiplicar a diferenza entre a tirada de Elaboración e a Dificultade polo nivel usado de Habelencia. O resultado final será o número de xente que poderá usar os beneficios da Bendición.

Seguimos de novo: Cimrú calcula a diferenza entre 17 e 6, e dálle 11. Entón multiplica 11 por 4 (o nivel da Habelencia) e obtén un 44. En teoría, 44 homes foron bendicidos. Como nada máis quedan 30, pois todos gañan a Bendición.

Os beneficios dunha Bendición dependen do Lanzador. Este debe decidir previamente ao Lanzamento qué Habilidade se verá bonificada en igual número ao nivel da Habelencia. Tamén pode escoller que o trazo bonificado sexa a Resistencia aos Lanzamentos máxicos.

Rematamos co exemplo: Os 30 homes que están con Cimrú gañan un +4 ao Ataque.

Unha Bendición pode ser para calquera Habilidade ou para as tiradas de Resistencia máxica.

O tempo de duración dunha Bendición pode ser longo ou curto. Todo depende do uso que lle deamos á Bendición. Aquí o Contacontos ten a derradeira palabra.

O normal é que a Bendición dure até a primeira acción falida co trazo bendicido. No exemplo anterior, se un dos guerreiros de Cimrú golpease un Trasnó e fallase, a Bendición esvaeceríase por mor do repentino choque coa crúa realidade; é dicir, o guerreiro deixa de ter fe na Bendición (porque fallou) e esta desaparece.

Se non hai tal fallo, a Bendición desaparece no momento en que non fagamos máis uso do trazo. No exemplo anterior, a Bendición desaparecería xusto despois da batalla (venzan, cóllanos presos ou morran).

Cómpre sinalar que o Lanzador se pode incluír no número de xente bendicida.

Exemplo: Temos a Arnán o Cazador do Sidhe, que ten en Esconxuro un +2. Está a loitar contra o bruxo malvado que lle lanzou o Meigallo. Digamos que lanza unha Bendición contra si mesmo, co fin de aumentar a súa Resistencia Máxica. Arnán ten Vontade 8 e 3 dados de Arcano á hora de tirar Resistencia. Se a Bendición funciona terá Vontade 8, mais Bendición 2 mais os 3 de Arcano.

• **AXOTAR.** Axotar é unha das mellores maneiras de vencer seres da Noitebra. Axotando, estes seres deben fuxir de nós.

O uso desta faceta da Habelencia é ben parecido ás Verbas Escuras dos Meigallos; o problema é que os brancos tan só poden ser seres da Escuridade, como Lobishomes, Tuata da Dana, Vampiros...

O Lanzador fará un Lanzamento en que a tirada de Elaboración propia e a de Resistencia Máxica do branco farán unha tirada Enfrontada. Se vence o branco, nada ocorre. Se vence o Lanzador, o branco perderá 1d6 dados de Ánima durante tantas quendas como o nivel da Habelencia. Se o resultado foi un Crítico do Lanzador, entón o



Un só trasno pode ser patético. Unha horda deles pode ser aterradora.

branco perderá todos os dados de Ánima durante tantas quendas como o nivel do Lanzador.

Exemplo: Digamos que Arnán venceu o bruxo malvado pero, mentres foxe do pazo deste, é abordado por un Vampiro servente do bruxo. Arnán está canso e ferido, así que decide Axotalo. Fai o Lanzamento, e a súa tirada de Elaboración é 15. O Vampiro tira por Resistencia e obtén un total de 14: fallo. Arnán tira 1d6 e saca un 5: o Vampiro perde 5 dados de Ánima durante 2 quendas (que era o seu valor de Habelencia). Isto dá tempo a Arnán para fuxir ou para esnaquizalo con poucos problemas.

• **DESENMEIGALLAR.** O xeito de eliminar un Meigallo é ben sinxelo. Só hai que facer unha tirada Enfrontada coa tirada de Elaboración do Lanzador que fixo o Meigallo.

O único requisito é ter o mesmo nivel na Habelencia que o Lanzador.

Exemplo: Poñámonos de novo no pelexo de Arnán. No exemplo de Enmeigallo deixámolo cun -3 en Espada.

Se resultase que Arnán é amigo dun mago chamado Cotarelo, e este tivese Esconxuro +4 (igual que o bruxo malvado), lembramos entón (estas cousas deben ser apuntadas polo Contacontos) que a tirada de Elaboración do bruxo fora 18; o seguinte é que Cotarelo faga un Lanzamento contra a Dificultade 18.

Se falla, nada ocorre. Se ten éxito, o Meigallo desaparece tras unha noite de descanso. Se o que obtén é un Crítico, o Meigallo esváese no momento.

RITUAL. Por medio desta Habelencia poderemos facer maxia a longo prazo; é dicir, alargar no tempo o efecto doutras Habelencias, así como facilitar o uso doutras debido á concentración.

Ritual é, de feito, una Habelencia «baleira»; é dicir, realmente non concede poderes nin nada. Non obstante, grazas ao feito de tela, os nosos Lanzamentos serán máis sinxelos e a nosa maxia máis duradeira.

A Habelencia ten un uso «pasivo»: temos que ter dúas Habilidades, que son Veneración ou Arcanismo, para que Ritual teña efecto.

Por cada nivel que teñamos en Ritual poderemos usar un nivel destas dúas Habilidades. É dicir, que o nivel máximo estará restrinxido ao noso nivel de Ritual.

Exemplo: Imaxinemos que Arume ten Veneración +5 e Ritual +2. Cando use a efectos máxicos a súa Habilidade Veneración, o valor real será +2.

Grazas a Ritual, a Dificultade final de calquera Lanzamento descenderá tantos niveis como o noso valor en Veneración ou Arcanismo.

Exemplo: Faísca vai a lanzar un Convocar (Lume) +4 a un inimigo, e a Dificultade do Lanzamento é 18. Como usou Ritual e ten Arcanismo +3, a Dificultade será 15.

USOS ESPECÍFICOS DENTRO DE CADA HABELENCIA. Como vemos, os valores de Ritual, Arcanismo e Veneración son totalmente pasivos, é dicir, é case imposible ter que facer tiradas con eles de tipo máxico. Isto non quere dicir que non se fagan: nunha pelexa dialéctica entre magos podemos facer tiradas enfrontadas de Arcanismo; o mesmo nun debate relixioso coa Veneración. O caso é que, no ámbito dos Lanzamentos, o mellor uso que se lles pode dar é, no caso do Arcanismo, lembrar as fórmulas exactas, os movementos precisos para que o Lanzamento sexa «de manual»; e no caso da Veneración, atopar a Graza do deus no noso interior para que nos ilumine cun milagre.

• **CONVOCAR.** Se antes de facer a Convocación preparamos o Lanzamento por medio dun Ritual, a nosa efectividade será maior.

No ámbito do xogo, por cada punto en Arcanismo ou Veneración podemos preparar durante 1 quenda. Por cada quenda, a Dificultade descende 1 punto.

Exemplo: Faísca prepara unha Bóla de Lapas para arrasar un pazo. A Dificultade é 15. Como ten Ritual +4 e Arcanismo +3, pode preparar o Lanzamento 3 quendas, para así baixar a Dificultade en 3, e que quede nun 12 ao final.

• **ENCANDOR.** A Habilidade de Ritual descenderá a Dificultade de Lanzamento. Cada punto de Arcanismo ou Veneración serve para unha preparación interior de 1 semana. É dicir, que se usamos Veneración +4 e queremos facer descender a Dificultade en 3, temos que estar 3 semanas de introspección previa.

• **HOCEMAS.** Coas Apócemas ten o mesmo uso que para os Encantamentos. A diferenza é que o período de introspección reflexiva é dun día, en troques de unha semana.

• **MUDAR.** Por cada punto de Arcanismo ou Veneración, podemos preparar o Lanzamento 1 minuto. Por cada minuto empregado na preparación, a Dificultade descende nun punto.

Exemplo: Lembramos que a Dificultade que tiña Faísca para transformar a súa amiga Arume en lobo era 15. Cun +3 en Arcanismo, pode empregar 3 minutos para descender esa Dificultade a 12.

Para facer unha Muda permanente por medio dos Rituais hai que gastar tantos puntos de Mellora como a Dificultade para a transformación.

Exemplo: Faísca podería transformar para sempre en lobo a Arume por 12 puntos de Mellora.

• **CHAMADA.** Ademais de poder descender a Dificultade en 1 punto por cada hora investida na Chamada (é dicir, que se teño Veneración +4 pode investir até 4 horas, e así descender a Dificultade en 4 puntos), hai outra vantaxe: a Atadura.

Un Lanzador pode Atar as criaturas que Chama para que lle obedezan alén da orde única. O xeito de Atar é o seguinte:

Primeiro faremos unha tirada enfrontada de Dados de Arcano mais Vontade. Se vence ou empata a criatura, nada ocorre; simplemente foxe. Se é o Lanzador o que vence, a criatura queda Atada: desde agora aparecerá automaticamente ao ser Chamada, e obedecerá sempre ao Lanzador.

O número máximo de criaturas Atadas depende da Vontade do Lanzador. A operación é a seguinte: hai que sumar o Espírito de todas elas e comparalo coa Vontade; o número total de puntos de Espírito de todas elas non pode ser maior que o valor de Vontade do Lanzador.

Exemplo: Teño Vontade 9; podería ter tres seres de Espírito 3, ou nove de Espírito 1, ou dous de Espírito 2 e un de Espírito 5, etc.

• **MEIGALLO.** Podemos descender a Dificultade dun Mal de Ollo ou dunhas Verbas Escuras preparándoas durante 1 minuto, como en Mudar.

Por outro lado, podemos preparar un Enmeigallamento durante unha hora, como unha Chamada.

Tamén podemos facer permanente un Enmeigallamento. O xeito de facelo é investir en Puntos de Mellora o triplo da penalización que queremos impor.

Exemplo: O bruxo malvado que lle lanzou o Meigallo a Arnán meteulle un -3. Para facer o Meigallo permanente tería que gastar 9 puntos de Mellora.

• **ESCONXURO.** Podemos descender a Dificultade dunha Bendición ou dun Axoto por cada quenda investida na preparación, como nunha Convocación.

Para Anular un Meigallo, tamén; e se é permanente (é dicir, se se usou Ritual e puntos de Mellora para que non caducase) podemos anulalo do mesmo xeito que usualmente, pero engadindo o gasto do mesmo número de puntos de Mellora que fixeron falta para facelo permanente.

INTERACCIÓN CO MUNDO

Ante diferentes medios, os Protagonistas terán que actuar de diferentes xeitos. Hai certas tiradas que dependen destes medios ou destas situacións, que deseguido pasamos a explicar:

CAÍDAS. As caídas teñen importancia desde calquera altura, tanto desde menos dunha vara como desde mil varas de alto. Hai xente que tropeza cunha pedra no camiño, cae e morre, e outros que caen dunha alta torre e sobreviven.

Calquera caída produce un Dano, contra o cal só protexe o Corpo, que é de 1d6 desde 0 a 3 varas de caída, e de +1d6 por cada 3 varas máis ou fracción. Deste xeito, se caio 5 varas sufro 2d6; se caio 12 varas sufro 4d6.

Exemplo: Xiao o Zocas foxe dun grupo de Lonbagdair. Ten Corpo 3 e leva unha Armadura de Coiro e Pel, co cal a súa Protección total é 5. Para non ser capturado tenta saltar un foxo, pero tropeza e cae nel, co que voa cara abaixo un total de 6 metros. O Contacontos tira 2d6 de Dano e obtén un 7. Como Xiao non ten máis protección que o seu Corpo, que é 3, recibe 4 Feridas.

ERGUER E GUINDAR COUSAS, E ROMPER OUGRAS.

Os obxectos que nos rodean poden ser erguidos ou partidos pola acción dos Protagonistas.

Así, cada obxecto ten unha característica: o Corpo. Dependendo do material de que estea feito, terá máis ou menos Corpo. Se nunha tirada Enfrontada de Dano contra Corpo conseguimos vencer, o obxecto parte.

Exemplo: Temos a Grong, un nerio bruto coma el só. Ten Corpo 4 e fai 1d3 de Dano en Pelexa. Quere atravesar unha porta de madeira para salvar un compañeiro. O Contacontos determina que a porta ten Corpo 5.

Grong impacta automaticamente (non hai moitas portas que Safen, verdade?), e fai un total de Dano 1d3 (saca un 2), mais Corpo 4 dá, en total, 6. Como supera, vence; a porta cae de golpe cara atrás, e o camiño está libre.

Os obxectos tamén teñen un peso, e pódese dar o caso de querer erguer ou guindar algo. Nestes casos, o Contacontos decidirá unha Dificultade dependendo do peso e das circunstancias. Se se supera, o obxecto poderá erguerse. No tocante a **Guindar**, o Contacontos decidirá o Dano que pode facer o obxecto guindado: desde 1d3 para unha pedra do camiño a 3d6 ou máis para unha rocha enorme.

Logo decidirá o Corpo que ten: unha pedra pequena, 1; unha cadeira sinxela, 2; unha rocha pesada, 5. O cálculo do Alcance é ben sinxelo: Corpo meu menos Corpo do Obxecto en varas multiplicado por 5.

Igual que no caso das armas a Distancia, poderemos sumar o Espírito ao total de Dano, pero dividido entre dous, xa que Guindar non é unha Habilidade especializada, senón que vale para moitas cousas.

Exemplo: O bo de Grong entra a saque ao rescate. O primeiro que ve é un señorío abraiado pola entrada que comeza a facer xestos coas mans. O nerioponse nervioso e agarra o primeiro que atopa: unha banqueta de Corpo 1.

Gaña a Iniciativa e decide guindarlle: ten Corpo 4 menos Corpo 1: total, 3; multiplicado por 5 dá 15 varas de alcance. O Contacontos decide que é un obxecto perralleiro, e fai 1d2 de Dano (é dicir, 1, 2 e 3 equivalen a un 1; 4, 5 e 6 equivalen a un 2). O branco está a 5 metros (un tiro de Dificultade Normal 9). Tira os dados dunha acción Sinxela (é dicir, 2d6) e súmalle a Habilidade de Guindar, co que obtén un total de 9: Deulle!

O Dano que fai é 1d2, e súmalle a metade do seu Espírito. Ten Espírito 3, así que suma 1. En total saca un 3, moi boa tirada. O pobre señorío ten Protección 2, así que sofre 1 Ferida.

LUME. O Lume actúa de xeito parecido ás Caídas: produce un Dano que depende do «tamaño» do lume en cuestión.

Se, por exemplo, fosemos atacados por unha arma que tivese Lume (poñamos un facho ou unha espada con aceite ardendo), o Dano simplemente aumentaría en +1 ou +2. Se o Lume nos estivese a rodear (como nun incendio), todo dependería de canto hai.

Un Lume pequeno produciría de 1d6 de Dano, para unha pequena cacharela, até 4d6 para unha choupana de madeira e teito de palla ardendo.

Aquí entra moito o criterio (sempre definitivo) do Contacontos. Poderíamos encher isto con táboas, pero nunca poderían reflectir qué pasa se a choupana de pedra con teito de madeira que está chea de augardente é atacada por arqueiros que tiran frechas molladas en aceite ardendo.

Estabeleceda unha marxe entre 1d6 e 10d6, e tende en conta que para esta tirada contan a Armadura e o Corpo.

Se, nun momento dado, un Protagonista tivese a ocorrencia de empapar a Armadura ou as roupas, dobrádelles a Protección por Armadura, pero tende en conta que unha armadura de metal, por exemplo, protexerá moito ao primeiro, pero como estea moito tempo exposta ao lume pode acabar fritindo o pobre Protagonista!

ASEIXIA. Un Protagonista pode verse impedido para respirar de varios xeitos. Algúns poden ser a inmersión (como debaixo da auga, por exemplo) ou simplemente o exceso de fume no ambiente (como nun incendio).

Se durante as aventuras nos vemos expostos a tales problemas (fallar unha tirada de Nadar, entrar

Srang e Estelios aproveitan para adestrar sempre que poden. Todo un desafío...



nunha gruta chea de xofre, que planten lume na nosa choupana...), o que faremos son Tiradas Enfrontadas de Corpo contra a Forza do Medio asfixiante cada quenda que nos vexamos expostos a este medio. En adición, por cada quenda que pasemos neste medio engadiremos un +1 á Forza, debido á dificultade de aguantar a respiración moito tempo.

En caso de Fallar algunha das tiradas, comezaremos a recibir un número de Feridas por quenda até a morte, ou até que teñamos a posibilidade de respirar aire puro de novo.

NOTA: Falamos de Feridas, non de Dano. Contra o Dano temos Protección, pero as Feridas son algo fixo e contra o que nada podemos facer: é Saúde que se perde cada quenda sen remisión.

Medio Asfixiante	Forza	Feridas por Quenda
Auga	+3	1d6
Fume	+2	1d3
Xofre	+5	2d6
Ventos venenosos do Sidh	+7	3d6

Exemplo: Xúndar o Breogante está no medio dun trebón subido no seu bote, preto da beiramar. Unha grande onda bota a pique a barca de coiro e Xúndar dá cos seus ósos no xeadro Mar de Lir. O Contacontos determina que chegar á praia vai ser difícil, pero o noso breogante é bo nadador e consegue boas tiradas, até que nunha delas, xa preto da beira, falla. Claro está, vai para o fondo. Xúndar ten Corpo 3, tira 2d6 e saca un total de 10. O Contacontos tira pola auga (Forza +3) e saca un 7.

Xúndar tenta saír a flote, pero volve a fallar a tirada de Nadar. Desta tira Corpo +3 mais 2d6 e saca 8. O Contacontos tira pola Auga: Forza +3, +1 pola quenda que leva baixo a auga, mais 2d6: un total de 13, superando a Xúndar, que comeza a tragar auga. O Contacontos tira 1d6 e obtén un 4: o breogante perde 4 puntos de Saúde.

Na seguinte quenda Xúndar volve a fallar a tirada de Nadar, e o Contacontos volve tirar as Feridas, 2 desta vez, e xa va 6 puntos de saúde perdidos.

Na quenda posterior, Xúndar supera a tirada de Nadar e sobe á superficie tomando alento de novo.

A Saúde perdida en momentos de asfixia recupérase axiña: un punto por quenda descansada, tanto Saúde positiva como negativa.

FAME E SEDE: INANICIÓN. Cando os Protagonistas non teñan «racións» de alimento (digamos que a bebida e a comida suman un todo ao cal chamamos «racións») comezarán a debilitarse.

Para reflectir isto, sufrirán un Dano diario de 1d6, ao que se lle sumará +1 por cada día que pase. Contra este Dano só protexe o Corpo.

As Feridas que se poidan sufrir pola Inanición non se recuperan até que poidamos alimentarnos en condicións: descansar non vale de nada.

VALENTÍA E MEDO. En certas ocasións os Protagonistas veranse asolagados polo Medo. Así como as Feridas nos fan perder Saúde, o Medo fainos perder Vontade.

Cando un Protagonista se vexa asolagado por nunha situación que o Contacontos considere de moita tensión (ver un monstro enorme, ser atacados cunha diferenza de 100 a 1...) o Protagonista poderá facer unha tirada de 2d6 mais Vontade contra unha Dificultade que deberá ser establecida polo Contacontos. Se temos éxito, a nosa Vontade estará intacta e non teremos medo. Se fallamos, perderemos por causa do Terror unha cantidade de Vontade que dependerá do tipo de Medo. Aquí vos presentamos unha táboa de referencia para terdes unha idea das Dificultades básicas:

Medo	Dificultade
Atoparse co cadáver dun amigo	10
Ser seguido por lobos (ao estilo «Ánxel Fole»)	12
Ver un ser do Sidh non agresivo	8
Ver un ser do Sidh agresivo	8-15
Atoparse en perigo de morte inminente	14
Ser vítima do efecto máxico dunha Habelencia	8 + Nivel da Habelencia
Ser vítima de Torturas	Tirada de Intimidar do Torturador
Ver un Tuata da Dana verdadeiro	20
Ver a Dana	30

Para esta tirada usaremos, como xa se dixo, a Vontade + 2d6. A maiores poderemos engadir, co permiso do Contacontos e a modo de Bonificadores, os nosos valores de Mundo do Sidh (se o Medo o provocan tales seres), Intimidar (para aguantar intimidacións e mesmo torturas), Natureza (se o medo o provocan animais salvaxes non máxicos). Calquera Habilidade pode ser usada para este fin, sempre e cando sexa axeitada, haxa unha boa razón e que o Contacontos dea o visto e prace.

O Terror tamén depende do que nos dea Medo. Esta táboa resume as cantidades deste Medo:

Tipo de Medo	Terror
Susto	1d6
Arrepío	1d6 + 2
«O Medo é libre»	2d6 + 1
«O que ten cu, ten Medo»	3d6 + 2

O **Terror** aplícase do mesmo xeito que o Dano, cunha diferenza: así como para o Dano protexe o Corpo, para o Terror protexe o Espírito.

Exemplo: Xoldán é un guerreiro afouto dos límicos. Nunha das súas aventuras topa cunha serpe xigante de 20 metros, e o Contacontos decide facerlle tirar por Medo contra unha Dificultade de 12. Xoldán ten Vontade 6; tira 2d6, e saca un 5. O seu total é 11, e non ten éxito. O Contacontos decide que a serpe é monstruosa e que «O Medo é libre» nesta situación. Tira 2d6 + 1 de Terror e obtén un 11. Xoldán ten Espírito 3, polo que vemos que o límico perde un total de 8 puntos de Vontade, co que fica a -2 de Vontade! Xoldán terá un -2 a **todo** até que recupere a súa Vontade (consultar o capítulo de *Cómo usar a Maxia*).

Cómpre sinalarmos que, no caso do Medo, se sacamos unha Trapallada o Terror será dobre!

VIAXES E AVENTURAS. «... Buf. Será mellor que non tomemos ese camiño para Libredón. Por un lado, está o Monte Carboeiro, do cal contan estrañas historias. Polo outro, o vello castelo da Raíña dos Lobos, mais por este que ti dis está o camiño que pasa preto do Monte do Sangue, que é aquel que ten aquel pico. Velo? Pois mellor non velo máis de cerca. Faime caso. Non temos présa ningunha.»

Arran Meic Bara.
Home das Fragas e guía

Cando os Protagonistas viaxan dun lado ao outro non sempre o fan en tempo real. O Contacontos pode decidir que unha longa viaxe remate nun só intre e nunha frase: «Pois chegades ao sitio».

Para reflectir o desgaste da viaxe, podemos usar esta regra optativa. Toda viaxe implica unha Dificultade e un Risco. A Dificultade depende da distancia, do clima, do terreo... Mentres, o Risco é o perigo que supón tal fazaña.

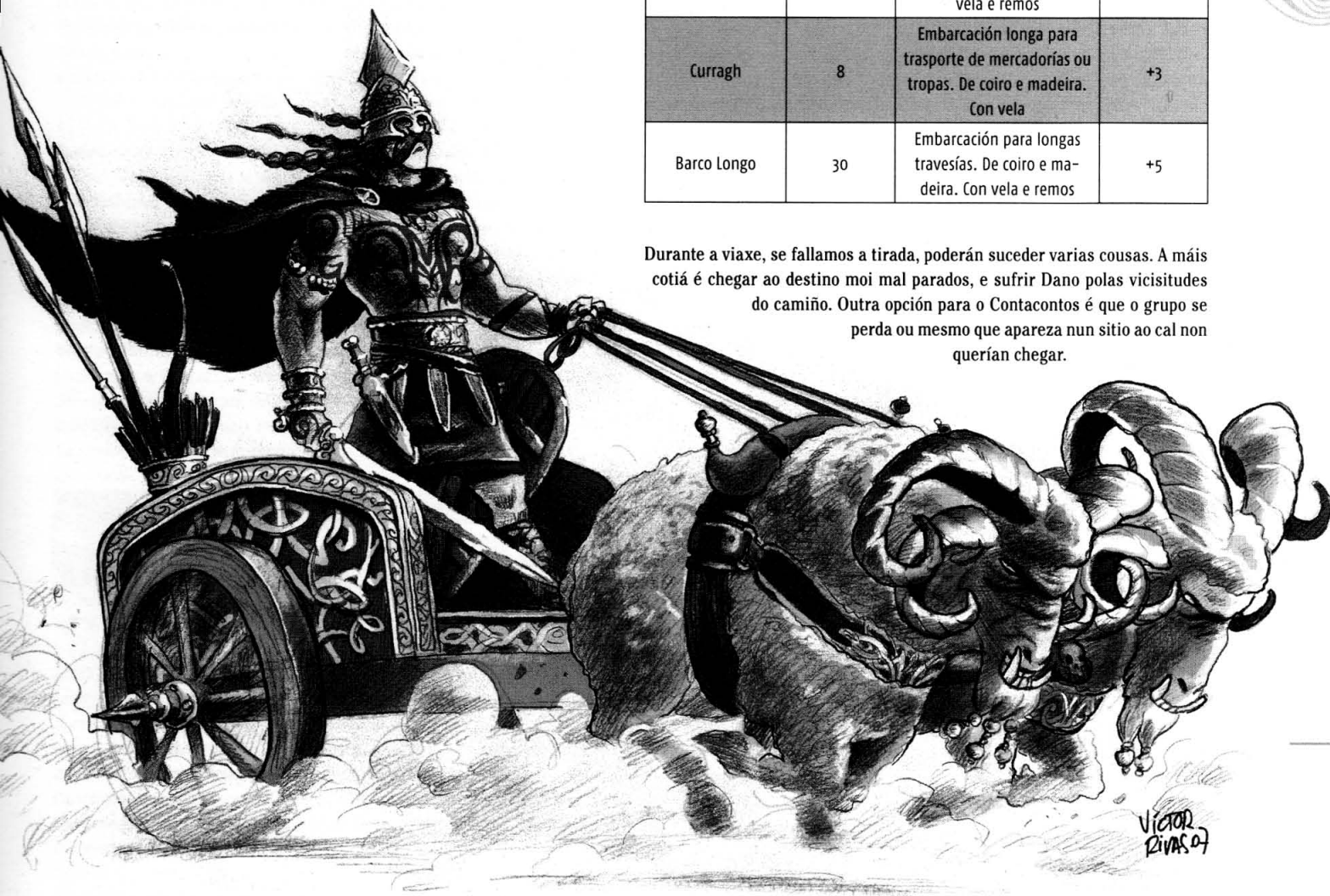
Contratemplos	Dificultade
Un camiño despexado e limpo, un río calmo	12
Zona de lombas e outeiros; mar en calma chicha...	20
Bosque pechado; montes baixos e escarpados, mares picados...	30
Zona perigosa: altas montañas, mares moi bravos...	50
Zona moi perigosa: o Aranguelo, o Mar dos Monstros, os Desertos Sen Fin do Sur	70

Para efectuar esta Tirada poderíase usar Navegar, Montar, Gabear, Corpo... A tirada que se ha de facer é de Persistencia. O Contacontos debe decidir a canto equivale cada Tirada (1 día, 1 semana...), dependendo do longo da viaxe e do vehículo que usemos.

Aquí vos presentamos unha serie de posíbeis vehículos para as vosas viaxes.

Vehículo	Pasaxeiros	Descrición	Bono
Carro de Bois	5	Carreta, tapada ou non, onde se leva carga e xente	+0
Carro de Cabalos	5	Igual, pero tirado por cabalos	+2
Carro de Castróns Chairego	2	Carro de guerra. En montaña terá un +3	+2
Cabalo de Carga	2	Trotador resistente pero lento	+2
Cabalo de Guerra	1	Destinado para a loita, non para viaxes	+3
Cabalo Lixeiro	1	Típico dos mensaxeiros ou grandes viaxeiros	+5
Coracle	1	Barca semiesférica para pesca de ribeira. De coiro e vimbio	+0
Gamela	2	Barca de pequeno calado para pesca. Pode ter vela. De madeira	+1
Dorna	4	Barca mediana de pesca de ribeira. De madeira. Con vela e remos	+2
Curragh	8	Embarcación longa para transporte de mercadorías ou tropas. De coiro e madeira. Con vela	+3
Barco Longo	30	Embarcación para longas travesías. De coiro e madeira. Con vela e remos	+5

Durante a viaxe, se fallamos a tirada, poderán suceder varias cousas. A máis cotiá é chegar ao destino moi mal parados, e sufrir Dano polas vicisitudes do camiño. Outra opción para o Contacontos é que o grupo se perda ou mesmo que apareza nun sitio ao cal non querían chegar.



Risco	Dano
Pequeno	1d6
Medio	1d6 + 2
Grande	2d6 + 1
Enorme	3d6

Contra o Dano do Risco só protexe o Corpo. Nun momento dado, o Contacontos pode permitir que un abrigo dea +1 ou +2 nunha situación de frío ou choiva... ou que unha boa embarcación ou un bo mapa tamén axuden a sufrir menos Danos, etc.

AXUSTE DE CARACTERÍSTICAS

Como xa repetimos por todo o manual, o Sistema de Xogo de Gáidil é moi sinxelo en comparación con outros moitos. Ter tres Características básicas (Corpo, Mente e Espírito) pode parecerlle pouco a moitos xogadores. Por isto, presentámosvos aquí un sistema optativo para lles facerdes axustes e perfilar os vosos Protagonistas.

O Sistema baséase en Prols e Contras, Axustes en que se buscan un lado positivo e outro negativo. Podes inventar os teus propios Axustes, pero nós propomos tres de cada tipo para cada Característica.

Corpo a Prol: Forte, Áxil, Saudábel.

Corpo en Contra: Feble, Lento, Enfermo.

Mente a Prol: Boa Memoria, Astuto, Esperto.

Mente en Contra: Esquecedizo, Parvo, Despistado.

Espírito a Prol: Decidido, Resistente, Perseverante.

Espírito en Contra: Indeciso, Apoucado, Lacazán.

Tendo en conta estes Valores, o que hai que facer é escoller un valor entre +1 e +3. Este Valor poderemos adxudicalo a calquera dos Axustes antes falados (por exemplo, Corpo (Rápido) +1; Mente (Boa Memoria) +2, etcétera).

Que implica isto? Que o Contacontos terá en conta este novo valor para certas Tiradas ou Bonos que teñan que ver con el.

Exemplo: Teño Corpo 3. Ademais teño Forte +1. O Contacontos permitírame sumar +1 a Corpo para situacións como erguer cousas, facer máis Dano, cargar pesos, etc.

Por cada Punto a Prol que teñamos posto, poremos 1 Punto en Contra. É dicir, se teño Corpo (Saudábel) +2, terei que adxudicar ou -2 a un Axuste (por exemplo, Indeciso -2) ou -1 a dous Axustes (por exemplo, Parvo -1 e Lacazán -1).

Do mesmo xeito que os Puntos a Prol suman, os Puntos en Contra restan. Así, se tivese Espírito 4 (Apoucado -1) a miña Protección contra o Terror sería 3, non 4.

O límite para a escolla de Axustes é, como xa se dixo, +1 ou +3. De todos os xeitos, e dado que esta Regra Optativa se refire á Creación do Protagonista, o xogador terá en conta os límites Raciais Máximos para a adxudicación de Axustes. É dicir, un Guéghal ten de máximo nas Características 5. Este Valor non pode ser superado por un Axuste -non pode ter Mente 4 (Astuto +2), pois o valor total sería 6.

Amais, os Axustes nunca variarán cousas como os Puntos de Balde, a Saúde, a Vontade, a Mellora e os valores máximos de Habilidades e Habelencias.

Si pode modificar tiradas de Medo, Iniciativa, Ataque, Dano, Protección..., pero non sempre e non cando o Xogador queira. É o Contacontos o que decide.

DESENVOLVEMENTO DO PROTAGONISTA

«... Chegou cedo na mañanciña. As súas roupas viñan raídas, e a armadura que en tempos pertencera ao seu pai, feita de coiro, estaba algo estragada. Na

casa aínda non había movemento. Non era de estrañar. A noite anterior celebrárase o Samaín e seguro que se deitaran tarde. Cando estaba a atar o cabalo no carballo que había ás portas da casa sentiu que abrían a porta. Foi a mirar e viu o seu pai cun machado na man. Este recoñeceu e soltou a ferramenta. Ollou cara a dentro da casa e berrou pola súa muller. Logo dirixiuse cara ao seu fillo e díxolle:

–Meu fillo... Nunca pensamos que volveses. Vamos a dentro. Terás moito que nos contar!

Xuntos entraron e alí abrazou a súa nai e os seus irmáns pequenos. Despois sentouse á mesa e encheu un vaso de viño.»

Entre aventuras poderemos mellorar as Características do noso personaxe, así como as Habilidades e Habelencias. Calquera atributo usado durante as partidas (ou adestrado entre elas) é susceptible de Mellorar.

O xeito é ben sinxelo; pero antes de nada debemos explicar a **Tirada de Mellora**.

Unha **Tirada de Mellora** efectúase tirando dados de 6 caras e repetindo calquera resultado de «6». O resultado da repetición sumárase ao 6 obtido. En caso de ter sido outro 6 repetírase de novo «ad nauseam».

Exemplo: Tiro 2 dados de Mellora e saco un 2 e un 6. Repito o 6 e saco un 5. Polo tanto, a miña tirada de Mellora é 2 e 11.

O resultado da Tirada de Mellora debe ser maior ao valor que viaamos mellorar. Deste xeito, se quero mellorar un valor de 3 debo sacar, obviamente, 4, 5 ou 6 na miña tirada. Nalgúns casos vémonos obrigados a tirar varios dados. O resultado debe ser maior en todos eles.

En caso de ter éxito na tirada de Mellora, o valor da Característica, Habilidade ou Habelencia aumentará nun punto.

Exemplo 1: Imaxinemos que teño Corpo 3. Usei esa Característica durante a partida e o Contacontos permíteme tirar para mellorar. Tiro 3d6 e saco 4, 4 e 6. Repito o 6 e saco un 1. Deste xeito, a miña tirada de Mellora é 4, 4 e 7.

Como todos os resultados son maiores que o meu Corpo 3, gaño un punto de Corpo. Desde agora o meu valor será Corpo 4.

Exemplo 2, aínda máis importante: Imaxinemos que un curtido personaxe, un veterano, acadou Asexar +6. Imaxinemos que a usou nesta partida, e que ten dereito a tirar por Mellora.

A mecánica é a mesma, pero terá que sacar un 6, repetir, e sacar un 1 como mínimo. Deste xeito teremos un 7, que é máis que 6.

En caso de que o valor da Característica, Habilidade ou Habelencia fose 9, teríamos que sacar como pouco 6 e 4 (para sumar 10)... Se fose 13 teríamos que sacar 6, 6 e 2 seguido. Así, non hai límite ao nivel que se pode acadar nunha Característica, Habilidade ou Habelencia.

Nesta táboa amosámosvos cantos dados debemos tirar en cada tipo de tirada de Mellora:

Valor	Dados
Característica	3
Habilidade	1
Habelencia	2

Como podedes ver, é doado mellorar as Habilidades, pero é bastante difícil mellorar unha Habelencia ou unha Característica. Aínda así, a perseveranza é o mellor aliado.

Lembrámosvos que, no tocante a Habilidades e Habelencias, non é posíbel aumentar ningunha delas por riba da suma de **Mente** e **Espírito**, nin na Creación do Protagonista, nin por medio da **Mellora**. Por que? Porque tanto **Mente** como **Espírito** reflicten por un lado a capacidade de aprendizaxe e por outro a motivación para aprender.

PUNTOS DE MELLORA. Se vos fixades na parte de abaixo da Folla de Protagonista (páx. 119), poderedes ver un espazo para apuntar os Puntos de Mellora.

Estes son una serie de Puntos que o Contacontos concede aos xogadores gratificando boas ideas, boa interpretación e capacidade de pasalo ben ademais de facelo pasar ben aos demais.

Estes puntos concédense despois dun Conto enteiro e adxudícanse de 0 a 5, onde un cero sería unha actuación patética e cinco unha actuación xenial. O normal sería recibir entre 2 e 3 Puntos de Mellora.

USO DOS PUNTOS DE MELLORA. Os Puntos de Mellora úsanse do seguinte xeito: se despois dunha tirada de Mellora a tirada non nos serve para subir puntos, pero está preto, podemos **sumar** Puntos de Mellora ás tiradas, permitindo así que acaden os valores que buscamos.

Exemplo: Temos unha Habilidade, *Safar*, a +4. Tiramos o dado de Mellora e sacamos un 4: como non supera, non sobe. Se tivéssemos un punto de Mellora podíámolo sumar á tirada para volvera un 5. Agora, en efecto, supera, e a Habilidade aumenta nun punto.

Esta suma permítenos, loxicamente, transformar cincos en seises, e posibilita repetir tirada como se fose un 6 natural.

Mentres teñamos Puntos de Mellora, podemos gastalos como queiramos, nas tiradas que queiramos e na cantidade que queiramos.

APRENDENDO DE CERO. No caso de que queiramos **aprender unha nova Habilidade ou Habilidade no nivel 1** (é dicir, gañar o +1 dunha Habilidade durante a aventura), o que temos que facer é atopar alguén que nos ensine ou practicar. Logo, co visto e prace do Contacontos, gastaremos 1 punto de Mellora. Con ese punto de Mellora temos dereito a tirar 1d6. Se o resultado é superior a 1, gañaremos un +1 na nova Habilidade ou Habilidade.

OUTROS XEITOS Á PARCE DA EXPERIENCIA: ENSINO E PRÁCTICA. Hai outras maneiras de aprender e mellorar. As principais son a práctica e o estudo.

O **Ensino** está explicado de xeito conciso no capítulo das Habilidades na Creación de Protagonistas, así que nada máis diremos del aquí.

No tocante á **Práctica**, se un Protagonista decide mellorar pola súa conta, practicando sen mestre e sen probarse a si mesmo contra rivais reais, o que debe facer é o seguinte: primeiro tómasse a Característica, Habilidade ou Habilidade que queiramos subir, e multiplícase por 10. Eses serán os días de práctica ininterrompida que debemos investir. Logo poderemos facer unha Tirada de Mellora, pero engadindo 1 ao número de dados que debemos tirar. É dicir, que se queremos subir unha Habilidade, en troques de 1 dado de Mellora tiraremos 2; no caso dunha Característica tiraremos 4, e no dunha Habilidade tiraremos 3.

Exemplo: Faísca, unha feiticeira ártabra, reclusíuse nunha cova a practicar a súa Habilidade *Convocar*. O seu nivel actual é +4; deste xeito, estará practicando durante 40 días. Despois deste tempo, Faísca tira 3 dados de Mellora (un de máis) e obtén un 5, un 9 e un 4. Sentíndoo moito, falla.

Despois dunhas aventuras en que gañou 3 puntos de Mellora, volve á cova. Practica durante 40 días, e volve intentar a tirada; obtén un 7, un 5 e un 3. Como o 3 non lle chega, gasta 2 puntos de Mellora para transformalo nun 5. Así, a tirada queda en 7, 5 e 5. Agora si, Faísca eleva o seu nivel de *Convocar* a +5.

OS LÉBOR. Os estudosos do Arcanismo teñen unha Vantaxe: poden aprender a Maxia seguindo certos Manuais, chamados *leabhar* ou lébor.

Os lébor terán certo nivel de Habilidade nas súas páxinas –por exemplo, un lébor podería ter explicado *Convocar* (Lóstrego) +2–, e certa Dificultade de Comprensión, que é a claridade con que está explicada a Habilidade, que implica unha Tirada de Persistencia, na cal cada tirada equivale a 2d6 días de traballo completo.

Para que un seguidor da Maxia Arcana poida aprender algo dun lébor debe, facendo unha tirada de Arcanismo, superar a Dificultade de Comprensión. Logo deberá investir tantos Puntos de Mellora como o nivel de Habilidade que ten o lébor multiplicado por 3.

Exemplo: Imaxinemos que Haith Mol atopou un lébor. Bótalle un ollo e ve que fala dos xeitos e os costumes dos falcóns, e de como alguén pode Mudar nun –é dicir, ten Mudar (Home-Falcón) +3–. O lébor ten unha Dificultade de Comprensión de 40.

Haith supera esa Dificultade en, digamos, 4 tiradas. Tira 8d6 (2d6 por tirada) e saca un 35.

Deste xeito, Haith debería gastar 9 Puntos de Mellora (3 da Habilidade por 3) e estar recluso 35 días completos, pero acadaría nese tempo a Habilidade Mudar (Home-Falcón) no nivel +3.

Para facermos un lébor nós propios precisamos varias cousas. A principal é coñecementos Arcanos. Outra cousa importante, certamente, é saber escribir e ter o material de escritura e o lébor en si mesmo.

En cada lébor poderemos escribir un total de 2d6 niveles de Habelencias (depende do número de follas do lébor), tendo como nivel máximo o noso propio nivel: obviamente, se teño Apócemas (Curación) +3, non podo escribir un tratado no cal explique a Habilidade no nivel +4!

Unha vez decidido o que imos a escribir, sumaremos os nosos valores de Escribir e Arcanismo, e multiplicaremos o resultado pola nosa Mente. O total restarémolo de 100, e esa será a Dificultade de Comprensión.

Tardaremos en escribir o lébor tantos días de traballo exclusivo como a Dificultade de Comprensión. Este tempo pódese espallar, non ten por que ser seguido.

Exemplo: Haith quiere deixar pegada no mundo escribindo un lébor sobre como chamar os raios de Taranis –Convocar (Lóstregos) +4–. Ten Mente 4, Arcanismo +6 e Escribir (Rúnico) +4.

O lébor ten 2d6 espazos. Tira e dálle 5. Cábelo o Convocar 4, e podería falar doutra Habilidade no nivel 1, pero pasa.

Suma 6 (Arcanismo) e 4 (Escribir) e dálle 10. Multiplica o 10 por 4 (Mente) e dálle 40. Restado de 100, dános un total de Dificultade de Comprensión 60. Tardará un total de 60 días completos en rematar o seu Tratado de Haith Mol para Atrair o Poder Taránico ás Nosas Mans.

FEITOS CONJERAIRES: MELLORA GLOBAL. Ao subir as Características, o Personaxe pode obter máis dados de Ánima, Saúde e Vontade, así como a capacidade para aguantar e facer máis Dano e capacidade para acadar maior nivel de Habelencias.

Para saber se gañamos máis Puntos de Ánima hai que sumar o valor das tres Características e consultar nesta Táboa:

Puntos de Características	Dados de Ánima
0-6	3
6-7	4
8-11	5
12-14	6
15-17	7
18-20	8
21-25	9
25-30	10

Deste xeito, se o noso Protagonista tivese en total 11 Puntos de Características (poñamos Corpo 3, Mente 4 e Espírito 4) e conseguise aumentar o seu Corpo a 4, o seu novo total de Características sería 12, co que pasaría de ter 5 dados de Ánima a ter 6. Este dado de máis pode metelo tanto en Loita como en Arcano.

RENOME

«... Tras a loita chegou a calma. O campo estaba cuberto polos cadáveres dos guerreiros e enchoupado do sangue derramado. Alá e acolá podíanse escoitar os xemidos dos que se sabían feridos de morte. Os poucos Fomoriáns so-

breviventes comezaron a se reagrupar na beira do piñeiral. Serían uns cinco ou seis. Ardánn descravou a súa xavelina do pescozo de seu derradeiro rival. Desamarrou as correas de seu casco de bronce e tirou con el ao chan. Entón dirixiuse cara ao carro onde seis rapaces, aínda uns meniños, agardaban por el. Logo que estivo sentado no asento, o cabalo pinto comezou a trotar, tantas eran as ganas que tiña de saír daquel lugar de morte.

Os Fomoriáns agardábano á beira do camiño, aínda que non se moveron cando pasou por diante deles. Só un xove explorador que levaba pouco tempo no grupo botou a man á espada curta que eles chamaban falcata. O seu superior, moito máis curtido ca el, púxolle a man na ombreira, tentándoo calmar, e díxolle:

—Non. A loita hoxe rematou. Este home só derrotounos. Mellor non tentar a sorte.

—Mais... é un só home!

—Xa. Pero a forza dun home multiplícase por cen cando diso depende a vida dos seus fillos.

O xove Fomori calou a boca e ollou como o carro se ía internando máis e máis no bosque máxico que arrodeaba todo o castro de Libredón. Cando moitos anos máis tarde volveu a Inis Elga, onde tiña o seu fogar, xa era un home feito e dereito. De todas as aventuras que recordaba bebendo viño ao pé do lume, a máis especial era sempre a do tamarco que vencera el só a dúas decurias Fomori. Entón, nas

mornas noites da primavera, erguía a súa copa e brindaba por el, quen queira que fose, cun "Ai dos vencidos!"»

Como xa se falou, o Renome é a medida da fe que a xente ten depositada nun. Cantas máis fazañas e aventuras corramos, máis agardará a xente de nós, o cal nos dará a posibilidade de facer máis e mellores cousas.

Como se traduce todo isto? É ben sinxelo.

Os Protagonistas, dependendo das súas boas ou malas demostracións de Heroísmo, Presenza e Sabedoría, gañarán Renome.

O Renome ten dúas puntuacións: Permanente e Temporal.

A puntuación Permanente, que apuntaremos á esquerda, é un valor fixo. A Temporal podemos usala do seguinte xeito:

Nunha Acción calquera (**Simple**, **Enfrontada**, de **Persistencia** ou de **Loita** ou **Arcano**) e en certas Tiradas Especiais á discreción do Contacontos (como son **Iniciativa** e **Dano**), poderemos engadir un dado extra por cada punto de Renome Temporal que desexemos investir. Se a Acción foi un éxito para nós, perderemos os Puntos de Renome Temporal investidos, sinxelamente.



Cando os trasancos
teñen contas que axustar,
o mellor é apartarse do seu camiño

Se fallamos, a cousa cambia: os puntos investidos de Renome pérdense (o Contacontos decide de que faceta do Renome –Heroísmo, Presenza ou Sabedoría– subtrae os Puntos perdidos), e réstanse do Renome Permanente. Por que? É doado de entender: usamos o poder que nos dá a fe dos demais, e fallamos; isto implica que os demais perden fe en nós, xa que perden o concepto que de nós teñen.

O Renome Temporal perdido recupérase a razón de 1d6 por día.

O Renome Permanente perdido ten que recuperarse polo método convencional: por medio de fazañas que fagan que a xente volva a crer nas nosas capacidades.

Exemplo: Temos o Amrel, un guerreiro con Renome 4/4 (Ten Heroísmo 3, Presenza 1 e Sabedoría 0). Ten que saltar un precipicio coa súa Habilidade de Pinchacarneiros +2, e a Dificultade é 13. Fala co Contacontos e decide investir 2 puntos. Deste xeito, tirará 2d6 (da tirada simple) mais 2 da Habilidade, mais 2 dados a maiores do Renome. A tirada total será de 4d6 + 2.

Digamos que obtén un 16. É un éxito; por tanto, o Renome de Amrel quedaría en 4/2. Se descansa de noite, recuperará 1d6 para o día seguinte.

Se, pola contra, tira e saca un 10, sería un fallo: o seu Renome Permanente descende a 2/2, e o Contacontos decide que queda con Heroísmo 1, Presenza 1 e Sabedoría 0.

FACHENDEANDO

Se queremos fachendeirar da nosa condición de Heroe tan só teremos que facer unha Tirada Simple de Renome. O normal é que sexan Tiradas Enfrontadas contra alguén que quere ser máis ca nós. Se vencemos obteremos unha vantaxe moral, á discreción do Contacontos.

AUMENTAR RENOME. O Renome non aumenta por medio das Tiradas de Mellora, senón por medio da fama.

A fama acumúlase por medio de boas/malas accións e fazañas de diversa índole.

Para representar isto, o xogador debe ir marcando as casiñas dentro de cada trazo de Renome.

Así, dentro de cada trazo, hai 4 casiñas para marcar. Cando o Protagonista faga algo que entre dentro do campo dalgún deses trazos, o Contacontos pode permitirlle que marque unha ou varias casiñas. Cando as catro casiñas dun trazo están cheas, e o Protagonista gañe o dereito a marcar outra, o que fará é por todas as casiñas en branco e aumentar o trazo en 1 punto. A subida tamén levará consigo a subida do Renome.

O que hai que ter claro en cada momento é o que é digno de casiña ou non. Salvar un pobo é merecedor dunha casiña; salvar unha ovella talvez non.

Exemplo: Kor-Fax das Fragas ten Heroísmo 4, Presenza 1 e Sabedoría 0, polo que ten Renome 5. Ten 4 casiñas de Heroísmo sombreadas, e na súa última misión actuou como un verdadeiro heroe, salvando a filla do xefe do castro dun malvado Fomorián, así que o Contacontos lle concede outra casiña. Como xa non quedan, Kor-Fax pon o contador a cero e aumenta o seu Heroísmo a 5. Agora o seu Renome é 6.

LISTAXE DE CRIATURAS COMO PROTAGONISTAS

GUÉGHAL

CARACTERÍSTICAS: Os Guégghel son os seres humanos de Gáidil. Venceron as Guerras das Razas, e por iso son os principais habitantes do Mundo. Os que non son heroes coma os Protagonistas teñen 1d6 + 5 puntos de Características.

Trazo	Valor Mínimo	Valor Máximo
Corpo	1	5
Mente	1	5
Espírito	1	5

HABILIDADES E HABELENCIAS: Un Guégghal ten que escoller unha Profesión e unha Caste. Ademais dispón de 10 Puntos de Balde.

VANTAXES E DESVANTAXES: Ningunha.

NOMES GUÉGHEL: Consulta o capítulo de Preguntas Típicas da Creación do Protagonista.

CAIRENTO

CARACTERÍSTICAS: Un Cairento créase tirando 1d6 + 7 e repartindo o valor entre as diferentes Características. Para os valores mínimos e máximos de Creación temos esta táboa:

Trazo	Valor Mínimo	Valor Máximo
Corpo	1	7
Mente	1	5
Espírito	1	5

Os Dados de Ánima dependerán, como é costume, da suma total de Características.

HABILIDADES E HABELENCIAS: Un Personaxe Cairento ten que escoller unha Profesión das da lista normal. Logo terá 10 puntos de Balde para investir do xeito que queira.

As profesións máis típicas poden ser: Nobre, Bardo, Feiticeiro ou Fión.

De base, un Cairento obtén dúas Habelencias: Mudar (Home-Brétima, Home-Morcergo) +1 e Meigallo +1.

VANTAXES E DESVANTAXES: Un Cairento ten un trazo que é vital para el: a Vontade. Debe manter sempre alto este trazo, xa que é o que o converte nun ser tan poderoso.

Un Cairento parte de dúas desvantaxes claras: non recupera nin Saúde nin Vontade. Nin sequera por medio de Apócemas.

O único xeito de **recuperar Vontade** é chuchando no sangue dos Vivos. Por cada ferida que provoque nun Ataque con Pelexa recuperará 1 punto de Vontade.

Exemplo: Temos a Cran, un vampiro. Atacou unha rapaza nunha vila con Pelexa, e provocoulle 4 feridas. A Vontade de Cran ascende en 4 puntos.

Sinalemos que a Vontade nunca pode ascender máis que o valor normal; é dicir, se teño Vontade 8 non terei 9 por moito sangue que beba.

Por outro lado, o único xeito de **recuperar Saúde** é con puntos de Vontade: cun punto de Vontade recupéranse todos os puntos de Saúde Positivos; cun punto de Vontade recupérase 1 punto de Saúde Negativo.

Cando un Cairento perde toda a Saúde e toda a Vontade, non morrerá; simplemente quedará nun estado comatoso. Se alguén lle dese sangue neste estado, o vampiro podería revivir. O único xeito de matar totalmente un Cairento é queimando o seu corpo totalmente ou guindándoo a unha masa de auga corrente (coma un río, por exemplo).

Neste último caso, o Cairento recibirá, cada quenda que permaneza na auga, 2d6 de Dano directo ao Corpo (é dicir, só se conta o Corpo para a Protección, nin armaduras nin escudos). Canto ao lume, sempre lles fará +1d6 de Dano extra.

No referente ao sol, na súa presenza as Características (e por tanto os datos que dependan delas, como os Dados de Ánima, a Saúde ou a Vontade) vense diminuídas á metade redondeando cara abaixo.

NOMES DE CAIRENTO: Carecen de nomes característicos como raza, e o normal é permanecer co nome que posuían denantes de seren Malditos.

FIR BOLG

CARACTERÍSTICAS: Os Fir Bolg teñen un aspecto semellante aos Guéghel, con dúas salvidades: os seus ollos son completamente negros e o seu pelo é sempre de cor clara (roxo, branco, gris...). Teñen 1d6 + 5 puntos de Característica.

Trazo	Valor Mínimo	Valor Máximo
Corpo	1	5
Mente	1	5
Espírito	2	6

HABILIDADES E HABELENCIAS: Os Fir Bolg deben escoller unha Profesión de entre as seguintes: Cazador do Sidhe, Nobre, Pillabán, Artesán, Bardo, Home das Fragas, Cazador ou Aimirguín.

Ademais dispón dun +1 en Mudar (ten que escoller un animal) e un +1 en Chamada (Fragas). Tamén dispoñen de 10 puntos de Balde para completar o Protagonista.

VANTAXES E DESVANTAXES: Os Fir Bolg perderon as súas almas ao seren derrotados pola Dana. Pero conseguiron recuperalas polas artes máxicas. Só houbo un problema: non foron quen de lograr fundirse con elas de novo. Agora deben carretala nunha bolsiña que sempre levan no cinto. As lembranzas e os obxectos de valor que recollen méntense por arte de maxia nesta bolsiña, como unha memoria eterna e física que os acompaña.

Por isto, se o Fir Bolg perde a súa bolsa, deberá facer tiradas de Resistencia Máxima contra unha Dificultade de 1d6 acumulativo por cada día que pase sen ela. É dicir, se fosen 4 días, serían 4d6. Se falla, perde 1 dado de Arcano. Se perde todos os dados de Arcano, perderá en troques Puntos de Espírito. Cando estes cheguen a cero, o Fir Bolg esvaécese por sempre no Sidh.

NOMES FIR BOLG:

Homes: Darn, Edwin, Vólinar, Ernedur, Rohn, Guilder, Pira, Valina, Xolda, Liguri, Cílder.

Mulleres: Duren, Vosu, Kildin, Vólder, Rúntil, Terin, Ebher, Milun, Axia, Ruma.

Sobrenomes: utilizan como sobrenome o nome da súa familia, aínda que esta teña desaparecido, ou incluso se atope no bando escuro da Dana. Por exemplo: Vólinar Nadia-Bolg ou Terin Malahbahg.

FOMORIÁN

CARACTERÍSTICAS: Polo momento, só daremos os datos para a Creación de Protagonistas Fomoriáns Ceibes. Estes fuxiron da opresión da Dana e agora son libres para facer a súa vontade. Comezan con 1d6 + 6 puntos de Características.

Trazo	Valor Mínimo	Valor Máximo
Corpo	3	6
Mente	1	5
Espírito	1	5

HABILIDADES E HABELENCIAS: Un Fomorián debe escoller unha Profesión. Por caste dispoñen de +1 a Tradición e +1 a Arma. Ademais dispoñen de 12 puntos de Balde.

VANTAXES E DESVANTAXES: Os Fomoriáns Ceibes son proscritos entre os proscritos. A Dana ódiaos e perségueos por traidores, namentres que moitos Guéghel os exterminan ao non diferenciarlos dos seus irmáns escuros.

Os Fomori son mestres tan poderosos da Habilidade Mudar, que posúen a capacidade de adquirir aspecto Guéghel tantas veces ao día como Dados de Arcano posúan. Só son descubertos se alguén os ve reflectidos nun espello ou auga. Se son eles os que se ven reflectidos, mudan automaticamente á forma Fomori.

Cómpre sinalar que o cambio é físico, a roupa e os obxectos portados non Mudan, aínda que a cor dos ollos, a lonxitude do pelo e cousas así si poden ser mudadas. Ademais, o aspecto adquirido non pode ser exactamente igual a un modelo, é dicir, non se pode transformar en «alguén».

Teñen certa alerxia ao ferro, polo cal non poden tocar tal material. Por isto, as armas de ferro faranlles máis Dano: á suma total do danos da Arma e do Corpo sumaremos tamén o Espírito do Atacante (nas armas a Distancia, dúas veces o Espírito).

NOMES FOMORI:

Homes e Mulleres, sen distinción: Ulin, Crunn, Angus, Dorgo, Bhas, Brigo, Danga, Dersu, Bor, Baro, Lot, Brolla, Panta, Cella, Boto, Sor, Arza, Sil, Las, Du, Dubh, Lor.

Sobrenomes: utilizan acotío os nomes do primeiro da súa caste, para indicar a familia a que pertencen. Certos heroes poden dar lugar ao seu propio sobrenome.

Por exemplo: Brolla Bhas pertencería a Brolla, da estirpe de Bhas. Se destaque, os seus descendentes serían da caste de Brolla, non de Bhas.

LOBISHOME

CARACTERÍSTICAS: Os Lobishomes son xentes malditas. Nas noites de lúa transfórmanse en seres que non son lobos nin homes, senón unha mestura terrible e temíbel.

Un Lobishome ten 1d6 + 5 puntos de Característica.

Trazo	Valor Mínimo	Valor Máximo
Corpo	1	5
Mente	1	5
Espírito	1	5

HABILIDADES E HABELENCIAS: Un Lobishome ten que escoller unha Profesión. As máis cotiás son Home das Fragas, Fión e Montañés.

O Lobishome escollerá unha caste, e disporá de 10 puntos de Balde.

VANTAXES E DESVANTAXES: En forma de home, un Lobishome ten unha aparencia máis ou menos normal, salvo polo feito de ter bastante pelo e un aspecto animal, sexa na ollada ou no xesto.

Cada noite, cando vexa a lúa, deberá facer unha tirada de Resistencia Máxima contra unha dificultade que dependerá do estado da lúa.

Estado da lúa	Dificultade
Minguante	12
Nova	10
Crecente	14
Chea	19

En caso de fallar, o home transformárase en Lobishome, cos seguintes cambios:

- O trazo de Corpo dóbrase; a Mente divídese entre dous e redondéase para abaixo e o Espírito queda como está. Este cambio pode provocar que se engan dan dados de Ánima. Se este é o caso, os novos dados irán todos a Loita.
- Sáenlle gadoupas que fan $1d6 + 1$ de Dano en Pelexa.
- Se descansa, recupera **todos** os puntos positivos de Saúde nunha quenda; os Negativos recupéraos a un ritmo de 1 por quenda descansada, tendo en conta sempre que lle queden puntos de Saúde. Se perdesse todos, cae derrotado.
- Se é atacado con armas de Prata ou Ferro, as Feridas feitas por tales armas non as pode recuperar como Lobishome; ten que se transformar de novo en home e curar de xeito convencional.
- O Xogador perde o control total do Personaxe. Para facer algo que non entraría dentro da natureza do Lobishome (á discreción do Contacontos), primeiro deberá pasar unha tirada de Espírito ou Mente.
- O Lobishome volverá á forma humana de dous xeitos: cando acabe a noite ou cando sexa derrotado e perda toda a Saúde.

NOMES LOBISHOME: Carecen de nomes característicos como Raza, e o normal é permanecer co nome que posuían denantes de seren Malditos.

LOIO

CARACTERÍSTICAS: Pertencentes aos así chamados «Boa Xente», os Loios son seres pequenos e áxiles, habitantes e protectores das fragas. Miden unha vara de alto, e non chegan a pesar nin 25 croios. O seu corpo ten a cor da natureza, así que poden ter a pel verde e o pelo vermello, amarelo... Teñen $1d6 + 5$ puntos de Característica.

Trazo	Valor Mínimo	Valor Máximo
Corpo	1	3
Mente	2	5
Espírito	3	7



VÍCTOR
RIVAS '07

HABILIDADES E HABELENCIAS: Deben escoller unha Profesión entre as seguintes: Artesán, Cazador, Home do Clan, Pillabán, Bardo, Home das Fragas, Cazador do Sidhe, Aimirguín ou Incursor.

Dispoñen de un +1 en Chamada (Fragas) e +1 en Asexar. Tamén teñen 10 puntos de Balde.

VANTAXES E DESVANTAXES: Dentro das Fragas, os Loios están no seu medio. Gañan Bonificadores varios á discreción do Contacontos sempre que estean dentro dunha.

NOMES LOIOS: Os Loios non usan nomes propios, xa que todos están interconectados espiritualmente e non precisan chamarse para falar. Para darse a nomear entre os Guéghel usan nomes de plantas, árbores, flores, fragas...

MARIÑO

CARACTERÍSTICAS

Os Mariños son seres anfibios que viven nas ribeiras do mar ou dos ríos. Teñen unha civilización e una cultura propias. Un Mariño ten 1d6 + 5 puntos de Característica.

Trazo	Valor Mínimo	Valor Máximo
Corpo	1	6
Mente	1	4
Espírito	1	5

HABILIDADES E HABELENCIAS: Un Mariño escollerá unha Profesión. De base, os Mariños gañan a Habilidade Nadar a +5 e a Habilidade Mudar (Home-Golfiño) +1.

Ademais disporá de 8 puntos de Balde.

VANTAXES E DESVANTAXES: Un Mariño pode respirar baixo a auga con total normalidade, así como moverse con moita soltura mergullado.

Deben mollar a súa pel acotío. Se están fóra da auga sufrirán 1d6 de Dano, +1 por cada día que pase. Para este Dano só protexe o Corpo

Exemplo: Se Arroás, un Mariño, está un día enteiro fóra da auga sufrirá 1d6 + 1 de Dano. Ao día seguinte sufrirá 1d6 + 2; ao seguinte 1d6 + 3, etc.

NOMES MARIÑOS:

Homes e Mulleres: Tual, Voli, Guldi, Mado, Nido, Volondi, Galdá, Heci, Máldindi, Doronter, Vulini, Glundibar, Bluopantín...

Sobrenomes: normalmente utilízase o prefixo *Sodi* para expresar a descendencia familiar, e este vén sendo o único sobrenome que utilizan. Por exemplo: Tual SodiGuldi (Tual, o fillo de Guldi).

MILESIO

CARACTERÍSTICAS: Os Milesios son os auténticos descendentes dos Fillos de Gólam Milid, que loitan sen descanso contra a Dana. Un Milesio dispón de 1d6 + 6 puntos de Característica.

Trazo	Valor Mínimo	Valor Máximo
Corpo	2	6
Mente	2	6
Espírito	2	6

De vez en cando nace un neno Guéghal especial, coa capacidade de lembrar cousas de moi atrás.

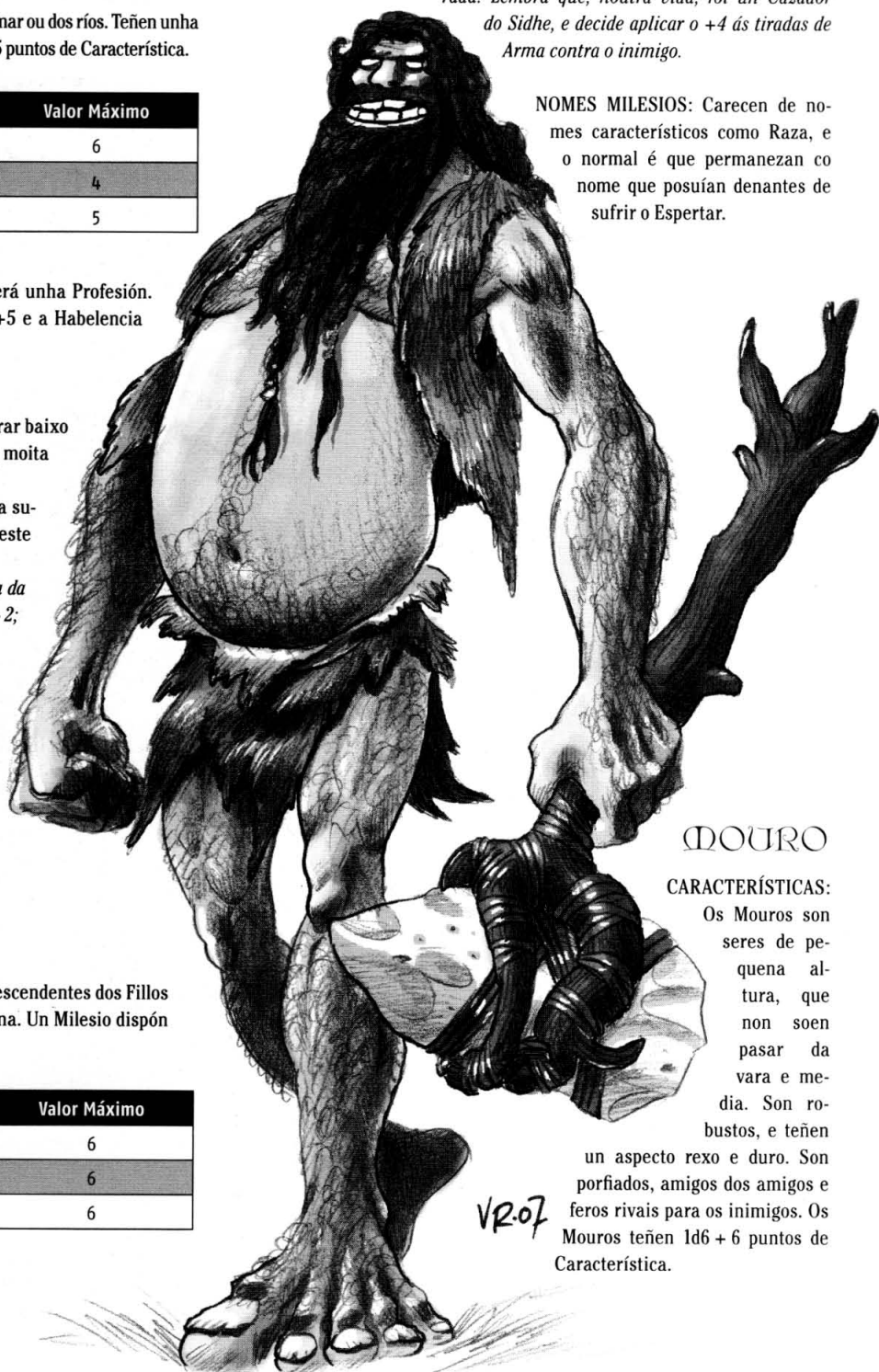
HABILIDADES E HABELENCIAS: Un Milesio debe escoller unha Profesión. Ademais dispón de 15 puntos de Balde.

Os Milesios dispoñen dunha Habilidade chamada Lembrar, e comezan a tela a nivel +1. Esta Habilidade é especial, e tiraranse 2 dados nas Tiradas de Mellora (como coas Habelencias).

VANTAXES E DESVANTAXES: A Habilidade de Lembrar ten diversos usos. Básease en que os Milesios lembran perfectamente as súas vidas anteriores. Se o Milesio supera unha tirada desta Habilidade (a Dificultade pode ser Complicada, pero o Contacontos ten a derradeira palabra) pode sumar o valor da mesma a calquera outra tirada.

Exemplo: Un Milesio atópase cun Fomorián. Ten Lembrar +4 e supera a tirada. Lembra que, noutra vida, foi un Cazador do Sidhe, e decide aplicar o +4 ás tiradas de Arma contra o inimigo.

NOMES MILESIOS: Carecen de nomes característicos como Raza, e o normal é que permanezan co nome que posuían denantes de sufrir o Espertar.



MOURO

CARACTERÍSTICAS:

Os Mouros son seres de pequena altura, que non soen pasar da vara e media. Son robustos, e teñen

un aspecto rexo e duro. Son porfiados, amigos dos amigos e ferros rivais para os inimigos. Os Mouros teñen 1d6 + 6 puntos de Característica.

Trazo	Valor Mínimo	Valor Máximo
Corpo	2	6
Mente	1	4
Espírito	1	5

HABILIDADES E HABLENCIAS: Os Mouros deben escoller unha profesión das seguintes: Guerreiro, Nobre, Artesán, Home do Clan, Bardo, Cazador do Sidhe, Fión, Montañés, Feiticeiro, Asasino.

Cómpre sinalar que calquera Profesión que conceda a Habilidade Montar ou Nadar queda substituída por outra calquera que se axuste ao Protagonista.

Ademais, os Mouros teñen +1 a Profesión (Mineiro) e +1 a Lendas. Por outro lado, dispoñen de 10 puntos de Balde.

VANTAXES E DESVANTAXES: Os Mouros, afeitos á vida nas covas, teñen unha profunda visión subterránea. Por tanto, o Contacontos axustará calquera penalización por mor da escuridade para Protagonistas Mouros.

Polo estilo de vida que levan, os Mouros non pode adquirir a Habilidade de Nadar; nin inicialmente as de Montar, Navegar nin Tiro con Arco.

NOMES DOS MOUROS: Sinalaremos que son os «pais adoptivos» os que poñen o nome aos Mouros que chegan á colonia, non os pais naturais.

Homes e Mulleres, sen distinción: Valín, Zraldín, Mangus, Ignus, Guntín, Sindín, Boria, Maedín, Eiré, Pantón, Fión, Atán, Durgan, Frólic.

Sobrenomes: utilizan normalmente trazos físicos ou de carácter: Valín Seteventos, Pantón Barbavermella.

PIORNAI

CARACTERÍSTICAS: Os Piornais son os habitantes das montañas do leste, veciños dos lugóns e inimigos dos Lonbagdair. Son descendentes dos Fomoriáns e dunha antiga Caste que vivía nas montañas. O seu aspecto xeral é o dun Guéghal especialmente alto. Os Piornais teñen 1d6 + 7 puntos de Característica.

Trazo	Valor Mínimo	Valor Máximo
Corpo	4	8
Mente	1	4
Espírito	1	4

HABILIDADES E HABLENCIAS: Os Piornais deben escoller unha Profesión. Logo, por Caste, teñen un +2 en Arma (Machado a 2 Mans), +2 a Gabear e +1 a Natureza. Ademais, dispoñen de 10 puntos de Balde.

VANTAXES E DESVANTAXES: Dado o seu tamaño, moi superior ás dúas varas (hainos que chegan a medir 3 varas completas), élls imposíbel ir dacabalo; así, non poderían aprender a Montar ou Levar Carro. Ademais teñen un medo terríbel ás grandes extensións da auga, como por exemplo lagos ou o Mar. Seríalles case imposíbel subir a unha embarcación. Por isto non poden aprender a Nadar nin a Navegar.

NOMES PIORNAIS:

Tanto Homes como Mulleres: Nemheidh, Smoll, Fergus, Conainn, Morc, Beothach, Iarbanel, Erglan, Beoan, Starn, Briotan, Ergaln, Gann, Senghann, Cnamros, Madan, Semeón, Slainghe, Genann, Senghann, Fiacha, Cendfhionn, Rionnal, Fionn, Finn, Foidbgheidh, Eochaid, Nennius, Sreng, Breas, Caesarb, Luamhm, Luachra, Nuada, Nuadu, Dian, Cecht, Bres, Tethra, Gwendal, ou calquera nome Guéghel.

Sobrenomes: calquera non relacionado coa altura e o tamaño (son cousas que xa non impresionan entre eles).

TOURISHOME

CARACTERÍSTICAS: Un Tourishome é a mestura dos seres humanos cos bois e as vacas. O aspecto dun Tourishome pode variar moito, pero o normal é o dun home cuberto de peles con cacheira e pés de touro.

O cálculo de Puntos de Características faise tirando 1d6 + 7.



Porra cerimonial e augardente.
Que máis precisa un Tourishome para ir de aventuras?

Trazo	Valor Mínimo	Valor Máximo
Corpo	3	8
Mente	1	4
Espírito	1	5

HABILIDADES E HABLENCIAS: Un personaxe Tourishome debe escoller unha Profesión. As máis típicas son Montañés, Home das Fragas e Guerreiro. Normalmente non hai nin Sacerdotes, nin Aimirguinos nin Feiticeiros. Só se poden escoller co permiso do Contacontos, e cunha boa historia de *tras-fondo* que xustifique a elección.

Un Tourishome comeza cun +1 en Natureza e +1 a Gandaría. Á parte, o Tourishome contará con 10 puntos de Balde.

VANTAXES E DESVANTAXES: O pelo dos Tourishomes é tan duro que, á parte doutra calquera armadura que poidan levar, gañan un +1 a Protección. Ademais, dado que normalmente son xentes moi grandes e fortes, e que teñen armas naturais como os cornos e os pezuños, o Dano que fai un Tourishome en Pelexa é de 1d6 + 2.

NOMES TOURISHOMES:

Machos: Amúlríc, Amalrus, Alberte, Muliús, Melric, Álmeric, Bránmeric, Medig, Mannuc, Mu, Cérneric.

Femias: Amalia, Cinmu, Arnalia, Mual, Ínmer, Mannul, Dammu, Mina, Cérneril, Bránmaril, Dunmil, Malia.

Sobrenomes: gustan dos sobrenomes longos, que expresan unha calidade física ou mental, así como un feito ou fazaña do pasado. Por exemplo: Mannuc Listo-coma-un-allo, Álmeric Grande-coma-unha-montaña, ou Amalia A-que-cruzou-o-mar-dos-Monstros.

TRASNO

CARACTERÍSTICAS: Un Trasnó é un ser de pequeno tamaño, que normalmente serve a propósitos malignos. Soen ser ou febles ou parvos (ás veces ambas as dúas cousas), así que prefiren xuntarse con alguén máis poderoso e listo ca eles, co fin de medrar. Un Trasnó ten 1d6 + 2 puntos de Características.

Trazo	Valor Mínimo	Valor Máximo
Corpo	1	4
Mente	1	4
Espírito	1	4

HABILIDADES E HABLENCIAS: Un Trasnó ten que escoller unha Profesión. Pode escoller calquera.

Canto á Caste, adoita haber tan só tres: Guerreiros (que obteñen +1 a Deter e a Arma); Exploradores (+1 a Rastrexo e Orientación) e os Curandeiros (+1 a Apócemas).

Ademais teñen 5 puntos de Balde.

VANTAXES E DESVANTAXES: Os Trasnós teñen a pel tan curtida que parece unha codia, mestura de lixo, cicatrices e pelo. Por isto gañan un +1 a Protección.

Ademais son moi resistentes aos esforzos físicos. O Contacontos terao en conta, e contará como se o seu Corpo fose máis alto á hora de facer tiradas para sobreporse a esforzos físicos como marchas forzadas ou camiñadas por terreo duro.

Outra vantaxe dos trasnós é que son quen de ver moi ben de noite e na escuridade. O problema é que de día o sol lles manca os ollos; por isto teñen un -2 a todas as accións de día, pero non terán penalizadores por escuridade.

NOMES TRASNÓS: Os Trasnós carecen dun nome propiamente dito, e refírense entre eles a berros. Se a algún lle repiten o berro varias veces, pódelle quedar de «nome». É típico o uso insultos como se fosen nomes. Os trasnós que cheguen a destacar poden adoptar un nome Guéghel.

TROLL

CARACTERÍSTICAS: Os Trolls son malvados seres das fragas e dos montes que viven para comer e durmir. Son solitarios ou viven en pequenos grupos, que atacan pequenas aldeas e granxas. Teñen un aspecto horribel, e nunca se lavan. Dispoñen de 1d6 + 8 puntos de Características.

Trazo	Valor Mínimo	Valor Máximo
Corpo	5	10
Mente	1	2
Espírito	1	3

HABILIDADES E HABLENCIAS: Os Trolls non teñen Profesión. Do que si dispoñen é das seguintes Habilidades: Gabear +1, Rastrexar +2, Guindar +2, Pelexa +2, Arma (Garrote a Dúas Mans) +2 e Estratexia +1.

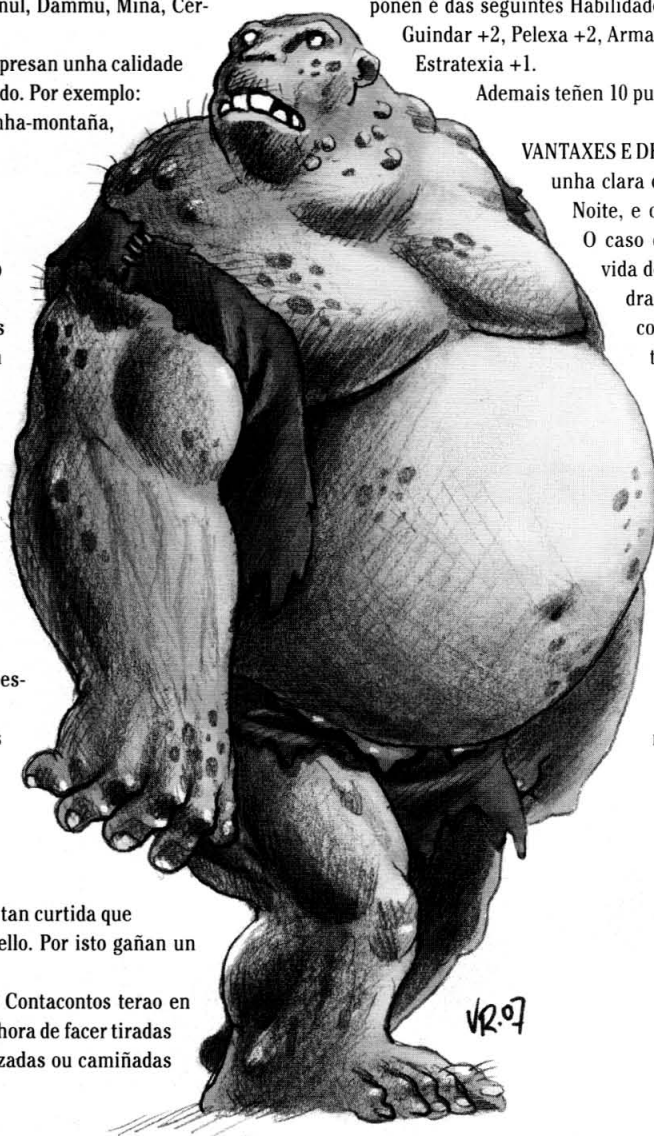
Ademais teñen 10 puntos de Balde.

VANTAXES E DESVANTAXES: Os Trolls teñen unha clara desvantaxe: son criaturas da Noite, e o sol transfórmaos en pedra.

O caso é que, co solpor, recobran a vida de novo, sempre e cando a pedra da que estaban feitos estea completa. É dicir, se o Troll se transforma en pedra e alguén o escacha, o Troll morre. Mais digamos tamén que, en pedra, o Troll mantén a súa puntuación de Protección.

NOMES TROLL: Os Trolls carecen de nome, e «Ei, ti» é o xeito máis cotián de referirse entre eles.

Os Trolls que cheguen a destacar poden adoptar un nome Guéghel ou Piornal.



FICHA DE CRIATURA

NOME:
CARACTERÍSTICAS

TRAZO	VALOR MÍNIMO	VALOR MÁXIMO
Corpo		
Mente		
Espírito		

HABILIDADES E HABELENCIAS

VANTAGES E DESVANTAGES

O VALOR DAS COUSAS

COMERCIO, TROCO
E MOEDA NA GAEL-TEACH
LISTAS DE EQUIPO BÁSICO
E PARA MERCAR

DE COMO COMERCIAN
OS FILLOS DOS GUÉGHEN

En Gáidil o sistema económico permanente é o troco. Todo é susceptible de ser trocado: calquera cousa inútil para min pode ser útil para outro. Por isto, aínda que nalgúns castros existen cecas e hai moeda, non sempre é aceptada por todos, e alguén famento non trocará unhas galiñas nin por todo o ouro de Gáidil.

O TROCO. O troco baséase en dúas cousas: o tamaño e a «importancia».

O tamaño refírese a exactamente iso: a cantidade ou medida do elemento en cuestión. A importancia refírese ao útil, preciso, necesario, cotián ou escaso que pode ser o elemento. A combinación de ambos os dous factores daranos o seu Valor.

Cómpre sinalar que o Contacontos ten a derradeira palabra á hora de valorar as cousas, e determinar se algo perde Valor ou o gaña dependendo do Conto que se está a contar.

Importancia	Factor	Tamaño	Factor
Imprescindíbel	✖9	Meirande	20
Moi Valioso	✖8	Inmenso	15
Valioso	✖7	Moi Grande	11
Escaso/Necesario	✖6	Grande	7
Útil	✖5	Mediano	5
Haino/Pouco Necesario	✖4	Pequeneiro	4
Pouco Valioso	✖3	Pequeno	3
Innecesario	✖2	Moi Pequeno	2
Superfluo	✖1	Pequerrecho	1
Inútil	✖1/2	Minúsculo	0

Así, algo moi valioso para uns pode carecer de Valor para outros... Unha rede e unha gamela son moi valiosas para un mariñeiro; mais este Valor pérdese se falamos dun ferreiro Piornal.

Deste xeito, o único que debemos ter en conta son tamaños e importancia.

Os nomes son relativos. Deste xeito, podemos dicir que un barco é Moi Grande, pero tamén podemos dicir o mesmo de unha «Moi Grande» cantidade de moedas. Obviamente, o seu tamaño non sería o mesmo, pero o seu «valor de contía» sería equivalente.

O seu trazo de Importancia depende do lugar e da situación. Unha espada de antenas de bronce en Breogantia pode ser Pouco Valiosa ou Innecesaria en determinados momentos..., pero no castro do Páramo, preto da fronteira cos Lonbagdáir, pode ser Valiosa ou mesmo Moi Valiosa.

O xeito de usar o sistema é o seguinte: para darlle Valor a algo, colleremos o seu Tamaño (calculado a ollo) e a Importancia que ten neste determinado contexto —hai que lembrar que é o Contacontos o que determina isto—. Unha vez feita a multiplicación teremos o Valor do que queiramos trocar. Unha vez sabido este Valor, teremos que calcular o Valor do obxecto(s) que nos interesa. Se son iguais ou se o noso obxecto(s) é máis Valioso poderemos acceder á transacción.

Exemplo: Temos a Amútric o Tourishome, que chega ao castro de Beiramar cun porco nos ombreiros. Amútric precisa unha armadura nova, xa que a súa se perdeu durante as súas aventuras. Vai onda o peleteiro e dille que lle cambia o porco por unha armadura.

O Contacontos (en segredo) establece que a armadura terá un tamaño Grande (7) e unha Importancia de Necesario (x6). Isto dálle un Valor de 42.

O porco é Mediano (5) e o peleteiro dálle unha Importancia de Útil (x5). De todos os xeitos, Amútric sospeita e pide unha tirada de Atención, que supera. Dáse conta de que o castro está pasando fame, e que a Importancia aquí pode ser maior. O Contacontos pídelles unha tirada de Comerciar, que supera, e descobre que neste castro a súa importancia sería de Moi Valioso (x8), para un Valor de 40.

Neste caso poden pasar tres cousas: que o Contacontos decida que si hai troco (porque a diferenza é moi pouquiña), que non hai troco ou que permita «relevar». O xeito de relevar é sinxelo: Tiradas Enfrontadas de Comerciar. A diferenza entre Valores será un bono para quen beneficie (no caso de enriba, para o peleteiro). Digamos que Amútric ten +2 en Comerciar, tira 2d6, e saca un 11, para un total de 13. O Peleteiro ten +3 en Comerciar, ademais de +2 de Bono pola diferenza entre 40 e 42; logo súmalle 2d6 (saca un 5) e obtén un total de 10. Gaña Amútric, que lle insiste ao homiño que o porco está criado de landras, e hai troco sen problemas.

Se perdese Amútric, non habería troco se o comerciante non quere.

Usade o senso común para as transaccións e, sobre todo, tende sempre en conta aquilo de «Un cabalo! Un cabalo! O meu reino por un cabalo!».

MOEDAS DE USO COTIÁN DA GAEL-LEACH. Existen diferente moedas na Gael-leach. Destacaremos as máis frecuentes, que son:

• **FACHOS:** Os fachos de Breogantia son a moeda de uso máis espallado. Úsanas mesmo os helenos e os toisona. Teñen forma redonda cunha lapa de lume nunha das súas caras. Son de ouro e teñen o valor engadido de seren feitas polo Breogán. Para cousas que teñen un valor menor a un facho, o cotián é partir a moeda en anacos (media moeda, cuarto de moeda...) ou usar moedas menores como cambio.

• **OBOLLOS:** É a moeda dos helenos. Está feita en prata e ten por símbolo un moucho. O seu valor alén das fronteiras de Atlantia baséase no seu material, non no que representa como moeda. En xeral os Guéghel danlle o valor de 1 roscón.

• **ROSCÓNS:** Os roscóns son as moedas usadas polos lugóns e os seus veciños. Teñen forma circular, como aros dun polgar de diámetro; están feitos de prata. Úsanse acotío como unidade menor do facho, e 10 roscóns de prata equivalen a 1 facho.

Aóitanse levar en bastóns ou en varas flexíbeis de vimbio, ou en colgantes nas orellas ou no pescozo, e en torques.

• **CABEZAS DE MACHADO:** As cabezas de machado son un tipo moi primitivo de moeda, o primeiro usado na Gael-leach. Disque foron os Saefes, ou un pobo anterior, os primeiros en usar armas como moeda de cambio. Os Guéghel usaron os machados por seren útiles tanto na guerra como na paz. Quedaron desfasados ao se imporen os fachos (máis lixeiros e cómodos) e outras moedas. Aínda así, podemos atopalas acotío en zonas pouco civilizadas ou mesmo soterradas en mámoas perdidas. Están feitas de bronce e pesan un croio. Dado o seu tamaño e peso, equivalen a 1 facho.

USO COTIÁN DO MERCADO: A pequena escala, para cousas de uso diario, os gael-leanos usan pechellos de animais ou moedas. É dicir, se pedimos unha cervexa nunha baiuca non se espera que comecemos a facer trocos e releos co pobre do dono. Para estas cousas están as moedas. Todo o que non teñamos nas listas de Equipo seguintes é equipo que está fóra do mercado. Para conseguilo deberase trocar co artesán que o constrúe, directamente, ou co seu posuidor.

CÓDIGO

AP: arma pequena

AM: arma mediana

AG: arma grande

AM2: arma de man e media

FH: facho

rc: roscón

ob: óbolo

cdm: cabeza de machado

Valor: 1 fh = 10 rc; 1 fh = 10 ob; 1 fh = 1 cdm

*: Implica Equipo moi difícil de obter no mercado, por non dicir imposíbel. Falamos de material exclusivo dunha caste, ou persoal (feito á medida).

Armas Corpo a Corpo			
Equipo	Descrición	Especial	Valor
Navalla	AP	Cabe no peto	3 fh
Coitelo	AP	Uso doméstico	2 fh
Daga	AP		6 fh
Látego	AP		15 fh
Vara de Vimbio	AP		–
Cestos	Pelexa	+1 a Dano en Pelexa	10 fh
Espada Curta	AM		30 fh
Espada de Antenas	AM		45 fh
Espada Ancha	AM		30 fh
Falcata	AM		50 fh
Machado de Leñador	AM		25 fh
Pico de Batalla	AM	Utilizado polos Mouros	30 fh
Maza	AM		40 fh
Maza con Bóla e Cadea	AM		50 fh
Clava	AM	Pau reforzado con pinchos	20 fh
Porra	AM		5 fh
Martelo de Guerra	AM2	Utilizado polos Mouros	10 fh
Espada Helena	AM	Máis ancha no remate	500 ob
Espadón de Antenas	AG		75 fh
Machado de Batalla	AG		65 fh
Lanza Atlante (Pica)	AG	Máis longa	650 ob
Lanza	AM2		40 fh
Espada das Neves	AM2	Espada bastarda	60 fh
Porra Cerimonial Tourishome	AG	Só utilizada polos Tourishomes	*
Gran Martelo Piornal	AG	Só utilizada polos Piornais	*

Armas a Distancia			
Equipo	Descrición	Especial	Valor
Coitelo Equilibrado	n/a		4 fh
Zarabatana (Tuto)	n/a	Moi pouco común	8 fh
Arco Curto	n/a		15 fh
Arco Composto	n/a		30 fh
Arco Longo	n/a		45 fh
Machado Equilibrado	n/a		30 fh
Tirafondas	n/a		5 fh

Xavelina	n/a		15 fh
Estornela de Batalla	n/a	Moi pouco común	350 fh

Proteccións

Equipo	Valor
--------	-------

Escudos de Madeira

Rodela	3 fh
Pequeno	8 fh
Mediano	20 fh
Grande	35 fh

Escudos de Bronce

Rodela	10 fh
Pequeno	25 fh
Mediano	40 fh
Grande	65 fh

Escudos de Ferro

Rodela	30 fh
Pequeno	45 fh
Mediano	90 fh
Grande	150 fh

Armaduras de Coiro

Moi Lixeira	10 fh
Lixeira	20 fh
Media	35 fh
Pesada	50 fh
Moi Pesada	75 fh

Armaduras de Bronce

Moi Lixeira	25 fh
Lixeira	60 fh
Media	100 fh
Pesada	195 fh
Moi Pesada	*

Armaduras de Ferro

Moi Lixeira	70 fh
Lixeira	120 fh
Media	*
Pesada	*
Moi Pesada	*

Accesorios de Aventureiro

Equipo	Descrición	Especial	Valor
Aceite para lámpadas	¼ xerra	Equivale a 1 carga	3 rc
Alxaba	Caben 20 frechas	-1 a Iniciativa se non se ten	10 fh
Bandoleira	Para levar cruzada	Para levar obxectos	15 fh
Candea	De cera de abella	Alumea 3 varas	3 rc
Corda	De 15 varas	Soporta até Corpo 20	4 fh
Dardos	Munición	Para zarabatana	3 rc

Frechas	Munición	Para os arcos	1 fh/un.
---------	----------	---------------	----------

Isca e Pedras de Lume	Para acender lume	Tarda un pouquiño	2 fh
-----------------------	-------------------	-------------------	------

Lámpada de Aceite	Lixeira e portátil	Dura ao redor de 2 horas	20 fh
-------------------	--------------------	--------------------------	-------

Lona	Para cubrir cousas ou como tenda	Acubillo para 2 persoas	10 fh
------	----------------------------------	-------------------------	-------

Macuto	Para levar nas costas	Para cargar con cousas	25 fh
--------	-----------------------	------------------------	-------

Manta/Cobertor	Para durmir quente	Cobre do frío	30 fh
----------------	--------------------	---------------	-------

Material de Escritura	Pluma, tinta e peles		25 fh
-----------------------	----------------------	--	-------

Odre	Para 1 xerra de líquido		4 fh
------	-------------------------	--	------

Tea	Paus listos para arder	Alumea 15 varas	3 fh
-----	------------------------	-----------------	------

Equipo	Descrición	Especial	Valor
--------	------------	----------	-------

Roupa Interior (Camisa, Pantalón, Saia, Sandalias...), por peza

Normal			5 fh
--------	--	--	------

Boa		Resistente	15 fh
-----	--	------------	-------

Superior		Protexe do clima	40 fh
----------	--	------------------	-------

De Nobre		Moi elegante	100 fh
----------	--	--------------	--------

Roupa Exterior (Capa, Túnica, Abrigo, Botas de Viaxe, Luvas, Sombreiro...), por peza

Normal			10 fh
--------	--	--	-------

Boa		Resistente	30 fh
-----	--	------------	-------

Superior		Protexe do clima	60 fh
----------	--	------------------	-------

De Nobre		Moi elegante	200 fh
----------	--	--------------	--------

Equipo	Descrición	Especial	Valor
--------	------------	----------	-------

Comida en baiucas e racións de viaxe

Comida Escasa	Pan e algo frío		2-3 fh
---------------	-----------------	--	--------

Comida Normal	1 prato quente e pan		8 fh
---------------	----------------------	--	------

Comida Abundante	2 pratos, pan e algún doce		15 fh
------------------	----------------------------	--	-------

Comida de Nobre	Manxares		45 fh
-----------------	----------	--	-------

Racións Malas	Pan pobre, queixo e pouco máis	Dura 1d6 + 2 días	15 fh
---------------	--------------------------------	-------------------	-------

Racións Boas	Pan de boroa, queixo, chourizo, froita...	Dura 1d6 + 5 días	30 fh
--------------	---	-------------------	-------

Lecer e aloxamento en baiucas e pousadas

Aloxamento Malo	Alpendre		0-5 fh
-----------------	----------	--	--------

Aloxamento Normal	Sala común		10 fh
-------------------	------------	--	-------

Aloxamento Bo	Cuarto individual		18 fh
Aloxamento de Nobre	Cuarto e servizo exclusivo		60 fh
Xerra de Viño	1 xerra (medida)	0 prezo depende da calidade	1-4 fh
Xerra de Hidromel	1 xerra (medida)	0 prezo depende da calidade	2-5 fh
Xerra de Cervexa	1 xerra (medida)	0 prezo depende da calidade	3 rc-2 fh
Unha tapa/ración de algo	Para petiscar e enganar a fame	0 prezo depende da calidade	0-5 fh

Silva de Goibniu	Emplasto	As armas e armaduras de metal recuperan 1d3 puntos de Resistencia.	20 fh
Acivro de Lugh	Infusión, inxestión, aplicación...	Recupérase tanta Saúde e Vontade como Renome de quen o use	*

Herbas e Froitos Especiais

Nome	Xeito de uso	Efectos	Valor/Dose
Alecrín Vermello	Infusión	+1d6 de Saúde Positiva	5 fh
Raíz de Carballo Negro	Roer nelas	+1d6 de Saúde	50 fh
Espiñas de Toxo Arnal	Comer o po da espiña	-1d6 de Saúde	30 fh
Arume Branco	Comer a follas	+1d6 de Vontade	50 fh
Amorodo do Sur	Comer o froito	Salto físico ao Sidh	*
Dente de Dragón	Roer as follas	Dobra o Corpo a efectos de Protección	*
Pé do Camiño (ou Herba do Camiñante)	Chuchar o xineceo	Engade +1 ás Tiradas de Viaxar	0-5 fh
Sangue de Dagda	Beber o zume do froito	Devolve a Vida. Os Resucitados non poden falar en 24 horas	*
Fiúncho	Comer as flores	Engade +3 ás Tiradas contra Medo	10 fh
Fento Macho	Untar a seiva nas armas	As Feridas non curan se non se usa o antídoto	20 fh
Fento Femia	Untar as feridas cun emplasto	Permite curar as Feridas recibidas por armas con fento macho	30 fh
Fento do Sidh	Calquera contacto directo	Tirada de Corpo, Dificultade 15. Se falla, queda durmido e perde 1 punto de Saúde diario	*
Noces de Nogueira Amarela	Infusión co po da noz	Permiten soñar e ter resposta sobre un tema específico	*

LISTAXES DE EQUIPO BÁSICO POR RAZA E PROFESIÓN

Estas táboas serven como referencia rápida para complementar a Creación do Protagonista. Por un lado tendes o Equipo Básico por Profesión, que, digamos, é o conxunto de obxectos que o protagonista foi xuntando ao longo do tempo. Nin que dicir ten que isto é só algo orientativo, nunca obrigatorio, e que o Contacontos ten sempre a derradeira palabra. Como nota aclaratoria diremos que, canto á calidade ou material de que están feitos estes obxectos, o nivel citado é o nivel máximo permitido. Con isto referímonos a que, se eu son un Guerreiro, teño dereito a unha armadura media de bronce; pero sempre podería escoller (sen custo) unha de menor categoría, é dicir, lixeira e moi lixeira de bronce, e calquera de coiro. Do mesmo xeito ocorre coas provisións, as armas, a roupa...

Profesións	Equipo Básico
Guerreiro	Roupa Normal e distintivos de clan. Armadura media de bronce. Unha arma principal de bronce. Unha arma secundaria de bronce. Un escudo mediano de madeira. Unha capa raída e moi usada. Unha manta. Racións Boas. Un odre de viño/auga. Pedra de Afiar. Unha corda de 15 varas. 2d6 * Mente fachos
Nobre	Roupa Nobre e distintivos de clan e de estatus. Armadura media de bronce de elegante factura. Unha arma principal de bronce. Un escudo mediano de bronce. Racións Boas. Un bonito odre de viño/auga. Unha corda de 15 varas. Capa bonita e nova. Unha manta. Un cabalo lixeiro (ou mula) con sela e arreos. Unha bonita casa algures con algún traballador ou criado á súa conta. 5d6 * Mente fachos
Artesán	Roupa Normal e distintivos de clan. Unha arma de bronce. Racións Boas. Un odre de viño/auga. Útiles e ferramentas de traballo. Traballos xa feitos para vender por valor de 2d6 * Mente fachos e 1d6 * Mente fachos. Unha corda de 15 varas. Capa gastada. Unha manta
Pillabán	Roupa Normal. Unha arma principal de bronce. Unha capa algo gastada. Útiles de traballo (ganzúas, pasamontañas ou embozo e pauferro...). Unha manta. Racións Boas. Un odre de viño/auga. Dúas cordas de 15 varas. 2d6 * Mente fachos
Cazador	Roupa Superior e distintivos de clan. Armadura lixeira de coiro. Unha arma principal (usada para a caza). Unha arma secundaria (de defensa). Unha capa abrigosa aínda que moi usada. Un par de mantas. 2 Racións Boas. Un odre grande (ou dous odres) de viño/auga. Pedra de Afiar. Un par de trampas pequenas. Unha corda de 15 varas. Algunhas peles ou carne. 1d6 * Mente fachos
Home do Clan	Roupa Normal e distintivos de clan. Armadura lixeira de bronce. Unha arma principal. Unha arma secundaria. Un escudo mediano. Unha capa nova e outra moi usada. Unha manta. Racións Boas. Un odre de viño/auga. Pedra de Afiar. Unha corda de 15 varas. 3 teas. 2d6 * Mente fachos.
Bardo	Roupa Nobre (fermosa e colorida) e (se os quere) distintivos de clan. Armadura Moi lixeira. Unha arma principal. Unha capa elegante, aínda que algo usada. Un Instrumento musical principal e (se o desexar) outro instrumento musical. Se sabe ler e escribir, un libro con cancións ou poesías, útiles de escritura e un libro en branco. Unha manta. Racións Malas. Un odre de viño/auga. Pedra de Afiar. Unha corda de 15 varas. 2d6 * Mente fachos

Profesións	Equipo Básico
Home das Fragas	Roupa Superior e distintivos de clan. Armadura moi lixeira de coiro. Unha arma principal de bronce. Unha arma secundaria de bronce. Unha capa abrigosa e escura, aínda que bastante usada. Un par de mantas. 2 Racións Boas. Un odre grande (ou dous odres) de viño/auga. Pedra de Afiar. Unha corda de 15 varas. Algunhas peles ou carne de 1d6 fachos de valor. 2d6 * Mente fachos
Cazador do Sidhe	Roupa Normal e distintivos de clan e estatus. Armadura media de bronce. Unha arma principal de ferro. Unha arma secundaria de bronce. Un escudo mediano de bronce. Unha capa raída e moi vella. Unha manta. Racións Boas. Un odre de viño/auga. Pedra de Afiar. Unha corda de 15 varas. Un par de teas. 3d6 * Mente fachos
Fión	Roupa Boa e distintivos de clan e estatus. Armadura Pesada de bronce. Unha arma principal de bronce. Dúas armas secundarias de bronce. Un escudo Grande de bronce. Unha capa nova, aínda que con algo de uso. Unha manta. Racións Malas. Un odre de viño/auga. Pedra de Afiar. Unha corda de 15 varas. Un cabalo de guerra, sela e arreos. Soldo de 1d6 * Mente fachos cada Ano Lunar
Aimirguín	Roupa Normal e (se os quere ou precisa) distintivos de clan ou estatus. Un báculo. Un coitelo ou navalla de bronce. Unha capa raída e moi usada. 1d6 doses de Herbas de diferentes usos (á discreción do Contacontos). Unha manta. Racións Boas. Un odre de viño/auga. Pedra de Afiar. Unha corda de 15 varas. Reclamos para animais. Un animal da súa confianza (só á discreción do Contacontos). 2d6 * Mente fachos
Soldado de Cabalaría	Roupa Normal e distintivos de clan. Armadura media de bronce. Unha arma principal de bronce. Unha arma secundaria de bronce. Un escudo mediano de bronce. Unha capa raída e moi usada. Unha manta. Racións para el e para o seu cabalo (Boas). Un odre de viño/auga. Pedra de Afiar. Unha corda de 15 varas. Un cabalo de guerra. Sela de montar e arreos. 2d6 * Mente fachos
Incursor	Roupa común e distintivos de clan. Unha arma principal de bronce. Unha arma secundaria de madeira. Un escudo Grande de bronce. Unha capa raída e moi usada. Unha manta vella con buratos. Racións Boas. Un odre de viño/auga. Pedra de Afiar. Unha corda de 15 varas. Un saco. O acocho da súa banda onde gardar as poucas cousas de valor que ten. 1d6 * Mente fachos
Mariñeiro	Roupa Superior e distintivos de clan. Unha arma principal de bronce. Unha capa gastada. Unha manta. Racións Boas. Peixe/marisco para 2d6 días. Dous odres de viño/auga. Pedra de Afiar. Tres cordas de 15 varas. Útiles de pesca e redes. Unha dorna/barco pequeno (só á discreción do Contacontos). 2d6 * Mente fachos
Montañés	Roupa Boa e distintivos de clan. Armadura pesada de coiro. Unha arma principal de bronce. Un escudo mediano de bronce. Unha capa vella e gastada. Unha manta. Racións Boas. Un odre de viño/auga. Pedra de Afiar. Unha corda de 15 varas. Unha tenda de campaña (feita cun pau e un coiro). 2 teas e algo de leña seca. 2d6 * Mente fachos
Feiticeiro	Roupa Nobre e (se os desexa) distintivos de clan. Un bastón ou báculo. Unha arma defensiva pequena de bronce. Unha capa boa e bonita, aínda que algo usada. Unha manta. Racións Boas. Un odre de viño/auga. 3 frascos para Apócemas. Útiles de escritura. 2 lébor (libros de maxia). Varios papeis. Unhas lentes se as precisar. Unha corda de 15 varas. 4d6 * Mente fachos



Profesións	Equipo Básico
Asasino	Roupa Normal de cor escura e (se os quere ou precisa) distintivos de clan, gremio ou estatus. Unhas botas ben engraxadas. Unha arma principal de bronce. Unha arma secundaria de bronce. Unha capa escura. Cortiza para queimar e ennegrecer a cara e as armas. Un pasamontañas ou embozo. Unha manta. Racións Boas. Un odre de viño/auga. Pedra de Afiar. Unha corda de 15 varas. Un frasquiño cun veneno e antídoto. 3d6 * Mente fachos
Sacerdote	Roupa Boa e distintivos de clan, estatus e relixión. Un bastón ou báculo (se o precisar). Unha arma defensiva de bronce. Unha boa capa algo gastada. Símbolos da súa relixión para os ritos. Unha manta. Racións Boas. Un odre de viño/auga. 3d6 * Mente fachos
Osián	Roupa Normal feita con vexetais e pellos e distintivos de relixión. Unha arma de madeira. Armadura media de coiro. Símbolos da súa relixión para os ritos. Unha manta. Racións Boas. Un odre de viño/auga. Unha corda de 15 varas. Lona para acubillo. Materiais varios por valor de 1d6 * Mente fachos. 1d6 doses de Herbas á discreción do Contacontos

Raza	Equipo
Loio	Roupaxes moi resistentes e discretas feitas con follas de plantas. Serven como unha armadura Lixeira ou Moi Lixeira. Racións para 2d6 días. Arco das Fragas con 30 frechas. Arma secundaria. Saquete con sementes máxicas. ¹ Carapucha verde escura. Equipo por profesión
Mouro	Roupaxes de boa factura. Arma segundo profesión. Armadura (se a houber) sempre 1 grao superior á de profesión. Racións para 2d6 días. Chaqueta e Carapucha de vivas cores. Lanterna de Ouricalco. ² Algunha que outra pebida de mineral ou po de ouro por valor de 2d6 fachos. Poden ter un carro (de carga) pequeno ou ben un poni (a discreción do Contacontos). Equipo por profesión
Mariño	Roupaxes feitas de algas e plantas mariñas. Armadura Moi Lixeira de Algas e Escudo Mediano de Cuncha. ³ Dúas armas da súa elección. Caracois-moeda mariños (cada un vale 1 roscón). Buguinas a modo de bolsas. Racións de peixe e carne para 2d6 días. Corno-buguina de pesca. Equipo por profesión
Fomori Ceibe	Faldriña curta. Algún brazaletes e xoia de pouco valor. 1d6 tatuaxes douradas. Dúas falcas como arma de Corpo a Corpo ou 2 triskeis Fomori como arma de Corpo a Corpo e a Distancia ou 1 de cada. Racións para 2d6 días. Abrigo longo con carapucha, que lle cobre todo o corpo. Equipo por profesión
Fir Bolg	Arco rúnico Fir Bolg e Daga ou Coitelo. Báculo de camiñante. Túnica de la de boa calidade. Botas con cintas de cores, indicativas da súa familia. Roupa abrigosa. Mochila con capacidade para 35 croios. Saquiño coa súa alma. Amigo animal (á discreción do Contacontos). Equipo por profesión
Tourishome	Porra Cerimonial Tourishome. ⁴ Mochila con capacidade para 65 croios. Cintas, brazaletes e plumas representativas de estatus, oficio e clan. Dúas botellas pequenas con licores feitos no seu asentamento. Equipo por profesión
Piornal	Roupas bastas e de la. Gran Martelo Piornal. Equipo de ferreiro (pequena engra e ferramentas). Equipo por profesión

Raza	Equipo
Trasno	Equipo por profesión. Normalmente todo de mala calidade e medio roto, produto dos seus roubos e incursións

NOTA: Os Lobishomes e os Carentos conseguen o equipo de profesión, soamente, como calquera Guéghal.

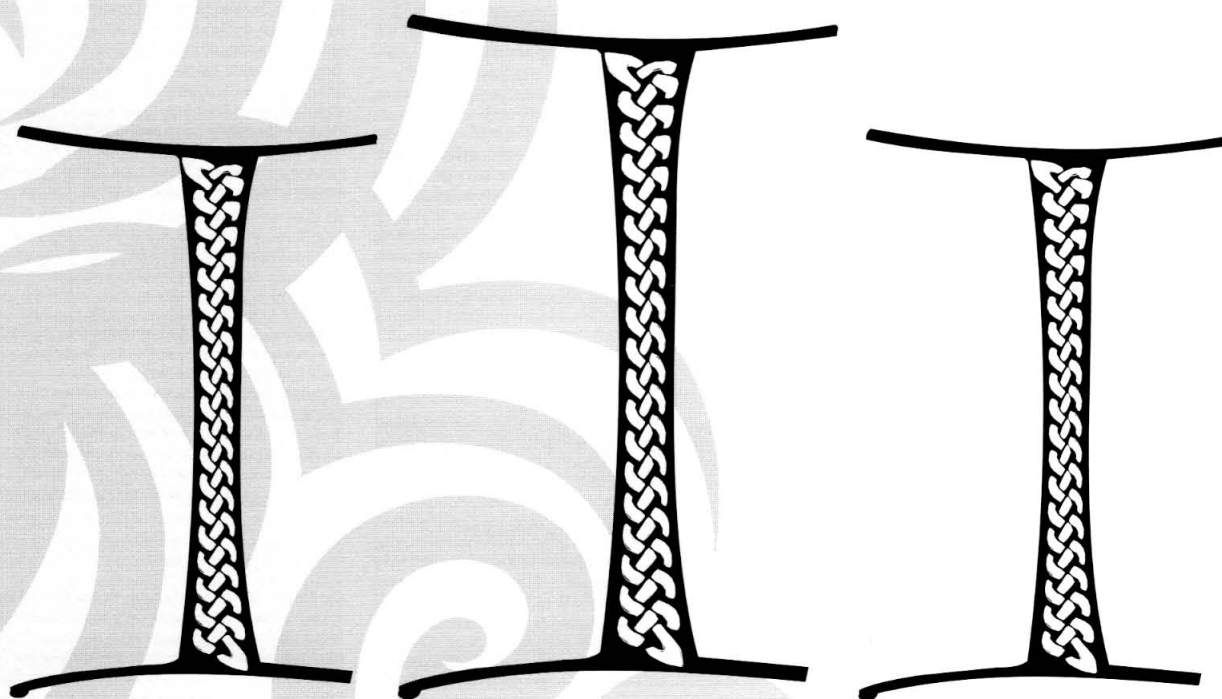
1 Saquete de Sementes Máxicas (Loios): neste saquete atópanse 2d6 mancheas de sementes de crecemento moi rápido, que fan crecer silvas e toxos, e son utilizadas polos Loios para se agacharen de olladas non desexadas. Cando se tiran diante aparece de súpeto un «muro» de herbas variadas de Corpo 10, que dá acubillo e protección e oculta os que asexen tras del.

2 Lanterna de Ouricalco (Mouros): é esta unha lanterna que pode parecer máxica a ollos de xentes alleas á cultura deste pobo. En realidade, trátase dun cilindro de cristal de rocha recheo duns pos de diferentes cores. Cando o Mouro o axita dun modo especial, os pos vólvense incandescentes e alumean dun xeito similar ao que pode ser unha tea, agás pola vantaxe de que non bota fume. Non se gasta, que se saiba.

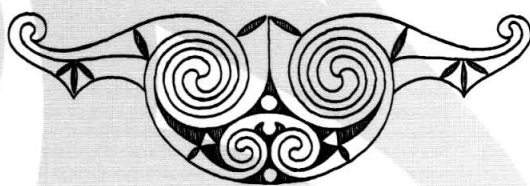
3 A Armadura de Algas e o escudo de Cuncha dos Mariños equivalen a efectos de xogo a Ferro. Cómpre sinalar que fóra da auga tan só equivalen a coiro e madeira, respectivamente.

4 Porra Cerimonial Tourishome (Tourishomes): esta xigantesca porra feita de cerne de carballo relata nos gravados da súa superficie a vida do Tourishome, ademais de certos datos de interese sobre os seus antepasados tribais. Hai dous tipos de porras cerimoniais: unhas grandes (de 2,5 a 3 varas), que son as de combate, e outras máis pequenas, de tamaño similar a cetros ou porras. Cada Tourishome, cando sae do seu castro, leva unha porra cerimonial (sexa grande ou pequena), que amosa noutros castros Tourishomes para dar fe de que son quen din ser.





APÉNDICES



UN AGALLO DEMASIADO LONGO OU COMO FACER UNHA PARTICIDA DUNHA IDEA SINXELA

Nesta sección explicáremos como desenvolver novos Contos no fantástico universo de Gáidil. Estes Contos van precisar que o Contacontos lles dea as súas pinceladas persoais, o seu «toque», para facelos seus. E xa sabedes, se algo non acaba de «enchervos o ollo», cambiádeo, que para iso este é o voso mundo!!!

Uns Protagonistas pódense ver mergullados nunha serie de **Contos**, que darán lugar a unha **Lenda**. Avisámosvos de que pode ser moi divertido xogar Contos soltos, pero ter un Personaxe que xa pasou por varios Contos e Lendas, mellorando e evolucionando, pode ser unha experiencia *rolística* moi enriquecedora e divertida.

Un bo Conto consta de catro partes principais: **Idea**, **Presentación**, **Nó** e **Desenlace**.

Idea: con ela comeza todo. Trátase dun pequeno resumo (dúas ou tres frases) con que compilamos todo o que agardamos que ocorra no Conto.

Presentación: nela expónsenos a trama do Conto. Cun par de frases do estilo «Hai unha Coca que esixe tributo ao castro dos Sargazos», ou «Os Mouros que comercian co noso castro hai tempo que non veñen; pasaríalles algo?» é dabondo, pero podes ampliar a información tanto como queiras.

Nó: desenvolvemento da historia. Qué é o que ocorre e cómo reacciona o contorno ante as decisións dos Protagonistas. No caso do Conto da Coca, os veciños poden reaccionar positivamente («Venñen a axudarnos!») ou negativamente («Meterannos en problemas!») ou de ambos os dous xeitos. No caso do Conto dos Mouros, poderíamos falar das dificultades da viaxe até o fogar dos Mouros ou de como atoparon ese fogar unha vez que chegaron (destruído, sitiado por Sidhe, cos Mouros escravizados...).

Desenlace: como remata a historia, dependendo do que os Protagonistas e os Secundarios fixeron nela. Esta é «a hora da verdade», das «loitas finais» ou das «fuxidas polos pelos»... No caso da Coca, podemos intuír que os Protagonistas loitaron e saíron ben parados, co que conseguiron o tesouro do monstro. No caso dos Mouros, talvez lograron libéralos loitando contra os Sidhe malvados, e conseguiron así a gratitude eterna dos Mouros. Ímolo ver máis abaixo cun exemplo.

UN AGALLO DEMASIADO LONGO

Idea

Os Protagonistas aceptan levar un obxecto a un castro veciño. O castro queda a varios días de camiño, mais, se seguimos unha rota a través dunha fraga/montes/covas, chegaremos antes.

Presentación

O druída/xefe do castro en que residen os Protagonistas dálles unha misión: deben levar unha pequena caixa (pesa arredor dun croio) ao veciño castro de Cachoupo, alén da fraga dos Ali-cernes. Esta caixa é un misterio e está pechada maxicamente. O Cachoupo queda a varios días de camiño seguindo a rota de comercio; pero hai unha rota máis rápida a través da fraga. A caixa debe chegar ao Cachoupo, pois alí hai un feiticeiro que pode dar resposta ao misterio dela.

Nó

No castro pódense enterar de que a caixa pertencía a un viaxeiro que apareceu morto á entrada deste castro. Este estraño tiña pinta de ser doutra caste, e tiña aspecto de estar fuxindo de algo. A primeira decisión é o camiño que van seguir: o comercial ou o atallo. Se seguen a rota comercial chegarán con pouco problema ao Cachoupo.

Se seguen o atallo pola fraga chegarán na metade de tempo, pero terán dous importantes encontros.

Unha das noites que estean acampados serán atacados por un famento Troll dos montes. O Troll será duro de roer, e cando as cousas se poñan feas aparecerán tres guerreiros de ollos estraños, que axudarán o grupo.

Unha vez vencido o Troll, este novo grupo presentarase como Érnedur e os seus compañeiros. Comprobarán que hai un cuarto compañeiro, que aparenta ferido ou enfermo a simple vista. Este grupo resulta ser Fir Bolg, e o compañeiro enfermo está así porque lle roubaron a bolsa coa alma..., bolsa coa alma que está na caixa que levan os Protagonistas.

Desenlace

Hai moitos desenlaces para este pequeno Conto. Se chegan a Cachoupo, o feiticeiro da vila diralles o que contén a caixa a cambio de fachos ou de favores. O grupo de Érnedur sabe que feriu o ladrón da bolsa (que foi morrer onda o castro dos Protagonistas) e que debe andar preto, pero o tempo esgotáseles.

Se entregan a caixa terán a eterna amizade dos Fir Bolg, pero se estes descubren que teñen a caixa e non a queren devolver terán uns inimigos tremendos.

TROLL DOS MONTES:

Corpo: 7	Dados de Loita: 4	Garras +4; Dano: 1d6 + Corpo Póla Enorme +4; Dano 2d6 + 1 + Corpo
Mente: 1	Dados de Arcano: 1	Asexar/Chear posíbel cea: +3; Safar +1
Espírito: 2	Saúde: 9 Vontade: 3	Armadura: Defensa +1 Protección +3 (pel grossa coriácea) Total: 9

Pois ben, xa vedes como cunha liña de argumento tan sinxelo podemos atopar horas de diversión...

IDEAS PARA CONTOS

A VINGANZA

Moitos anos pasaron desde a morte de Hengey, táin do pobo dos Tamarcos. Moitos din que foi seu irmán Nodon quen o mandou acotellar, a el e a toda a súa familia. Desde aquel día (case unha vida de home), a tribo do Carballo Seco medrou moito, aínda que a xente alí non é feliz. Nodon, hoxe vello e cansado, goberna toda a zona en relativa calma, malia que seu fillo, Mecros, ten demostrado ser moito peor do que puidese ser o seu pai. E el será o próximo táin. Iso, claro, se non aparece o herdeiro de Hengey a reclamar o que é seu!

BENVIDOS, IRMÁNS DO NORTE

Uns homes de armas do Breixo acaban de salvar un parente próximo do Rei. Uns Urcos tiñano rodeado, a el e ao seu séquito, nun val escuro e apartado. A providencia quixo que estes homes pasasen por alí e puidesen rescatalos. Agora, eles explican que é o que fan tan afastados da súa terra: buscan guerreiros capaces que os axuden a defender a súa cidade dun inimigo descoñecido.

A GALIÑA DOS PITIÑOS DE OURO

Cibrán, un rapaz da aldea, vén de visitar os seus avós nun lugar a un día de camiño do asentamento. No camiño de volta, atopou un pito dourado perdido no monte. Colleuno e, ao chegar á casa, o druída da aldea advertiuno de que o devolvase a onde o atopara, porque se non ía meter en problemas a toda a xente do asentamento. Dixo tamén que a galiña e os pitíños eran fadas encantadas, e que, se cadra, a galiña había volver polo que é seu, e quizás... cunha forma máis terrible!

A ESPADA DO TÁIN

Parece que alguén da aldea roubou a espada do Táin. Unha espada «feita de ferro e ouro, con poderes especiais e gran valor», segundo dixo o malencarado propietario. Un dos rapaces mellor considerados do pobo, aínda que dunha familia que rivalizou no pasado coa do Táin, Alberte, desapareceu a mesma noite que ocorreu o roubo. O Táin está xuntando exploradores e guerreiros, para ir tras o rapaz e a súa espada, xa que coida que vai nas Illas Sicaeas a vendela aos piratas. Pois ben, o que ocorreu en realidade foi que eses famosos piratas raptaron a irmá do Alberte e obrigárono a roubar a espada do Táin (que seica é especial por algo), se non quería que a matasen. Quizás os personaxes poidan chegar xunto de Alberte antes de que entregue a espada de antenas, ou axudado a librase dos piratas (que, unha vez teñan a espada, seguro que os matan a todos). A saber.

O ATAQUE DA NOITE

Namentres os personaxes se atopan en Breogantia, chegan uns emisarios do Castro do Outeiro Ventoso (ou calquera outro nome), para pedir axuda, xa que os están atacando. Os homes do rei parten dacadalo cara aló e os personaxes son ben recibidos, xa que non hai moitos homes expertos, ademais da garda, claro. O que ven alí é o máis salvaxe que viron na vida. Todos mortos, cos corpos desartellados, as casas queimadas e os muros tirados abaixo. Hai algún cadáver de Lonbagaíir por alí, aínda que, polo que se sabe, os Lonbagaíir non actúan deste xeito.

A BICHA

Coa chegada do solsticio de verán, na aldea de Castroalegre (unha pequena poboación de cento vinte habitantes) xorde do mar un monstro de tres cabezas, que ataca as redes e as embarcacións e xa tirou abaixo dúas casas da aldea. Despois de comer todo o peixe que atopaba (e en dúas ocasións os mariñeiros tamén), volvía cara ao mar e non se sabía dela até o ano seguinte. Pero agora apareceu xa tres ou catro días antes, e falou pedindo papir unha moza virxe que xa fose adulta. A única que se cumpre esas condicións é a filla do xefe, que está de aprendiz cun vello ermitán, preto da aldea. Os habitantes tentaron atacar a bicha (foron os dez guerreiros que alí hai), pero a bicha matou tres e feriu os demais, que tiveron que escapar para salvar a vida. O destino leva os pasos dos personaxes até Castroalegre. Como rematará?

A PANGASMA

Todos pensaban na aldea que Zrrolon e a súa muller morreran atacados por Urcos a derradeira noite de Samáin. Acostumados como estamos a estas cousas, non nos pareceu estraño. Pero desde hai tres noites aparece no outeiro do leste a pantasma de Zrrolon sinalando cara á fraga de Mourente. Até agora, ningún home nin muller se atreveu a ir falar con ela, mais isto non pode seguir así. O gando non dá leite, e mesmo as leiras non medran por medo á pantasma. Segundo Branús, o aimirguin da aldea, hai que facer o que pida. Pero... na fraga de Mourente non vive ningún, descontando a Turlon, o irmán de Zrrolon.

O CARRO DE BOIS

A Tured roubáronlle esta noite o carro de diante da casa e nin se decatou. Agora vai buscando alguén que lle bote unha man para encontralo, xa que ten medo de seguilo e que ao atopar os ladróns a collan con el. Os Aventureiros pódono axudar, e tras unha xornada de camiño, as pegadas do carro métese nunha cova que non coñecía da cal sae o río que vai dar á aldea. Alí, unha Xana sairá da auga pedindo perdón polo roubo do carro, explicando que só é un método para chamar a atención. O que ela necesita é que falen con Val, un home que vive en Lug, que a ten cativada do seu amor; doutra forma, hase volver malvada, e non quere. Píde por favor que o chamen... e daralles tesouros e cartos sen fin. Ao chegar a Lug (cidade populosa onde as haxa), o tal Val é coñecido como «o Amante» en todos os prostibulos da cidade. Ademais está casado coa filla dun Táin dos Tamarcos. Como rematará esta historia?

O HOMIÑO DO BOSQUE DA CASA DA AVOA

«Achégase o tempo do patrón, e vai haber que ir xantar á casa da avoa Dralmin, nai do noso pai. Imos ir toda a xente do noso clan, os Meic Eured, e mesmo algúns veciños doutros clans. Ademais vai vir un amigo que ten a nosa avoa, un homiño pequeno que

vive no bosque preto da casa dela, que moitas veces lle trae coellos e carne de zabari; un homiño co cal ten feito boa amizade.» O caso é que, durante a comida, o homiño, encarrapuchado a unha beira da mesa, non fala nada, nin coa avoa nin con ningún, até que, ao rematar de comer, a avoa pide un pouco de silencio, entre cancións e brindes, para que fale Vlanfil (pois este é o nome do homiño), que quere pedirle algo a todos os homes do clan. Cando quita a carrapucha, todos fican abraiaados ao ver as faccións do homiño. É un Loio dos bosques! Despois de agradecer a todos a escoita, e a succulenta comida á avoa Dralmin, comeza a falar. Di que vive nun bosque preto do lugar de Adobriga, onde nos atopamos, e que el tamén tiña unha gran familia como a nosa. Pero que desde hai uns poucos anos, unha vella ruína no Lago Verde (que queda no límite leste do bosque), volve estar habitada por un vello e escuro druída, que, segundo el mesmo ten visto, ten tratos con Fomoríans e Urcos. Pois ben, a súa familia foi desaparecendo pouco a pouco e xa non lle quedan máis ca dous fillos, a súa muller e unha filla, e os dous fillos –os únicos varóns– faltan desde hai dúas noites. Foi preguntur á Xana que habitaba no Lago Verde, pero xa non está por alí. Agora teme que o druída mancasse a súa familia, ou algo peor, e que logo vaia a polo bosque e o resto das xentes e seres que alí habitan. El só non pode enfrontarse a un druída, pero talvez podería se o axudase o clan dos Mei Eured.

O GARIGOTO MÁXICO

A lth vendéronlle un alambique e unha pipeta vellas que o Táin do pobo tiña na casa desde non sei cando, tapados cuns sacos vellos, por unha cantidade miserábel de cartos (e iso que o Táin Baragor non é precisamente famoso por ser moi desprendido co seu). A cuestión é que entre el e Rub o Coxo, un dos seus mellores amigos, van tentar facer augardente este ano. Limpan os trebellos a conciencia e pónense mans á obra. Fan a augardente, e cando rematan, a súa sorpresa é máiuscula ao veren que o primeiro bagazo é máxico!!! E cura as doenzas todas, así como dá unha forza e unha axilidade sen igual. Pois ben, agora o Táin o quere de volta na súa casa, e anda a cominar a lth e Rub a que llo devolvan, ameazando mesmo con ir con guerreiros do castro a recuperalo se non llo dan de bo grado. Rub, que coñece ben os Protagonistas (pode ser un irmán, familiar ou un amigo íntimo dalgún deles), pide a súa axuda.

LUGARES DE AVENTURA

A ILLA DA MORTE

«... Dígovos, en verdade, que puiden vela entre a néboa. Apareceu como de súpeto. Eu recollía as redes para marchar para a casa, e meus irmáns estaban a preparar as velas e os estrobois. Sen decatarmos, apareceu unha sombra negra, que parecía devorar a luz do sol. Era moi grande, tanto que os ollos non acadaban ver o seu final, pola dereita ou pola esquerda. Meu irmán Ancii colleu medo e comezou a berrar e a laiarse, dicindo que íamos morrer todos e que a illa nos ía tragar. Nós, os outros tres, conseguimos (non sen sufrimento) pór a navegar a barca e volver á casa. Realmente algo nesa illa estaba a turrar por nós. Creo que debemos agradecerlle aos deuses que poidamos contarvos isto agora.»

Daoine Banna,
pescadora de Artábria

A Illa da Morte existe. Dicímolo por se o dubidabades ou estabades algo receosos. Non se coñece a súa localización exacta, e mesmo hai xente que a ten visto no Mar dos Mortos, no Mar de Erin ou no Grande Mar. Polos datos que se teñen dela, é unha illa escura e de beiras escarpadas, da cal non se ve final por ningunha das súas partes. Non se coñece o seu nome verdadeiro, e moitos din que a esta terra é a onde van os espíritos dos mortos innobres e traidores, dos asasinados, os parricidas e os malvados en xeral. Outra creenza ben estendida é a de que na Illa da Morte ten o seu reino a Dana, e que desde alí prepara as súas tropas de Fomoríans e todo tipo de estratagemas para lanzar un ataque definitivo que rematará coa humanidade dunha vez por todas. Segundo se cre, as lagoas e os mananciais son de lume, as fragas están queimadas, e a terra non é máis que cinza movida polos secos ventos quentes que aventan a morte. A illa está inzada de fortalezas de Fomoríans, Urcos, Trolls e cousas peores. Grandes páramos de rochas e praias de areas mouras como a noite da in-

vernía. Cadáveres e cemiterios coas tumbas e os nichos abertos, de onde se erguen os perigosos aparecidos que non descansan en paz.

Á parte disto, poucos poden dicir moito máis desta illa, xa que case ningún sobreviviu nela máis que un curto período tempo.

A CIDADELA

Moitos anos despois de que os Tuata desaparecesen da superficie da terra, comezaron a aparecer por moitos sitios de Gáidil uns estraños peregrinos encapuchados que dicían ser da «Irmmandade Vermella». Ofrecían os seus servizos a quen puidese pagalos como titores, sabios e incluso como coñecedores de remedios e curacións milagrosas. Foron primeiro ben acollidos por moitos, aínda que aqueles que o fixeron axiña comezaron a se arrepentir. En pouco tempo, os primoxénitos das familias acolledoras comezaron a desaparecer. A culpa botáronlla á «Irmmandade Vermella», e comezaron a ser perseguidos, e mesmo executados nalgúns lugares. Durante moito tempo, ningún soubo nada sobre esta irmmandade, pero iso cambiaría decontado. Un ano despois da persecución dos peregrinos, moitos dos xefes das tribos recibiron o mesmo ultimato: ou entregaban á «Man Vermella de Kentari» as primoxénitas e os primoxénitos das familias ou sentirían as iras da Irmmandade. Os xefes das tribos riron, burlándose inocentes das ameazas dos feiteiros. Logo se lles remataría o riso.

En pouco tempo (unhas poucas lúas nada máis), estraños e perigosos monstros comezaron a atacar as tribos, saíndo do mar, dos montes ou mesmo das fragas en que vivían durante toda a vida. Unha vez máis houbo guerra. Pouco a pouco, os exércitos do mundo foron derrotando estes monstros, e, uns días antes do Lugnasad, atoparon de onde viñan os Kentaritas. A súa base era unha cidadela flotante composta por esferas metálicas e tubos que as unían. Dentro, os seguidores da «Man Vermella» realizaban os seus horrendos ritos. As tribos mandaron unha gran cantidade de barcos a derrotar os seus inimigos, pero foron vencidos por unha infinidade de monstros xurridos do mar, que tomou o seu nome desde este día («o Mar dos Monstros»). A gran flota foi reducida a achas en poucas horas. A resposta dos Kentaritas fíxose saber cedo. En lugar de pedir as/os primoxénitas/os, tamén deberían entregar os segundos fillos.

As tribos non lles quedaron máis remedio que claudicar, e así botaron moito tempo (disque case cen invernos, para entendermos). Até que un día, un rapaz descoñecido chamado Galun, que segundo se conta viña de Inis Elga, penetrou practicamente en solitario (cun par de compañeiros, entre os cales se contaba o lendario feiteiro Eithyrist, coñecido como Éicirist en Libredón) na Cidadela da Man Vermella de Kentari con intención de salvar a súa moza. Non só o conseguiu, senón que, enfrontándose ao sumo teócrata da orde, Vultus, un feiteiro de gran poder, fíxo que a cidadela flotante afundise no mar. Pouco máis se soubo desta «Man Vermella», aínda que moitos disque viron de novo os estraños peregrinos.

A FRAGA DAS CAAVEIRAS

«... Haiche lugares ben mestos no mundo, aínda que ningún como aquela fraga pola cal fomos o inverno pasado camiño de Libredón. Iamos Kwendos Ban, Droch, da tribo dos Edhen, miña irmá Kunos e mais eu. Queríamos pasar a noite ao abeiro das árbores, mais tiñamos medo de chegar moi dentro. Entón Kwendos falou e dixo: “Será mellor que busquemos un sitio protexido a poucos metros da saída da fraga”.

Buscamos o sitio, e miña irmá, que vós coñecestes e sabedes que non había ningún na aldea lanzando a xavelina coma ela, entrou un pouco máis no bosque, buscando unas achas de leña para nos quentar esa noite. Ao cabo dun tempo escoitamos un berro, e vímonos rodeados de estrañas figuras que asexaban desde as silvas con ollos encarnados. Por todos os lados escoitábanse berros salvaxes que viñan mesmo do corazón do bosque. Kwendos sacou da funda a súa espada de antenas e caeu ferido por unha frecha na gorxa, por enriba das nosas cousas. Droch e mais eu botamos a correr co que levabamos posto. Aínda que estabamos a uns trinta pés da saída, non dabamos chegado. Cando saímos da fraga, pararon os berros. Non penso volver nunca máis a ese lugar.»

Mannus Meic Dibry,
explorador dos libuncos

Esta fraga, preto de Libunca, ten moito de lenda. Disque neste lugar ocorren cousas curiosas, e que é o derradeiro lugar de descanso do mesmísimo Drú.

É a máis mesta e escura que se atopa no continente. É unha das máis vellas tamén, e garda con ela segredos tan antigos como a mesma fraga. Segundo se di, o nome da fraga, Caaaveiro, vén dun antigo nome, hoxe esquecido, que lle era dado, e que era «a fraga das caaveiras» nome gañado pola cantidade de cadáveres que se teñen atopado nas lindes do bosque e por todos aqueles que teñen atopado a morte entre a súa mesta paisaxe. As árbores desta fraga alcanzan alturas e tamaños incribeis e hai moitos lugares nos cales é noite pecha ao mediodía. Fálase

tamén de estrañas e abandonadas ruínas no corazón do bosque, mudas testemuñas dunha ancestral civilización. Aínda que pouca xente, non sendo os druídas que entran devagar no bosque, pode afirmar de ter visitado a parte máis interior.

A fraga está cruzada por un caudaloso e perigoso río, o Eumis, que, segundo contan as lendas, ten o costume de devorar un home cada ano. O río é o suficientemente caudaloso como para permitir a navegación de buques e embarcacións de pouco calado, como os curraghs, as dornas ou as gamelas. Non se sabe moito deste bosque nin do río que o cruza, malia que os druídas advirten a todo aquel que teña intención de cruzalo.

Polo que dixerón algúns exploradores, moitas das árbores que hai na fraga teñen vida e son quen de se mover por propia vontade, e defenderán a fraga no caso de alguén tentar danala. Polas noites, un oído atento pode escoitar a súa fala entre o renxer doutras árbores, aínda que moitos descridos dirán que non son máis ca murmurios no vento. Por se isto fose pouco, os camiños (segundo se conta) cambian cada pouco tempo, e pode ser que en poucas horas o camiño que nos trouxo felizmente até un punto non vaia dar ao noso punto de partida, ou mesmo nos vaia levar a un acantilado, ao río, ou talvez a algún sitio peor.

Ademais da natureza, algúns exploradores de renome en Breogantia teñen falado dun estraño «pobo secreto» (ou «homiños de Caaaveiro», como lles chaman as xentes que viven nas granxas dos lindes do bosque). Unha estraña raza de pequena estatura, cuberta de pelo curto agrisado ou negro, de grande axilidade e facilidade para preparar ás árbores, que, polo que contan as lendas, viven nas árbores máis lanzais e nas covas que hai na parte máis secreta da fraga.

A TRADICIÓN DAS CHAVES (O QUE NOS CONTOU EIGHURIST)

Nun arcano pergameo, que, segundo di a lenda, se atopa na «Torre do Mencer» no Libredón, cóntase unha historia terrible, aínda que case descoñecida pola xente.

«Chegará un día en que despertará o “Demo de Demos”, chamado Wargh-Gongh por estes, Huargon por aqueles, Uargh por aqueles e Guargon por todos; despertará para destruír os deuses, e, despois disto, rematará cos Vivos e co mundo que habitan, afundindo as terras de Gáidil no Sidh. Os sete mares arderán con lapas de lume negro e abrirán a porta ao mundo que hai máis alá do Sidh, e Guargon, na fronte das súas tropas dos sete infernos, sairá triunfante a rematar coas terras dos vivos. E nin a árbore máis lanzal nin a rocha máis pesada poderán resistir o vento negro e o lume negro que sairá da súa boca, nin o ferro negro que levará na súa espada para tronzar o mundo pola metade e sumilo, definitivamente, na Escuridade.»

Ese día ha chegar cando os carballos sangren e o ceo de verán sexa mouro como a noite de inverno. E nin os druídas máis vellos nin os guerreiros máis fortes poderán nada contra el e as súas tropas infernais. Só aquel que teña visto os deuses no seu corazón, e teña falado con eles de igual a igual, poderá achar as sete chaves ocultas e, con elas, pechar os sete mares que lle servirán de porta ao Escuro, e así evitar que entre por cen mil invernos máis.

A ALDEA DOS HEROES

«... Non levabamos nin sequera catro días viaxando cara ao sur desde a terra do Breixo cando, nunha fraga pola cal tiñamos pasado centos de veces, a última vez o verán pasado, atopamos unha pequena aldea encollida entre árbores enormes, con choupanas de madeira, e unha gran casa de clan, rectangular, feita de pedra no medio. Sen saber moi ben onde nos metíamos, dirixímonos á casa de pedra, que parecía unha taberna ou posada. Namentres íamos pola rúa, meu irmán decatouse de que todo o mundo tiña armas penduradas do cinto, ou báculos poderosos, e todos ían vestidos con estrañas armaduras. Non había anciáns nin nenos. Todos, absolutamente todos os habitantes da aldea eran Heroes e, polo seu aspecto, parecían grandes e feros dabondo; como se tivesen loitado en mil batallas. Áinda así, o máis estraño dáme vergoña mencionalo..., pero que me rapen o pelo a rente e me unten a cara con estrume de boi se naquela casa de pedra non vin a Milé o Vello falando con Éicirist o Viaxeiro, dos que tanto me falou o pai de meu avó!!!»

Cibrán Meic Malian,
home de armas dos lugóns,
durante unha viaxe desde o Breixo

Nalgún lugar de Gáidil, que non é sempre o mesmo, atópase a aldea de Maldaicán, coñecida popularmente como a «Aldea dos Heroes». Nunca se encontra se a buscamos, pero pode aparecer entre os outeiros, no medio dunha fraga ou no interior dunha cova cando menos se pense. Segundo a xente que tivo a sorte de topar con ela «é o lugar onde só os meirandes guerreiros e feiteiros

dos Mundos poden residir». Un lugar onde mesmo os deuses e os heróes lendarios, incluso os de antes e despois do Mundo, viven nun lugar fóra do Tempo. Neste lugar pódense achar tamén sabios da antigüidade ou mesmo do futuro, que coñecen solucións a problemas vindeiros ou nunca presentados. Nesta aldea, hai catro edificios centrais en total, amais dunha mámoa no centro. Arredor deste núcleo encontramos outras construcións menores, pequenas choupanas onde viven retirados Heróes de todas as épocas. Nos edificios centrais temos dúas casas de forma rectangular, unha de pedra, que é a baiuca e pousada da Aldea, coñecida como «A Baiuca dos Mil Contos» —un lugar onde a troula e os contos arredor do lume son lendarios—; a outra é de madeira, que non é senón un barracón sen límite onde poden durmir os heróes de paso.

Ademais disto, hai dúas choupanas circulares, máis ou menos grandes, con tellado de palla, unha delas propiedade dun tal Mikfrim, o «Señor das Espadas». Mikfrim é coñecido por ser o mellor guerreiro de todos os tempos e, segundo falan, a encarnación de diferentes deuses da guerra. A outra choupana é coñecida como «O Almacén». É propiedade dun estraño feiticeiro do outro mundo, chamado Abelardo o Sabio, que decidiu retirarse na Aldea. Neste lugar almacena e pon á venda todo tipo de obxectos, desde poderosas armas até libros que falan e dan consellos.

A mámoa do centro, un conxunto de laxes cunha lousa como teito, non é senón «O Portal dos Mundos», que abre o camiño cara a outros lugares fóra do tempo. Para usala hai que ser coñecedor de certas Habelencias Secretas e ser quen de Responder ante o Gardián do Portal. Por regra xeral, a xente que entra no Portal faíno coa intención de ir na busca da «Biblioteca de Sumerius» ou ben do «Circo da Montaña Secreta».

Os «non-heróes» que, por erro, entran na Aldea, poden saír dela atravesando o Portal. Aparecerán no lugar onde o Destino elixa (o Contacontos decide).

A BIBLIOTECA AGOCHADA DE SUMERIUS

Nalgún lugar fóra do tempo e do espazo encóntrase a colosal biblioteca de Sumerius, coñecida tamén como a «Aided-ábhar» («O lugar para saber da Historia»). Nesta biblioteca xigantesca, que parece non afincarse en ningún lugar en particular, está o coñecemento de millóns de mundos diferentes en millóns de tempos diferentes, que foron, son, serán ou puideron ser algunha vez. Nos milleiros de andeis que alí hai, encóntranse miles de millóns de libros, pergamiños, anotacións, cadernos, pedras e madeiras oghámicas e rúnicas, grans de arroz e millo pintados e moitos outros medios. Os temas son case infinitos: matemáticas, historia, linguas (existentes e non existentes), xeografía (de centos de millóns de mundos)... E todo, ao redor da xigantesca mesa de carballo, en que Sumerius, o bibliotecario (un pequeno home azul, con redondas lentes e gran preocupación polo seu traballo atendendo as colas de clientes), apoiado por centos de axudantes, tenta de pór orde neste caos. E, de feito, conségueno, xa que non se lle escapa nada. E, por moi pequeno que sexa o libro que queres levar, a marca de catalogación debe ser a mesma: unha pinga do teu sangue.

O SIDH E OS SIDHE

Hai que establecer unha clara diferenza entre ambos os dous termos para non nos facer moito problema. Para os Guéghel, o Sidh é o «Outro mundo», o «Mundo de Embaixo», ou ben o «Inframundo», que vén sendo un lugar parecido ao noso inferno, aínda que é un lugar máis físico, dacadalo entre este mundo e o outro.

Os Sidhe serán entón os habitantes de este Inframundo, todos aqueles seres a medio camiño entre máxicos e reais que cruzan o límite para virnos molestar aquí. Neste libro, por Sidhe (é dicir, por malvadas criaturas do Inframundo a medio camiño entre o mundo físico e o máxico), tómanse os Fomori, os Tuata da Dana, a Dana, os Demos, os Urcos, e así, é dicir, falando claramente, todos os «malos». E logo, así que as Fadas, Elfos e demais seres feéricos non son Sidhe? Si que o son, aínda que non de todo, xa que non están cos poderes escuros da Dana e os Tuata. Por exemplo, cando falamos do tipo de personaxe «Cazador do Sidhe», personaxe que dedica a súa vida e as súas forzas a rematar con estes seres máxicos, non ten por que ter ningún tipo de animosidade contra Fadas, Brownies, Elfos e demais (ou quizá si que ten). Os seus esforzos vanse orientar a cazar os Sidhe. Os «malos malos», vamos. Así e todo, dependendo do xogador que o leve e o *tras-fondo* que teña pensado para o seu personaxe, pode ser inimigo desta xente máis bondadosa. Ou dos ártabros, por dicir algo.

BARUK, OU DOS SERVENTES DO MAL ABSOLUTO

Contan as vellas lendas que desde os tempos da Guineach Cromleach moitos teñen sido os inimigos que percorreron Eirin

tentando derrocar o rei do trono de Emain Macha. Pois ben, segundo se di, o peor de todos eles foi un tal Baruk. Este home (de acordo co que se conta, aínda que hai xente que di que é unha muller) chegou desde as terras do sur con dous compañeiros. Vestía roupas como de monxe, e non portaba armas, cousa que estrañaba a todos. Viaxaba con dous compañeiros, vestidos do seu xeito. Os tres andaron predicando por Erinn unha nova relixión que prescindía dos deuses. Foi moita xente a que o escoitou, e, aínda que ao principio case ningún lle facía moito caso, axiña os seus seguidores se contaban por millares, sobre todo entre a xente nova. Este asunto preocupaba os druídas, xa que vían que a xente se afastaba dos vellos deuses e da vella fe dun xeito alarmante, e aquilo non presaxiaba nada bo. Dito e feito. Ao cabo duns tres anos da chegada de Baruk e os seus dous compañeiros á illa, as cidades e os castros comezaban a estar baleiros de rapaces. Entón, os xefes de moitos pobos acudiron ao rei. O Rei mandou a un dos seus mellores homes, un fíon novo e forte, chamado Gronag Mac Cumhail, para que se introducesen nos círculos de seguidores de Baruk. Despois de varias lúas alí infiltrado, rematou por descubrir que non era senón un Tuata da Dana, que, sen que o seu señor escuro o soubera, tentaba acadar poder persoal, para así facerse coa supremacía total. En segredo foron chamados os homes do rei Conchohar, pero case non había nese momento no Emain Macha, xa que andaban todos moi ocupados cos problemas no país. Os únicos que puideron acudir foron catro estranxeiros que estaban de visita no castelo do Rei. Alárix, «Testa de Touro», grande heroe entre os velovacos; Ymyrkyr Mac Alfeir, «Puño de Lume», señor das terras da brémta, da Illa de Mannin; Angus Mac Donald, «Peito de Lobo», señor da guerra das terras altas de Albia, e, por último, Brains Meic Bannaght, «O Cisne Branco», capitán dos ártabros. Xuntos chegaron ao castro onde o Tuata agardaba agachado. Os homes que alí se encontraban non entendían que vían facer aqueles homes de armas a falar co seu líder espiritual. Gronag Mac Cumhail explicou que aqueles homes e el mesmo vían falar por encargo do Rei, e que era mellor que se rendesen. Os homes de dentro do castro riron, xa que eran máis de dous mil mozos, e moitos de entre eles eran guerreiros, aínda que case todos sabían pelexar. Gronag repetiu a súa petición. Eles riron máis forte, e incluso houbou un que lanzou un venabalo aos pés de Alárix, «Testa de Touro». O Tuata, que gardaba a súa forma de homiño de bo corazón, con cara de non ter matado nunca unha mosca, dicía en alto: «Tranquilos, isto pódese arranxar dun xeito pacífico», e, ao mesmo tempo, polo baixo, faláballes aos seus homes dicindo: «Que estades a agardar? Atacádeos xa!».

Aos homes de dentro do castro non lles deu tempo a atacar, xa que nun intre o seu mestre estaba tendido no chan co venabalo que lanzara segundos antes un dos seus, e os cinco guerreiros saltaban o muro exterior lanzando xavelinas en todas as direccións, fulminando a todos os que non fuxían. Algúns tentaron formar un grupo e arreporíselles, mais os cinco guerreiros, que tiñan a razón e a verdade do seu lado, sentíanse imbuídos da «Hybris» ou carraxe divina, da cal só participan aqueles que, como Cuculán, están tocados pola man dos deuses. E as súas caras deformábanse coa furia, e medráballes un dos ollos, mentres que o outro se facía pequeno, e polas súas bocas saía unha escuma branca como a traida pola primeira marea da mañá en canto batían nos inimigos cunha forza alén de todo o entendemento. E os golpes que non fendían un peito, ou esmagaban unha cabeza, tiraban unha casa ou un muro. E así, en cinco minutos, todos os que quedaron no castro estaban mortos. O Tuata fuxira aproveitando o balbordo, deixando o seu pellelo alí, como se dunha serpe común se tratase. Os cinco heróes fóronse bañar á praia, para eliminar toda a carraxe que lles quedaba no peito. E segundo se meteron na auga, esta botaba fume, como se tivese a ferver, e tanta dela se volatilizou, que baixou a marea en toda Inis Elga. Do Tuata Baruk non se soubo máis polo momento.

AS GUERRAS DE BEIRAMAR

«... Pero co tempo, os ártabros, pobo orgulloso e fachendoso do seu poder marítimo, non encaixaron ben que os libuncos tivesen máis éxito ca eles nas artes da pesca e o marisqueo. E así comezou a haber algún encontrón na ría común en que mariscaban. No tempo do rei Bran II, os barcos de guerra dos ártabros saíron a patrullar a ría para evitar que os libuncos mariscasen alí, pero os Mariños chamaban o peixe e o marisco para a beira de libunca cuns cornos de cuncha que tiñan, e así os libuncos seguían pescando a cachón e os ártabros case non collían nin un muxo. O seguinte que fixeron os ártabros foi tentar prender todo aquel libunco que pescase na ría e non tivese permiso do rei Bran. Pero os Mariños soporaron fortemente nos seus cornos cos derradeiras luces do día (que era a hora para comezar a pescar e mariscar) e chamaron deste xeito unha mesta néboa que se ergueu do mar e permitiu que os libuncos pescasen e visen perfectamente a través da néboa, mentres que os seus perseguidores ártabros non eran capaces de ver máis alá de medio metro. Ao día seguinte, cando deron as novas do acontecido na noite ao rei da Artabria, este montou en cólera e mandou as súas navas atacar a Libunca. En poucas horas, a Libunca foi tomada polas poderosas tropas dos ártabros, aínda que o rei libunco,

Amris o Gollíno, foi posto a salvo con varios dos seus guerreiros na fortaleza que había na saída da ría, gobernada por Prior, o irmán de Amris. Desde alí organizaron a liberación da Libunca. Coa chegada da noite, presentáronse no cabo un gran número de Mariños como ningún tiña visto até ese momento, e, xunto cos guerreiros de Amris, e mesmo Prior, o seu irmán, atacaron pola noite a gornición que tiñan os ártabros en Libunca e derrotáronos. E, mesmo cando era a hora do albreante, atacaron os muros de Artabria, que eran case inexpugnábeis, e, tomándoos por sorpresa, foron derrotados rapidamente. Cando as tropas libuncas entraron en Artabria, decatáronse de que case ningún soldado lles saía ao paso, e moitos (mesmo en grupos numerosos que poderían ter vencido aos atacantes) arroxbaban as armas ao chan e daban a volta. Íanse meter nas tabernas e pousadas, e alí bebían e trouleaban. Desde a zona das Covas, lugar onde o rei da Artabria tiña unha gran fortaleza, chegou unha tropa de cabalaría que erguía unha columna de po que tapaba o sol do amencer. Cando viron que os inimigos do rei eran os libuncos e os Mariños, deron a volta e volveron por onde víñeran como se non pasase nada (desde entón utilizouse na zona a frase «facerse o de Covas» para cando alguén fai como que non ve).

Mais sigamos co relato: Amris e Prior chegaron a xunto do rei Bran, que os agardaba escoltado por dous serventes escuros da nosa Inimiga a Dana, e entón todo quedou claro aos seus ollos. O rei Bran sucumbira aos enganos da Dana e por iso atacara Libunca. O Rei da Libunca e seu irmán Prior sacaron peito e lanzáronse contra os Noitébregos (que era o nome que recibían os Serventes Escuros na vella lingua). Loitaron valentemente e caeu un dos Serventes, aínda que o rei Amris foi ferido de gravidade no peito e Prior recibiu fendas feridas nos brazos e nas pernas. O Servente Escuro que quedaba burlábase dicindo o que lles ían facer aos libuncos e a todos os inimigos do Señor Escuro Dana. O rei Amris, impedido no chan, agarrou tan forte a súa espada ao sentir a incapacidade de se erguer e derrotar os seus inimigos que lle sangrou a man, e despois, laíouse moi baixo e morreu. A Prior, vendo isto, tanta carraxe lle deu no corpo sentir os risos malvados ante a morte de seu Señor e irmán, que ceibou un berro que tirou abaixo as columnas que sostían o teito da sala real da Artabria, e mesmo caeu un anaco de tellado ao chan. Coa mesma carraxe, pecháronse as feridas dos brazos e as pernas e erguese contra o Noitébrego, que non daba creto ao que acontecía diante del, presenciando a «Carraxe dos Deuses» que se contaba que sufrían os heróes lendarios. Entón, e cunha velocidade dun raio, ceibou un tremendo golpe coa espada de antenas do rei que tronizou o Servente Escuro pola metade, antes nin sequera de que a vise vir. Namentres, o rei Bran tiña a espada na man e agardaba a súa morte, pois, aínda que o feito maligno da Dana xa fuxira da súa alma, el tamén tiña culpa do que fixera, ao querer facer tratos con el; despois de ver como as gastaba Prior, sabía o que lle quedaba. Pero nisto chegou Ban-Binís, un dos líderes dos Mariños, que se interpuxo entre ambos e dixo: «Amod, homes da ría. O espírito escuro da Dana xa fuxiu de aquí hoxe, non facagamos máis accións propias del e vivamos en paz». Ambos os dous decatáronse de que esa ía ser unha boa saída, e botaron moitos anos sen ter ningunha hostilidade.»

DOS FIR BOLG E AS GUERRAS DO INFRAMUNDO

Segundo se cre, en diversos lugares da Terra Superior (o mundo de Gáidil), atópanse as chamadas «portas do mundo» ou «bocas do mundo», que non son senón entradas que comunican a Terra Superior, en que habitamos os seres humanos, e o Sidh, ou mundo das tebras. Este Sidh é un lugar velenoso e nocivo para todos os vivos, sexan homes ou bestas. E en realidade é moi similar ao mundo superior. Só os diferencia o teito, aínda que na meirande parte do territorio non se chegue a ollar, dada a altura á que se encontra. Polo demais, non é moito máis diferente do mundo superior. Pois ben, parte deste Sidh é habitábel para os seres vivos. Na zona máis occidental do Sidh está un gran mar coñecido como «Mar Interior» ou «Mar Branco», pola súa cor. Moitos lle chaman tamén «Mar dos Mortos», dado que se di del que a auga de que está composto non é outra cousa que as bágoas dos mortos que penan para toda a eternidade no Sidh. Nas beiras deste «Mar Interior» habita un pobo singular: os Fir Bolg. Estes Fir Bolg («Pastores», na súa lingua), viviron hai moito tempo, moito antes que os humanos, na superficie, onde pastoreaban gando nas grandes chairas e pasteiros. Até que chegaron os Tuata da Dana e, tras anos de loita, conseguiron botar os Fir Bolg das súas terras ancestrais. Entón, derrotados e case sen poder (os Fir Bolg eran grandes feiticeiros e druídas), comezaron unha nova vida na beira do Mar Branco, onde, grazas á súa poderosa maxia natural, fixeron florecer vida onde só había morte, aínda que a vida que naceu no Sidh foi moi diferente da que existía no «mundo exterior». Cogomelos e fungos, así como fentos xigantescos, cobren case a totalidade do terreo vivo onde habitan e reinan as sete casas dos Fir Bolg. Contan as lendas dos Fir Bolg que os sete magos que fixeron o «Feitizo da Creación» ao cal se debe a vida no Sidh quedaron tan esgotados polo poder que liberaran que se esvaececeron e se introduciron dentro da vida vexetal

do Inframundo (como comezaron a chamar os Fir Bolg a estas «terras con vida» dentro do Sidh), e se denantes da súa chegada alí a natureza era sagrada, agora éo moito máis.

A luz neste Inframundo é traída dun xeito máxico polos Fir Bolg grazas a dúas xigantescas lámpadas máxicas que, colocadas no norte e no sur dos territorios que posúen, alumean de día (dando unha luz dourada) e de noite (dando unha luz azul), e permiten deste xeito que haxa ciclos día-noite que teñen unha duración de 8 horas de día e 16 horas de noite.

Polo demais, todo é moi similar ao mundo superior. Hai montañas, vales, outeiros e fragas, e mesmo vento. Unha particularidade do mundo interior é unha fina cortina de néboa e humidade que hai todo o día, e se ergue até uns trinta centímetros por riba do chan. Ás veces, esta néboa medra facendo que case sexa imposible ver nada. O motivo desta néboa é descoñecido, aínda que hai varias teorías.

As sete casas dos Fir Bolg gobernan este Inframundo, aínda que non todas son amigas entre elas. De feito, están enfrontadas en guerra aberta polo (pouco) terreo que teñen. Estas casas son:

- Marmuil (Casa dos Gardiáns das Lámpadas)
- Braka-Bolg (Casa dos Viaxeiros)
- Nadis-Bolg (Casa dos Arcanos)
- Dannga-Bolg (Casa dos Agradateiros)
- Coinghil (Casa dos Pastores)
- Marduk (Casa dos Cazadores da Noite)
- Malahbagh (casa dos Augardenteiros)

As catro primeiras destas casas permanecen fieis aos seus antigos inimigos Tuata, e tentan deste xeito conseguir a forza militar que lles falta para dominar todo o territorio do Inframundo. Pero, alén dos grandes bosques de Fungos, as casas de Coinghil, Marduk e Malahbagh resisten abertamente por medio de incursións e guerrilla os ataques dos seus (máis poderosos e numerosos) inimigos. Os cazadores da casa de Marduk son temidos tanto por Fir Bolg como por Tuata, xa que as súas armas de óso e os seus arcos curtos impresos de runas oghámicas son coñecidos tanto por baixo como por riba da terra.

Cada unha destas casas ten unha especialidade específica. Vexamos un par delas:

A casa de Malahbagh é a que ten un dominio maior da maxia alquímica e, segundo se conta, son capaces de facer pocións e bebedizos capaces de volver invencible un guerreiro, facelo invisible, ou incluso traelo de volta da morte mesma. É tamén unha das casas que conta cun número máis reducido. Eles ensinaron os homes a arte de facer licores, cervexa e augardente.

Os Braka-Bolg son errantes aventureiros que viaxan tanto polo Inframundo como polo mundo superior, gañando a vida dos modos máis dispaes, sexa como vendedores ou viaxantes, como aventureiros ou mercenarios ou facendo encargos para algún gran señor doutra casa. Esta casa ten unha particularidade: está dividida en dúas faccións diferentes, enfrontadas polas súas lealdades. Unha, que axuda os Tuata da Dana, e outra que lles fai a guerra. Dado que poucas veces se encontran xuntos representantes de ambas as dúas faccións, non teñen costume de loitar entre si, e, cando atopan un viaxeiro que pertence á outra facción (chamados «Naturais» os que non axudan os Tuata, e «Rastrexadores» os que si os axudan), non teñen ningunha inimizade con eles (polo menos en principio, e se non o require a súa misión), e, segundo o seu código, botaranse unha man no que poidan.

OS BOSQUES DOS FUNGOS E O MAR INTERIOR

Os bosques dos fungos veñen sendo unha barreira natural que medrou para separar á metade os territorios da beiramar (onde viven as casas inimigas dos Tuata) e os outros territorios do Inframundo. A zona da beiramar, chamada «A Porta do Mar», permite a quen navegue por esa zona chegar até o mar superior (que está na superficie). O «Mar Interior» ou «Mar Branco», como lle chamaban moitos dos poboadores embaixo da superficie, é branco pola cantidade de mortos que hai baixo as súas augas, dos que se lle pegou a palidez da morte. As súas augas son calmas e case non teñen ondas (xa que non hai vento), aínda que de cando en vez se ergue algún trebón, que segundo os Fir Bolg vén provocado pola rabia e a incapacidade dos mortos, que ven o mundo dos vivos e saben que non poden volver a el. Tamén se escoita aos mariños Fir Bolg máis experimentados que os trebóns veñen provocados pola Dana, xa que cada vez que bota ao mar o seu xigantesco navío, para navegar polo mar dos mortos, o mar mesmo alporízase ao sentir algo tan malvado tan preto del, e monta en cólera. Este navío é comunmente chamado «o Barco das Unllas dos Mortos», e está construído coas unllas de todos os aqueles navegantes que morreron sen levar as unllas certas. De feito, os mariños Fir Bolg cren que trae mala sorte se algún dos tripulantes leva as unllas longas e desarranzadas. O barco do Dana non é máis ca unha lenda de tantas, aínda que ningún pode asegurar que se ningún o viu non foi porque morreu tras isto.

Este mar ten os seus poboadores indíxenas, ao igual que os máis. Son uns homes (e mulleres, claro) mouro-azulados, de longos cabelos brancos, coas extremidades inferiores en forma de cola de peixe. Son chamados Dárrou, e segundo din os máis sabios

Fir Bolg son parentes dos Mérrou da superficie, aínda que son bastante máis malignos que estes. Os Dárrou aliméntanse da carne dos mortos de que están feitos os fondos mariños do mar Interior, malia que, polo que contan algúns mariñeiros, prefiren a carne dos vivos porque está moito máis quente. Para conseguila, os Dárrou agarran os mariñeiros que caen ao mar polas pernas e turran por eles até afundidos e facer que se afoguen. Algunhas das Dárrou femias son capaces de mudar o seu corpo tomando a forma de belas mulleres, que bicando os mariñeiros os fan caer nunha especie de sono profundo e fermoso do cal non espertan xamais. A máis famosa destas mulleres Dárrou é Xanciña Dentes Verdes, que rematou sendo tan coñecida que até se fala de ela en aldeas fluviais e marítimas da superficie. Como para pórse a nadar.

O CARBOEIRO E OS DRAGÓN DE OSO

«... Xúrocho, arre demo, que eu o vin. Funlle levar peixe en salmoira aos Mouros do Carboeiro –xa sabes, baixo da montaña–, e atopeinos polo camiño adiante, cunhas carretas feitas lume, e todos desastrados. Pareceume un pouco raro, xa que sempre foron dunha caste ben elegante e fachedosa... Pois ben, viñan... feitos unha peniña completa! Vamos, peor que aqueles bárbaros trasancos que viñeran mercar á tenda. Pregunteilles que lles pasara, de onde viñan e se estaban ben. Eles ollaron para min cun mirar magoadado, e sen diciren nada. E eu veña a preguntar. Ao final, achegouse Cabrá, aquel que che contaba da pluma no gorro, que era o xefe de non sei qué, e vai o vello e dime... “Perdoo porr faseloo virr, señorr. Non imos prrecissarr peixe nunha boa tempada. Teña un bo día”».

Marnilus o mercador,
falando coa súa dona, ao volver coa mercancía

O Monte Carboeiro vén sendo un dos asentamentos máis antigos dos ananos dentro do territorio da Breogantia. Ou mellor deberíamos dicir: era.

Os Mouros nunca foron un pobo moi sociábel co resto das razas do mundo terreal; de feito, a Boa Xente, que outros chamaron Elfos, e mesmo moitos seres humanos, tacháronos de «criaturas do Inframundo», viles e malignas, que só se movían polo seu propio interese. Todo este menosprezo a que viñan sendo sometidos, mais o propio segredismo que eles mesmos escollían ter, fixo deste pobo un dos máis descoñecidos para a xente da superficie. Pois ben, nos tempos que transcorreron durante a Guineach Cromlech, os ananos fixeron a súa propia guerra contra os Tuata da Dana e os seus peores inimigos de toda a vida: os Fomori.

Os Fomori conquistaron e estragaron centos de asentamentos ananos en todo Gael-leach, co único ánimo de conquista, morte e saqueo. Segundo eles mesmos contan, houbo un tempo en que eran amigos e aliados dos Guéghel, pero nun momento de máxima necesidade estes falláronlles e deixáronos á súa sorte. Desde ese triste momento, os ananos decidiron vivir de costas aos homes grandes e dedicarse aos seus propios asuntos. Un dos seus asentamentos de toda a vida é o Monte Carboeiro, preto do castelo da tristemente coñecida Raíña dos Lobos, a quen desde sempre fixeron a guerra. Nin as tropas de Homes-Besta da Raíña dos Lobos, nin os Urcos do Pico do Sangue nin os Trolls baixo das montañas conseguiron que os ananos abandonasen este seu fogar ancestral.

Segundo se conta por Libredón, os ananos do Monte Carboeiro tiñan unha gran mina de ouro e carbón neste xigantesco monte, e escavaron por milleiros de anos nas súas entrañas, co que obtiveron moita da riqueza que o Carboeiro (chamado así por esta dedicación) podía ofrecer. O caso é que no lugar máis fondo da montaña os ananos foron atopar, no medio dunha veta de carbón, os ósos dun gran Dragón. Ósos lanzais e fortes, que, segundo comenta a xente que sabe destas cousas, son capaces de manter por riba deles o peso do mundo inteiro. Os ananos coñecían a historia, igual que a coñecían os outros ananos que construíron Oseira, polo mesmo método. Entón, aproveitándose de que este Dragón era moi grande (xa había moitos anos que non se vía un Dragón así de grande por esta parte do mundo), utilizaron os seus ósos para construír unha bóveda e uns salóns apuntalados polas ás e as patas. O anano que se ocupou desta difícil tarefa non cría moito nas vellas historias, e non confiaba na invulnerabilidade e na resistencia dos ósos, aínda que fosen dun dragón como aquel. Zaldin Barbavermella (pois así se chamaba o arquitecto) lanzou feitiços rúnicos de fortalecemento e resistencia sobre os ósos, con intención de que durasen máis. Estarédesvos a preguntar qué é iso dun Mouro lanzando feitiços. Vale. Os ananos non gustan da maxia, xa que lles parece enganosa e superficial, mais tamén hai meigos entre eles. Son diferentes dos que podedes atopar en calquera outra raza, xa que só se ocupan de feitiços para mellorar as construcións, achar as mellores vetas ou forxar as mellores e máis recias armas e armaduras. Explicado isto, continúa coa historia. A cuestión é que aquel dragón non estaba morto (como non ía estar morto se estaba nos ósos?) ou polo menos non «totalmente» morto. Dalgún xeito descoñecido (tanto por min como polos ananos que me contaron esta historia), gardara parte da súa vida e forza nos ósos. Ao recibir a

forza e a maxia que lle deu Zaldin Barbavermella, recuperou a súa vida (aínda que non a súa carne), e atacou os ananos desde dentro da súa fortaleza. Foi unha noite ben triste. Moitos dos ananos do Carboeiro morreron queimados polos lóstregos que botaba o dragón pola boca, ou polos chorros de lume que botaba polas ventos do fociño. Os mellores dos guerreiros, aqueles que xa se enfrontaran vitoriosos contra exércitos de Fomoriáns, ou mesmo contra Trolls, víronse esmagados e mastigados por patas e dentes de óso, que aínda conservaban o seu fluo. Os que non puideron fuxir foron asasinados nun infernal lume máxico.

Moitos dos ananos que vivían ou traballaban nos niveis superiores do monte puideron saír e salvar as vidas, pero dentro deixaron amigos, familiares, riquezas e fogar.

Contan que a mañá seguinte os ananos sobreviventes se reuniron ao pé do monte para emprender camiño todos xuntos, e que segundo baixaban polo val entoaron vellas e tristes cancións con voces sonoras aínda que graves e profundas, e a Raíña dos Lobos, que se achegara con moitos guerreiros ao lugar cando vira as lapas de lume e os lóstregos na noite anterior, con intención de conseguir un bo botín, non tentou nin lles cerrar o paso, tal era a xenreira que flotaba no cálido ar da mañá. Moitos dos guerreiros que escoitaron estes prantos enfermaron, e o cabelo tornóuselles branco, e nunca, en todo o tempo que puideron vivir, volveron saber o que era a ledicia, xa que na súa alma desaparecera para sempre.

Co tempo, o Monte Carboeiro foise enchendo de Urcos, e quizás cousas peores, que traballan para o Dragón e atormentan a zona.

E así remata a historia do Monte Carboeiro, onde vive o «Dragón dos Ósos» como rei nos amplios salóns.

LOCALIZACIONES PARA CONTOS

O TEMPLEO PERDIDO NO MEDIO DO MONTE

«... Fáisevos noite entrando na fraga de [escollede un nome]. Cando avanzades por un vello camiño entre a fraga e o regato, podedes ver, entre os bideiros que nacen na beira do río, as vellas ruínas dun templo. Xa que está a orballar un pouco, e parece que vai a chover máis, este parece o sitio perfecto para pasar a noite.»

Neste templo haberá catro zonas principais:

A vella capela: está case toda tirada abaixo. Hai un vello altar ao deus da Vida, Dadga, agora medio roto e tinxido con sangue seco.

O muro exterior: xa medio derruido, está cuberto por silvas e toxos. Debaixo dunhas pedras soltas haberá un casco de bronce, unha espada de antenas, e 10 roscóns de cobre.

O muro de cascallo traseiro: non hai nada importante aquí. Se alguén busca moito, pode haber unha serpe pequena con pouco veneno.

A vella choupana: está habitada por cinco Urcos, que de cando en cando vixían desde o muro exterior, e cando ven pasar algún só polo camiño prepáranse, e asáltano ao chegar á ponte de madeira que hai sobre o Regato dos Bideiros.

Pola zona pode haber:

– 1d6 Urcos, ademais dos que hai na vella choupana, que poden pertencer ou non ao grupo que rouba no camiño. Se pertencen, moi ben. Se non pertencen, quizá veñan sacar tallada polo asunto.

– Un Loio que vive nunha capela no monte, un pouco máis enriba da vella capela de Dadga. Leva uns días observando os Urcos, pero non pode facer nada el só. Ou non quere. Ou é un feitiçeiro maligno. Ou non. Ou agarda a que cheguen os Aventureiros (os Protagonistas) e entre todos botalos asperamente de alí.

– Unha banda de Trasnos Domésticos. Poden amargarlle a vida aos Aventureiros non deixándoos durmir, cousa que lles pode vir ben, sobre todo se os Urcos os atacan de noite.

A ALDEA DOS VELLOS E OS NENOS

«Ao cabo dun pouco tempo chegades a un vello castro que non sabades que estivese aí. Non sabedes moito desta zona, pero parécevos estraño. Cando vos achegades máis, vedes que só hai

un neno no muro que hai tras a porta. Ten unha xavelina e leva a cara pintada como un guerreiro.»

Na aldea non hai máis que vellos e nenos. Os homes e mulleres están prisioneiros nunha mina que hai monte abaixo, onde os Fomoriáns os obrigan a traballar sen descanso. Cando nace un neno na mina, lévano á aldea para que o coiden os vellos até que medre e teña corpo para traballar, momento no cal o levan de volta á mina.

A Aldea: hai poucas casas de pé. De feito, só son tres; o resto son ruínas calcinadas. Unha é a do vello Brandir, o *Manco*; outra é a de Ter o *Valente* (antigo guerreiro da aldea), e outra a de Dore o *Mudo*. Nas súas casas viven uns dez ou quince rapaces.

O camiño á Mina: é un vello camiño entre valados, que transcorre monte abaixo case dous mil pasos desde a vila. Está vixiado por dous Fomoriáns día e noite. Hai posibilidades de os Fomoriáns estaren xuntos (tiran Id6, e se sacan 4, 5 ou 6 están xuntos). Un é un explorador. O outro un afuto guerreiro.

A mina: é unha pequena mina, que é pouco máis cunha cova onde escavan na busca de ouro para os Fomoriáns. Na mina haberá un saco con pedras de ouro (valor por 1.000 moedas), algúns látegos e pouco máis (uns odres con auga, uns culleróns de madeira...). Alí hai traballando uns trinta adultos en total (entre homes e mulleres). Hai algún que está moi mallado, pero a meirande parte están ben. Están todos encadeados entre eles. Aquí hai un corredor que dá a outra estancia: a dos catres dos escravos, onde non hai luz, nin auga, nin nada. Cheira que confunde e está cheo de ratos. Na mina haberá tres Fomoriáns máis. Un guerreiro e dous exploradores. Todos irán armados con dagas e látegos, aínda que teñen máis armas nun andel: hai seis espadas de antenas, cinco falcatas, varias xavelinas e dous arcos con frechas, así como dous escudos. Neste andel está colgada a chave que abre as cadeas.

O VAL DOS CABALOS

«Segundo vos ides achegando ao camiño vello que leva a [escollede un nome de castro], escoitades ruidos de homes de armas que veñen polo camiño. Desde a vosa posición vedes que se trata dun grupo de moitos guerreiros Lonbgadair, que se vos atopan por aquí han rematar convosco en pouco tempo. A única saída é baixar pola devesa até o val que hai embaixo...»

O val, chamado o Val dos Cabalos, é famoso pola cantidade e calidade dos cabalos que alí pacen... Atoparán que só viven alí unha muller de gran fermosura e a súa filla, unha rapaciña loura moi linda. Ambas as dúas visten con roupas brancas. Elas contarán aos Aventureiros que non deberían pasar a noite no val, que é perigoso para os homes. Os Lonbgadair están acampados todo ao longo da saída do val, e se sospeitan algo entrarán a ver que pasa.

No val non hai máis que cabalos (unha morea deles) e unha cova.

As doncelas de branco dirán que se pasan a noite no val vai vir unha besta que devora a todos os homes que pasan por alí.

—Se intentan escapar dacabalo: Non poderán. Os cabalos son salvaxes e non se deixan montar. No caso de que algún o conseguise, non poderían trotar monte arriba, e serían derrubados, un por un, polas xavelinas dos Lonbgadair.

—Pola noite aparecerá unha Bicha: é o home da muller e o pai da nena, que sofre un encantamento e tentará, na súa tolemia, loitar cos Aventureiros; é incrivelmente forte e resistente. Se esta loita se chega a realizar e os Protagonistas vencen por mataren a Bicha, esta dará un forte aturuxo e os cabalos comezarán a meter ruído, avisando os Lonbgadair, que entrarán a ver que pasa.

—Se, en troques, son quen de fixarse un pouco na Bicha, verán que leva pendurado do pescozo un torque enferruxado. Se os Protagonistas destrúen o Torque, a maldición esvaecerase e a Bicha tornará nun home duns 30 invernos.

—Na cova da Bicha hai un tesouro inmenso: unhas 2.000 moedas de ouro, dúas armaduras de coiro e metal, dous escudos pequenos de metal, un escudo grande de madeira, dúas espadas de antenas e unha espada de antenas de ferro, e mais un arco curto máxico (que funciona como se fose un arco composto).

—Se matan a Bicha, as mulleres atacarán os Protagonistas coa xenreira... e de seguro morrerán, xa que nada saben de loitar. Se a Bicha é derrotada, e o home volta á súa casa san e salvo, as mulleres agradeceranllo eternamente aos Protagonistas regalándolles un cabalo do Val a cada un. Estes cabalos son moi rápidos e resistentes: nunca cansan, comen moi pouco e non coñecen o medo.

A CARAVANA DOS MOUROS

«Segundo comezades a subir polo camiño de [lugar preto de montañas], escoitades o renxer dun carro de bois. Ao cabo de pouco tempo, vedes que están parados un pouco máis arriba, nunha volta do camiño, un carro de bois co eixo roto, e cinco ananos vestidos de cores rechamantes. Cando vos ven fanvos sinais para que vos acheguedes.»

Aos Mouros rompéuselles o carro, e este non é xustamente o mellor sitio para pasar a noite. Aí ao lado está a fraga de [inven-

tade un nome], que ten fama de estar inzada de Urcos, e quizás de cousas peores. Agora aínda queda moito tempo para a noite (é arredor do mediodía), mais os ananos sós non son quen de arranxar o carro. Piden a axuda dos Protagonistas para que lles boten unha man, e daránlles un bo agasallo se lles axudan a chegar ao seu asentamento en [unha montaña non moi distante] que se atopa a uns dous días de camiño. O carro non está mal de todo, e podería funcionar medio día máis sen reparalo, aínda que despois partirá sen remedio.

As opcións:

—Axudar os ananos a facer un eixo novo. Isto só será posíbel se un dos aventureiros ten a habilidade de manexo de carros, ou como profesión Ebanista ou Carpinteiro.

—Tentar retirarse até unhas ruínas dun asentamento próximo, onde se poderán agochar pola noite. O asentamento está ben recollido, e vai ser difícil que os Urcos entren nel pola noite. Ademais, aínda que os Protagonistas non o saiban, alí habita a pantasma dunha muller. Unha vez dentro das ruínas (que semellaran ser partes dun vello pazo) atoparán un home morto, coa faciana presa nun aceno de medo. Xa debe levar morto un par de lúas. Ten un par de moedas nos petos, unha espada de antenas e dúas xavelinas de boa calidade. Leva un kilt co selo dun clan dos lúas. (O pobre home non aguantou ver a pantasma de repente.)

—No pazo hai madeira suficiente como para arranxar o carro (para arranxalo é precisa unha tirada de Persistencia a Dificultade 30: cada tirada será unha hora de traballo). Se o fan así, os Urcos que non ían ir por alí achegaranse ao escoitar o balbordo. Os Mouros loitan e fano bastante ben. Todos levan machados e martelos de guerra. Como nota curiosa, cantan namentres pelexan:

Machados de guerra e Martelos de pedra,

Apegañada medra a Hedra.

Golpea, corta e remacha, veña

Remata e bebe unha cervexa.

—Se aparece a pantasma (podería mandarse unha Tirada de Medo a Dificultade 10; se non a superan, Id6 + 2 de Terror), conlárate que hai uns vinte anos ela e a súa familia, señores do pazo, foron atacados polos Urcos; ela foi a primeira en velos, e en vez de avisar os demais agochouse nun tubo. O pazo foi arrasado, e ela tamén morreu, vendo como o xefe dos Urcos se levaba a espada a dúas mans do seu pai. Pídelles que a recuperen para que o seu espírito poida descansar de novo cos seus. Que a rediman, en definitiva, por non ter sido valente.

Se o Contacantos quere, poden chegar Urcos preto no medio da noite, e entre eles vén un dos xefes, que leva unha fermosa *Claymore* que se ve que non é de factura Urca. Se non, pode ser que os Trasnós do Monte teñan unha gorila preto do pazo, e haxa que busca. En definitiva, o xefe dos Trasnós portará a grande espada, que debe ser colocada enriba do corpo (un esqueleto) do pai da rapaza-pantasma, que está nun almacén baixo o pazo. Feito isto, a familia aparecerá ao completo, fará unha reverencia silenciosa, e esvaecerase coma brétema...

Se deciden quedar coa espada, a maldición caerá sobre eles, todos eles. Cada día será como unha eternidade, o sol mancará os seus ollos e as súas almas non acougarán (mentres non devolvan a espada non recuperarán nin Saúde nin Vontade; unha vez o fagan, comezarán a recuperala de xeito normal. Se algún morre namentres, vólvese unha pantasma que fará compañía á filla dos señores do pazo).

O BARCO ENCALLADO

Na beira do mar atoparán un barco encallado. Cando o barco foi a pique, aquilo foi unha matanza, e toda a enerxía liberada pola morte de toda a xente abriu unha porta ao Inframundo. E agora hai uns Fomori alí de garda, esperando por algún humano para comer.

No barco non hai moito tesouro, xa que a meirande parte se afundiú. Só quedan dous barrís de viño (bo viño bretón) e unhas cantas moedas. Os Fomori pasan case todo o día peneques (só son dous) e xogando aos dados. O problema vén pola noite, que é cando espertan «eles».

Coa chegada da noite, érguense uns dez mortos viventes que están no barco, por aquí e acolá. Son os cadáveres dos pobres mariñeiros que morreron no barco. Só buscan que veña un druida e bendiga o barco e os seus corpos, pero con iso de que teñen a lingua podre, non se van facer entender moi ben.

A BAIUCA DO BIDUEIRO BRANCO

Esta baiuca está no medio do camiño. De que camiño, decídeo ti. Xusto cando xa parecía que non ía haber un sitio para pasar a noite, aparece un sitio como este, impresionante.

Nesta pousada parece haber de todo. Hai mulleres fermosas e que rebordan ledicia, e están desexando escoitar historias de viaxeiros. Hai bo viño e mellor augardente, e a comida é moi fa-

mosa polos arredores pola súa calidade e cantidade. Parece haber moita xente de paso, que está máis que disposta a troulear. A posada ten dous andares. O de abaixo abrangue a zona común con taberna, cocíña e comedor (todo xunto, cocíñase nunha lareira que hai ao fondo). A man dereita, segundo se entra, hai unhas escaleiras de madeira, polas cales se vai aos cinco cuartos que hai. Un dos cuartos é moito máis grande e ten catro camas para compartir de xeito común. Outro pertence a Bren Meic Molta e a súa familia (muller e dous fillos).

A xente que hai na posada son:

—Bren Meic Molta e a súa dona Eli, os pousadeiros: levan no lugar moito tempo. Eli estivo aprendendo cun druida na súa aldea (é unha tamarco), até que coñeceu a Bren, e casou con el. Bren é outro tamarco, que fixo un pouco disto e outro pouco daquilo, pero a meirande parte da súa vida foi guerreiro para a súa familia. Cando se viu con algo de cartos no peto, mercou esta pousada e estableceuse coa súa compañeira. Os seus fillos andan por alí, mais é difícil velos, xa que andan a enredar todo o tempo.

—Valug o Escuro. Este é un home bastante singular. Algo na súa faciana nos di que ten visto moitas cousas na vida. Algunhas realmente arrepiantes. Leva unha carapucha de color vermello viño, ten o cabelo longo con zonas brancas, e unha tatuaxe que lle atravesa a cara en forma de «V» invertida desde o nariz, pasando por debaixo dos ollos. Leva unha espada de antenas que se ve de certa calidade, aínda que tamén moi pesada. Leva ademais un arco curto. As súas roupas denotan que vive á intemperie a miúdo. En realidade, é un cazador do Sidhe que anda pola zona na busca dun Cairento: un home que se alimenta do sangue doutros.

—Brandán, *O Carallete*, un vendedor ambulante de faciana morena, que ten montado un pequeno posto improvisado nunha das mesas. Leva xa tres días na pousada, e achégaselle o momento de marchar. Quizá algún aventureiro teña ganas de o escoitar até Lug (onde vive). No seu pequeno posto ambulante terá 2 dagas de antenas e 1 fibula para coller a capa de bastante boa factura. Segundo el di, é máxica, e axuda a se esconder a aquel que a leva posta; contará unha historia sobre que pertenceu a un famoso ladrón da zona de [zona oposta a onde se atope a pousada]. Terá tamén un corno bastante bonito, que nas súas palabras é capaz de escoitarse en medio Breogante. Venderá así unhas pedras de cores cun furado no medio para pór como adornos no cabelo ou na roupa.

—Bogna o *Xermano*. Chamado así polo seu aspecto, en realidade, Bogna é fillo de pai Longobardo (ou Lonbgadair) e nai breogante, que foi quen o criou. De moi novo emigrou co seu tío Silas á Breña, e alí aprendeu a ser un bo guerreiro. Agora, morto seu tío, volve na procura da familia da súa nai, coa intención de establecerse aquí. É un mangallón enorme que viaxa co peito ao aire (iso que é inverno, e neva!), e leva uns rechamantes pantalóns a cadros laranxas. Leva uns bigotes longuísimos que causan sensación nos nenos que andan por alí (e tiranlle deles). Bogna ten bastante bo corazón e ri coas falcatruidas dos nenos. Bogna leva o machado a dúas mans máis grande que ningún viu antes.

—Auric o *Pequerrecho*. Pequeno ladrón de pouca monta que viaxa cara ao sur fuxindo da xustiza breogante. En realidade non fixo nada «excesivamente malo», mais viuse involucrado nun asasinato dun capitán da garda de Artabria, e botáronlle a el a culpa por ser libunco. Agora non sabe moi ben que é o que vai facer, pero si polo menos pór terra de por medio.

—Bari a *Loura*. Esta é unha fermosa rapaza que traballa no «Bidueiro Branco» como camareira, e como ela di «e quizá de algo máis», sorrindo dun xeito pícaro. Isto non é máis ca un farol que se marca para lle caer ben á xente e lle paguen unhas moedas de máis pola súa conversa e compañía. Se algunha vez se ten ido para a cama con algún cliente non é por que este lle pagase, senón porque a ela lle apetecía (diso a que non lle cobrase, habería que velo). Bari está tentando xuntar algúns cartos para volver á súa terra de Proencia (é unha lewamo), despois da súa «aventura», como ela lle chama, que a fixo fuxir da súa casa, onde os seus irmáns a tiñan amargada, buscándolle pretendentes vinculados. Agora, uns cantos anos despois, enteírouse de que o seu irmán máis vello morreu nunha incursión longobarda, e seu pai está na cama, prostrado, a piques de partir para «a outra beira», como ela di. É unha boa arqueira, que manexa ben o arco longo e a daga de antenas, e marchará con calquera que lle prometa aventuras, pero, iso si, de camiño á súa casa.

UNHA AVENTURA DE 'AS CRÓNICAS DE GAIOLIN'.

A ESPADA DE MAC MORNÁ

IDEA

Un gran mal asexa os Lugóns. Este mal encárnase e ataca aberrantemente a Murada Lug. Cando todo parece perdido, a deusa Mórrigan achega a súa axuda en forma de consello: hai que conseguir a espada de Mac Morna para vencer ese mal. Haberá que viaxar e pasar probas para conseguila e, aínda unha vez feito, a vitoria non estará asegurada. Esta aventura pode ser xogada como unha Lenda, é dicir, unha sucesión de Contos relacionados.

CAPÍTULO I: UN SERÁN DE VERÁN NA GAELEACH...

«... Logo que cheguemos a aquel outeiro, será mellor que peches os ollos. Que por que? Pois porque quero que vexas a cidade de Lug, erixida na honra do deus Lugh, do brazo longo. A "Cidade dos Muros de Acibeche", como lle chaman, pois esa é a súa cor. Non hai fortaleza máis grande no mundo, nin que fose conquistada como esta.»

*Enzenguel o Piornal,
falando co seu fillo*

É a festa de Lugnasad nas terras de Lug. Esta noite comezarán as celebracións. Todo se prepara a conciencia para un dos meirandes acontecementos do ano: a festa da colleita. Prepáranse multitude de viandas e deleitosas comidas para que nada poida ir mal. Por calquera esquina pódense ver os músicos reunidos tocando cancións de moitos lugares, algunhas rápidas e ledas, e outras tristes e melancólicas. Xentes de moitos lugares da terra atópanse, talvez desde hai moitos anos, con vellos amigos, e non son poucos os que encontran novas amizades sentados diante dunha cunca de viño ou unha boa xerra de cervexa do país. O rebumbio é total. No castro, o rei Bren convida a viño os xefes de moitas das tribos do país. Veu Almus Mac Onagh dos lemanos, Proclo Mac Ogra dos ártabros, e Sen Mornheil, táin de Libredón, entre outros.

Na carballeira que hai preto das portas do castro, onde está a coñecida Pena do Home-Serpe, é onde se celebrará mañá unha das meirandes festas da zona, e os druídas de moitos lugares falan dos novos descubrimentos que fixeron, ou das súas vivencias, namentres que algúns, máis «terreais», fan xogos de enxeño e unha pouquiña de maxia para que os rapaces se divirtan.

Na outra beira do outeiro, estase a facer unha luminaria (ou fogueira, para os que non sexan da zona), pero non é unha luminaria calquera. Como os milleiros delas que se están a preparar por todo o territorio, está feita para celebrar a colleita e honrar o deus Lugh do longo brazo. Esta cacharela leva tanta leña que se poderían construír dúas fortalezas con ela... Ou iso din. O caso é que hai centos de postos de comida, baiucas ambulantes e todo tipo de mercadorías. De feito, hai tantos que un home podería percorrelas todos papando tapas e bebendo viños se só se dedicase a iso, e aínda así levaríalle unha semana. Ben, pois neste marco incomparábel (sí, eu tamén gustaría de estar alí) encontramos os nosos amigos os Protagonistas. Viñeron a Lug por moitos e dispáres motivos (a facer un negocio, a cobrar un traballo, a descansar, a buscar traballo ou, sinxelamente, a ver esa famosa romaría que tanta fama ten). Agora están alí, e mesmo poden ser amigos de toda a vida, como poden non se coñecer de nada (se non se coñecen de nada, mellor será que o Contacontos tente de arranxar isto denantes dos feitos que veñen un pouco máis abaixo).

Nota para o Contacontos: Haiche nesta festa xente de todos os lugares da Gael-leach, ou polo menos de moitos... Pode aproveitarse a ocasión para describir como os trasancos van espidos desde a cintura para arriba, coa pel cuberta dunha especie de cal branco, con pinturas verdes escuras, que pensan que lles protexen dos espíritos malignos; ou como van os chairegos da zona, cos seus impresionantes carros tirados por castróns xigantes... Talvez se lle queira dar un toque máis fantástico, e a festa acudisen un grupo de Tourishomes ou mesmo Piornais... Ou algún mercador Mouró, ou un Loio que parece buscar algo e anda medio perdido entre tanta xente.

Co solpor, comezan a se acender os fachos cos que se alumeará esta noite todo o recinto feiral (por chamalo dalgun xeito), a xente xa está ceando e reunida en grandes grupos (moitos familiares ou de coñecidos) e, mires para onde mires, hai xente bebendo e trouleando, así como músicos e bailaríns.

Coa chegada da medianoite, os druídas prenderán lume ás lumieiras e consagrarán a festa ao gran deus Lugh do longo brazo. Mais, tan axiña como fagan isto, comezará a ir un pouco de frío, e ao cabo duns intres, o frío será terrible. Moita xente do lugar tirará para a casa e a festa comezará a quedar baleira por momentos. [Se os Protagonistas se fixan (tirada de Atención, Dificultade 6), poderán atopar paxariños e esquiños mortos polo frío no chan.]

Os Druídas parecen estar reunidos e amosan caras de preocupación. Falan a carón do lume da lumieira principal. [Se son preguntados, din que oen unha estraña voz no vento, unha voz que non é a que fala o vento decotío.]

A xente parece estarse a preocupar cada vez máis. Moitos collen as súas pertenzas e marchan do lugar en carros, a cabalo ou a pé.

Ao pouco chegará o rei Bren acompañado de tres ou catro guerreiros fianna (poden ser descritos como rexos e fortes, con grandes armaduras e poderosas armas), así como dun home que nunca se separa del (segundo se comenta), que viste unha túnica branca con carapucha (é un Osíán). Canda eles veñen dous estranxeiros, un da Illa do Norte, a verde Inis Elga, vestido con fermosas roupas de rei e con aspecto de guerreiro [é o valente Cucúlan, un dos Penianos do rei da illa] e outro vestido cunha longa capa marrón a cadros e con grandes bigotes na cara [o seu torques de ouro preséntao como un xefe poderoso do Breixo; a súa capa poderíalle dicir a alguén que pertence á gran tribo dos Arvernos].

Bren falará cos druídas, que lle comentarán o da voz malvada (agora xa non ten dúbida) no vento. O home da túnica branca falará algo co Rei e sairá correndo cara ao sur (dirección de onde vén o vento). [Aínda que o sigan é imposible que o collan, e ao cabo perderánelle a pista. Móvese dun xeito estraño, cunha velocidade tremenda polo medio da fraga, saltando de póla en póla entre os carballos, dun xeito que parece que vai voando.]

Se se lle pregunta ao Rei (os gardas intentarían interporse aínda que o Rei dirá que se aparten), Bren dirá que non sabe nada, pero que isto lle cheira mal. Lémbraelle unha vella lenda. Aínda que lle tenten sacar información sobre a que lenda se refire, non lembrará moito máis que: «... Lémbreme cousas que me contou meu avó. Cousas sobre un inimigo antigo que vivía no outro mundo e atacaba só polas noites. El tamén falaba co vento... e tiña a voz cruel.»

Namentres están a falar (pasados uns quince minutos) chegará o home da túnica branca, e desde un outeiro próximo berrará: «Atlagh! Uital'mnbonga tuil'brailha lagh ang baddagh!». Nunha lingua descoñecida para case todo o mundo [os únicos que parecen entendelo son o Rei, e os druídas e, claro, algún dos Protagonistas que fale a Lingua dos Druídas, e teña polo menos un +2 nesta lingua]. A tradución é esta: «Demos! Centos deles, na chaira de Tuil, e veñen cara aquí!»

O Rei falará con un dos seus fianna, que saíra correndo cara ao castro. E logo falará con todos os presentes. (Os druídas están a falar na súa lingua, facendo un gran balbordo, aínda que ningún entenda nada do que din.)

O Rei dirá:

«Homes e mulleres de Lug e outros lugares da Gael-leach, estranxeiros: vén cara aquí un poderoso exército de Demos saídos das máis escuras e fondas cavernas do Sidh. Se o que meu amigo di é certo, estarán aquí denantes do abrente. Os que queirades loitar á nosa beira, seredes ben recibidos; aos que non queirades, ou non poidades por calquera razón, aconséllavo que vos marchedes, xa que mañá moitos van morrer aquí.

Moita xente marcha cara aos seus pobos e clans, pero moitos son os que se xuntan ao rei Bren e os seus homes para loitar pola liberdade da terra.

A noite pasará en preparativos para a defensa do castro. As novas corren coma o lóstrego entre as tribos, e moitos que a primeiras horas da noite saían coas carretas e as súas familias de Lug volven agora con elas cheas de guerreiros e armas da súa tribo. Veñen os ártabros, os lemanos, os tamarcos, os limicos, os heleños e moitos máis. Todos veñen a reforzar os seus lazos de unión co rei da Murada Lug.

As barracas que pola noite estaban cheas de trouleiros agora convértese en barricadas e muros para defender a cidade. En total, debe haber uns cincocentos guerreiros pola parte dos Gael-leanos. [Os Protagonistas poden botarse ao monte para vixiar os movementos do inimigo, ou ensinar a combater a outros, axudar coas barricadas ou o que queiran.]

O Osíán vai polo seu lado. É unha especie de druída-ninja (para entendermos, he he he).

PREPARANDO A BATALLA

O rei Bren combaterá na primeira liña de batalla. Xunto con el estarán o bravo Cucúlan e o Breixán descoñecido. Tamén, no

medio da noite, volverán ver o home que levaba a túnica branca e andaba canda o Rei. Está cuns vinte tipos que visten coma el, e levan uns grandes paus de carballo, coma os bastóns dos druídas, aínda que moito máis recios.

O normal será que os Protagonistas e demais agarden até a chegada do día, aínda que unha tirada por escoitar (Atención Dificultade 9, ou Falabardo Dificultade 7) amosará que moitos dos guerreiros e mesmo os fianna do Rei están de acordo en saír ao encontro dos demos. O que escoitarán serán cousas como estas (tira 1d6):

1. Non sei que facemos agardando aquí. Parecemos miñocas nun rizo.
 2. Deberíamos saír a atopalos no val do río Tronante (está a unhas catro carreiriñas de can); aló teríamos unha oportunidade, pero aquí...
 3. Non me gusta estar agardando pola morte. Non lles temos medo e témoslo que amosar. Deberíamos coller e emboscarnos na fraga de Beòg (a fraga que hai a uns dous quilómetros).
 4. Parece que o Rei ten medo. Este Rei non é como o seu pai. Nin como o pai do seu pai. Meu sogro coñeceunos ben aos dous e sempre o di.
 5. Algúns de nós somos bos rastrexadores. Quizá poderíamos sacar algunha información sobre cantos homes teñen e que armas usan. Non sei, por facérmolos unha idea e preparármolos ben, digo eu!!!
 6. A culpa toda éche dos druídas. Non traen máis que problemas. Seguro que teñen algo que ver con isto.
- Fagan o que fagan, non haberá moita diferenza na batalla. O Rei Bren non está moi convencido coa idea de morrer como un rato nunha gaiola (é un guerreiro e gusta máis das batallas que das «defensas»...). Se chega a coñecer que moita xente prefire o combate en campo aberto, estará de acordo... A verdade..., a diferenza será ben pouca!

CAPÍTULO II: O INIMIGO AS PORTAS

Pouco a pouco irá chegando a luz do día a Lug.

Nota para o Contacontos: Se as tropas saen ao encontro dos demos, este ocorrerá cando quede pouco tempo para o amencer. Na batalla en campo aberto serán derrotados en moi pouco tempo, aínda que ao chegar a luz do día os demos se retirarán, non sen ter aniquilado máis da metade dos humanos e ferido outra cuarta parte. O Rei mesmo terá unha gran ferida que lle fará un Demo bastante poderoso chamado Ranohg (ver máis adiante).

Se agardan por eles na fortaleza, chegarán un pouco denantes do amencer. Os demos lanzaranse contra as defensas como tolos. Isto ten que quedar claro. Os demos pelexan dun xeito completamente bestial e non lles importa ir un só contra cinco Guéghel, e cousas así. Malia todo, son moitos máis que os humanos (nunha proporción de 1 a 3) Ademais, quedará claro que son moito máis resistentes e destrós que os nosos pobres amigos.

Os Demos serán de tres tipos principais (ver abaixo para as características de combate):

- Uns de cor escura, que máis parecen Urcos ou homes febles e medio ananos (miden ao redor de unha vara). Debe haber uns mil e pico. [Utilízate para a partida os «Trasnos do Monte Guerreiros».]
- Uns vermellos un pouco máis grandes que os homes, que combaten con espadas de lume e escudos. Deben ser uns douscentos. Dentro destes, hai unha caste maior, cuxos membros levan látegos e corren tras os negros, empurrándoos a combateren. [Utilízate os «Fomori Rastrexadores».]
- E o seu líder Ranohg, un demo xigante de dúas varas e media, que vén dacabalo dun león negro xigantesco co cabelo de chamas (mide unhas tres varas de alto até o lombo, e porta unha machada inzada de lapas de lume). Ten uns grandes cornos negros e non será ferido por ningún até que combata con Bren (ver abaixo). Se se enfronta a alguén máis deberá vencelo case sen darlle importancia (como quen non quere a cousa). [Valerían ben as características do «Señor dos Demos».]

O rei Bren entrará en combate singular con Ranohg. Despois de escenas de grande heroísmo (Contacontos, toca descrición épica: a choir!?!), Bren levará un golpe no peito e sairá despedido polo ar tirando abaixo parte dun muro, co cal queda alí feito po (que non choren aínda, non morreu...). Despois disto, Ranohg irase montado na súa besta (o león negro xigante con melenas de lume), non sen despedirse de todos os defensores cun (voz rouca como de augardenteiro):

«Tendes unha semana para liscar de aquí. De hoxe en oito días volverei, pola noite, posto que non debo afrontar a Lugh do Brazo Longo, e aniquilarei a quen atope aquí. Xa o sabedes.

E entón dará media volta e irase.

Coa chegada do día todo parecerá peor do que pensaran. Hai cadáveres todo ao longo da estacada e mesmo dentro dos muros. Os cadáveres dos Demos desaparecen coa chegada dos primeiros raios do sol. Farano consumíndose entre lapas de lume e cheiro inatrábel.

Os druídas máis vellos falarán entre eles do asunto. Ao cabo dunhas poucas horas, dirán que se trata de demos dunha parte superficial do Sidh. Bren está profundamente ferido e non pode estar de pé. Uns vates (curandeiros-adiviñadores) coidan del e dos moitos feridos que hai.

Se se fala de ir buscar axuda, ninguén sabe a onde acudir. O Breogán está en campaña militar coa meirande parte das súas tropas axudando o rei Conchobar en Emáin Macha (Inis Elga), e Dongar está demasiado ocupado, tentando resistir os ataques dos Lonbagaíur.

CAPÍTULO III: A CALMA DENANTES DA TEMPESTADE

Os traballos serán moitos para os sobreviventes. Haberá que amontoar os cadáveres, e moitos (que non son de Lug) farán súa derradeira viaxe en carro cara aos seus fogares, levados por veciños ou familiares. A desolación e o pranto percíbese ao redor. Os xefes das tribos permanecen reunidos sen saberen mo ben o que facer; algúns recomendan fuxir de alí e agardar a morte nas súas fortalezas coas familias. Outros, pola contra, falan de mandar emisarios cara a Inis Elga ou mesmo cara ao Breixo para xuntar un grande exército que poida derrotar estes formidábeis inimigos. O asunto é que cando a conversa comece a subir de ton, entrará pola porta o rei Bren escoltado polo seu séquito e axudado (case non se ten de pé) por un neno. Farase o silencio na sala. Todos respectan o Rei de Lug. Chegará até a súa cadeira e alí falará con dificultade:

—Achéganse tempos escuros para todos nós. Sei ben que non é doado atopar unha solución a este problema, xa que nunca nos enfrontamos a inimigo tan ruín, nin mesmo temos escoitado falar del máis ca en contos para nenos. Non podemos pedir axuda ao pobo de Inis Elga, ou ao Breixo, xa que a viaxe levaría máis do dobre do tempo que temos. Será mellor que preparemos o castro e o muro para a batalla que imos loitar. Polo menos, morrereis combatendo.

E así irá a cousa, preparando as defensas, afianzando estacadas e añaando armas...

O ambiente que se respirará será bastante oprimente, e moitos homes de armas que se internan na fraga desaparecen para non volver. Os ánimos están acesos e os protagonistas poderíanse ver involucrados nalguna pelexa con algún defensor inqueda. Así pasará o tempo até a chegada da segunda noite...

Coa caída do sol da segunda noite, comezarán a escoitar tambores que veñen das fragas. Case non haberá animais nos bosques, e mesmo os que se atopan nos cortellos tentarán fuxir ao escoitaren o escuro retumbar dos tambores do averno. Os guerreiros estarán cansados e fartos de agardar. A iso da medianoite, aparecerá polo camiño que vén do sur un estraño xinete. O Contaconto debería describi-lo deste xeito: «... Aparece unha misteriosa figura montada a cabalo. Vai completamente cuberto por unha especie de sudario dunha cor verde enfermiza, cheo de buratos e manchas, tanto de terra como de estraños líquidos; algúns poderían ser sangue! O cabalo camiña dun xeito canso arrastrando as patas como se cargase cun gran peso, e seus ollos brillan cunha apagada e macilenta luz verdosa. Polo seu fociño sae un bafo podre e os seus corroidos beizos mostran uns dentes afiados e a medio podreecer. O xinete porta na man dereita unha gadaña dourada, chea de sangue seco e vellos farrapos de roupa. Na man esquerda, un libro de coiro vello, negro, no cal aparecen moitas palabras inintelixíbeis.

Chegando ao limiar da Muralla falará deste xeito:

«Abofé que sodes menos dos que pensaba. Meu señor mándame a pedirvos que vos rendades á evidencia, e que depoñades as armas. Abandonade o castro antes de que se cumpra o prazo. Non tendes ningunha oportunidade... Sodes poucos e mal preparados. Non desperdiciades a vosa vida.»

Aquí suponse que alguén (preferiblemente dos Protagonistas) dirá algo. Se non, falará o Rei Bren (que aínda está medio derreado, e téñeno que axudar a manterse en pé):

«Non vos imos entregar as nosas armas até que as poidades arrincar vós mesmos das nosas mans mortas. Se queredes loitar, aquí estamos para iso.»

O xinete podreído ceibará un pequeno e case inaudíbel riso (algo así como «Hin, hin, hin...»), e fálase despois de mirar de esguello ao Rei Bren; sinalará un dos homes que están no muro e dirá:

«Merece a pena morrer por este rei [dito con noxo e desdén], Bregax de Tamarquia?»

O guerreiro, asombrado de escoitar o seu nome, porá cara de estrañeza, e, de súpeto, levarase as mans ao pescozo como se o estivesen esganando.

«E ti, Morgún de Libunca, Brereg, Bavnor, Braidún, Keteur». E iraos sinalando un a un, e eles irán caendo ao chan do mesmo xeito que Bregax de Tamarquia. Despois destes, seguirá sinalando, un a un, todos os que vexa, citando o seu nome, e eles irán caendo ao chan, mortos.

Ao cabo dun momento, cando xa morreu unha cuarta parte dos homes que hai na defensa, o xinete comezará a cabalgar por onde veu, namentres di:

«Batalla? Que batalla queredes loitar se estades todos mortos?»

E nese intre ergueranse os homes que morreron agora mesmo, cunha cor verdosa nas facias, atacando os seus compañeiros. Utilízase para eles as características dos Mortos Vivos, que se vos proporcionan máis abaixo (lembra que as armas de ferro lles fan o dobre de dano, xa que son criaturas do Sidh).

MORTOS VIVENTES:

Corpo 4	Dados Loita: 4	Espadas de antenas +2 (dano 1d6 + 2 + 4)
Mente 1	Dados Arcano: 1	Trabada: Dano (1d6 / 2) + 4
Espírito 0	Saúde 4	Defensa: +1
	Vontade 1	Protección: Lixeira de Bronce + 7
Habilidades: Safar +1		

O xinete da Morte irase rindo entre dentes mentres se loita no muro e na praza.

O derradeiro guerreiro Morto Vivente que quede será moito máis forte que os demais (súmalles +2 a Corpo e Dano, e +5 puntos de Vida). Denantes de ser destruído falará coa voz do xinete da morte:

«Pensades que podedes vencer a morte mesma, Guéghel? Cando se cumpra a lúa, o meu señor Ranogh virá cun grande exército e non deixará pedra sobre pedra. Liscade de aquí, se non queredes morrer!!!»

Logo disto, morrerá en paz, recuperando o seu aspecto normal, e como tal farán todos os mortos vivos eliminados.

CAPÍTULO IV: UN RAI DE SOL ENTRE O TROBÓN

Todos en Lug se encontran desfeitos. A loita contra os propios guerreiros deixou a meirande parte dos superviventes estragados. O rei Bren está cada vez peor.

Nunha das roldas por fóra da vila, os protagonistas verán un estraño e pequeno paxaro que chama por eles. É como unha especie de avefría (un paxaro pequeniño de cor branca e negra, similar a un pardal). Se non o seguen, roubará algún obxecto de valor dos Protagonistas para obrigalos a seguilo (non valen machados a dúas mans nin cabalos, nin cousas así...). Cando vaian tras del, levaraos até un claro no bosque próximo. Alí, xurdirá unha gran luz do chan e aparecerá unha dona moi fermosa. Vai vestida de guerreira e leva un grande escudo de carballo e dúas xavelinas na man esquerda. Tamén é visíbel un casco alado con dúas ás brancas (é a deusa Mórrigan, señora da batalla).

Falará deste xeito: «Saúdos, nobres guerreiros; vexo que non tendes medo a vos internar nesta fraga, que nos últimos tempos ten observado cousas tan singulares e tenebrosas. Eu son Mórrigan e veño para avisaros de que o inimigo con que loitades é inmortal. Só coa maxia que o mantén vivo pode morrer. Unha maxia como a que ten a espada de Mac Morna, o traidor. Esa espada enóntrase no sur, moi lonxe, a moitos días de viaxe desde aquí até aló. Só cruzando o Mar dos Monstros chegaredes a tempo. Se queredes estar de volta cando ese demo ataque, deberédesvos apurar. Buscade o Templo nas areas, na beira seca do río. No Afastado Sur.

»Levade convosco esta cinta. Amarrádeas ao mastro do barco que aló vos levará, e axudaravos a percorrer o camiño con celeridade.»

Tras dicir isto, desaparecerá como se nunca houbera estado alí. Na vila, o rei Bren pedirá que sexan os Protagonistas os que vaian buscar a famosa espada, e que o fagan de présa. Para tal fin, daralles un salvoconduto (unha codia dun carballo cunhas misteriosas letras).

Así que xa sabedes: Présa, hobbits, présa.....!!!

CAPÍTULO V: CARA AO SUR É COMO IR COSTA ABAIXO

Os Protagonistas partirán de Lug rumbo ás terras das Laxes. Aló deberán entregar o salvoconduto de Bren ao rei Léunnám, cun lles dará permiso para facerse cunha Barca de Pedra. Era sabedor da chegada dun grupo de Heroes, e por iso tiña os seus canteiros traballando. Agora o Destino fai chegar estes Heroes.

A barca é negra e nela caben os Protagonistas, nada máis. Unha vez suban, viaxará á velocidade do lóstrego polo Río Nai abaixo até o Mar dos Monstros, viaxe que completará nun tempo increíble: tan só 4 días!

Da viaxe en barco non hai moito que contar: todo pasa ao redor como se fose un borrón, e é difícil fixarse no que hai, agás na propia barca e nos compañeiros.

Tras catro días de viaxe, os Protagonistas avistarán as costas alén do Mar dos Monstros. As terras serán áridas, con ventos de area que moven os poucos arbustos e árbores secas que hai na beiramar. Ao cabo dun pequeno momento de navegación de cabotaxe, verán unhas casas brancas de adobe que forman unha pequena aldea mariñeira. Ten trazas de estar medio abandonada, e non se ve ninguén polas rúas.

Namentres os aventureiros estean reparando nestes detalles (un pozo, un par de cabalos amarrados a un poste...), veranse atacados por uns homes-peixe que xorden das escuras augas do Mar dos Monstros. Teñen cabeza de peixe con faccións moi marcadas e brutais, corpo de home e aletas en lugar de pés e mans. Son Tritóns, parentes distantes dos Mérrour, pero igualmente perigosos, aínda que non tan intelixentes.

Descrición para os Protagonistas: «... Vedes como saen da auga uns curiosos seres con cara de peixe de grandes profundidades. As súas peles son escamosas e azuladas, e, aínda que se moven con certa torpeza fóra da auga, parecen inimigos formidábeis. Empurren sorprendentes lanzas de bronce con tres cabezas (tridentes)... e algúns lanzan uns botes de barro contra as velas e o casco, que ao romperen prenden lume no que tocan. Parece como se a alguén non lle interesase que chegásedes ao Sur.»

OS TRITÓNOS:

Corpo 3	Dados de Loita: 4	Tridentes +3; Dano 1d6 + 2 + 3
Mente 1	Dados de Arcano: 1	Trabada +3; Dano (1d6 / 2) + 3
Espírito 3	Saúde 6	Defensa +4
	Vontade 4	Protección (Escamas) +5
Habilidades: Safar +4, Trepas +2, Nadar +6		

O grupo será bastante numeroso (o dobre de Protagonistas ou máis). Se parece que os nosos heroes os van derrotar demasiado facilmente, saíran máis de onde saíron estes e máis hostis. Levarán unha especie de tarros con cordas con que prenderán lume ao barco (algo así como o «Lume grego»).

(Se os utilizan como armas, usade as regras de Lume.) No intre en que todo estea máis ou menos perdido, chegarán un par de dornas, cheas de homes con arcos curtos e cimitarras (espadas curvas; utilízase as espadas de antenas), que farán pórsese en fuga os malignos seres mariños. Os homes tocan un estraño corno que parece darlles medo (aos Tritóns, claro).

Na aldea, tras apagar o lume do barco (o que arde non é o barco, que é de pedra, senón o seu contido), os homes do pobo presentaranse aos Protagonistas. Son habitantes de Cantius, e levan algún tempo tendo problemas con eses malignos tritónidos. Por regra xeral, nada máis tocar o corno que teñen na aldea foxen, pero ás veces dan algún problema.

O seu xefe e Magnus, un guerreiro afouto e calvo, de grandes músculos. Cando lles falen do motivo que os trae por aquí, veranse sorprendidos. Dirán que no templo do cal falan (e que buscan) só habita o mal e a destrución, e que xa fai tempo que moitos do pobo foron raptados pola noite e levados alí para non volver xamais.

Indicaralles a dirección, pero non lles prestarán máis axuda.

Descrición para os Protagonistas: «O Templo da beira seca do Río parece abandonado desde hai moitos anos... Ten aspecto de templo grego, aínda que hai multitude de singulares e estrañas figuras demoníacas no frontón e noutros lugares. Cando vos achegades, escoitades que os vosos pasos resoa nas velhas pedras, como delatándovos aos ollos invisíbeis das estatuas que parecen seguirvos en segredo.»

O Templo é bastante grande, aínda que parece non haber ninguén. É similar a un templo de tipo grego (ou romano) e está medio en ruínas. Ten buratos no tellado, algunha columna caída, e manchas de sangue seco e montóns de area nas catro esquinas. No templo non hai nada de valor, máis que un pequeno grupo de estatuas descabezadas e esnaquizadas, unha nunha esquina (ao fondo á esquerda) e outra meirande no medio. Teñen aspecto similar aos Tritóns.

Se buscan durante un intre (Tirada de Atención, Dificultade 8) atoparán unha cova que ten unha porta que foi aberta non hai moito, tras un dos montóns de area. E hai pasos que levan a ela. Baixando por unhas escaleiras estreitas, oíranse uns ruidos como de cadeas arrastradas abaixo, así como uns berros aterradores a medio camiño entre o sobrenatural e o bestial.

Segundo os aventureiros comecen a baixar, deberán facer unha tirada de Espírito (con Dificultade 7). Se algún aventureiro non a pasa, entón fai ruído cunha parte da súa armadura ou arma

contra as paredes do burato, ou dälle un golpe a unha pedra que fai ruído, ou espirra, ou algo así... Entón, déixanse de escoitar os ruídos.

Unha vez na parte de abaixo, entrarán nunha sala subterránea bastante grande, que ten como un piso superior, como se fose un patio que ten un balcón no primeiro piso. Desde ese balcón, colgan unhas teas vernellas, a modo de pendóns. Hai tamén unha porta en fronte da que usaron para entrar. Ao cabo dun tempo, chegará un tipo vestido cunha túnica negra (e digamos de paso que non se lle ve a cara), que falará cunha voz de ultratumba: —Pensades que podedes entrar na miña casa e roubarme o que é meu? Os meus escravos, as miñas armas, os meus animais??? Vouvos ensinar que pasa cando alguén tenta roubar na casa de Vadech o Tuata da Dana!!!

E... pulsando unha panca, abrirá a porta e sairá bruando coma un tolo un Tourishome negro, cunha cara de envelenado que mete medo..., e, claro, atacará os Protagonistas (home non...!). Unha tirada de Mundo do Sidh a Dificultade 6 ou Atención 12 amosará aos que a pasen que o Tourishome leva unha especie de torques negro, completamente enferruxado ao redor do pescozo. Por outro lado, unha tirada de «Mundo de Gáidil» a Dificultade 12 faralles lembrar que normalmente os Tourishomes non son tan violentos e descerebrados como parece este...

A razón é a seguinte: este Tourishome está enmeigallado por unha maldición que o obriga a atacar dun xeito salvaxe os inimigos do seu amo, Vadech. Se conseguen romper o torques, o Tourishome quedará ceibe, mirará cara ao seu «amo» e cargará contra el adoeido, despois de lanzar unha mirada chea de tristura e agradecemento ao seu liberador. Para rachar o torques hai que sacrificar un dado de Loita cando combatamos contra el. Se conseguimos darlle un golpe non lle faremos dano; en troques disto, tiraremos contra o Torques como se fose un Escudo. Este ten Resistencia 10; se somos quen de facerlle 11 Feridas dun golpe, escachará. Algo así merece unhas casinas de Heroísmo e Sabedoría.

Despois de ver un par de asaltos de combate, Vadech aburrirá e marchará. Se o Tourishome é liberado, correrá enrabiadamente en dirección á súa gorida, e perderanse de vista tanto un coma o outro, sen posibilidade de seren perseguidos.

O TOURISHOME ENCANTADO:

Corpo: 7	Dados de Combate: 6	Machado de Dúas Mans +5; Dano: 2d6 + 1 + 7
Mente: 1	Dados de Arcano: 1	Cornada +3; Dano: 1d6 + 7
Espírito: 4	Saúde 11 Vontade 5	Defensa +2 Protección (Pelellos) 10
Está como hipnotizado e carece de Habilidades para usar		

Unha vez morto ou derrotado o Tourishome, se os protagonistas tentan abrir a porta do curral, non abrirá. O único xeito de facelo e tentar achar unha baldosa solta (Rastrexo Dificultade 6 ou Atención Dificultade 9), que, ao presionala (ademais de escoitarse un «clic!»), abre a porta; unha vez dentro, hai un corredor que sobe até o balcón.

Desde o balcón, chegarán a unha gran sala onde hai unhas raras estatuas de homes con varios brazos e tres ollos. Alguén teñen cousas (obxectos reais, non de pedra) postas:

— **A Espada de Mac Morna**, unha espada de man e media de ferro, capaz de facer o dobre do dano contra os Demos. Ten runas inscritas. Runas moi vellas, que semellan moi poderosas...

— **A Lanza da Noite**, unha lanza de madeira negra que fai que o seu branco teña un -2 ás súas tiradas desde que é impactado.

— **Os Brazaletes do Vento**, feitos de madeira de carballo, que proporcionan a quen os use a Habilidade de Ar: +3.

— **A Daga de Valoch**, unha daga de antenas máxica (dá un +1 ao Dano), que ten a forma dun colar; mentres se leve no pescozo ningún se decatará de que é unha daga (de feito, ao pescozo é un colar), pero cando se saca transfórmasse maxicamente na susodita daga...

— **Algunha arma ou armadura**, ou obxecto máxico que poida virlle ben ao grupo de xogadores... á discreción do Contacontos. Obxectos de valor como colares, aneis e algunhas cabezas de machado ou moedas curiosas (á discreción do Contacontos).

Non hai (nin haberá) rastro de Vadech o Tuata da Dana... Ou si?

CAPÍTULO VI: CHEGANDO A LUG, TERRA DO NABO

Unha vez monten na barca de pedra para volver, verán que non lles saen as contas, pois 4 días tardaron en chegar, e outros tantos en volver son 8..., e coidan que non van dar chegada a tempo. Mais, unha vez teñan todo disposto e xa teñan soldado amarras, iran decatando de que o barco está a acelerar dun xeito que

non é normal (unha tirada de Atención Dificultade 6 ou Espírito Dificultade 8 amosará que a fita que lles deu Mórrigan brilla lenemente), e chegan incluso a levantarse polo aire ao coller as ondas. Chegará un momento que levantarán voo...

Ao cabo de pouco tempo, caerán durmidos nun sono reparador (de feito, recuperarán toda a Saúde e a Vontade) e espertarán como se os chamasen os seus pais cando eran pequenos...

Entreabrindo os ollos, co lento espertar dos dormentes decataranse de que non están senón ante uns muros arrasados. Estarán en Lug, en fronte da porta norte da Muralla, coa barca de pedra ao seu carón. Pero... non haberá ningún polas rúas nin en ningures...

Apaisaxe tornaráselles entón completamente desesperanzadora. O Muro estará fendido, as defensas rotas e por aquí ou acolá haberá un corpo dun galeano ou galeana morta (unha tirada de Atención Dificultade 7, ou Menciñeiro Dificultade 4 amosará que non hai nin unha xornada que están neste estado...). Atoparán incluso lumieiras e incendios acabados de prender: O que poderían ver é algo así:

Para ler aos Protagonistas: «A luz da mañá non consegue escorrentar o temor dos vosos peores pesadelos, que se presentan ante vós como unha evidencia que vos dana onde máis vos doe. Arredor de vós atopades centos de cadáveres dos defensores do muro de Lug, que morreron sen unha oportunidade de defensa. Onde queira que estendedes a vosa vista encontrades muros fendidos, armas rotas e corpos tolleitos e degolados por armas demoníacas. Porén, en ningures achades ningún cadáver dos escuros inimigos...»

(Aquí estaría ben que fixesen unha tirada de Medo a Dificultade 10. O que non a pase, sufrirá 1d6 de Terror, debido á impresión de terse atopado en tan escura situación.) Segundo van camiñando entre os mortos e as ruínas estomballadas da vella e antigamente inexpugnabel Lug, unha tirada de Atención a Dificultade 7, e sentirán unha pequena voz que vén de debaixo dun carro de bois envorcado, cos animais de tiro mortos con moitos cortes no lombo. Cortes que ao mesmo tempo amosan queimaduras, como se as armas que os fixeron estivesen inzadas de lume.

Se se achegan a mirar, atoparán unha muller en armadura, que ten unha fonda ferida no abdome e mais nunha das pernas. Aínda así, aínda sostén parte do seu escudo (tamén fendido por un forte golpe) e a súa espada de antenas na man. Se lle preguntan, darase a coñecer como Muria, guerreira sagrada de Mórrigan, chegada do Castro de Face d'Ouro para axudar os lugóns na súa batalla. O que contará será algo así como isto:

Para ler aos Protagonistas: «Non tivemos ningunha oportunidade. Chegaron pouco antes do abrente, cun gran balbordo, atacando a muralla desde todos os lugares. O maior deles, un que montaba dacabalo dun león negro co pelo inzado de lapas de lume, golpeou co seu machado o muro, e este fendeuse como se fose de palla. Entraron como as ondas entre os cons, matando e destruíndo todo ao seu paso. O meu grupo pechou filas ao redor do rei Bren, mais non puidemos facer nada. Unha besta xurrida da parte máis escura do Sidh, que tiña a pel como a pedra e o bafo de lume, acabou conosco nun só intre. Eu separeime do seu camiño, para protexer o Rei, mais o xigantesco demo que montaba no león negro golpeoume e saín voando polo ar, até caer embaixo deste carro, onde espertei hai un bo cacho. Pensei que ía morrer aquí... e tamén que era o derradeiro Guéghal da Gael-leach, mais...»

Chegados a este punto, os Personaxes preguntarán: «Mais que?», ou algo así... Entón, Muria continuará coa segunda parte da súa historia (a parte máis importante).

Para ler aos Protagonistas: «... Despois de levar esperta un anaco puiden ver que non era o único sobrevivente, senón que unha moida de homes e mulleres estaban encadeados aí, aí mesmo [e sinalará un lugar preto, dentro do muro], e eran levados cara aos outeiros que hai máis ao leste, para seren usados como escravos. Ou iso era o que dician os Demos que levaban os látegos e empu-raban os sobreviventes.»

Unha tirada de Atención a Dificultade 8 amosará que a fita que lles deu Mórrigan brillará cando se achega a Muria. Se lla emprestan ou lla poñen na fronte, sandará de todas as súas feridas. Despois quereira ir na procura dos prisioneiros e pedirá a axuda dos Protagonistas (se estes non o fixeron antes).

Póndose en camiño, levaralles pouco tempo achegarse aos Outeiros da Desesperación, onde os Demos están a montar unha mina (ou algo así).

Nota para o Contacontos: En realidade, o que Ranohg quere é un obxecto sagrado que pensa que está soterrado nesta zona. Trátase da «Copa de Dadga», que é capaz de devolver a forza e a vida, incluso aos feridos de morte ou mortos mesmo... A súa intención é, xustamente, maligna (claro, é un demo...), e tentará usala para crear un xigantesco exército de mortos viventes e conquistar así toda a Gael-leach.

Polo camiño, atoparán un Demo de garda (ficha de Fomori rastrexador), aínda que non lles debería ser moi difícil (se o grupo é poderoso no combate, o Contacontos fará que aparezan dous ou tres...).

Unha vez nos outeiros, atoparanse con que os homes e mulleres de Lug (e arredores) están encadeados uns aos outros, cavando e picando contra unha parede de pedra e lama.

Soamente se verán uns 15 Demos (entre os pequenos e grandes, 12 dos pequenos e 3 dos outros) de garda, espallados aquí e alá. Verase (Atención Dificultade 6) que as chaves as leva un garda que parece que anda distraído, e que nun intre ou noutro se separará da vista dos seus compañeiros. Cunha tirada de Estratexia (Dificultade 7) ou ben Asexar (Dificultade 7), os protagonistas poderían tenderlle unha emboscada e así conseguir as chaves para liberar os prisioneiros. Os prisioneiros serán uns trescentos, aínda que están encadeados e bastante febles.

Poderán ver a Ranohg, que anda (sen o seu león) supervisándoo todo e falando cun home encarrapuchado con aspecto tebroso —si, é un Sidhe (Mundo do Sidh, Dificultade 6), e, pola pinta, parece un Tuata da Dana: tirada de Mundo do Sidh, Dificultade 12). Ao cabo dun momento, o encarrapuchado irase. Entón chegará o final...

OPCIONES...

Isto deixámosllo ao Contacontos, que xa debe de estar feito un de primeira!! Podería haber diferentes opcións que os Protagonistas da túa historia preferirán...

1. Atacar directamente a Ranohg e matalo. Lembrade que só morrerá se se lle crava a Espada de Mac Morna, e que esta lle fai dobre dano!

2. Liberar os escravos. Se o conseguen, axudarán os Protagonistas a loitar, e esta vez están en superioridade numérica!! Aínda que non teñen armas, teñen picos e pas.

Muria axudará os Protagonistas liderando o grupo dos traballadores-escravos, deixándolles co choio de loitar con Ranohg (aínda que podería interperse ante un ataque extremadamente poderoso deste...).

3. Ranohg vese superado en número e poder polos Protagonistas e foxe cara a un lugar descoñecido. A experiencia como Contacontos fai ver, segundo se xoga máis e máis partidas, que a meirande parte das veces é mellor non matar un inimigo carismático e deixar que siga aparecendo de xeito recorrente algunha vez que outra, de forma que parece que é case imposible de ser derrotado (lembrádevos de Venger, da serie de debuxos animados *Dragóns e Masmorras*, Darth Vader en *Star Wars*, ou o Xeneral Trono Ross nos cómics do *Incribel Hulk*, por pormos algúns exemplos...). No intre en que os Protagonistas se cheiren que se pode tratar del, comezarán a se preocupar...

4. Ranohg foxe e leva con el o rei Bren... Alguén ten que seguirille as pegadas a tan tenebroso ser, incluso até a Illa da Morte ou o mesmo Sidh!!!

5. Denantes de comezar o ataque, aparecerá o Breogán cargando a cabalo coas súas tropas. Á súa beira cabalga Cuculan, de quen non volveramos saber, xunto con Dongar e os seus fieis... Os Protagonistas, axudados por tan grata compañía, derrotan de calquera xeito posíbel os Demos. O Breogán pídelles que lle fagan un favor e vaian até Inis Elga, a reunirse con Conchobar, xa que os precisa para unha misión perigosa...

Cando Ranohg se vaia (tanto en fuxida como morrendo) podería dicir: «... Agh, malditos. Esta vez conseguistes acabar comigo, mais hei volver... Oídesme??? Hei volveeeerrr!!!»

E así... Xa vedes que a historia non ten por que rematar aquí. As vidas e aventuras dos Protagonistas poden seguir tanto como vós queirades... E lembrade a pobre Muria, que por aí andará e que pode dar pé tamén a próximas aventuras.

A propósito..., e o breixán que pintaba en todo isto? Que facía en Lug?

Experiencia e Mellora: Dependendo do ben que o fixesen os xogadores, deberíamos entregarlles un número de puntos de Mellora, segundo explica o capítulo «Desenvolvemento do Personaxe», no *Libro do Contacontos*.

Pensade que as casinas de Renome hai que enchelas con algo: **fazañas**. Liberar o Tourishome, vencer os Tritóns, liberar os lugóns e trazar unha boa estratexia para atacar a Ranohg son fazañas, e merecen ser recompensadas. Nós calculamos un total de 3-6 casinas de Renome por Protagonista para toda a aventura. Isto pode dar lugar a subidas de Renome case que seguro.

Canto á Mellora, isto xa depende do ben que o fagan. Uns 2-3 puntos por sesión de xogo estaría ben, xa que «A Espada de Mac Morna» é unha aventura para ser mascada e saboreada, non para ser xogada mal e de golpe.

REFERENCIA RÁPIDA

RESUMO DE COMBATE CORPO A CORPO

INICIATIVA

- Habilidade – Arma + 1d6
 • Quem perde reparte Dados de Loita
 • Quem ganha actúa antes

ATAQUE

Habilidade + Dados de Loita ao Ataque

DEFENSA

Se usamos Safar	Se usamos Deter
Safar – Defesa da Armadura + Dados de Loita á Defensa	Deter – Defesa do Escudo + Dados de Loita á Defensa

RESOLUÇÃO

Se usamos Safar	Se usamos Deter...	
• se o atacante vence, hai impacto • se o defensor vence ou iguala, non hai impacto	... e o atacante falla, hai impacto contando o escudo	... e o atacante vence, hai impacto sen contar o escudo

DANO

Dano = Corpo + Dano da Arma
 Protección = Corpo + Protección da Armadura + Protección do Escudo (se se poden aplicar)
 Feridas = Dano – Protección

RESUMO DE COMBATE A DISTANCIA

INICIATIVA

- Habilidade – Arma + 1d6
 • Quem perde reparte Dados de Loita
 • Quem ganha actúa antes

DEFENSA

Se usamos Safar	Se usamos Deter
Safar – Defesa da Armadura + Dados de Loita á Defensa	Deter + Defesa do Escudo + Dados de Loita á Defensa

ATAQUE

Habilidade + Dados de Loita ao Ataque
 Dificultade = tirada de Safar ou Deter (se a hai) + Dificultade por distancia do alcance da arma:

Porción de Alcance	Dificultade
De 0 a ¼	Doado (6)
De ¼ a ½	Normal (9)
De ½ a ¾	Difícil (15)
De ¾ até Alcance Total	Imposíbel (19)

RESOLUÇÃO

Se usamos Safar	Se usamos Deter...	
• se o atacante vence, hai impacto • se o defensor vence ou iguala, non hai impacto	... e o atacante falla, hai impacto contando o escudo	... e o atacante vence, hai impacto sen contar o escudo

DANO

Dano = Espírito + Dano da Arma
 Protección = Corpo + Protección da Armadura + Protección do Escudo (se se poden aplicar)
 Feridas = Dano – Protección

ARMAS PEQUENAS			
Arma	Iniciativa	Dano	Protección
Navalla	-1	1d6 - 2	4
Coitelo	-1	1d6 - 1	6
Daga	-1	1d6	6
Cestos	-1	+1 a Dano por Pelexa	6
Látigo	-2	1d6 - 2	2
Vara de Vimbio	-1	1d6 - 3	2

ARMAS MEDIANAS			
Arma	Iniciativa	Dano	Protección
Espada Curta	0	1d6 + 1	10
Espada Ancha ou de Antenas	0	1d6 + 2	10
Falcata	-1	1d6 + 3	10
Machado de Leñador	-2	1d6 + 1	9
Machado de Guerra	-1	1d6 + 3	10
Porra ou póla de árbore	0	1d6 - 2	8
Clava	0	1d6 - 1	10
Martelo de Guerra	-2	1d6 + 2	12
Pico de Guerra	-1	1d6 + 2	12
Maza de Bóla e Cadea	-2	1d6 + 3	10
Triskel Fomori	0	1d6 + 2	10
Lanza	0	1d6 + 2	9
Xavelina	0	1d6 + 1	8

ARMAS GRANDES			
Arma	Iniciativa	Dano	Protección
Espadón	-2	2d6 + 1	14
Machado de Batalla	-3	2d6 + 1	9
Lanza Atlante (Pica)	-1	2d6	9
Gran Martelo Piornal	-3	2d6 + 1	10
Porra Cerimonial Tourishome	-4	2d6	13
Póla Enorme	-3	2d6 + 1	9
Porra	-2	2d6 + 2	8

ARMAS A DISTANCIA			
Arma	Iniciativa	Dano	Protección
Pedra	+0	1d3 / 2	na
Daga	+1	1d6	8
Zarabatana (Tuto)	+0	1d6 / 2	2
Machado de lanzar	+0	1d6 + 2	7
Arco Curto	+0	1d6	5
Arco Longo	+0	1d6 + 2	5
Arco Composto	+0	1d6 + 2	6

ARMAS A DISTANCIA			
Xavelina	+1	1d6	8
Lanza	+0	1d6 + 1	9
Estornela de Batalla	-3	2d6 + 1	7
Triskel Fomori	-2	2d6 + 1	10
Tirafondas	+0	1d6	2
Arco das Fragas dos Loios (curto)	+1 (máxico)	1d6 + 1	6
Arco Lúnico Fir Bolg (composto)	+1 (máxico)	1d6 + 4	9

REFERENCIA RÁPIDA PARA ARMADURAS

ML (moi lixeira); L (lixeira); M (media); P (pesada); MP (moi pesada).
 c (coiro); b (bronce); f (ferro); A (aceiro); P (prata); o (ouro)

TIPOS DE ARMADURAS					
Tipo	Defensa	Protección	Tipo	Defensa	Protección
ML-C	+0	+1	ML-B	-1	+2
L-C	+0	+2	L-B	-1	+3
M-C	+0	+3	M-B	-2	+4
P-C	-1	+4	P-B	-3	+5
MP-C	-2	+5	MP-B	-4	+6
Tipo	Defensa	Protección	Tipo	Defensa	Protección
ML-F	+0	+2	ML-A	+0	+3
L-F	+0	+3	L-A	+0	+4
M-F	-1	+4	M-A	+0	+5
P-F	-2	+5	P-A	-1	+6
MP-F	-3	+6	MP-A	-2	+7
Tipo	Defensa	Protección	Tipo	Defensa	Protección
ML-P	+0	+4	ML-O	+0	+3
L-P	+0	+5	L-O	+0	+4
M-P	+0	+6	M-O	+0	+5
P-P	+0	+7	P-O	+0	+6
MP-P	-1	+8	MP-O	-1	+7

REFERENCIA RÁPIDA PARA ESCUDOS

ESCUDOS												
Material	Rodela			Pequeno			Mediano			Grande		
	Def.	Prot.	Res.	Def.	Prot.	Res.	Def.	Prot.	Res.	Def.	Prot.	Res.
Madeira	+0	+0	2	-1	+2	4	-2	+3	6	-3	+4	8
Bronce	+0	+2	4	-1	+4	6	-2	+5	8	-3	+6	10
Ferro	+0	+4	6	-1	+6	8	-2	+7	10	-3	+8	12
Aceiro	+1	+6	8	+0	+8	10	-1	+9	12	-2	+10	14
Prata	+3	+5	6	+0	+7	8	+0	+8	10	+0	+9	12
Ouro	+2	+4	5	+0	+6	7	+0	+7	7	-1	+8	11

RESUMO DE MAXIA

INICIATIVA

Habilidade + 1d6

- Quem perde reparte Dados de Arcano entre Elaboración e Folgos
- Quem gaña actúa antes
- O Contacontos determina unha Dificultade de Lanzamento

• ELABORACIÓN

Vontade + Dados de Arcano á Elaboración

Crítico: o Lanzamento é mellor do desexado; de ataque ou defensa: dobra os beneficios; o lanzador recupera puntos de Vontade, á discreción do Contacontos (1-3 puntos).

Éxito: o Lanzamento é o desexado.

Fallo: o Lanzamento falla; o lanzador perde 1 punto de Vontade por cada nivel de Habilidade usado. Non hai tirada de Folgos.

Trapallada: o Lanzamento é o contrario do desexado. Perda de Vontade: o dobre do nivel da Habilidade usado. Non hai tirada de Folgos.

• FOLGOS

Saúde + Dados de Arcano a Folgos

Crítico: o lanzador gaña Saúde á discreción do Contacontos (1-3 puntos, non debidos a Feridas).

Éxito: a resistencia do lanzador aguanta.

Fallo: o lanzador perde un punto de Saúde por cada nivel de Habilidade usado.

Trapallada: a perda de Saúde é o dobre do nivel da Habilidade usado.

RESOLUCIÓN FINAL

Se hai Lanzamento, este ten efecto

HABELENCIAS

CONVOCAR

Dificultade de Lanzamento: tirada de Safar, Deter un Pinchacarneiros do Branco ou Táboa de Armas a Distancia, dependendo do Alcance.

Alcance Total: nivel da Habilidade × Vontade Actual (se é Negativa cóntase 1), en varas.

O **Modificador Máximo** (de acordo co nivel da Habilidade) potencia a Convocación, e pode facer máis dano ou ampliar o alcance a cambio de aumentar a Dificultade de Lanzamento.

Nivel da Habilidade	Dano	Modificador Máximo
1	1d6	+1
2	2d6	+2
3	3d6	+3
4	4d6	+4
5	5d6	+5
+1	(+1d6)	(+1)

ENCANTAMENTO

• OBXECTOS

Mínimo de +5 en Profesión para fabricalo, e de +3 nas Habilidades ou Habilidadeas que se queiran impor.

Nivel de Habilidade	Modificador Máximo	Puntos de Mellora que hai que Investir	Dificultade
1	+1	3	Modificador multiplicado por 10
2	+2	6	
3	+3	9	
4	+4	12	
5	+5	15	
+1	(+1)	(×3)	

Nivel de Habilidade: determina o modificador máximo para un obxecto.

Os **Puntos de Mellora** que hai que Investir péndense na factura (feito e rematado, bórranse da ficha).

Dificultade: modificador do obxecto × 10. Pódese superar cunha tirada de Persistencia (cada tiro, unha lúa de traballo).

• LUGARES

Só modificadores de Veneración ou Arcanismo.

O gasto de Puntos de Mellora é o cuádruplo.

O tempo de **duración** é eterno.

APÓCEMAS

Xuntar elementos para a elaboración (herbas, minerais, sales...). Tirada de Menciñeiro ou Compoñedor. Dificultade á discreción do Contacontos.

A potencia da Apócema nunca é maior que o nivel de Habilidade.

Dificultade de Lanzamento: nivel da apócema × 5

MUOAR

Dificultade para os cambios en seres vivos:

Estadio de Muda	Dificultade
base	5
Aspecto xeral	+5
Raza	+5
Especie	+5
Reino	+5
Elemento	+5
Lanzamento sobre un mesmo	-10
Branco Voluntario	-5

Os cambios saltando diversos estadios acumulan Dificultade.

A Dificultade final hai que superala no Lanzamento (non pode ser maior a nivel na Habilidade × 5).

Un branco non voluntario pode facer unha tirada de Resistencia Máxima (se é maior á Dificultade de Lanzamento, a nova Dificultade de Lanzamento é a de Resistencia do branco).

Dificultade para os cambios en obxectos:

Estadio de Muda	Dificultade
base	5
Cambios no aspecto	+5
Cambios na forma	+5
Cambios na masa	+5
Cambios na materia	+5
Cambios no elemento	+5

A Dificultade final non pode ser maior á Habilidade × 5.

O tempo de duración dunha Muda depende do nivel que na Habilidade. Por cada punto, a maxia dura un máximo dun día.

O lanzador sempre pode anular os efectos do feitizo cando queira.

CHAMADA

Dificultade Base (á discreción do Contacontos)

Lugar e momento	Dificultade
Totalmente inadecuado	15
Non é o máis axeitado	12
Bastante correcto	9
O máis axeitado posíbel	6

Se hai éxito no **Lanzamento: Poder de Invocación = Elaboración - Dificultade Base.**

Poder de Invocación × nivel de Habilidade = Puntos de Criatura.

Para crear un ser (co permiso do Contacontos)

Trazos	Custo en Puntos de Criatura
Características	5
Habilidades	1
Habilidadeas	2

A Criatura que chega deberá obedecer **unha** soa orde (número de palabras máximo = Espírito do Lanzador).

Tempo de **duración** = tempo que tarda en cumprirse a orde.

MEIGALLO

• MAL DE OLLO

Estabelecer branco: tirada de Elaboración (Dificultade de Folgos = tirada de Elaboración).

Dificultade Mínima do Branco para calquera Tirada Simple: resultado de tirada de Elaboración, durante tantas accións como nivel de Habilidade.

Duración: tantos días como o nivel de Habilidade do Lanzador.

• VERBAS ESCURAS

Tirada **Enfrontada de Elaboración contra Resistencia Máxima do Branco** (tirada de Folgos coa tirada de Resistencia do branco).

Se vence o branco, nada ocorre.

Se vence o lanzador:

– **Éxito** normal, o branco perde 1d6 dados de Ánima durante tantas quendas como nivel da Habilidade.

– **Crítico**, o branco debe obedecer o Lanzador tantas quendas como nivel da Habilidade.

Duración: depende do nivel empregado de Habilidade.

• ENMEIGALLO

O lanzador decide penalización para unha Habilidade ou Característica do branco (non maior que o seu nivel de Habilidade).

Dificultade de Lanzamento: penalización × 5.

Se hai éxito, o branco ten dereito a unha tirada de Resistencia Máxima contra a tirada de Elaboración. Se gaña, nada ocorre.

Se gaña o lanzador, o branco ten o penalizador para todas as accións desa Característica ou Habilidade durante [tirada de Elaboración - tirada de Resistencia] días.

ESCONXURO

• BENDICIÓNS

Para calquera Habilidade ou para as tiradas de Resistencia Máxima.

Dificultade

Lugar e momento	Dificultade
Inadecuado e egoísta	15
Non é o máis axeitado	12
Bastante correcto	9
Digno e de inmensa Gravidade	6

Cantidade de poder (máximo: o nivel da Habilidade)

Lanzamento máximo. [Tirada de Elaboración - Dificultade] × nivel usado de Habilidade = número de persoas que poden usar os beneficios da Bendición.

• AXOTAR

Tirada enfrontada entre Elaboración propia e Resistencia Máxima do branco.

Se vence o branco, nada ocorre.

Se vence o lanzador, o branco perde 1d6 dados de Ánima (durante tantas quendas como nivel da Habilidade).

Se hai Crítico do Lanzador, o branco perde **todos** os dados de Ánima (durante tantas quendas como o nivel do Lanzador).

• Desenmeigallar

Tirada Enfrontada coa tirada de Elaboración do Lanzador que fixo o Meigallo.

Hai que ter o mesmo nivel na Habilidade que o lanzador.

Se falla, nada ocorre.

Se ten éxito, o Meigallo desaparece tras unha noite de descanso.

Se obtén un Crítico, o Meigallo esváese no momento.

RITUAL

Uso «pasivo». Hai que ter dúas Habilidades (Veneración ou Arcanismo).

Por cada nivel en Ritual pódese usar un nivel destas dúas Habilidades.

A Dificultade final de calquera Lanzamento descende tantos niveis como o valor en Veneración ou Arcanismo.

USOS ESPECÍFICOS DENTRO DE CADA HABILENCIA

• CONVOCAR

Antes de facer Convocación, preparación do Lanzamento cun Ritual: maior efectividade.

Por cada punto en Arcanismo ou Veneración pode prepararse durante unha quenda.

Por cada quenda, a Dificultade de Lanzamento descende 1 punto.

• ENCANTAR

A Habilidade de Ritual descende a Dificultade de Lanzamento. Cada punto de Arcanismo ou Veneración: preparación interior de 1 semana.

• APÓCEMAS

Mesmo uso que para Encantamentos (período de introspección reflexiva: un día).

• MUDAR

Por cada punto de Arcanismo ou Veneración, pódese preparar o Lanzamento 1 minuto. Por cada minuto empregado na preparación, a Dificultade descende 1 punto. Para Muda permanente por Rituais: tantos puntos de Mellora como a Dificultade para a transformación.

• CHAMADA

Pode descender a Dificultade en 1 punto por cada hora investida na Chamada e pode Atar: tirada enfrontada de dados de Arcano + Vontade.

Se vence ou empata a criatura, nada ocorre.

Se vence o lanzador, a criatura queda Atada (aparecerá ao ser Chamada, e obedece ao lanzador).

Número máximo de criaturas Atadas: suma de Espírito de todas elas non pode ser maior que Vontade do Lanzador.

• MEIGALLO

Descende a Dificultade dun Mal de Ollo ou dunhas Verbas Escuras preparándose durante 1 minuto.

Pode prepararse un Enmeigallamento durante unha hora.

Pode facerse permanente un Enmeigallamento: investir en Puntos de Mellora o triplo da penalización que se quere impor.

• ESCONXURO

Descender a Dificultade dunha Bendición ou dun Axoto por cada quenda investida na preparación, e para Anular un Meigallo.

Se é permanente pode anularse engadindo o gasto do mesmo número de Puntos de Mellora que fixeron falta para facelo permanente.

RESUMO DA CREACIÓN DUN PROTAGONISTA GUÉGHEL**1. CARACTERÍSTICAS**

Tirada de 1d6+5 para repartir entre Corpo, Mente e Espírito.

Calcular Dados de Alma (de 6 a 7: 4; de 8 a 11: 5; de 12 a 14: 6)

2. CASTE

Engádesse +2 a certas Habilidades ou Habelencias.

3. VENCELLO

Para coñecer o noso animal ou planta espiritual.

4. «A ESE VÉNLE DE FAMILIA»

Tirada de 1d6 para coñecer o que de especial temos por herdanza.

5. PROFESÍONS

Escollemos a profesión que tivemos até este momento da vida, con 8 puntos en Habilidades e Habelencias.

6. HABILIDADES

(C) Innata (non ten o -4 se non a temos)

(*) Hai que escoller un tipo específico

Agricultura

Andar aoslós... (*)

Arcanismo

Arma (*)

Asexar

Atención (C)

Baillar

Cantar

Canteiro

Carpinteiro

Cociñar

Comerciar (C)

Compoñedor

Contactos (*)

Deter (C)

Discurso

Ensino

Entender

Estratexia

Estudo

Etiqueta

Falabarato

Ferreiro

Gabear (C)

Gandaria

Guindar (C)

Intimidar (C)

Lendas (*)

Leis

Ler/Escribir (*)

Levar Carro (C)

Menciñeiro

Montar

Mundo de Gáidil (*) (C)

Mundo do Sidh

Natureza (C)

Nadar

Navegar

Orientación (C)

Ourive

Pelexa (C)

Pinchacarneiros

Profesión (*)

Rastrexar

Safar (C)

Tradición (*)

Troulear

Veneración

Xogo

7. HABELENCIAS

Apócemas

Chamada

Convocar

Encantamento

Esconxuro

Meigallo

Mudar

Ritual

8. RENOME

1 punto Total que colocaremos en Heroísmo, Presenza ou Saboría.

9. SAÚDE

Corpo + Espírito

10. VONTADE

Mente + Espírito

11. PUNTOS DE BALDE

10 puntos máis 2 por cada punto de Mente superior a 2, para mercar Características (a 1 punto por cada 5 de Balde), Habelencias (a 1 punto por cada 2 de Balde) ou Habilidades (a 1 punto por cada punto de Balde).

12. HISTORIA DO PROTAGONISTA

Que es? Como es? De onde vés? Que fas aquí? A onde vas?

ANEXOS

LISTAXE DE SERES DE CÁOIL

«... Asegúroche que os vin, por esta zona. Eu estaba a apanhar amorodos na fraga, preto da fonte da Mina, cando, nun rego que vai un pouco máis embaixo e que leva ao camiño do Mato, apareceron eses estraños seres. Non, non penso que fosen

Demos, nin Fadas... Eran escuros, achaparrados, e camiñaban case apoiando os seus longos brazos no chan. Levaban armas vellas, enferruxadas, dobradas e mal feitas, aínda que levaban moitas. As caras non puiden velas; xa era pola anoitecida e todos levaban cascos pechados. Mais si puiden ver os seus ollos. Brilantes, vermello, como feitos de sangue acabado de verter. Nunca vin ollos iguais en ningún home. E espero non volver velos.»

Xindeguil, fillo de Goldrón,
gañando unhas cuncas na baiuca

Esta listaxe representa o xeito máis doado de buscar un tipo de amigo, inimigo, animal ou criatura estraña e perfilala nun intre. Os trazos que traen son incompletos, é dicir, as Habilidades

e Habelencias son as que ten, pode ter, ou unhas poucas das que ten. Tendes liberdade total para variar estes Valores; isto é só para que vos sirva de axuda e guía.

A Protección xa está calculada totalmente, e indica a Armadura segundo este código: ml, moi lixeira; l, lixeira; m, media; p, pesada; e mp, moi pesada. O material está indicado pola inicial de cada tipo (b, bronce; o, ouro, por exemplo). Así, a indicación mp-f sería dunha armadura Moi Pesada de Ferro. No caso das Armas, tan só indicamos coa inicial o material se é especial: todos os demais casos son de Bronce e Madeira.

Algunhas criaturas teñen tipos de Protección especial (Pel Dura, Escamas, Vendas). Certas armas (á discreción do Contacontos) poden anular esta Protección. O único que tes que facer é contar só o Corpo e Isto.

GUÉGHEL											
Nome	Corpo	Mente	Espírito	Loita	Arcano	Ataque	Defensa	Protección	Saúde	Vontade	Especial
Campeño	2	2	2	3	1	Fouce +2	Safar +1	ml-c +3	4	4	Atención +1, Granxeiro +3
Guerreiro Novato	3	2	2	3	1	Espada de Antenas +3, Xavelina +2	Deter +2	l-c +5	5	4	Safar +2, Atención +2
Guerreiro Afouto	3	3	3	4	1	Espada de Antenas +4, Xavelina +3	Deter +4	m-c +6	6	6	Safar +3, Atención +4
Guerreiro Veterano	4	3	3	4	1	Espada de Antenas +6, Xavelina +5	Deter +6	m-b +8	7	6	Safar +5, Atención +6, Estratexia +4
Home das Fragas	3	2	3	3	1	Arco +3	Safar +4	l-c +5	6	5	Atención +2, Natureza +3, Rastrexo +3
Fión	3	3	3	4	1	Espada de Antenas +5, Xavelina +4	Deter +5	p-b +8	6	6	Leis +3, Atención +3, Montar +3, Etiqueta +2
Fión Experto	4	4	4	5	1	Espada de Antenas +7, Xavelina +6	Deter +7	mp-f +10	8	8	Leis +5, Atención +4, Montar +4, Etiqueta +4
Asasino	2	3	3	2	2	Coitelo +5	Safar +4	ml-c +3	5	6	Apócemas (Velenos) +3, Estratexia +4, Agocharse +4
Cabaleiro	3	3	3	4	1	Espada de Antenas +4, Lanza +3	Deter +4	m-b +7	6	6	Montar +3, Atención +4
Arqueiro	3	2	3	3	1	Arco +4	Safar +4	l-c +5	6	5	Atención +4, Profesión (Facer Frechas) +4
Incursor Guerrilleiro	3	3	3	4	1	Machado +4, Xavelina +3	Safar +4	l-c +5	6	6	Rastrexar +3, Atención +4, Estratexia +2
Cazador do Sidhe Novato	3	3	3	4	1	Espada de Antenas +4, Xavelina +3	Deter +4	l-c +5	6	6	Safar +3, Atención +4, Mundo do Sidh +2
Cazador do Sidhe Afouto	4	3	5	4	2	Espada de Antenas (f) +6, Xavelina +5	Deter +5	m-c +7	9	8	Safar +4, Atención +5, Mundo do Sidh +4, Esconxuro (Axotar) +3
Cazador do Sidhe Veterano	5	3	5	4	2	Espada de Antenas (f) +8, Xavelina +7	Deter +7	m-f +9	10	8	Safar +6, Atención +7, Mundo do Sidh +6, Esconxuro (Axotar) +5, (Desenmeigallar) +3
Feiticeiro Novato	1	3	4	1	4	Bastón +2	Safar +1	Sen Armadura +1	5	7	Atención +3, Arcanismo +2 Convocar +2, Enmeigallar +2, Chamada +2
Feiticeiro Veterano	2	5	5	1	5	Bastón +2	Safar +2	Sen Armadura +2	5	7	Atención +4, Arcanismo +5 Convocar +5, Enmeigallar +3, Chamada +4, Ritual +4
Sacerdote	1	3	4	1	4	Bastón +2	Safar +1	Sen Armadura +1	5	7	Atención +3, Veneración +2 Convocar +2, Enmeigallar +2, Chamada +2
Druída Amdaur	1	3	4	1	4	Bastón +2	Safar +1	Sen Armadura +1	5	7	Atención +3, Esconxuro +2, Apócemas +2
Druída Veterano	1	3	4	1	4	Bastón +2	Safar +1	Sen Armadura +1	5	7	Atención +3, Veneración +3 Convocar +2, Esconxuro +2, Chamada +4, Apócemas +3
Bardo Pillabán	2	4	3	2	3	Coitelo +3, Bastón +2	Safar +3	ml-c +3	5	7	Cantar +4, Tocar +3, Mundo de Gáidil +3, Lendas +4

LONBAGDAÍR											
Nome	Corpo	Mente	Espírito	Loita	Arcano	Ataque	Defensa	Protección	Saúde	Vontade	Especial
Incursor	3	2	3	3	1	Machado +3, Tirafondas +2	Safar +3	ml-c +4	6	5	Estratexia +3, Rastrexo +3, Atención +2
Guerreiro	3	3	3	4	1	Machado +4, Xavelina +3	Safar +4	m-c +6	6	6	Deter +3, Atención +4
Xamán	1	3	4	1	4	Bastón +2	Safar +1	Sen Armadura +1	5	7	Atención +3, Veneración +3 Convocar +2, Esconxuro +2, Chamada +4, Apócemas +3
Líder	5	3	5	4	2	Machado +8, Xavelina +7	Deter +7	p-c +9	10	8	Safar +6, Atención +7, Estratexia +6, Intimidar +5

TOISONA											
Nome	Corpo	Mente	Espírito	Loita	Arcano	Ataque	Defensa	Protección	Saúde	Vontade	Especial
Incursor	2	2	2	3	1	Machado +2, Tirafondas +2	Safar +3	I-c +4	6	5	Estratexia +3, Falabarato +3, Atención +2
Guerreiro	3	3	3	4	1	Machado +4, Tirafondas +3	Safar +4	I-c +5	6	6	Deter +3, Atención +4, Rastrexo +1
Sacerdote	1	3	4	1	4	Bastón +2	Safar +1	Sen Armadura +1	5	7	Atención +2, Veneración +2, Convocar +2, Esconxuro +3, Chamada +3, Apócemas +2
Líder	5	3	5	4	2	Machado +8, Tirafondas +7	Deter +7	I-b +8	10	8	Safar +6, Atención +7, Estratexia +6, Intimidar +5

TROLLS											
Nome	Corpo	Mente	Espírito	Loita	Arcano	Ataque	Defensa	Protección	Saúde	Vontade	Especial
Troll das Fragas	5	1	2	4	1	Garras +4, Cachaporra +2	Safar +1	Pel Dura +8	7	3	Non sente medo; Rastrexar +2, Asexar +1
Troll dos Montes	7	1	2	4	1	Garras +4, Cachaporra +3, Lanzar Penedos +2	Safar +3	Pel Dura +11	9	3	Só teme a luz do sol; Rastrexo +2, Estratexia +1
Gran Troll	10	2	3	6	1	Garras +5, Cachaporra +5, Lanzar penedos +4	Safar +4	Pel Dura +13	13	5	Non sente medo; Rastrexo +4, Estratexia +3, Asexar +3

MÉRROU											
Nome	Corpo	Mente	Espírito	Loita	Arcano	Ataque	Defensa	Protección	Saúde	Vontade	Especial
Mérrou	3	3	2	4	1	Garras +3	Safar +3	Escamas +5	5	5	Nadar +8, Asexar +4, Estratexia +2
Gran Mérrou	5	3	4	5	1	Garras +5, Lanza +4	Safar +5	Escamas +7	9	7	Nadar +10, Asexar +6, Estratexia +5

TOURISHOME											
Nome	Corpo	Mente	Espírito	Loita	Arcano	Ataque	Defensa	Protección	Saúde	Vontade	Especial
Guerreiro	7	2	3	5	1	Moca +3, Pelexa +4	Safar +3	Sen Armadura +8	10	5	Natureza +3, Atención +3
Guerreiro Veterano	8	3	4	6	1	Moca +5, Pelexa +6	Safar +5	ml-c +10	12	7	Natureza +4, Atención +5, Estratexia +3
Rastrexador	6	3	3	3	3	Xavelina +3, Pelexa +3	Safar +4	Sen Armadura +7	9	6	Atención +4, Asexar +2 Rastrexar +2

TRASNOS DO MONTE											
Nome	Corpo	Mente	Espírito	Loita	Arcano	Ataque	Defensa	Protección	Saúde	Vontade	Especial
Guerreiro	2	1	2	2	1	Espada de Antenas +2, Xavelina +2	Deter +2	Sen Armadura +2	4	3	Atención +2, Asexar +2
Guerreiro Veterano	3	1	2	3	1	Espada de Antenas +3, Xavelina +3	Deter +3	I-c +5	5	3	Atención +4, Asexar +4
Caudillo	4	3	3	4	1	Espada de Antenas +4, Xavelina +5	Deter +5	I-b +7	7	6	Atención +6, Asexar +2, Estratexia +2
Heroe	4	2	3	4	1	Espada de Antenas +5, Xavelina +5	Safar +4	I-b +7	7	5	Atención +4, Asexar +3

FOMORI											
Nome	Corpo	Mente	Espírito	Loita	Arcano	Ataque	Defensa	Protección	Saúde	Vontade	Especial
Rastrexador	4	3	4	3	2	Falcata +3, Triskel de Lançar +4	Safar +3	Sen Armadura +4	8	7	Atención +2, Asexar +4, Rastrexar +3
Guerreiro	4	2	4	4	1	Falcata/Triskel +4, Triskel de Lançar +4	Safar +4	Sen Armadura +4	8	6	Atención +2, Asexar +2
Guerreiro Afouto	5	2	5	5	1	Falcata/Triskel +5, Triskel de Lançar +5	Safar +5	Sen Armadura +5	10	7	Atención +4, Asexar +3, Estratexia +2

Guerreiro Veterano	6	3	6	6	1	Falcata/Triskel (f) +6 Triskel de Lançar +5	Safar +6	Sen Armadura +6	12	9	Atención +4, Asexar +4, Estratexia +3
Caudillo	6	5	7	5	3	Falcata/Triskel (p) +5 Triskel de Lançar +7	Safar +6	m-b +10	13	12	Atención +4, Asexar +3, Estratexia +5
Heroe	8	4	7	7	1	Falcata/Triskel (o) +8 Triskel de Lançar +9	Safar +7	Sen Armadura +8	15	11	Atención +4, Asexar +3, Pinchacarneiros +4
Nouturnio	2	7	8	1	7	Pelexa +2	Safar +10	Vendas +6	10	15	Atención +10, Venerar +8, Convocar +10, Chamada +6, Meigallo +7, Ritual +8
Noitébrego	9	6	8	7	1	Falcata/Triskel (o) +14 Triskel de Lançar +13	Safar +10	Tatuaxes da Dana +19	15	11	Atención +8, Asexar +13, Pinchacarneiros +9, Mudar +5

MOUROS

Nome	Corpo	Mente	Espírito	Loita	Arcano	Ataque	Defensa	Protección	Saúde	Vontade	Especial
Artesán	3	3	3	2	3	Martelo +3	Deter +1	Sen Armadura +3	6	6	Profesión +5, Encantamento +4
Guerreiro	4	3	3	4	1	Machado +3	Deter +3	m-b +8	7	6	Atención +2, Estratexia +1
Guerreiro Afouto	5	3	4	5	1	Machado +4	Deter +5	m-b +9	9	7	Atención +2, Estratexia +3
Guerreiro Veterano	6	3	4	5	1	Machado +6	Deter +6	m-f +10	10	7	Atención +2, Estratexia +4
Sacerdote	3	4	5	1	5	Bastón +2	Safar +2	Sen Armadura +3	8	9	Atención +2, Veneración +3, Ritual +3, Convocar +4

LOIOS

Nome	Corpo	Mente	Espírito	Loita	Arcano	Ataque	Defensa	Protección	Saúde	Vontade	Especial
Rastrexador	1	3	4	3	2	Arco +6	Safar +8	Armadura de Plantas +4	5	7	Atención +4, Asexar +5, Mudar +3
Rastrexador Afouto	2	4	5	2	3	Arco +8	Safar +10	Armadura de Plantas +5	7	9	Atención +7, Asexar +8, Mudar +5, Chamada +3
Señor da Fraga	2	6	10	2	6	Arco +12	Safar +15	Armadura de Plantas +5	12	16	Atención +10, Asexar +13, Chamada +6, Mudar +5

SAEFES

Nome	Corpo	Mente	Espírito	Loita	Arcano	Ataque	Defensa	Protección	Saúde	Vontade	Especial
Saefe Escaramuzador	2	2	2	3	1	Kopesh +2, Tirafoada +2	Safar +3	Pel Escamas +3	4	4	Atención +3, Asexar +3, Estratexia +2
Sacerdote	3	3	4	2	3	Kopesh +2	Safar +3	Pel Escamas +4	7	7	Atención +3, Asexar +3, Veneración +3, Chamada +3, Ritual +3
Guerreiro	3	2	3	4	1	Kopesh +3	Deter +3	Pel Escamas e m-c +7	6	5	Atención +3, Asexar +2, Rastrexar +3, Safar +2
Guerreiro Veterano	4	2	3	4	1	Kopesh +5	Deter +5	Pel Escamas e l-b +8	7	5	Atención +4, Asexar +3, Rastrexar +4, Safar +4, Estratexia +3

FIR BOLG

Nome	Corpo	Mente	Espírito	Loita	Arcano	Ataque	Defensa	Protección	Saúde	Vontade	Especial
Viaxeiro	2	4	4	3	2	Bastón +2, Tirafoada +2	Safar +4	Sen Armadura +2	6	8	Atención +3, Asexar +3, Convocar +3, Mudar +5, Chamada +5
Loitador	3	3	4	4	1	Falcata +4, Arco Rúnico +5	Safar +6	l-b +7	7	7	Atención +4, Asexar +5, Mudar +2, Chamada +3
Líder	5	3	5	4	2	Espada de Antenas (f) +8 Xavelina +7	Deter +7	m-b +9	10	8	Safar +6, Atención +7, Esconxuro (Axotar) +5, (Desenmeigallar) +3

SERES COMÚNS											
Nome	Corpo	Mente	Espírito	Loita	Arcano	Ataque	Defensa	Protección	Saúde	Vontade	Especial
Serpe Común	1	1	1	2	1	Pelexa +2	Safar +2	Pel +1	2	2	Asexar +3, Estratexia +3
Gato	1	1	2	2	1	Pelexa +2	Safar +4	Pel +1	3	3	Asexar +4, Atención +3
Xabaril	4	1	2	3	1	Pelexa +3	Safar +2	Pel Dura +5	6	3	Atención +3, Estratexia +2, Rastrexo +4
Cervo	2	1	2	2	1	Pelexa +1	Safar +1	Pel +2	4	3	Atención +5
Cabalo	4	1	2	3	1	Pelexa +2	Safar +2	Pel +4	6	3	Atención +2
Cabalo de guerra	6	2	4	5	1	Pelexa +4	Safar +4	Pel +6	10	6	Atención +2, Intimidar +2
Can	2	1	2	2	1	Pelexa +3	Safar +2	Pel +2	4	3	Atención +3, Rastrexo +4
Lobo	3	2	3	4	1	Pelexa +4	Safar +3	Pel +3	6	5	Atención +3, Rastrexo +4, Estratexia +2, Intimidar +4
Castrón	3	1	2	2	1	Pelexa +4	Safar +2	Pel +3	5	3	Atención +3, Estratexia +2, Gabear +3
Coello/Lebre	1	1	1	1	0	Pelexa -3	Safar +7	Pel +1	2	2	Atención +4, Asexar +5
Aguia	2	1	2	2	1	Pelexa +3	Safar +1	Plumas +2	4	3	Atención +9, Estratexia +3
Bexato	1	1	2	1	2	Pelexa +2	Safar +1	Plumas +1	3	3	Atención +9, Estratexia +1
Oso	7	2	3	4	2	Pelexa +3	Safar +3	Pel dura +8	10	5	Atención +2, Rastrexo +4, Estratexia +3
Vaca/Boi	5	1	2	3	2	Pelexa +1	Safar +2	Corpo Rexo +6	7	3	Atención +2

SERES MÍTICOS											
Nome	Corpo	Mente	Espírito	Loita	Arcano	Ataque	Defensa	Protección	Saúde	Vontade	Especial
Serpe Xigante	4	3	4	3	2	Pelexa +3	Safar +3	Escamas +6	8	6	Asexar +3, Estratexia +3, Meigallo +3
Coca	7	3	2	5	1	Pelexa +4	Safar +3	Escamas +9	9	5	Asexar +3, Atención +3, Estratexia +2
Dragón	15	6	6	6	4	Pelexa +5	Safar +3	Coiraza de Escamas +20	16	12	Atención +5, Rastrexo +2, Mundo de Gáidil +8, Convocar +5, Meigallo +3, Mudar +4
Tarasca	20	1	1	8	1	Pelexa +1	Safar +0	Coiraza de Escamas +25	21	2	Atención +2, Estratexia +2
Gólem	7	0	0	3	1	Pelexa +2	Safar +2	Pedra +10	7	0	Atención +2
Dérrou	8	2	3	4	2	Pelexa +4	Safar +3	Escamas +10	11	5	Atención +3, Rastrexo +4, Convocar +3
Polbo Xigante	5	2	2	8	1	Pelexa +3	Safar +2	Sen Armadura +5	7	4	Atención +3, Rastrexo +2, Estratexia +2
Cairento	5	3	4	3	3	Pelexa +4, Espada de Antenas +6	Safar +5	Sen Armadura +5	9	7	Atención +3, Estratexia +2, Chamada +6, Mudar +4, Convocar +4
Demo	3	2	4	3	2	Pelexa +4	Safar +4	Pel Demoníaca +5	7	6	Atención +3, Convocar +2
Señor dos Demos	6	6	6	5	3	Pelexa +8, Látego +6, Espada de Antenas +9	Safar +6	Coiraza demoníaca das Almas Perdidas +12	12	12	Atención +3, Rastrexo +2, Guindar +3, Chamada +8, Convocar +6, Mudar +2, Encantar +5
Homiños da Fragas *	-	-	-	*	0	Asoballamento +4	Especial	Especial	Especial	Especial	Atención +6, Asexar +10

* Os Homiños chegan en grandes grupos e saltan sobre os seus inimigos con lanzas, puñais, paus... Como cada individuo é pouca cousa, aproveitan o número. No ámbito do xogo, determinade a súa forza en Dados de Loita (se veñen poucos, 2 dados; se son moitos, 10 dados), e actuade como se cada grupo

deles fose un só individuo. O seu Ataque é por asoballamento; o Dano que fan é de 1d6 + número de Dados de Loita (se son 8, 1d6 + 8). A súa Protección, igual tamén aos Dados de Loita (no caso de antes, 8). A Saúde e a Vontade tamén dependen dos Dados de Loita, coa salvidade de que se reciben Feridas

perderán tantos Dados de Loita como Feridas reciban. Deste xeito, se son un grupo de 8 dados de Loita e reciben 3 Feridas, morreren uns cantos e quedarán en 5 dados de Loita, e perden tamén Protección, por exemplo.









Os tempos son chegados... O trono de Breogantía en perigo. As terras dos lugóns ameazadas. As costas de Artabria en chamas. A beiramar tamarca arrasada. As ruelas de Libredón inzadas de inimigos... Os contos dos Guéghel falan de grandes heroes. Has ser quen de formar parte da lenda?

As crónicas de Gáidil é o primeiro xogo de rol galego. Con el viaxarás a un mundo de castros, druídas, guerreiros e maxía. Busca a aventura, gaña renome, consigue que as túas fazañas sexan cantadas polos Bardos das Idades e, se es digno, poida que chegues a sentar no Trono de Carballo.



XUNTA DE GALICIA

VICEPRESIDENCIA DA
IGUALDADE E DO BENESTAR
Secretaría Xeral do Benestar
Dirección Xeral de Xuventude e
Solidariedade