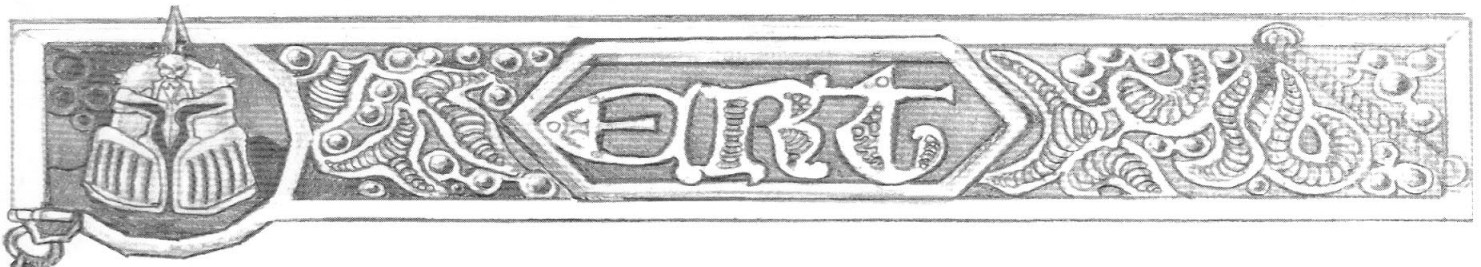


ERT: La Era de los Poderes.



La era de los poderes.



A los sueños, por encarnarse en Tama, Hugo y Elisa; Gracias con toda mi alma por estar ahí.

A Dani, por nacer el mismo día que este sueño, y a Sergio y Lala por dormirse con mis cuentos de dragones.

A mi gente, porque entre todos hacéis que cada día me ponga en pie; a "La Niña" por su sonrisa.

A mis padres, Hugo y Mª José, por estar siempre ahí; a Boko, por creer en las hadas.

Autores: Tamar María Rodríguez Hernández; Hugo Sánchez Galiacho; Raúl Núñez Ríos.
Editado por: Sociedad Cooperativa Editorial Hastur.
Editor jefe: Tamar María Rodríguez Hernández.
Editor línea: Raúl Núñez Ríos.
Maquetación: Elisa Liaño Riera y Raúl Núñez Ríos.
Corrección de estilo: Elisa Liaño Riera.
Ilustración de portada: Juan Luis Muñoz Seca.
Ilustraciones interiores: Juan Luis Muñoz Seca, Juan Miguel Vicente y Enrique V. Vegas.
Cartografía: Raúl Núñez Ríos.
Fotomecánica: Gráficas Pedraza.
Imprime: Mundo Print.
Distribuye: Otaku-land / Intercomic.

Agradecimientos:

A Huguito; a nuestros "playtesters", tanto a los veteranos como a los principiantes; al grupo de Tres Cantos; a los fast-food; a Javi y María; a Aldara; a la N.O.R.T.H. Fellowship; a Helena; a Paco Moreno; a Little Maggie; a Jesusiño, Sheena y Ricardín; a Gary, Ed, Mary y Maggie.

Agradecimientos especiales:

A Enrique, por haber sabido plasmar sobre lienzo nuestra imaginación y nuestros personajes.
A Paco Tamayo, por enseñarnos lo móvil que puede llegar a ser una ZIP.
A Octavio "Cuco" Fernández, por haberse quedado hasta las tres y media.
A Juan Luis, por los muslos derechos.

A Sheena, Ylenia, Boko, Shilt, Neelh, "Grillo sonriente" y a todos los maravillosos villanos a los que se han tenido que enfrentar (Merzzia incluida).

Depósito Legal: M-40652 1999
I.S.B.N.:84-605-9762-8

ERT es una marca registrada, todos los derechos reservados. Noorgaar, Euragan, Sadiurd, Litner, Kenion, Keanion, Mirr, Alsano, Samnio, Zukan, Nuimbra, Nuimbrano, Ywen, Dweloin, Pearoin, son propiedad intelectual de los autores, todos los derechos reservados.

EDITORIAL
HASTUR.
SOCIEDAD COOPERATIVA

QUÉ ES EL ROL

Un rol es un papel, un papel que tiene una personalidad diferente a la tuya y que has de interpretar sabiendo que no sólo es importante actuar como lo haría un actor de teatro que se ha aprendido su guión, sino también tratando con el libre albedrío y la improvisación, donde lo que importa es la interactuación entre personajes, ya sea interacción entre los propios personajes jugadores (desde ahora PJ'S) o entre personajes jugadores y no jugadores (desde ahora PNJ'S).

Resumiendo: el rol, básicamente, es la interpretación, más o menos exhaustiva, de un papel. Este "papel" representa a un ser totalmente diferente a nosotros en la realidad, representa a un personaje al que aportamos corazón e imaginación pero siempre teniendo en cuenta que no es real fuera del juego.

En los juegos de rol existen dos tipos de personas que se afanan en conseguir los objetivos marcados por el propio juego. Éstos son el Director de Juego (que suele ser una sola persona y al que denominaremos desde ahora DJ) y los jugadores (que pueden ser una o más personas) siendo los objetivos del juego divertirse y aprender gracias a las experiencias que nuestros personajes viven en un mundo totalmente imaginario.

Los Dados.

Otro aspecto fundamental del juego de rol, y esta vez material, son los dados. Los dados darán al juego el azar de la vida, esa suerte que hace que las historias que el Director de Juego cuenta tengan una solución incierta que el jugador o jugadores ha o han de descubrir por sí mismos mediante las acciones de sus personajes. Las habilidades que posee un personaje serán cuantitativas, es decir, que los números ayudarán a decidir si una tirada de dado ha resultado exitosa o un fracaso total. En realidad, para eso sirven los dados, para determinar si las acciones, a pesar de las dificultades que el DJ pueda plantear en el juego, son realizables o no.

ERT es lo que podríamos llamar un juego de rol moderno. En los juegos publicados en los últimos años se intenta dar mayor protagonismo a la interpretación y a la narración de las aventuras y menos a los dados como representantes de las reglas. Éstas son importantes para dar realismo y remarcar el factor azar, pero no deben ser lo único a tener en cuenta dentro del juego. Es por esto que los diferentes tipos de dados a utilizar en los juegos se han ido reduciendo para remarcar que las reglas son cuasi secundarias en determinados momentos. Los dados que utilizarás en el juego de rol de ERT serán varias piezas de diez caras (D10). Recomendamos que el jugador se haga, al menos, con un juego de dados de unas cinco a diez piezas. En cuanto al Director de Juego necesitará más dados, ya que será el encargado de hacer las tiradas concernientes a todos los personajes no jugadores que él mismo interprete, así como otras criaturas y objetos.

Los Jugadores

Los jugadores son los encargados de llevar a cabo la interpretación de sus personajes. Siguen el hilo de la historia que cuenta el DJ y actúan en consecuencia. Son, en resumidas cuentas, los "actores" de una obra de teatro sin guión. Suelen ser varios, aunque el juego es perfectamente coherente cuando hay un solo jugador frente al DJ. Se recomienda a los jugadores que no lean el capítulo dedicado al DJ ni los apéndices, ya que podrían restar interés al juego; sin embargo, sí que es aconsejable la lectura de los capítulos dedicados a trasfondo y al desarrollo del personaje y a la interpretación del mismo, ya que pueden resultar esenciales para la comprensión del mundo de ERT.



Los Personajes.

Los personajes son los seres que habitan el mundo de ERT. Son interpretados por los jugadores y el DJ y constituyen el paso necesario para la consecución de los objetivos del juego que señalábamos antes, ya que tanto jugador como Director de Juego viven las aventuras a través de ellos. El personaje nace, vive y muere a manos de los jugadores y del DJ; se enamora y lucha por sobrevivir en un mundo lleno de peligros y de seres caóticos que persiguen la muerte del personaje, pero también queda para él la gloria, el poder, y, a veces, la fama que lleva consigo la lucha contra el mal y la protección de los seres del bien.

El Director de Juego.

El Director de Juego (o DJ, como ya hemos indicado antes) es la persona encargada de llevar a cabo el juego. Es un árbitro que conduce las aventuras de sus jugadores por las sendas de la diversión, el misterio y la lucha entre héroes y villanos de la manera más objetiva posible. El DJ no es el mayor enemigo de los personajes (como algunos jugadores no experimentados suelen pensar), si no el coordinador y el hilo conductor de las historias que, a su cargo, viven los jugadores.

El DJ ha de conocer las reglas del juego para poder aplicarlas a las aventuras que vivirán sus jugadores; inventar los argumentos de las historias y desarrollar los escenarios en los que transcurrirán. Además, también interpretará ante los jugadores a los personajes secundarios o no jugadores con los que se relacionarán los personajes de aquellos. ¿Te parece excesivo trabajo?, tranquilo, este libro será tu ayudante y una guía que te explicará de manera sencilla cómo ser un Director de Juego en el mundo de ERT.

Las Aventuras.

Las aventuras unen lo imaginado y desarrollado por el DJ (los escenarios, personajes secundarios, historia y trama) con la interpretación de los jugadores. Una aventura en el juego de rol es lo que se denomina una "partida de juego". En dichas partidas el DJ propone sus tramas y da vida a los personajes y escenarios que ha desarrollado previamente. Recuerda, no se trata de entregar un guión ya escrito a los jugadores, sino de que la interpretación e imaginación de éstos dé lugar a que nuevas aventuras se encadenen a las ya vividas.

Por ejemplo, Luk, que es un personaje cuya raza no importa en este momento, encontró en sus primeras andanzas como aventurero por las tierras de ERT un extraño mapa entre las pertenencias del malvado ser al que venció. Este pergamino indicaba una fortaleza abandonada de la magia que, aunque durante siglos estuvo tomada por seres del caos, antiguamente fue un bastión donde se guardaban poderosos artefactos e inestimables conocimientos. La partida de juego ya ha terminado (Luk ha vencido al ser malvado y con ello ha descubierto y malogrado sus perversos planes), sin embargo, es muy posible que una visita a dicha fortaleza mágica atraiga mucho a Luk. El DJ podría preparar la aventura que le llevará a ella (si no la tenía ya prevista). Pero, ¿y si Carlos, el jugador de Luk, decide que prefiere investigar otra cosa?; podría ser que el malvado ser tuviera otros secuaces dispuestos a realizar sus planes en su lugar y Carlos hubiera observado indicios de ello en la propia partida recién acabada, o ¿y si en la posada en la que recaló durante la partida hubiera oído rumores sobre una extraña hechicera que vive cerca de allí y el propio Luk está buscando maestro en las artes combinadas de la magia y la lucha?. Como ves la relación entre jugador/es y DJ es indisoluble en un juego de rol. El DJ puede proponer historias, pero éstas pueden llevar a las siguientes, y éstas a las siguientes, y así sucesivamente.

Las Sagas.

Cuando nos encontramos con varias partidas que reúnen al final de todas ellas un objetivo "mayor", decimos que hemos jugado una Campaña. La consecución de varias campañas da lugar a las Sagas. Éstas persiguen un fin último muy concreto pero para el que se necesita mucho tiempo de juego y personajes con un cierto desarrollo. Las Campañas pueden durar meses, pero las Sagas quizá hasta años.

Las Sagas son las Crónicas de una época vivida por los personajes, la obtención de fines heroicos que forman parte de la propia historia de la nación, continente o incluso del mundo entero en el que se ha llevado a cabo. Hacen que el mundo en el que se desarrollan las aventuras evolucione de manera tan coherente y realista como lo haría nuestro propio mundo. La historia pasada está repleta de hechos que, como consecuencia de acciones realizadas por ciertos individuos, naciones o grupos de naciones, hicieron cambiar la estructura de un continente entero. Pongamos como ejemplo las Cruzadas en la Edad Media; si los caminos que llevaban en peregrinación a Tierra Santa (Jerusalén, etc.) no hubieran sido asaltados regularmente por árabes y las tierras que la Iglesia ansiaba bendecir de nuevo con el cristianismo no hubieran estado ocupadas por el Islam, el Papa que instigó dicha acción de Cruzada (Urbano I, año 1.095 después de Cristo) no se hubiera molestado en llamar a los monarcas europeos a la acción. Éstos podrían no haberle hecho caso, o las órdenes de caballería podrían no haber evolucionado si no se hubieran involucrado en estos acontecimientos. Las Cruzadas y los hechos sucedidos en ellas son una de las mayores "Sagas" realizadas por la humanidad. Cambiaron la sociedad de la época de manera brutal, e instigaron hechos históricos posteriores que no vamos a analizar aquí.

En ERT sería algo parecido. Los personajes pueden estar involucrados en acciones de infinito peligro y repercusiones increíbles para todas las razas que habitan el mundo. Lo que ellos hagan podría ser pieza indispensable del puzzle que forma la Historia de ERT.

El Ambiente de ERT

Una única palabra define el ambiente que se debería vivir en las partidas del mundo de ERT: espectacularidad. Hechos de heroicidad épica que implican desencadenar todos los poderes del universo, tanto malignos como benignos, fuerzas increíbles del Caos y la Ley.

En ERT los seres del caos no se limitan a planear la caída de una ciudad, sino que planean de manera retorcida e inteligente la caída de los bastiones más poderosos del bien y de todas las naciones afines a la Ley; planean la implantación del caos y la transformación de todos los seres a éste. Por otro

lado, los seres del bien tienen recursos suficientes y poder para impedirlo, pero siempre en equilibrio, lo que hace que en todo momento las fuerzas desencadenadas peligren y oscilen entre uno y otro bando.

El ambiente conforma el alma, el espíritu que ha de vivirse a lo largo de cada partida, campaña o Saga en ERT. Y parte de ese espíritu son los sentimientos. Los seres de ERT, tanto si son personajes jugadores como personajes no jugadores, sienten; por eso es tan importante la interpretación.

Si no te ha quedado muy claro, no te preocupes, más adelante se incluye un ejemplo de juego que te mostrará qué hemos querido decir en los apartados introductorios.

Introducción a las Reglas.

Las reglas, como ya hemos indicado antes, son un mero instrumento que se da en el juego de rol para representar cuantitativamente el juego. Son modificables por el DJ, que incluso puede observarlas todas con rigidez o eliminar algunas que no vayan con su forma de dirigir el juego.

Un ejemplo de Juego.

Con este ejemplo esperamos que las dudas que te puedan haber surgido después de leer los apartados introductorios queden resueltas. A continuación leerás una explicación de cómo se va desarrollando una sesión de juego de una partida con los diálogos entre DJ y jugadores.

La partida se está desarrollando en el mercado abarrotado de la ciudad de FleshWin en el Reino kenion. Raúl es el DJ y sus jugadores son María, Enrique, Francisco, Hugo y Elisa. María lleva a Zhiaya, una maga Samnia que domina, con más o menos ligereza, los aspectos de la luz y el tiempo, además de conocer otros aspectos. Enrique interpreta a Koltar, un dweloin de granito, caballero de la orden de la Lasca Ensangrentada que lleva a la espalda un inmenso martillo de guerra y domina el aspecto de la Piedra. Francisco es Doewyn, un Ywen del viento de profesión trovador. Hugo interpreta a Gourtam, un sombrío taerita conocedor de los secretos del aspecto de la muerte y de profesión mercenario. Y, por último, Elisa, que está muy metida en la interpretación de Weiri'ky, una exploradora Ywen del Amanecer dominadora de los aspectos del fuego y las bestias. El escenario principal es la plaza del mercado, atestada con los puestos más inverosímiles que dejan entrever sus toldos de intensos colores entre el gentío que se agolpa al mediodía para realizar sus compras. Los personajes están en FleshWin porque, en la última sesión de juego y, vistas las pistas reunidas en ella, decidieron hacer caso al jovial mercader con el que compartieron mesa en la última posada en la que se alojaron y buscar en FleshWin rastros de los extraños y oscuros jinetes que se han visto últimamente por la zona en la que se halla la ciudad. Todos opinaron que si lograban encontrarlos, llegarían al lugar donde éstos tendrían retenido a Xolwey, la Gran Maestre dweloin de la Orden de la Lasca Sangrienta desaparecida de manera misteriosa y a la que los personajes han jurado encontrar. El mercader les indicó varios puestos de mercaderes conocidos que habrían viajado en la misma época que los jinetes y su valioso rehén por los mismos caminos, así que se dirigen con paso resuelto hacia uno de los puestos para obtener información.

DJ: Bien, os encontráis ante el puesto de ondeante lona azul y toldo enrollado en lo alto del mismo donde un alsano flaco y huesudo os mira con interés desde sus redondeados anteojos metálicos...

(interrumpe Elisa, que es muy nerviosa)

Elisa: ¡intento discernir qué demonios está mirando!.

(mirada paciente de Raúl).

DJ: Anda, tira los dados para saber si Weiri'ky utiliza correctamente su habilidad de "observar". ¡Ajá!, (pausa mientras Raúl medita las consecuencias de la tirada). Parece estar examinando vuestra presencia y el tamaño de vuestras bolsas, como si intentase saber qué tipo de negocio puede llegar a hacer con vosotros y si os puede interesar algo de lo que él ofrece en su puesto.

Enrique: Koltar se acerca con paso firme y le increpa (Enrique, en este momento, habla con un tono más grave del que él suele tener). "Buenos Días, buen mercader ".

María: Yo me acerco y me sitúo al lado de Koltar, pero sin mediar palabra. Observo su mercancía con mi mirada mágica, a ver que ofrece.

Elisa: Uhmm, estamos demasiado atentos al mercader, yo hecho un par de percepciones a mi alrededor para estar segura de que nadie nos vigila.

Francisco: Yo escucho, preparado para intervenir en la conversación si a Koltar se le acaban las letras del alfabeto kenion.

(Risas. Koltar tiene poca habilidad para hablar kenion y tanto Doewyn como los demás jugadores lo saben).

DJ: ¿Y gourtam? ¿Qué hace, Hugo?.

Hugo: Se mantiene apartado, embozado, como siempre, pero alerta.

DJ: De acuerdo. A ver, Koltar que tire por su habilidad de hablar kenion. María, tú por tu habilidad especial de mirada mágica y tú Elisa por percepción. Hugo, tú tira por tu habilidad de alerta...

Y así podríamos continuar. Los personajes hablarán con el mercader, quizás obteniendo alguna información interesante y, después de una o dos partidas, encontrarán e intentarán rescatar a la Gran Maestre secuestrada.

Como ves, una partida de rol es algo fluido que el Director de Juego intenta coordinar con su buen hacer.

¿QUÉ ES LO QUE TIENE ESTE LIBRO?:

Una división resumida del mismo podría ser la siguiente:

PARTE 1) Trasfondo- Capítulo 1º, Historia. Capítulo 2º, Geografía. Capítulo 3º, Razas y Culturas.

En esta primera parte verás desarrollado el trasfondo, es decir, la historia del mundo de ERT desde su creación hasta la época en la que desarrollarás tus partidas. También conocerás geográficamente una parte del continente de Noorgaar, lugar donde verás crecer a tus personajes y donde, como introducción al mundo, se vivirán las primeras aventuras. Otro capítulo importante de la primera parte de este libro es la que compendia un fragmento importante de las razas y culturas que moran en el Reino kenion y, por ende, en el continente de Noorgaar. La nación kenion se explica con detalle en la geografía, así como otras tierras de dicho continente.

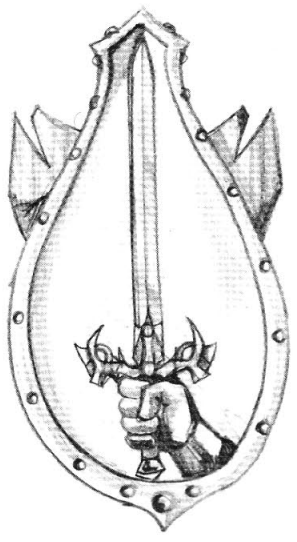
PARTE 2) Reglas- Capítulo 4º, Reglas Básicas. Capítulo 5º, Creación de Personajes. Capítulo 6º, Reglas de combate. Capítulo 7º, Reglas de Magia.

Las reglas son necesarias para el desarrollo de cualquier juego de rol, por lo que hemos decidido dedicarle toda una parte del libro. En dicha parte, la segunda, encontrarás todo lo necesario para manejar los dados y las reglas que harán más realistas tus partidas. La creación de personajes, las reglas para desarrollar un combate, las de la magia de los aspectos, etc, son el tipo de reglas que encontrarás en estos capítulos. Pero también observa y lee con atención las llamadas "reglas básicas"del capítulo cuarto, pues te darán las pistas esenciales para que, con mayor facilidad, puedas aprenderte las reglas más concretas que son explicadas en los capítulos siguientes.

PARTE 3) Apéndices- Apéndice 1º, Ayuda del Director de Juego. Apéndice 2º, Equipo, Objetos Mágicos, y Bestiario del Reino kenion. Apéndice 3º, "Sombras sobre el Reino kenion"(partida introductoria al mundo de ERT).

La parte de los apéndices compendia básicamente cosas importantes que el director de juego debe conocer y que no podrían incluirse ni en la parte del trasfondo ni en la de reglas. En el apéndice primero encontrarás una buena ayuda para el arbitrio de partidas en el mundo de ERT, así como ideas para desarrollar tus propias campañas y sagas. En el segundo encontrarás las listas de equipo y armas, objetos imbuidos por la magia de los aspectos y un pequeño bestiario de los animales y bestias que habitan regularmente el Reino kenion. Por último, el apéndice tercero te mostrará una partida introductoria al mundo de ERT con la que podrás, bien empezar tus campañas, bien imbuirte del espíritu que deben tener las aventuras vividas en Noorgaar. También puede servirte simplemente como ejemplo de juego y /o ayuda para comprender mejor el alma de éste.

Thewenaslha se desperezó con fruición mientras sonaba en sus finos y ahusados oídos el agudo sonido de la larga flauta que se abombaba en la parte inferior y que llamaba cada mañana a despertar a todos los novicios del templo de la Ley en la ciudad celestial de Wiaram. Era una ywen. Una ywen celestial de largas piernas y plateados ojos que brillaban perezosos al notar que el día apenas estaba naciendo. Sí, el día llegaba tímido pero en pocos minutos el sol cubriría con su luminosidad la ciudad, y ella debía levantarse para ir a clase. Pero primero el desayuno. A Thewenaslha se le hacía la boca agua al pensar en los deliciosos buñuelos de viento rellenos de nata y crema que servían junto al enorme tazón de leche de mariposa gigante en el comedor principal. Se desperezó de nuevo mientras posaba sus descalzos pies en el aire y apartaba de su delgado cuerpo las sábanas de seda - nube que la habían cubierto durante la noche. Caminó grácilmente por el aire hasta el modesto aguamanil para proceder a su aseo personal. Se vistió con la larga túnica azul con el símbolo de Ley sobre el pecho y, de pronto, recordó que tenía la prueba escrita bimestral de "Estudio comparativo y explicado de las Leyes Ywen". El maestro Lhewy era un sabio y anciano ywen celestial que llevaba dando clase sobre el tema muchísimos años y que, además, era el profesor más implacable e inflexible cuando se trataba de saberse la lección de todo el Templo de la Ley. Apurada, salió de la habitación mientras intentaba recordar las principales bases de la ley escrita ywen. "Veamos, la primera Base era: Nunca profanará tierra ywen Hetnon alguno y ninguna ciudad, villa, puerto, monte o montaña, bosque o llanura que pertenezca a los ywen permitirá el paso a ni uno sólo de estos cambiados al caos. ¡Oh no, esa es la segunda!". Poniéndose cada vez más nerviosa por momentos, cruzó los pasillos rápidamente sobre sus descalzos pies, levitando apenas por la preocupación. Quizás si se saltaba el desayuno -suspiró con pesar ante este pensamiento- lograría pasar los minutos necesarios en la biblioteca de los novicios para releer todas las bases...



TRASFONDO





Historia

El Año 6.327 de la Era Moderna.

Éste es el año en el que comienza el juego. Es, por decirlo de alguna manera, el día presente en ERT. ¿Y por qué este año, y no cualquier otro?. Bueno, se puede jugar en cualquier momento de la Historia de ERT, siempre que se tengan ganas y tiempo para preparar las partidas, pero la mayoría de las partidas y datos de Trasfondo que se dan en este libro, y que se darán en futuras ampliaciones, son de esta época por dos razones:

La primera de ellas tiene que ver con el Gran Imperio Melion. Éste está sólidamente asentado y su estructura política y militar es estable, lo que permite un desarrollo cultural y económico que jamás se ha dado en la historia. La gente de Noorgaar, gracias al tesón de las Caballerías, casi ha olvidado a sus enemigos y las comodidades que la magia da a la sociedad hacen que las calamidades provocadas por la naturaleza sean menores para la población.

La segunda es la diversidad cultural y racial que se ha conseguido gracias a la primera razón. En el año 6.327 no es extraño poder ver comerciantes ywens en muchas poblaciones kenion y alsanas o a caballeros mirranos conversando con artesanos dweloin en una posada moellan.

Todo ello provoca varias situaciones, todas ellas interesantes para las posibles partidas y aventuras. Noorgaar se encuentra en un momento boyante de su historia, existe multitud de oportunidades de expansión y exploración de tierras que antes ni se soñaba conquistar. Aparecen inventos mágicos, novedosos desarrollos que están deseando ser comercializados; las riquezas se crean en un instante, y a su vez pueden ser robadas en un santiamén; los nobles buscan constantemente arruinar a sus pares para conseguir más poder; las Academias investigan todo tipo de fenómenos mágicos...

La paz está asentada en el Imperio y ello hace que,al estar en juego muchas expectativas y poderes, las posibilidades de aventuras se multipliquen.

Y, por supuesto, siempre que alguien llega a la paz, otro desea arrebatársela. Detrás del Imperio existen fuerzas que desean derribarlo, fuerzas poderosas y maléficas que traman, a veces desde fuera y a veces desde dentro para que el mayor Imperio que jamás haya existido caiga en medio del caos de la guerra.

Explicar la Historia de ERT.

La Historia de ERT que tienes bajo estas líneas es un extracto más o menos exacto de la Historia acaecida en este mundo. Está escrita en lo largos volúmenes que están enterrados en las Bibliotecas Imperiales y se puede calificar de verdadera. Aún así cada civilización o pueblo explicará la historia que aquí explicamos de manera diferente, teniendo en cuenta las diversas inclinaciones que cada raza y civilización tiene. Como podrás comprobar al leer la Historia que está en este capítulo, los protagonistas son casi siempre los kenion, pues esta Historia General ha sido escrita bajo la perspectiva kenion; de esta forma poco se cuenta de otras razas o acontecimientos decisivos de otras civilizaciones o culturas. Pero a favor de esta narración se ha de decir que es la que más aceptación tiene entre los sabios de todas las razas y escuelas.

Opacidad de la Historia Pasada.

Prácticamente todos los Nacidos dentro del Imperio Melion conocen la historia del Imperio. Pero pocos habitantes del Imperio conocen la verdadera historia del Mundo desde el principio de los tiempos. Esto se debe a que a lo largo de los siglos la Historia se ha diluido en la tradición de cada pueblo y ciudad, de cada nación y raza. Por supuesto la historia la escriben los que ganan y en muchas ocasiones el pueblo conoce solamente lo que los mandatarios de las diferentes épocas han querido que sepan.

A efectos del juego casi nadie conoce los hechos anteriores a la fundación del Imperio y pocos pueden hablar de la historia completa de éste.

Todos los datos que a continuación se describen son una buena manera de entender el Mundo actual de ERT; sin embargo, no son de dominio popular. Estas páginas solamente están escritas en determinados tomos de las Bibliotecas Imperiales, habiendo pocas copias por el mundo.

El Paso del tiempo en Noorgaar.

Los años de ERT no son como los de la Tierra. El calendario habitual es el solar, contando como días el período que pasa entre dos amaneceres distintos. En ERT los días tienen veintiséis horas. De éstas, doce, las de luz o día, están dedicadas a los doce dioses de la Ley o Khel. Las doce restantes, es decir las de oscuridad o noche, están dedicadas a los dioses del Caos o Khoel. La hora del amanecer y la del anochecer están dedicadas a Magia, la

del amanecer a la magia buena o de la luz y la del anochecer a la magia oscura.

Los meses son en total trece; cada uno de ellos dedicados a la memoria de uno de los Poderes de la Ley, estando el decimotercer mes dedicado a la diosa Magia. Cada mes tiene veintiséis días, de nuevo dedicados, los primeros, a los doce dioses de Ley y a los dioses del Caos los segundos. El primer día y el último están consagrados a Magia. Esto nos da en total trescientos treinta y ocho días en el calendario de Noorgaar, un poco menos que en el calendario terrestre. No existen semanas como tales y las fiestas varían de país en país, aunque hay varias fiestas de común observación en todo el Imperio, las cuales se explicarán más adelante.

Existen muchos sabios que han hablado en innumerables ocasiones sobre la dicotomía de las denominaciones. Está claro que el calendario de horas y días demuestra la diferenciación entre los tres poderes fundamentales de ERT, Ley, Caos y Magia, pero el mensual no marca está diferencia. Muchos sabios alimentan la teoría de que en tiempos remotos el calendario mensual de Noorgaar estaba dividido en veintiséis meses, cada uno de trece días, de los cuales doce portaban el nombre de los Poderes de la Luz, mientras de los doce restantes tenían el nombre de los Poderes del Caos. Al parecer esta división fue abandonada después del reinado de Kailan en el año 400 de la Era Moderna. No quedan registros de las razones para cancelar este antiguo calendario.

La Historia de ERT.

Lo que aquí se presenta es un breve esquema de la historia pasada de ERT, desde la Creación hasta nuestros días. Está indicada aquí para que pueda entenderse con más claridad lo expuesto en los anteriores apartados; así como asimilar mejor las diferentes características de los pueblos de Noorgaar. Muchas de las ideas plasmadas en las anteriores palabras se podrán entender mejor con esta exposición. Así puede servir también de guía para comprender lo que después de este capítulo se lea.

La Era de la Creación.

En el principio estaba el Padre. Él lo era todo y en sí mismo tenía el poder de la infinidad personalizada; pero al mirar a su alrededor se encontró solo y, sin dividir su esencia, dio la vida a su primer hijo: Caos. Éste era el poder en su máxima expresión, lo era todo y nada, tenía en potencia absoluta todas las cosas, pero no era ninguna de ellas en forma y cuando el Padre observó a su hijo medrar por Él mismo dio la vida a su segundo hijo: Ley.

Ley era y es lo contrario a su hermano; allí donde el primero lo era todo en potencia, éste lo era todo en acto, donde uno era incontrolado y desbocado, el otro era tranquilo y sereno. Ley y Caos se observaron, contentos los dos de tenerse. Caos le pidió a su hermano que le ayudase a conseguir la Forma para su infinita energía y Ley, comenzó la Creación.

Ley engendró el Universo de la potencia de Caos. Primero creó luz para poder ver su obra en la oscuridad. En el centro del Universo rozó el caos y de éste nació un punto de claridad, la primera estrella. A partir de este comienzo Ley hizo nacer miríadas de nuevas estrellas que, en filas, partían desde la primera creada en doce largos radios, formando una infinita esfera de infinita luminosidad. Una vez que la creación estaba iluminada, Ley continuó su desarrollo. Al mirar a las estrellas vio que mucha era la Energía de la luz que había en el Universo y decidió concebir la materia para compensarla.

A cada estrella le dio un nombre, y la que se creó primero fue la principal y la primera en tener nombre: Mheila. Con cada nombre las estrellas se veían rodeadas de los planetas. Y a cada planeta dio también apelativo Ley, situando las lunas a su alrededor; después se retiró para poder contemplar lo que hasta ahora llevaba creado y, al contemplarlo, se dio cuenta que algo faltaba en su génesis; sin embargo no llegaba a discernir qué era aquello de lo que carecía su creación. En aquel momento llegó Caos, que observó lo que su hermano había construido, y le dijo que lo que miraba estaba inmóvil. Ley miró a su alrededor, reconociendo la verdad en las palabras de Caos y, con prontitud, ordenó a los cuerpos celestes que se movieran. Así comenzó el movimiento en el Universo. Pero aún así, las estrellas, los planetas y las lunas no tenían el conocimiento, no sabían cómo ni hacia dónde tenían que dirigirse y, tras el comienzo, se produjo el primer Armagedon cuando cada cuerpo celeste se trasladó a su antojo.

Por ello, y tras ver el desorden, Ley dictó las Leyes del Universo. Una vez decretadas, los planetas se colocaron alrededor de las estrellas; las lunas alrededor de los planetas y las estrellas alrededor de Mheila. Todo era armonía y orden y Ley se sintió enormemente complacido; sin embargo, Caos estaba cada vez más pesaroso, pues tanto orden le molestaba. Así se lo dijo a su hermano y Ley se paró a pensar en porqué Caos no estaba feliz con lo que él había construido para ambos. Sin adivinar qué era aquello que había molestado a su hermano prosiguió con la Creación esperando que Caos se sintiese complacido al verla totalmente terminada. Ley visitó los planetas que orbitaban en torno a Mheila y se paseó por ellos mientras creaba cosas maravillosas. Nacieron así el fuego, el agua, los vientos y las plantas y animales. Repitió el proceso en todos los planetas y las lunas de Mheila y, luego, cogió partes de estas cosas y las depositó en todos los planetas y lunas del Universo. Después les insufló la vida y les ordenó que se moviesen. Al igual que ocurrió con los planetas, cada ser se movió a su antojo. Por eso tuvo que extender las Leyes que había creado para los cuerpos celestes y dictar un conjunto de éstas para cada una de las cosas creadas. Más tarde, hizo nacer

a sus hijos, los Khel, encomendándoles la tarea de vigilar Mheila y sus planetas para que ninguno de los seres osase desobedecer las Leyes que había dictado.

Después se volvió a Caos y le preguntó si le gustaba su Creación. Su hermano, furioso, le increpó que no conseguía ver nada más que sus leyes, rígidas e invariables. Caos quería variedad y que cada ser tuviese la libertad absoluta para hacer su voluntad sin que el orden le frenase como Ley había hecho con su Creación. Entonces Ley le contestó increpándole a su vez que si lo que quería era desconcierto, él no podía permitirlo, pues sin orden la Creación se autodestruiría a sí misma, haciendo que todo lo creado regresase a un estado de Caos, sin forma ni propósito. Una gran discusión se produjo entre los dos hermanos, una discusión de airadas voces y ampulosos gestos por parte de Caos que seguía empecinado en una anárquica libertad, una discusión en la que se intercalaban los suaves consejos de Ley intentando hacer entrar en razón a su hermano mayor.

La discusión fue tan fuerte y las voces de Caos tan airadas que llamaron la atención del Padre. Al ver a los dos hermanos discutiendo preguntó con su fuerte voz qué era lo que allí ocurría. Los dos hermanos se acusaron el uno al otro, protestando, empeñados en que su idea sobre el Universo era única. El Padre los miró, como a los niños que eran. Ellos se avergonzaron por la expresión de sus ojos y suplicaron a su padre que les diese una solución. Éste, fraternalmente, les sugirió que creasen algo juntos, algo que les uniese por encima de lo que uno u otro poseían.

Así, los hermanos se reunieron en el segundo planeta de Mheila, al que llamaron ERT, y se dispusieron a meditar qué era aquello que podían crear juntos. Tras pensarlo decidieron crear a los Seres. Ley los modeló del Caos y les insufló el hálito de la vida, Caos los dotó de la libertad para que pudiesen caminar por donde quisieran y hacer lo que se les antojase. Al verlos Caos y Ley se sintieron orgullosos de su creación, pero fue Ley el que pronto vio que los Seres vagaban perdidos. Así habló con sus hijos, los Khel, y decidieron sacar a los Seres de su ignorancia creando a los Dienval, que se repartieron por el mundo para enseñar a los Seres las Leyes de su padre y los Seres aprendieron las Leyes; como utilizar éstas y como modificar la Creación en su beneficio.

Caos, al ver lo que hermano hacía, le recriminó el camino que seguía y le pidió que renunciase a sus maquinaciones para controlar a los Seres. Ley se defendió, él no intentaba controlarles, sólo intentaba hacerles comprender el Universo. Entonces, los dos hermanos volvieron a discutir.

Caos, al ver que no podía convencer a su hermano de sus palabras, se retiró guardando rencor hacia Ley. Los Seres serían suyos. Para ello habló con los Khel. Les pidió ayuda con palabras llenas de engaño y ponzoña. Pero éstos, que vieron la envidia que sentía por Ley, se negaron y Caos, furibundo, decidió intentar crear cosas por sí mismo. Pronto se dió cuenta de que no podía crear nada, pues él era Potencia sin forma. Decidió imitar a los hijos de Ley, los Khel, haciendo nacer a los Khoel. Éstos eran los hermanos oscuros de los Khel, llegados al Universo para destruir las leyes que defendían sus opuestos de la Ley. Y a ellos ordenó que consiguiesen el favor de los Seres para que repudiasen a Ley. Los Khel, al darse cuenta de los que Caos pretendía, actuaron y hablaron con su padre Ley. Éste se indignó con lo que pretendía su hermano e intentó hablarle, pero Caos renegó de su hermano y lleno de codicia ante los seres, ideó un ardid y le propuso una prueba:

Caos y Ley hablarían con los Seres y les pedirían que éstos eligiesen entre uno y otro; así, si Caos ganaba, Ley se retiraría y dejaría en paz a los Seres para que Caos los gobernase. Si ganaba Ley, sería Caos el que se apartaría para siempre de la Creación. Juntos fueron a contarle lo que habían decidido al Padre. Éste los miró con infinita sabiduría y pena. Al ver que estaban dispuestos a ello les puso una condición pensando que así, sus hijos, se darían cuenta de que en realidad se necesitaban el uno al otro. Él llamaría a un mediador para que ninguno de ellos pudiese intervenir en la decisión de los Seres. Los dos hermanos aceptaron ofreciendo los servicios de sus Hijos, pero el Padre los declinó. Y fue así como nació el último de los hijos del Padre: Magia.

Ésta no tenía la potencia absoluta de Caos, ni la inflexible capacidad de Ley para ordenar las cosas, sin em-bargo poseía el Don de los Sentimientos. Así, Magia se preparó para intervenir entre los dos hermanos.

Ley habló con sus hijos y éstos decidieron que la mejor manera que tenían de enseñar a los Seres el poder de la Ley era otorgándoselo. De esta forma Ley creó los Poderes; uno por cada una de las Leyes; uno por cada uno de los doce Khel. Estos poderes eran los símbolos que condensaban todo el poder de la Ley y se los entregó a los Seres, para que pudiesen aprender las sendas de aquella. Así nacieron los Doce Seres portadores, elegidos entre los más bondadosos, valientes y sabios de los Seres, estos símbolos eran uno por cada Ley: Energía, Vida, Espíritu, Tiempo, Aire, Fuego, Agua, Tierra, Bestias, Naturaleza, Luz y Mente. Cada Símbolo era diferente a los otros, al igual que las leyes eran distintos. Así a cada uno de ellos se les podría diferenciar por el Emblema.

Caos, al ver la magnificencia de estos Poderes, creó por sí mismo otros: los poderes del Caos, pero como éstos no podían nacer de la nada, creó modelos idénticos a los de Ley, aunque opuestos: Energía del Caos, Muerte, Espíritu, Tiempo, Vacío, Fuego Negro, Agua, Tierra, Monstruos, Corrupción, Oscuridad y Locura, y los sembró entre los Seres, concediéndoselos a los doce que abanderarían el Caos por siempre, los doce seres que aceptaron las oscuras promesas de Caos, promesas de dominación, tiranía y poder infinito.

Entonces Ley y Caos se retiraron del Mundo y regresaron al Universo para que los Seres no se vieran influenciados por su presencia y Magia se quedó allí, recorriéndolo durante un eón. Los Seres, al verla entre ellos, fueron para pedirle consejo en la elección que se les había impuesto. Al ver a los Seres, Magia se maravilló por su perfección y belleza y decidió concederles los dones de los sentimientos para que

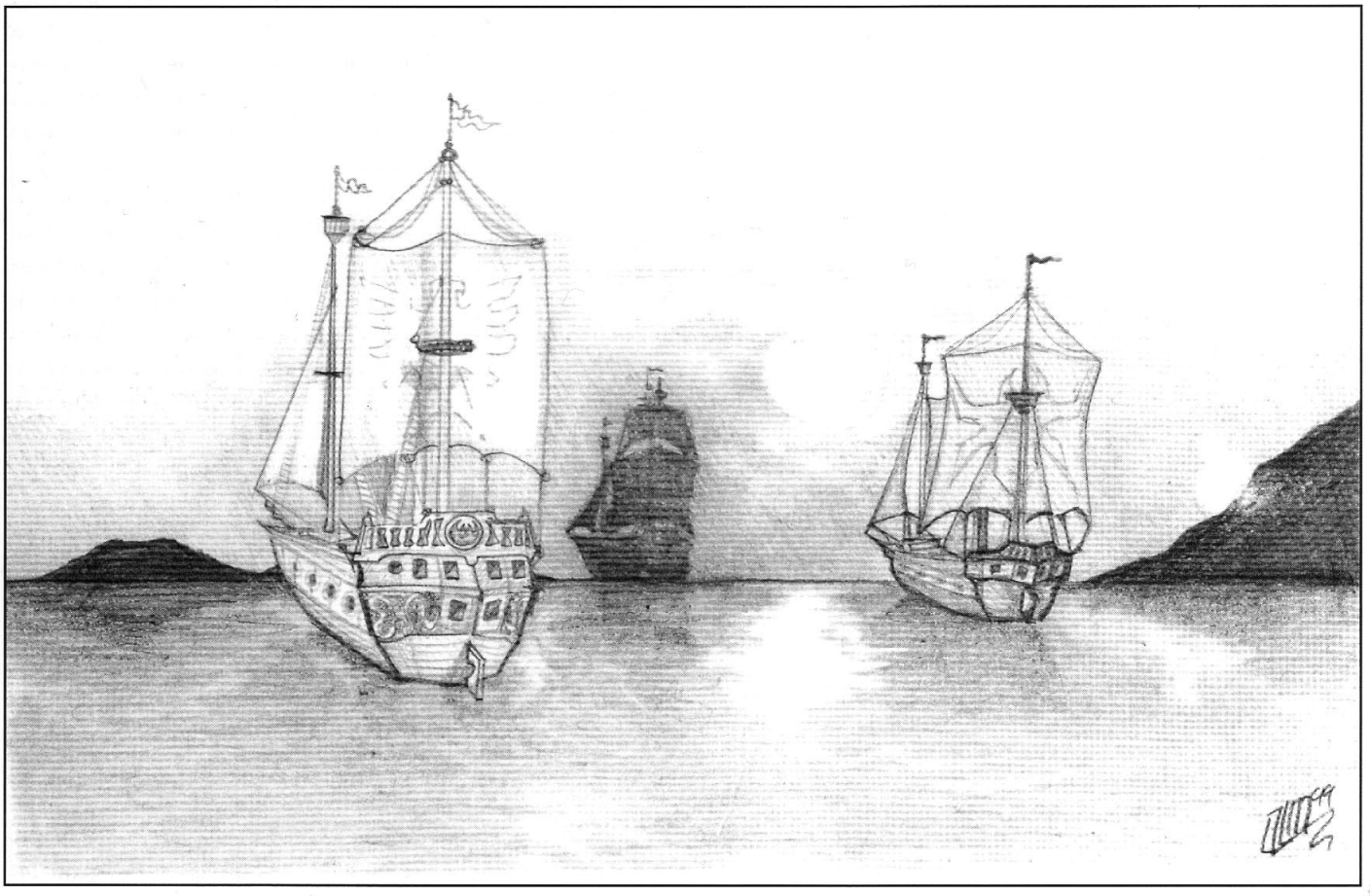
pudiesen hacer una mejor elección entre los dos hermanos. Así, los Seres tuvieron alma y por fin estuvieron completos.

Los Poderes del Caos se erigieron pronto en grandes seductores. Hiritach, detentor del Poder de la Energía del Caos, creó en unos apartados páramos la Torre del Dolor y desde allí condujo a los Poderes para poder atraer a los Seres. Mucho es lo que ofrecían Hiritach y sus seguidores desde la Torre del Dolor. Se ofrecía conocimiento y poderes sin igual a todos aquellos que querían adorar a los Khoel, pues no podían hacerlo al propio Caos; así nacieron los Ségaran, clérigos de los Khoel. Habitaron la Torre del Dolor, donde crearon grandes artefactos de tenebroso dominio.

A su vez, de entre los Poderes de la Ley destacó pronto Delthinion, llamado por los suyos "El Justo". Éste no construyó torre ni baluarte, sino que envió a los Poderes a todos los confines de ERT para adoctrinar a los Seres en los caminos de Ley. Enseguida se vio que los Poderes no podían conseguir la confianza absoluta de los Seres pues los sentimientos afloraban con prontitud en ellos ahora que los poseían. La vida siguió y los Seres se agruparon en diversos grupos, unos apoyaban a los Poderes de Caos y no se separaban de ellos, otros a los de Ley y siempre les acompañaban, siguiéndoles como una perpetua guardia; pero la mayoría se desprendió de la contienda y se formaron pueblos que crecieron en forma de ciudades y las ciudades se unieron, creando naciones e imperios.

Al regresar Caos y Ley vieron que los Seres habían medrado por el mundo y ahora lo poblaban por completo. Habían construido imperios y naciones, pero sólo unos pocos se habían decidido por una de las dos facciones. Caos y Ley se encolerizaron al ver su creación manchada por las manos de su hermana y le exigieron una explicación de lo que había hecho. Magia les contestó que había completado a los Seres, dándoles alma y sentimientos. Ley les observó y vio que este hecho les hacía más especiales y se admiró del regalo de su hermana menor, abrazándola agradecido. Caos, por el contrario, que durante todos aquellos años había avivado su deseo de poseer a los Seres hasta convertirlo en una obsesión, la maldijo y, dirigiendo su mirada a los Seres, les ordenó que se decidiesen.

Así, los Seres fueron reunidos en una inmensa planicie a la que ellos mismos llamaban el Caldero. A un lado, en un sitial de piedra negra, se colocaron los Poderes del Caos liderados por Hiritach, el favorito de Caos, Señor de la Energía Oscura. Al otro, en un pedestal de plata, se situaron los Poderes de la Ley, encabezados por Delthinion, Señor de la Ley y de la Energía en toda su pureza. Allí las dos Facciones arengaron a los Seres para que se uniesen a unos o a otros. Durante muchos días se prolongaron las exhortaciones, discursos exaltados y vehementes intentando que, de una vez por todas, los Seres se decidieran. Pero éstos no se unían por entero a uno u otro bando. Unos pocos estaban cerca de los Poderes del Caos mientras otros se acercaban a los Poderes



de la Ley. Al fin Ley pidió a su hermano que dejase la lucha para que los Seres pudiesen convivir en paz. Caos pareció ceder, pero él tenía que realizar su traición, aquella que llevaba más de un eón maquinando. Ordenó a su favorito de que rompiese su Símbolo, un reluciente anillo de oro. Su fiel servidor así lo hizo, provocando con la destrucción del símbolo que una oleada de puro caos se formase, arrasando el Caldero. La Onda del Caos causó que los Seres se viesen alterados en formas distintas. Este hecho fue llamado después el Cambio.

La Era del Cambio.

Cuando Hiritach golpeó con su espada, la poderosa y tenebrosa "Garra Oscura", el brillante anillo que le fuese dado por Caos en persona, éste se quebró, lanzando una irresistible oleada de pura energía caótica por todo el Caldero. La tenebrosa energía recorrió el campo donde estaban reunidos los Seres. El negro escudo transformaba todo lo que tocaba en horrendas perversiones de lo que en principio representaban. Los que más cerca estaban de Hiritach pronto se vieron reducidos a extraños seres, irreconocibles y llenos del aciago poder de su señor.

Delthinion, al ver esto, no tuvo otra opción que romper a su vez el anillo que le había sido entregado como símbolo de poder. Desde el punto opuesto del Caldero, que desde entonces fue llamado el Caldero del Caos, surgió con fuerza un poder de igual potencia y contrapuestos efectos. Por allí donde pasaba la resplandeciente y dorada luz de Ley todo se mantenía estable, dando fuerza y coherencia a sus servidores.

Las dos energías recorrieron el amplio llano, hasta que se encontraron.

El estallido de tan antagónicas fuerzas resonó en todo el Universo Creado y las estrellas temblaron asustadas por el poder y presiones desatadas. Al despejarse la luz, Delthinion observó aterrado como había cambiado la vida de los Seres. Su esfuerzo había salvado poco de la antigua gloria de la orgullosa raza de los Primeros Nacidos. Los seguidores más fieles, aquellos que habían escuchado las palabras de Hiritach y se encontraban más cerca de él, estaban totalmente cambiados, mutados en espeluznantes formas. Según se acercaban los seres a él estaban más o menos cambiados, según la influencia de ambas oleadas. Los más cercanos a Delthinion apenas habían cambiado, mientras que la gran mayoría, los que se situaban en el centro, habían cambiado a una forma intermedia.

En los cielos Caos rugió de frustración y Ley lloró de pena. El hermano mayor, perdida toda cordura se lanzó contra su hermano pequeño en un intento de arrebatarle todo aquello que él deseaba. Pero un gran desgarro apareció en el tejido del universo ante los dos. Este obstáculo, llamado "la Grieta", separó a los hermanos para toda la eternidad.

En ERT, al mismo tiempo que Caos, Hiritach cargó enloquecido contra su contrincante decidido a aniquilarle junto con todos sus aliados. Los seres que más cerca estaban de él le siguieron en amarga procesión de muerte y devastación.

Las armas, que hasta ese momento habían servido para cazar o para las competiciones deportivas, se tiñeron de sangre por primera vez, y la guerra nació en ERT.

Delthinion contestó a la salvaje carga con un grito de desafío y él, junto a sus fieles Poderes de la Ley, se prestó para defender a los suyos.

Así es como nacieron las razas de ERT. En medio de la Batalla del Caldero del Caos se vio como había afectado a los Seres el Cambio. Los seres que más cerca estaban de cada uno de los Poderes habían cambiado según lo que sus deseos les susurraban. Así, los que en su corazón anidaban las palabras de Ley se arracimaron entorno a los Poderes de la Ley. De ellos nacieron las razas de la Ley, los Selthanion, bendecidas con su fuerza de voluntad y su sabiduría. De los que más cerca estaban de Hiritach nacieron las Razas del Caos, los Hetnon, que heredaron la fuerza bruta y el poder sin control de sus regidores. Estas dos razas se enfrentaron en combate a muerte y desde entonces un abismo infranqueable las distancia.

Sin embargo en el Caldero se vieron muchos superados por la experiencia. Gran cantidad de seres se ocultaron entre los atronadores gritos de batalla e intentaron huir de la matanza. Éstos habrían caído de manera irremediable si no hubiese estado Magia observando desde las estrellas. Que, aturdida por la insensatez de Caos y sintiendo en su corazón misericordia por los que querían escapar, se apiadó de ellos y bajando de las estrellas, protegida por sus poderes, fue en secreto entre estos Seres, y les concedió lo que sus corazones clamaban a voces. Así nacieron los Alqu'Illum, las Razas Huidas, dotadas por Magia de poderes para lograr huir de la matanza del Caldero del Caos.

Mientras, en el Caldero, la Batalla se recrudeció cuando los Poderes de la Ley y los del Caos se encontraron. A su alrededor la muerte reinaba mientras los seguidores del caos atacaban sin compasión a los que hacía unos minutos eran sus hermanos y éstos se defendían con valor y coraje. Al enfrentarse cara a cara Delthinion vio el salvaje odio que anidaba en los desorbitados ojos de su enemigo y, dudando, se detuvo. Ese momento lo aprovechó Hiritach para golpear con fuerza el pecho del Poder de Poderes. La sangre del Señor de la Energía brotó de la mortal herida infringida en su pecho. Delthinion cayó al suelo, las fuerzas de los Hetnon gritaron de placer y lucharon con renovados bríos. Los Selthanion retrocedieron.

Pero la sangre derramada por Hiritach fue su perdición, pues salpicando todo ERT, dio vida a la raza de los ywens, los Hijos. Allá donde las gotas de la sangre de Delthinion tocaron los bosques nacieron los ywens de los bosques, donde tocaron las montañas nacieron los ywens de las piedras, donde tocaron los mares nacieron los ywens del agua. Una gota tocó el amanecer y los ywens del amanecer nacieron; tocaron el sol, una perla y las estrellas y nacieron los

ywens del sol, los ywens de perla y los ywens de la luz y, por último, una sóla gota se elevó a los cielos donde nacieron los ywens celestiales. Éstos, al nacer, miraron a su alrededor y escucharon el lamento de muerte de su padre. Con la furia en los ojos y la venganza en sus labios se lanzaron a la batalla.

Los primeros en llegar fueron los celestiales. En colérico torbellino rechazaron a las fuerzas de los hetnon, por los flancos, sus primos, los orgullosos ywens del amanecer, los mágicos ywens de la luz y las demás razas golpearon con toda su fuerza. Al ver llegar a tan poderosos aliados el corazón de los hetnon se llenó de pavor y el espíritu de los selthanion se avivó con la ira de la venganza. La Batalla del Caldero del Caos fue ganada antes de que el nuevo día despuntase completamente. Las fuerzas del Caos se retiraron jurando venganza contra los que habían provocado su derrota, los ywens.

Los selthanion se reunieron junto a los ywens al lado de los Poderes. Delthinion yacía a los pies de sus hijos de sangre. Con un último suspiro sonrió a los que le rodeaban y murió. Grande fue el lamento de todos los ywens. Con ceremonia le recogieron y organizaron una guardia para llevarle en procesión a su sepulcro, que crearon con su magia en un lugar secreto, sólo conocido por ellos. El resto de Poderes observó cómo habían quedado las cosas, la muerte, antes sólo un mito, había aparecido entre ellos de la manera más cruel y despiadada. Al ser tocados por las oleadas de puro Caos y Ley se habían vuelto mortales, estando su esencia dividida entre las dos Círculos Creadores, con un nuevo Círculo, el de Magia, en ellos.

Los selthanion se separaron, ahora no eran los Seres, ahora eran multitud de razas que podían morir, que eran diferentes unos de otras, todos los dones que antes tenían en uno solo ahora estaban repartidos entre las razas, que se llamaron los Nacidos. Se separaron, cada Raza de la Ley se dirigió a donde sus corazones les indicaban. Durante muchos años vagaron por ERT, buscando acomodo entre la creación.

La Era de la Magia.

Las distintas razas selthanion se dispersaron por las tierras conocidas. Así, los dweloin, que desde el principio adoraron a las piedras, encontraron acomodo entre las inmensas e inaccesibles montañas del interior de ERT; los seloin buscaron acomodo entre las tierras salvajes y despobladas, los desiertos y las junglas, las tundras y los glaciares, intentando adaptarse a ellas, como lo hacían cuando eran los Seres. Los huroin se internaron entre los bosques y montañas, intentando encontrar la paz que de ellos brotaban. Los melion buscaron tierras aprovechables y desde el principio, intentaron buscar dominar la naturaleza, pues de todas las razas de la Ley eran los que más habían luchado por ella.

De los hetnon nadie supo nada. Perdidos en el Oeste, se sepultaron entre las selvas y páramos montañosos de las lejanas tierras occidentales de ERT. Donde medraron convirtiéndose, así, en la más antigua civilización que se conoce entre los Nacidos. Los kaelon, que así se llamaba esta civilización, se ocuparon de aprender del salvaje poder de las selvas y de sus criaturas.

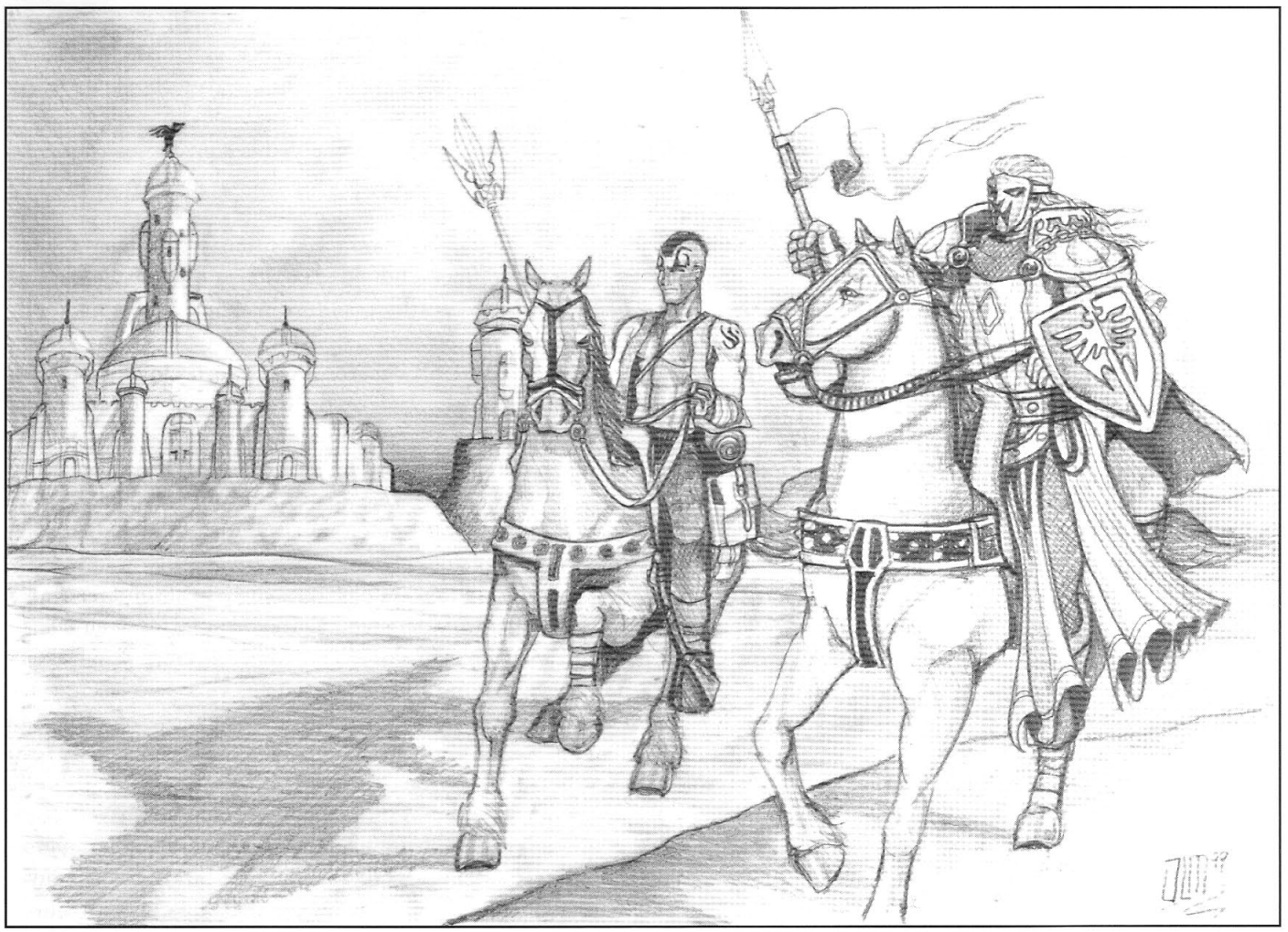
Los vlonn se encargaron de los ponzoñosos pantanos, crearon sus ciudades entre las pútridas aguas y negociaron con venenos y patrañas.

Los henon habitaron las entrañas de la tierra y los valles más profundos, allí donde todo era oscuridad y nada ni nadie podría observarles mientras maquinaban sus planes de conquista.

Los vloenon ocuparon de nuevo la Torre del Dolor encabezados por los Poderes del Caos. Desde allí estudiaron a éste, preparando la venganza que destruiría a los selthanion.

Magia, al ver que los alqu'Illum se adaptaban al mundo con facilidad gracias a sus dones, se paseó entre el resto de los Nacidos. Donde Caos era sencillo odio y poder descontrolado y Ley era control y justicia absolutas, Magia era sentimiento y bondad. Y viendo que los Nacidos se encontraban solos y ciegos entre la creación sintió lástima por ellos. Al mirar Magia a los cielos vio como sus hermanos estaban enfrascados en la Eterna Guerra, olvidados de sus creaciones y desentendidos de su destino. Los Khel y los Khoel, enfrascados en cruentas batallas, tampoco prestaban mucha atención a los que antes habían enseñado y aconsejado; por ello se puso a pensar cómo podría ayudar a los nacidos. Después de mucho meditarlo, decidió enseñarles su mayor poder. Ley les había dotado de forma y control, Caos de sustancia y poder, ella sólo les había dado sentimientos; ahora les dotaría de la magia. Así se presentó bajo la apariencia de una niña de brillantes cabellos negros y profundos ojos verdes llamada Themalina en un bosque tranquilo ante uno de los nacidos. El Nacido, de nombre Osec, contempló con maravilla su belleza e, inmediatamente, quedó prendado. Al acercarse a ella vio con asombro como ésta caminaba flotando entre los árboles y hablaba con los animales. Osec le preguntó admirado cómo era capaz de hacerlo. Sonriéndole, Themalina le señaló un inmenso volumen que encuadernado en madera y escrito en el antiguo lenguaje de los Seres hablaba de la magia y le explicó que la magia era un don que permitía a los Nacidos aplicar su lado de Ley para ejercer el dominio sobre la creación.

Osec le preguntó si podría leerlo y ella le contestó que sí, pero que si lo hacía tendría que cumplir dos reglas: la primera de ellas, le dijo, era que cuando terminase de leerlo debería dárselo a otra persona para que ésta también lo leyera y así sucesivamente. La segunda era que, si lo leía, nunca tendría delegación sobre los poderes que concedían los dioses, pues suficiente era el poder de la magia, y que, en el caso de que lo leyera,debería amarla para poder realizarla. Osec nunca preguntó las razones de estas condiciones, aunque si las debatía en su interior.



Por fin le preguntó contrariado si podría luchar, Themalina le contestó que sí podría, pero entonces sólo dominaría unos pocos aspectos de la magia, ya que su estudio era difícil y complicado. Después de pensar un poco más el Nacido le preguntó si los selthanion deberían dejar su lado de Ley para estudiar Magia y si los hetnon deberían dejar su lado de Caos para estudiar Magia. Themalina contestó con una sonrisa de placer que no debería ser así, pues existía magia de Caos, de Ley y de la propia Magia. Osec, después de pensárselo largas horas, aceptó las premisas.

La magia se comenzó a difundir por ERT.

Los años pasaron y se convirtieron en siglos, y los siglos en milenios. Poco a poco la magia se divulgaba por las tierras de ERT, todas las razas aceptaban las premisas impuestas por Themalina y aquella hizo prosperar a las nacientes naciones. En el este nació Aetán, la primera y más grande ciudad melion donde los dweloin crearon sus forjas y los huroin empezaron a crear sus arboles hogar.

Alrededor de la Torre del Dolor nació la ciudad de Ninchia y los vlonn crearon sus malignas y nocivas urbes.

Magia observó con cariño el uso de su magia por parte de los selthanion y con preocupación los malignos designios que de ella esperaban los hetnon. Decidió, que al igual que sus hermanos, debía tener sus propios hijos: los dragones. De nuevo observó a su alrededor, no tenía el poder de Caos ni el control de Ley, no podía crear algo de la nada. Y lo que realizó fue la adaptación de su magia a la creación. Cogió con sus manos parte de sí misma y la modeló para que tomase la forma de las diferentes partes de la naturaleza.

Los dragones nacieron del fuego, del agua, de la tierra y del aire, de la vida y la mente, del tiempo y de la energía; formaron su cuerpo de la creación, mientras que su espiritu y su corazón provenían de la magia. Eran, son y seguirán siendo los mejores magos que jamás existirán.

Los reunió para darles su misión, ellos serían los guardianes del saber mágico. Como sus hijos, iban a ser los encargados de vigilar a los Nacidos para que ninguno de ellos creciese tánto en poder que amenazase con destruir la Creación. Una vez realizado esto se retiró a dormir.

La Era de la Guerra.

Después de muchos años de infructuosas batallas entre los Khel y los Khoel, Caos decidió crear un hogar desde donde planear su codicioso asalto al poder absoluto. La Grieta que se había abierto entre los dos hermanos era infranqueable. En el límite de la realidad, donde las sombras son más fuertes y la luz de Ley apenas puede llegar, creó su hogar, al que llamó Khenein, un sitio lleno de negros túneles y cavernosas simas

en constante cambio. Ley, cansado de las batallas, hizo lo mismo y, así, creó Nellhion, una brillante estructura imposible de modificar llena de salas bellas y hermosas, llenas de paz y sabiduría.

Desde sus moradas, los dos hermanos recordaron su creación y de nuevo la observaron. Grande fue su sorpresa al ver que estaba muy cambiada. Sus criaturas habían cambiado perdiendo todos los dones que les habían consagrado y acogiendo otros nuevos, dados por su hermana Magia. Los dos la buscaron para preguntarle el porqué de sus decisiones, pero ninguno de ellos pudo encontrarla, pues cada uno buscaba guiados por su propia esencia, Caos buscaba la materia en su hermana y Ley su forma, ninguno de ellos se paró a pensar que Magia no tenía ninguna de ellas.

Al no encontrarla buscaron a los que habían tenido sus Poderes. Así, Caos encomendó a sus hijos, los Khoel, que buscasen cada uno a su Poder, mientras que Ley hacia lo mismo con los Khel. Los dos sabían que no podían intervenir de pleno en las decisiones de sus creaciones, pues en sus comienzos habían jurado no tocarlos; sin embargo, Caos ideó un nuevo plan para poder hacerse con el control del Universo. Sabía que él no podía alcanzar a Ley, así que encomendó a sus hijos crear una espada de inmenso poder que pudiese arrebatar la vida a su hermano. Su plan era darle esta espada a uno de los Nacidos, ya que éstos sí podían acercarse a Ley, y, así, matarlo.

Durante muchos años, los Poderes del Caos, buscaron incesantes los materiales para forjar la maldita espada. Por fin, y después de sacrificar a miles de inocentes en una dantesca ceremonia, la espada estuvo lista. Fue llamada Kelnater, que en el antiguo idioma de los hetnon significa muerte. Sin embargo, Caos estaba resentido contra los pueblos selthanion, pensaba que éstos podrían obstaculizar su plan, así que levantó a sus seguidores en busca de la destrucción definitiva de las razas de la Ley.

Como horrores nacidos de las más insanas pesadillas, los hetnon asolaron las tierras de ERT. Los diversos pueblos atacaron y, semejando vendavales que se llevan la arena del desierto, devastaron las ciudades y colonias que se interpusieron en su camino. Los kaelon se lanzaron como panteras sobre el sur, invadiendo las tierras que habían reclamado los seloin. Allí aconteció una gran matanza y cayeron naciones enteras ante la salvaje furia de estos guerreros. Los vlonn entraron por el norte, sus huestes se contaban por miles y nada los podía parar. Los dweloin fueron desalojados de sus tierras y, obligados a huir, se dispersaron por el continente. Los henon surcaron los túneles de la tierra, atacando allí donde los demás no podían, asaltaban las ciudades desde dentro acuchillando a los defensores mientras dormían. Los vloenon actuaron por el centro. Encabezados por los Poderes del Caos pronto asolaron cada tierra, nación o imperio Melion, Seloin o Huroin.

En una grandiosa campaña conquistaron prácticamente todo el continente. Uno tras otro, los Poderes de la Ley, cayeron derribados bajo las armas del Caos. Hiritach se paseaba solo entre la más absoluta desolación. Los Poderes del Caos fundaron la Torre del Dominio que, situada en el centro del continente, servía como capital para el nuevo imperio. Una vez sojuzgados bajo una inmensa bota de hierro el norte, el sur y el oeste, Hiritach observó el Este. Allí una sola ciudad resistía sus hordas. Dejando al resto de los Poderes Oscuros en la Torre del Dominio, Hiritach se dirigió a esta ciudad, llamada Nosuin.

Nosuin era alta y orgullosa y estaba construida por los melion sobre una alta peña que dominaba grandes extensiones de territorio. La ciudad había sido asediada durante seis años y sus defensores no habían caído en ningún momento. Exhaustos, se mantenían en pie sólo por su orgullo y valor ante los enjambres enviados para tomarla. Hiritach se situó al frente de su ejército. Alzando la voz, exigió la rendición de la ciudad, ya que era lo único que se oponía a su conquista total. Tal era el espanto que irradiaba su presencia que todos los defensores huyeron aterrados de las almenas. Hiritach se rió de los melion y de su debilidad y elevó su negra espada para ordenar el asalto, cuando una muchacha se elevó entre las puertas de la ciudad. Era alta y delgada en extremo y en sus manos se encontraban los símbolos de diez de los poderes de la Ley, todos menos los de la Energía y la Vida.

Hiritach se enfureció al ver tan solo una niña. Con pasos enardecidos de rabia se acercó. La muchacha, cuyo nombre nadie sabe, pero que luego fue recordada con el nombre de Princesa de la Magia, izó la mano y un rayo de pura energía surgió de ella. Hiritach murió a las puertas de Nosuin con su armadura socarrada y la espada arrancada de sus manos. Los generales del Caos, enfurecidos al ver caer a su señor, cargaron contra la ciudad. Los defensores lucharon con valentía y la Princesa de la Magia aniquiló legiones enteras de demonios que les superaban en gran número.

Cuando todo parecía perdido, una música descendió de los cielos. Los ywens celestiales, los únicos que no habían sido alcanzados por la guerra, descendieron montados sobre dragones de las nubes y los vientos. Con los refuerzos la batalla pronto terminó decantándose a favor de las fuerzas de ywens y melion y los Poderes del Caos gritaron enfurecidos al ver que, por segunda vez, los Ywens les arrebataban la victoria completa. Después de esta gran victoria, los ywens y los melion acuñaron la Alianza de las Espadas, que hoy en día todavía prevalece. El comandante ywen y la Princesa de la Magia firmaron un acuerdo en las llanuras que rodeaban la ciudad naciendo, así, un tratado por el que se formaría un gran ejército que empezaría a liberar a todas las razas esclavizadas por el yunque del caos.

En estas llanuras, un soldado ywen contemplaba la belleza de la princesa de la magia. Este ywen se quedó prendado de ella y cuando ésta visitó el campamento, tal fue su perturbación ante su proximidad, que se separó de ella. Desconcertado por sus sentimientos, salió del campamento.

En las afueras, se tropezó con una anciana melion que estaba llena de heridas mal cicatrizadas y hambrienta hasta el punto de morir. El ywen se apiadó de ella y le entregó toda la comida que poseía. Ésta, agradecida, le entregó un amuleto con forma de rosa blanca. La anciana le susurró con su suave voz que sólo venciendo sus temores podría salvar al mundo. Él, turbado por las palabras, volvió al campamento sin dejar de pensar en la extraña anciana.

En la Torre del Dominio, los Poderes del Caos se encogieron de temor. No solamente habían perdido la batalla, sino que habían perdido la espada Kelnater, que tenía el fallecido Hiritach. Al estar sin mando, los Poderes discutieron por saber quién debía ser el legítimo heredero de la poderosa arma y lo que significaba ésta. La Torre del Dominio se convirtió en nido de intrigas e intentos de asesinatos, los ejércitos del caos, sin líderes, cayeron uno a uno ante las fuerzas de los ywens y melion. A cada victoria, un pueblo selthanion era liberado, un pueblo que se unía a los combatientes. La tenaza se apretó sobre la Torre mientras los Poderes seguían discutiendo.

Al mismo tiempo, y a lo largo de todas las contiendas, el ywen no se separaba de la Princesa de la Magia. Día a día, su amor por ella crecía en su interior. No podía comer apenas, y dormía pensando en ella. En la batalla era el más fiero de los guerreros y, si ella se encontraba en algún peligro, su furia no conocía límites y él sólo derrotaba a todo el ejército del mal. No obstante, en ningún momento se atrevió a acercarse excesivamente a la Princesa. Siempre fue un soldado más a su servicio, un alma solitaria con el exclusivo consuelo de poder observarla de vez en cuando, satisfecho de saber que se encontraba a salvo de cualquier mal. La Princesa, por fin, se fijó en las proezas que éste realizaba. Al principio no le dio importancia, pero cada vez le atraía más el valeroso ywen. Intentó hacerse su amiga, pero él la rehuía con prontitud. Esto, por supuesto, no hizo sino avivar la naciente pasión de la Princesa. Nadie sabe en realidad si ambos llegaron a amarse abiertamente, pues las crónicas son borrosas respecto a ello. Pero lo que sí es seguro es que, al final de la guerra, en sus rostros se leía el amor que se profesaban.

Tras muchas campañas, los ejércitos de los ywens, los melion, seloin, huroin y dweloin llegaron a las puertas de la Torre del Dominio. Más de diez años costó a las fuerzas de los selthanion liberar las tierras de todo el continente de la tiranía de los hetnon. Muchas gestas se realizaron y muchos héroes nacieron y murieron en las batallas que acontecieron en los territorios de ERT. Los pueblos de ERT perdieron sus civilizaciones y aprendieron el arte de la guerra y se unieron y cooperaron para reconstruir sus hogares. La unión entre ywens y melion fue la más sólida, pues cuando unos caían los otros les levantaban, cuando los otros estaban heridos los unos les curaban.

En una noche de tormentas y fríos vientos, el contingente liderado por la Princesa de la Magia, acampó a tiro de flecha de la Torre. Al igual que diez años antes lo hiciese Hiritach, la Princesa de la Magia se adelantó. Subiéndose a una alta peña llamó a los Poderes que hasta ese mismo instante habían estado traicionándose. Éstos, sorprendidos, se asomaron desde sus habitaciones y desde los balcones observaron a la mujer. Dejando a un lado sus diferencias atacaron a la Princesa con todo su poder haciendo que ella se doblara bajo el embate de tan inmenso poderío. La Princesa resistió con bravura las oleadas de monstruos; con agua resistió el fuego, con fuego el agua, con luz la oscuridad y con tierra los vientos, pero diez eran los Poderes que ella ostentaba, y once los que la atacaban. El poder que ella no poseía era el de la Vida y fue este aspecto el que descompensó el duelo. La muerte se cernió sobre ella que, con un rictus de dolor en su rostro, cayó al suelo esperando que el aspecto oscuro acabase con su vida. En ese momento el soldado ywen saltó exclamando a los vientos su determinación para interponerse en el camino del mortal conjuro. Todos le intentaron detener, pues sabían que si él subía donde ella luchaba contra los Poderes caóticos, los dos morirían; pero el soldado, jurando su amor eterno, se soltó de sus amigos y bloqueó el relámpago letal. La rosa que le había dado la anciana brilló, mostrando su poder, e hizo rebotar por completo el daño dirigido a la melion, impactándole.

Con el golpe, el ywen murió en los brazos de su amada. La Princesa le miró a los ojos y, cuando vio como desaparecía la luz de ellos, levantó la mirada a los Poderes del Caos. En sus ojos se mezclaban las lágrimas con el odio en su estado más puro. Los poderes se encogieron de terror al verla de nuevo en pie. La Princesa, con su amado entre los brazos, empezó el más mortal y devastador de los conjuros, uno que unía la esencia de todos los Poderes. El gran estallido que provocó acabó con los Poderes del Caos por completo. Desde la Torre se abrieron grandes grietas en el suelo partiendo ERT por el centro. Grandes pedazos de tierra se hundieron, los mares y océanos taparon el hueco, y la faz de ERT cambió para siempre.

Los ywens celestiales se alzaron a los cielos, salvando a los que pudieron, y los ywens de los mares salvaron al resto de razas de una muerte segura. Pese a estos esfuerzos, miles de nacidos perecieron ante el colosal conjuro. Cuando las aguas se calmaron, un nuevo océano había surgido y el continente de ERT se había dividido en otros tres más pequeños. Las gentes de ERT estaban separadas, afectadas por las enfermedades y cansadas de la lucha. Los campos habían sido arrasados y los animales masacrados. Duros años fueron para las gentes de ERT, y mucho tiempo pasó antes de que alguien pudiese sonreír.

De la primera Princesa de la Magia y de la Torre del Dominio nadie sabe nada.

La Era de los Imperios.

La tierra quedó devastada en el terrible cataclismo que separó las distintas comarcas en las que se había dividido ERT. Ahora, tres pequeños continentes se hallan separados

por un inmenso e impenetrable océano que se halla bullendo con energías mágicas descontroladas. La explosión que provocó este derrumbamiento repercutió en la formación de nuevas cordilleras; inmensos incendios se propagaron y grietas y fallas aparecieron por doquier. Los Nacidos estaban confusos y no sabían que hacer.

Lo poco que se pudo salvar de la batalla se constató pronto en tabla de salvación. Los pocos supervivientes a la hecatombe se reunieron en los lugares que más recordaban. Los huroin y los vlonn ocuparon gran parte de la zona oriental del continente norteño, al cual llamaron Salima. Éste, de benigno clima y grandes extensiones de bosques y suaves montañas, se convirtió pronto en un buen lugar para vivir. A pesar de este magnífico panorama pronto las diferencias entre hetnon y selthanion se hicieron evidentes. Los vlonn intentaron conquistar a los huroin, las guerras se sucedieron entre las fatalidades del reciente cataclismo.

En el mismo continente, pero en el otro lado, los yentios ocuparon gran parte de las tierras e islas occidentales. Los yentios eran uno de los pueblos melion, y pronto aprendieron que la organización lo era todo. En esta época de dolor y desastre una persona surgió de entre ellos para unirlos y darles fe. Éste fue Suzam, clérigo de la diosa de la vida. Este hombre se paseó por los diferentes y dispersos reinos que estaban formándose en estas desconocidas tierras llevando la palabra de la unificación. Todos los que le escuchaban le seguían sin dudar apenas un instante. Una vez reunidos todos, los agrupó en una inmensa planicie. Los Sermones de Suzam fueron por primera vez oídos, y de este hecho nació el primero de los imperios. Llamado Suzam en honor a su fundador. Este imperio se basaba en los clérigos, fue fundado como teocracia y hoy en día aún sigue así.

En el oeste, los vloenon se agruparon buscando la protección de la Torre del Dolor, en el centro del continente llamado Fealyu-Aed . Los ejércitos, dispersos y desmoralizados, ya no tenían ideales que seguir ni grandes gestas que cumplir. Los grandes generales se disputaron la supremacía sobre las naciones hetnon. Grandes batallas se sucedieron, cruentas y salvajes, el pillaje fue ley y la esclavitud una norma. Después de inconcebibles atrocidades y de más de cien años de guerra interminable un gran general, llamado Zuegh, unificó el Reino Vloenon. Con gran costo de vidas purgó a sus enemigos e instauró el Imperio Baert. Los henon se sumergieron en las profundidades de la tierra, prometiendo no salir jamás de ella ni observar lo que ocurría a su alrededor, pues ya no les interesaba.

Y por fin los melion ocuparon Noorgaar.

Aquí se acaba la transcripción de los escritos de los primeros volúmenes de la Historia de ERT. Según todos los indicios que se han encontrado estas páginas fueron escritas por el propio Osec, el Mago. En este punto desaparecen las Crónicas y se pierde la historia de las demás razas y continentes. Sólo del Continente de Noorgaar se tienen datos suficientes para atesorar una verdadera historia.

La Era Moderna.

La historia imperial es larga y compleja y está compendiada en varios volúmenes viejos y raídos que reposan en las estanterías de la biblioteca imperial, en la propia capital. Estos tomos están tan gastados que es casi imposible leerlos. Son un relato fiel de todos los acontecimientos del imperio, pues son la acumulación de los diarios de los diferentes emperadores y de los dirigentes de la ciudad antes de la creación de éste.

Lo que a continuación se expone es la versión oficial que se estudia en los altos niveles de las Tres Academias Imperiales: la Mágica, la Diplomática y la Metalista. Es una de las más aproximadas y, aunque existen lagunas entre sus páginas, éstas nunca han sido reveladas por ningún emperador, que son los únicos que tienen acceso a los Diarios Imperiales.

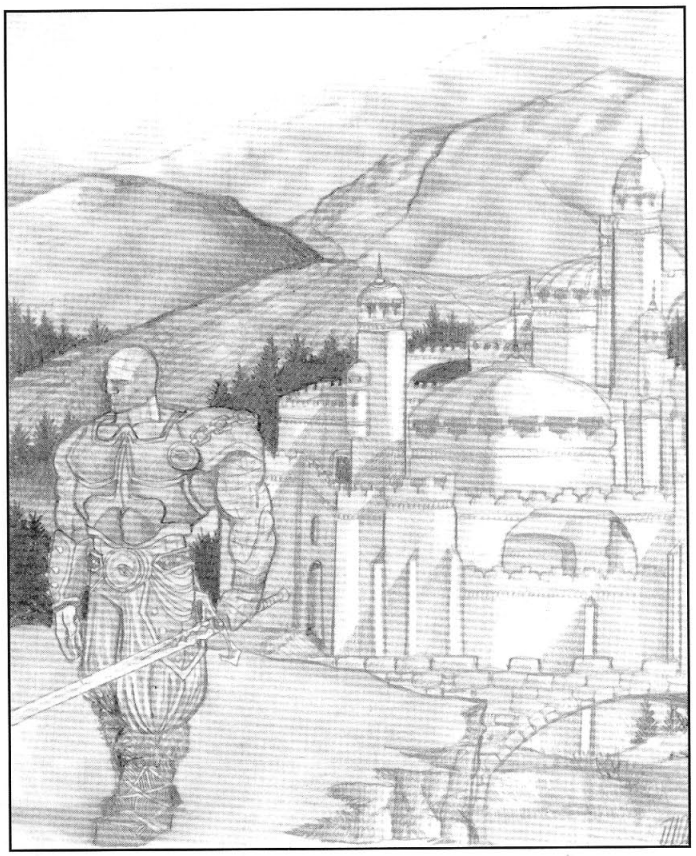
Los Años Oscuros.

Años 0 al 245 de la Era Moderna. (EM como abreviatura)

La historia imperial comienza en la época posterior al cataclismo que separó los tres continentes, formando el Océano de los Pesares. Las distintas razas que habían participado en las guerras y estaban presentes en la destrucción de la torre de los Poderes del Caos pronto se vieron abatidos por la pérdida de la Princesa de la Magia. Debido a esta pérdida, las gentes se desorganizaron por completo y todo el continente de Noorgaar se vio sumido en el caos de constantes batallas. Las grandes ciudades que hasta ese momento habían sido fundadas se encontraron sepultadas por terremotos, civilizaciones enteras habían sucumbido en las terribles purgas que las tropas de los hetnon habían cometido por doquier. Bajo esta perspectiva, las razas de Noorgaar tuvieron que empezar de nuevo. Las diferentes naciones se organizaron de distintas maneras, buscando la protección y seguridad del grupo. Los pueblos creyeron que el cataclismo había matado a todos los demás, sepultando sus tierras bajo el océano.

En este período anárquico y destructor muchas naciones se trasformaron en tribus de salvajes bárbaros que caminaban errantes por los nuevos territorios provocando cacerías y matanzas para conseguir botín y alimentos. La vida en Noorgaar se convirtió en una calvario de batallas incesantes y luchas contra la naturaleza; en una batalla incansable donde superar un solo día era una gran victoria y sobrevivir un año toda una campaña. Pequeñas bandas de guerreros hetnon quedaron aisladas de sus países por el cataclismo. Éstas formaron grupos incursores que competían con los bárbaros y las horrendas bestias

por conquistar los restos de la catástrofe; pero los habitantes de la ciudad de la que había partido la Princesa de la Magia lo tuvieron más difícil todavía. Éstos eran en su mayoría altos kenion, que en las batallas habían sido los más castigados por las pérdidas y los más solicitados por la muerte. No solamente había muerto la Princesa de la Magia, también habían perecido todos los miembros de la familia real y gran parte de los nobles y hechiceros. Cuando llegaron a lo que antes había sido una orgullosa ciudad se encontraron que estaba reducida a la mitad de su tamaño original y que ahora reposaba a unos pocos kilómetros de la costa occidental del nuevo Océano de los Pesares. Lo único que había quedado intacto de la ciudad era el palacio central donde había vivido el rey de los keanion y la torre de la Princesa de la Magia. Estos dos edificios supervivientes se localizaban en una isla central con forma de media luna entre cuyas puntas se encontraban un millar de pequeños islotes.



Los ancianos keanion se reunieron para decidir qué harían a continuación mientras el resto de pueblos melion se dedicaban a reconstruir sus naciones o a buscar desesperadamente un nuevo lugar para vivir. Los Moellan se desplazaron hacia el norte buscando pastos para sus caballos, los alsanos se distribuyeron por la costa del nuevo Laermer aclimatándose inmediatamente a las nuevas condiciones con práctica filosofía y los kenion, los primos de los altos kenion, se situaron en sus tierras, que, si bien eran las que más habían cambiado, también eran las más accesibles.

El consejo recibió la oferta de los kenion para quedarse en sus tierras, pero los ancianos declinaron la propuesta, pues deseaban volver a habitar sus ancestrales viviendas; por ello acamparon en una pequeña ensenada y, desde allí, todo el pueblo alto kenion se dispuso a idear la forma de reconquistar su ciudad de las ruinas de la guerra.

La solución la dio un joven capitán, superviviente de la ultima batalla, llamado Balthenan. Éste sugirió a los ancianos que construyesen grandes barcos de gran calado para poder transportar las viviendas desde la propia tierra hasta la isla. Esta idea causó gran impresión entre los ancianos y en un gran consejo entre todos los keanion se decidió que ésta sería la idea que se pondría en práctica. Así, los altos kenion empezaron la construcción de unos grandes astilleros que les permitiesen construir los inmensos pecios que llevarían las casas construidas en el continente. Poco a poco los astilleros fueron perfilándose mientras las viviendas fueron construyéndose en las costas con la ayuda de los kenion y los alsanos. A lo largo de un largo año se diseñaron y construyeron los astilleros en lo que se llamó la Ensenada de las Mil Velas; alrededor de los astilleros prosperó pronto una gran ciudad, compuesta por kenion y alsanos, que ayudaban a los keanion en su empeño. La ciudad fue llamada "la Ensenada de las Mil Velas" por la cantidad de naves que allí se fabricaron.

Balthenan fue el encargado de supervisar todos los trabajos y por su dedicación pronto fue propuesto para ser el primero de la nueva dinastía de los reyes de los Altos kenion. El día en que estuvo preparado el primero de los barcos, llamado Esperanza, Balthenan fue coronado como rey de su estoico pueblo. El Esperanza partió con el nuevo rey desde Ensenada de las Mil Velas en dirección al Palacio de las Estrellas. Una vez que el bajel llegó a la isla, el rey dejó a toda su escolta y a los sabios en la mar y, él solo, subió por los acantilados hasta las puertas del edificio. Más de dos horas permaneció solitario en sus salas. Cuando los soldados se empezaron a poner nerviosos salió por las puertas de platino con la armadura del antiguo rey. Un halo de poder le rodeaba y, aún hoy, nadie sabe qué es lo que ocurrió entre los muros del palacio. Después de esto, Balthenan no volvió a ser el mismo.

El rey ordenó que siguiesen los preparativos y los soldados y la mayor parte de cortesanos se congregaron de nuevo en el palacio real. Las luces volvieron a palpitar en las ventanas, la música volvió a reverberar en sus salones y las risas, al principio tristes y solitarias, pero pronto más jubilosas y llenas de esperanza, volvieron a sonar entre sus pasillos. Durante más de veinte dilatados años los keanion reconstruyeron su antigua ciudad trasladando las casas, posadas, talleres y forjas que se construían en el continente. Una pequeña flota de diminutas embarcaciones se diseñó para poder abastecer día a día a la ciudad de todo lo que necesitaba; pero Balthenan recordaba con demasiada viveza los combates de la era de la guerra y procuró en la reconstrucción no volver a cometer los mismos errores que en otras ciudades. Lo primero que hizo fue explorar la isla. Ésta estaba completa-

mente poblada por bosques densos, llenos de venados y leones y en su centro se alzaba un antiguo volcán apagado de una altura superior a muchas de las más gigantescas montañas de la Espina de Noorgaar. En esta montaña mandó construir el rey un gran fortín secreto, ocultas sus puertas a todas las miradas, para poder almacenar armas, comida y agua por si se producía un asalto. Las pequeñas islas se comunicaron con puentes para que el movimiento fuese más rápido y fueron, a su vez, unidas a la isla principal en las puntas de la media luna. Por los laberínticos pasillos de agua en los que se dividía la ciudad se dispusieron trampas para las embarcaciones enemigas y torres de defensa y observación se instalaron entre las islas más exteriores.

Mientras todo esto era construido a lo largo de los difíciles años, las demás razas no lo pasaron mejor; los kenion se tenían que enfrentar cada vez con mayor frecuencia a las incursiones de hordas que partían desde las montañas formadas por vloen salvajes y despiadados que destruían las poblaciones kenion y capturaban esclavos para las minas; los alsanos y cadones se enfrentaban a los mismos problemas y en el norte no existía paz para las razas melion, pues las batallas eran casi constantes.

Las ciudades pronto se fortificaron ante los insistentes asaltos. La organización política degeneró en ciudades-estado independientes. Fue un período lleno de batallas, increíbles conocimientos y grandiosos héroes. Donde las gestas inconmensurables eran diarias, las ciudades eran fundadas en unos momentos y caían en pocos años, los reinos prosperaban y se disolvían en la vida de un Nacido, y tanto campesinos como nobles podían ser reyes en un solo momento de gloria. Las ciencias se estancaron y la técnica no podía ir más allá de lo necesario para poder construir armas y armaduras.

El Reino de Balthenan, el Sabio.

246 al 358 EM.

De todos estos reinos y de todos los reyes guerreros uno sobresalió en crueldad y poder. Se llamaba Kaultar y era conocido por todos como el Masacrador. Era hetnon, de la raza de los vloen, y construyó en pocos años, junto a su hijo Gultar y un ejército de poderosos vloen, un reino de terror, tiranizando todo el norte bajo la cruel bota de sus huestes vloen. Kaultar era particularmente tenaz en sus objetivos y pronto contó con un poderoso contingente de tropas bien entrenadas. Su reino se extendió desde la actual Península Mirr hasta las tierras de los taer. Las grandes ciudades-estado claudicaron ante su poder y organizó su tiránico reino bajo la amenaza de la aniquilación total para todas las ciudades que no quisieran tomarle como señor absoluto de todo Noorgaar.

Sin embargo, se encontró con resistencia cuando intentó descender por las tierras kenion. Este noble pueblo se había organizado rápidamente al ver las vertiginosas victorias de Kaultar. Así, al encontrase el tirano con esta resistencia, se enfureció sobremanera, sin entender cómo alguien podía oponerse a sus designios. Las ciudades kenion se reunieron para designar a Nerthian Thion, alcalde de la ciudad de Ensenada de las Mil Velas, como su rey y así fue enviado para parlamentar con Kaultar.

Según la costumbre kenion, el rey fue a parlamentar con toda su familia, como gesto de buena voluntad; en las llanuras de las Lágrimas de Magia se reunieron la embajada de Kaultar, con él mismo a la cabeza, con la embajada kenion. Las propuestas del rey poco hicieron para apaciguar la ira del tirano, y mientras Nerthian hablaba sobre las vidas que se salvarían con la paz y trazaba líneas de fronteras sobre los mapas, la mirada de Kaultar no se desviaba de la figura de la hija menor del kenion. La belleza de la hija pequeña de Nerthian era cantada por todos los trovadores, pues decían de ella que era la criatura más hermosa de las que habían nacido. Kaultar se quedó prendado de la joven y pidió su mano, pues estaba viudo desde hacía muchos años. Nerthian se negó en rotundo, ya que no deseaba que su amada hija pequeña se desposase con semejante demonio, pero ella accedió al ver que si no la guerra sería inevitable.

Pese a las quejas de su padre y las protestas de Gultar, la boda se celebró dos días después. Kaultar firmó un tratado de no-agresión con los kenion y allí quedó zanjada la guerra, al menos durante unos años. Kaultar cambió como nadie se esperaba desde su matrimonio con la kenion. Ésta demostró su valía y, con amor y dedicación, cambió los valores del tirano. La bota de tirano de Kaultar se diluyó en los amores de la joven y a los pocos años un niño nació de esta unión. Fue llamado Hertian Samni (que en el idioma kenion significa unión) y a su nacimiento la esperanza de paz se desplegó por los reinos de Noorgaar; pero poco duró esta ilusión, pues Gultar, el hijo de Kaultar, que odiaba a su madrastra, preparó la más horrenda de las traiciones. Dos noches después del nacimiento del hijo de Kaultar se infiltró en las habitaciones de su padre y le asesinó, junto a su esposa. Intentó asesinar al niño, pero, de manera extraña, no lo encontró en la cuna. Dejando pruebas de un complot kenion llamó a los guardias y, sosteniendo en sus manos las mismas pruebas que había puesto él, llamó a todo el consejo de guerra de su padre.

Se autonombró rey de todos los territorios de Noorgaar e inflamando a las tropas vloen les increpó para atacar a los kenion. Un gran ejército se reunió en las mismas llanuras de las Lágrimas de Magia para llevar la muerte y la ruina a los dominios kenion. En una serie de campañas orquestadas con una brutalidad y salvajismo que superaron con mucho a los de su padre, Gultar sitió y arrasó más de la mitad de las ciudades kenion reduciendo sus hogares a escombros humeantes. Las batallas continuaron contra los alsanos envolviendo a los kenion por completo. Tras un año de constantes batallas, los kenion se vieron reducidos a unas pocas ciudades en la costa. La capital, Ensenada de las Mil Velas, se mantuvo incólume hasta el final, cuando fue asaltada por los ejércitos de Gultar. Pero, en el último instante, cuando las puertas de la ciudad caían, trompetas sonaron desde la ciudad alto kenion; cien-

tos de grandes galeones de batalla surgieron del puerto del Dragón, y Balthenan cabalgó por las tierras kenion con diez mil guerreros llevando la venganza y la derrota a las filas vloen. La batalla duró más de tres días, al final de los cuales Gultar tuvo que retirarse, herido en el pecho y en el orgullo por un golpe de la espada de Balthenan.

Por esta victoria Nerthian ofreció al rey alto kenion lo que desease, pero éste sólo le pidió que si en alguna ocasión se invertían los papeles y los altos kenion necesitaban ayuda, los kenion se la prestarían. Así se firmó el primero de los Pactos, el que unió a los pueblos kenion y alto kenion por la eternidad del tiempo, como pueblos hermanos y amigos. Después se iniciaron una serie de operaciones militares que devolvieron la libertad a los alsanos. Éstos se unieron al Pacto, que se convirtió en la Entente Tripartita, una unión que se mantiene hoy en día de manera sólida y estable. Nerthian y el rey alsano, Nissiet, reconocieron al rey Balthenan como el comandante de sus tropas conjuntas.

Gultar se restableció de sus graves heridas gracias a la ayuda de una vieja curandera, que conocía los viejos trucos de la magia perdida en el cataclismo con que finalizó la Era de la Guerra. Ayudado por ella se recuperó y emprendió el gobierno más tiránico y esclavista de todos cuanto se conocen. Los kenion, para defenderse de las incursiones constantes de sus vecinos construyeron fuertes por toda la frontera que fueron conocidos como La Muralla de los Escudos de Oro, por las protecciones de este metal que tenían sus puertas. Durante más de treinta años Gultar presionó militarmente las fronteras con el reino kenion sin ningún éxito.

El gobierno de Gultar se cobró un alto precio entre sus propios ciudadanos. Las revueltas eran cada vez más frecuentes y Gultar movilizaba cada vez más tropas para poder apagar estos focos de abierta rebelión contra su poder. Los kenion contemplaron esto con notable y creciente esperanza, pero la gran sorpresa fue encontrar que, en una de las regiones del reino de Gultar, nació una rebelión más poderosa que las demás. Ésta no pudo ser acallada de ninguna manera, pues su lider era Hertian Samni. El hermano de Gultar, al parecer había sido salvado por los vigilantes ywens del amanecer que se habían coordinado con los keanion para salvar al niño. Éste había crecido en la región ahora llamada Samnia, entrenado por un guerrero kenion y enseñado en las artes de la magia por un mago ywen. Pronto, Hertian unificó las ciudades de la zona, cuyos habitantes eligieron llamarse Samnios en honor a su líder.

Con el poder de la Entente por el sur y las conquistas de los samnios por el norte, los mirranos fueron libres y el poder de Gultar se debilitó de manera progresiva e ineludible. Las últimas batallas fueron de resistencia inútil y la mayoría de los vloen huyeron a las Tierras Salvajes dejando al tirano asesino a su destino. Cincuenta años después de su subida al trono, los ejércitos de la Entente y los samnios, mirranos, faeritas y moellan se unieron a las puertas de la capital de Gultar. Éste no quiso rendirse, defendiendo su última posesión. En el asalto de la ciudad, Gultar y Hertian se enfrentaron mano a mano. Gultar murió decapitado por la espada de Hertian.

El Reinado de Kailan, la Pacificadora.

358 al 888 EM.

Tras esta derrota, la paz regresó a los territorios melion. Balthenan murió en su cama dos años después y su hija, Kailan, le sucedió en el trono. A su coronación asistieron los reyes de las principales naciones melion, los regentes ywen y los principales lideres dweloin. Kailan ofreció a todas las razas la colaboración de los altos kenion para poder prosperar, pidiendo la ayuda de todos en la común tarea de sobrevivir en los oscuros tiempos que acaecían en las tierras de Noorgaar. Con este discurso muchas cosas cambiaron; los intercambios entre las razas de Noorgaar se dieron por primera vez después de más de doscientos años y la prosperidad empezó a nacer.

Otro hecho sucedió en la coronación de Kailan y fue que ésta se enamoró perdidamente de Hertian, y éste de ella.

Durante años el amor entre ellos dos se llevó en el secreto de sus corazones pero, al cabo del tiempo, se vio que no se podía evitar y la unión se realizó tres años después de la coronación; de nuevo la ocasión fue celebrada con magnificencia por todas las razas y, así, con la boda, los principales pueblos melion se unificaron bajo un solo mando, por un lado la Entente y por otro los pueblos norteños.

Con esta unión y con el comienzo del comercio las tierras libres de Noorgaar conocieron una época dorada como nunca se había sentido. Los reyes melion apoyaron la formación de nuevos soldados, creándose un ejército de guerreros melion.

Kailan tuvo tres hijas; la mayor se llamó Kartian, y fue la que tomó a la muerte de su madre el gobierno de los altos kenion; la mediana, Kianna, recibió el reino de Samnia que gobernó con paciencia y sabiduría durante muchos años; la más pequeña fue llamada Belthana, en honor a su abuelo y heredó el título de su padre como rey del pueblo kenion.

Kailan murió después de quinientos treinta años de gobierno sabio y recto. Su esposo la acompañó al panteón de la ciudad alto kenion y allí quedó Hertian, según dicen las leyendas, llorando de pena por la muerte de su amada esposa. Nadie más lo volvió a ver, pues dicen que se trasformó en piedra para así poder velar la tumba de su desposada.

El reinado de Kartian, la Bella.

888 al 2122 EM.

Kartian reinó durante más años que ningún otro rey entre los kenion, más de mil doscientos años, en los cuales nunca se rompió la paz. Bajo su mando la prosperidad inundó las tierras de Noorgaar; ella fue la primera que firmó, si-

guiendo las enseñanzas de su madre, los tratados comerciales que permitieron a los mercaderes de todas las razas poder comerciar por las tierras de todo el continente. Creó el sistema de levas por el cual los reyes de cada uno de los reinos melion podían reclutar a su propio ejército además de las tropas de la milicia melion, que se nutría de soldados de todas las razas y estaba controladas por el consejo de los reyes melion. Las artes llegaron a las más altas cotas de magnificencia y las grandes ciudades melion crecieron en población y poder. Las grandes carreteras continentales se construyeron con piedra de las canteras dweloin, formando un conjunto de vías que aceleraron las comunicaciones, permitiendo un mayor intercambio en el ámbito comercial.

Pero el más destacado hecho del reinado de Kartian no fue protagonizado por ella, sino por su hija, Maertian. Kartian se casó con un alto kenion, Gran Capitán de las tropas del ejército conjunto de los reinos melion, llamado Halthean. Su matrimonio fue dichoso y lleno de bienaventuranzas, menos la de tener muchos hijos. En realidad Maertian fue su única hija y fue educada con todo el mimo de la madre y la severidad del padre.

Cuando Maertian tenía la edad de nueve años se puso a jugar con su padre al escondite por las piramidales salas de la biblioteca que había bajo el Palacio de las Estrellas. Tan bien se escondió Maertian que se perdió entre las decenas de niveles de la complicada biblioteca; sin embargo, la pequeña no se desanimó y con coraje intentó encontrar la salida, mientras su padre llamaba a gran parte de la guardia real para buscarla, pues las bibliotecas tenían el doble de extensión que la propia isla. Maertian estuvo andando sola durante más de tres horas hasta que las velas de su candil se apagaron. Un poco asustada por la oscuridad siguió andando hasta que una suave voz femenina le preguntó que por qué andaba a ciegas. Ella, con la inocencia de la niñez, le contestó que no sabía cómo encender de nuevo el candil que todavía portaba. La voz le habló de nuevo, diciéndole que sólo tenía que pedirle por favor que se encendiese, que seguro que el candil se prendería. La niña se lo pidió por favor al candil seco, y éste se iluminó. Con esta nueva luz, mucho más pura que la de una llama, la niña miró a su alrededor pero no encontró a ninguna mujer.

Al cabo de unas horas Maertian descubrió la salida, para alivio de sus padres. Ella les contó la historia, cómo había hablado con una extraña mujer, de voz maravillosa y serena y cómo ésta le había dicho que sólo tenía que pedirle al candil que se encendiese. Delante de sus padres la niña alzó en su diminuta mano el candil seco y le pidió por favor que se iluminase, y, así, una pequeña llama de un azul prístino brilló ante la sonrisa complacida de Maertian. Para celebrar que por primera vez en más de mil años se realizaba magia de la Ley en Noorgaar, el padre de la niña se desmayó sonoramente.

Maertian creció en belleza y sabiduría y a la edad de doscientos años heredó el gobierno de los altos kenion. A su ceremonia de coronación se presentaron los reyes de los distintos reinos melion, ywen, selion y dweloin. Cuando la corona descendía sobre su frente un simple artesano ywen se adelantó impidiendo que se coronase a Maertian. En lugar de esa corona el ywen, cuyo nombre no se recuerda en las crónicas, puso en su frente una corona de macizo oro, con doce puntas de afilados bordes. En cada una de estas puntas había una piedra de inmenso poder y majestad. Estas piedras de increíble poder dotaron a Maertian de la habilidad de lanzar cualquier conjuro de los aspectos de la magia de la Ley.

El Reinado de Maertian, La Maga.

2122 al 2772 EM.

Maertian reinó durante seiscientos cincuenta años, que consagró al empeño de resucitar la magia para los pueblos melion, ywen y dweloin. En las bibliotecas del Palacio de las Estrellas, llamadas desde entonces Bibliotecas Maertian, encontró accesos secretos a estancias llenas de los grimorios que se acumulaban allí desde la era de la Magia y que había estudiado la Princesa de la Magia. Estos grimorios demostraron a Maertian que la magia no era un mito y que no había acabado con la muerte de la Princesa. Maertian fundó las Academias de la Magia para transmitir el saber que había hallado. Durante toda su vida se consagró al estudio de estas magnas obras y muchos nuevos conjuros fueron inventados por ella, la cual, decían todos los que la conocían, estaba tocada por magia.

Bajo su gobierno, la paz prosperó, las naciones melion crecieron, las ciudades se quedaron pequeñas y las artes experimentaron de nuevo un avance al final de su reinado, sobre todo el dominio de la magia por parte de los arquitectos, que incluyeron extravagantes modelos y formas surgidas de ésta.

Así, después de las grandes Academias, la magia se distribuyó por todo el continente. Nacidos de todos los rincones del territorio se unieron a los estudiosos melion para poder concretar los conocimientos de miles de generaciones que se atesoraban en las criptas del Palacio. Escuelas nacieron por doquier. En las diversas capitales de los reinos se fundaron escuelas y academias y muchas torres de magia surgieron. Ésta sirvió de unificador a las razas de Noorgaar y, sobre todo, a las melion.

Al final del reinado de Maertian, las tierras melion de Tenal, Roaal Lane y las cercanas islas de Melané y Selané pidieron unirse al resto de melion. Dicha unión tardó en realizarse cinco años, pero al final casi todos los reinos occidentales melion estaban unidos bajo un mismo gobierno, el Consejo de los Reyes.

El Reinado de Aerthinion, el Arquitecto.

2772 al 3340 EM.

Maertian murió a la edad de setecientos cincuenta años y su hijo mayor heredó el trono de los Keanion. La coronación fue el mayor espectáculo que se ha contemplado en las viejas eras y en él se engalanó toda la isla. Toda la ciudad cam-

bió sus tejados por planchas de oro puro mágicamente alterado para que fuera resistente y duro ante las más diversas agresiones. El día de la coronación, dicen las leyendas, nadie podía mirar a la ciudad directamente pues cegaba con su resplandor.

Aerthinion fue un rey justo y dedicado a su gobierno que, en poco, alteró el equilibrio de poder y que, sin embargo, fue uno de los reyes melion que más impulso dio a las artes y la técnica. Durante su reinado pocos fueron los incidentes, salvo un resurgimiento de los vloen de oriente, seres que descendían de los vloen de Gultar y que se habían adaptado a sus nuevos hogares, creando una cultura basada en la crueldad y la malicia. Pero estos incidentes pronto fueron acallados por la Guardia Melion, que así se llamó al cuerpo de elite de guerreros de todos los pueblos melion.

Durante este reinado, que duró más de quinientos años, se reorganizó de manera profunda el sistema de transportes, naciendo las actuales carreteras, diseñadas para sustituir a las vías antiguas. Los edificios se remodelaron, añadiendo muchos elementos de la que posteriormente fue conocida como arquitectura imperial. Grandes castillos y palacios fueron edificados, palacetes de verano, casas de invierno; todo esto se diseñó y construyó bajo este reinado. Por todos los reinos melion la paz era absoluta y esto significaba prosperidad en los negocios y en las artes. La ciudad capital de los altos kenion alcanzó el millón de habitantes en estos años y su magnificencia y esplendor se forjaron en este reinado. Por encima de todo, Aerthinion fomentó las academias de la ciudad. Miles de sabios y eruditos se congregaron en ellas, que se ampliaron con muchas nuevas cátedras; pero uno de los más ambiciosos proyectos de Aerthinion fue la construcción del museo. Éste era un concepto nuevo que él introdujo en los melion. El rey fue un consagrado mecenas y un gran experto en arte, por ello deseaba más que nada en el mundo poder admirar las grandes obras de arte de todo Noorgaar. Así, construyó un inmenso edificio en el que reunió las grandes obras de todo el continente para que pudiesen ser admiradas por todos.

En este edificio, que era polivalente, pues en él se podían contemplar todas las obras de muchas artes diferentes, Aerthinion creó el magnífico Teatro de Balthenan, en el que se representaban cientos de obras al año y a él se refirió el arte de la escena durante todo su gobierno.

El Reinado de Thinal, la Guerrera.

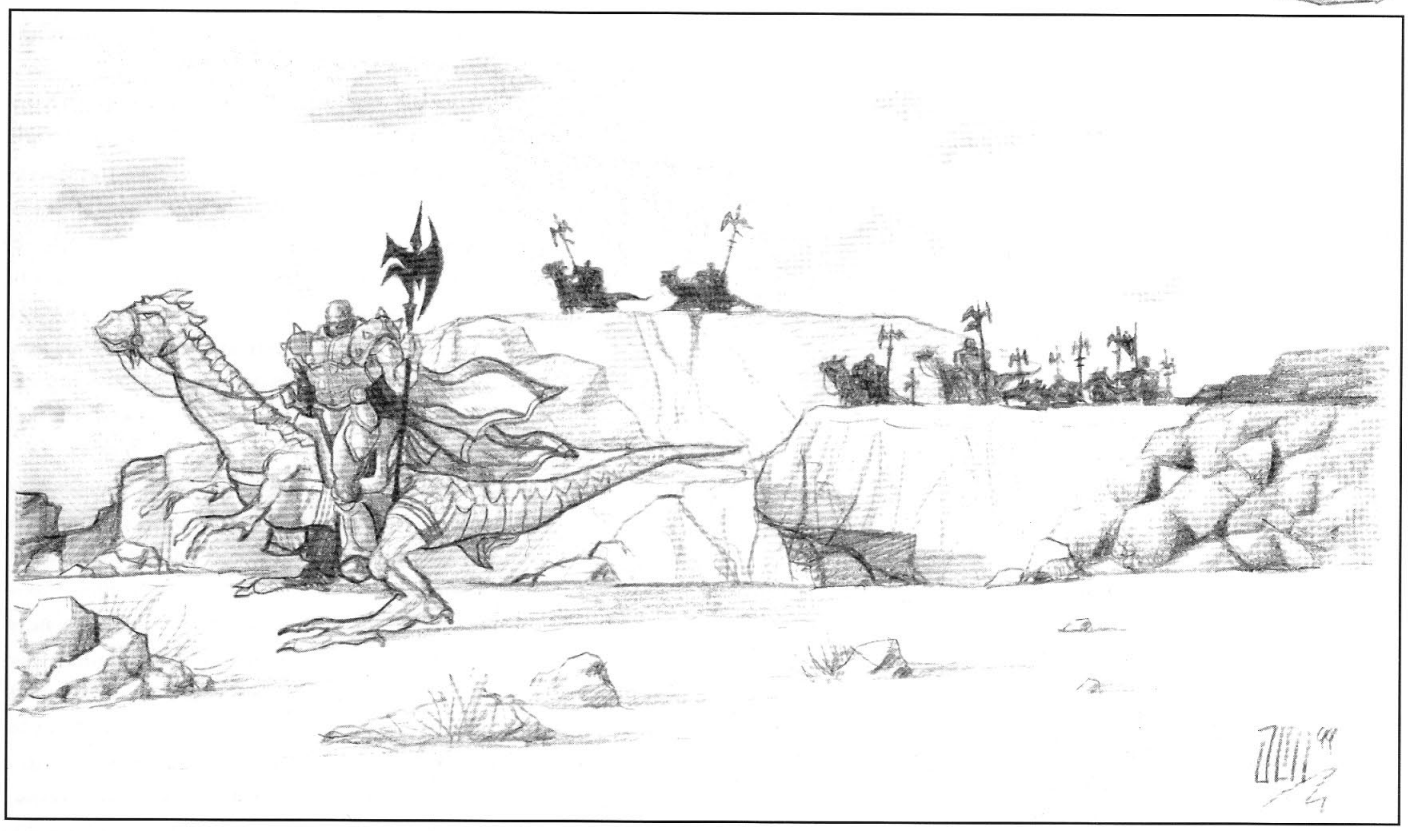
3340 al 4303 EM.

Aerthinion murió a la edad de ochocientos treinta años. Thinal, su hija mayor, se ocupó del gobierno desde ese momento. Mientras, Fenial, su hermana pequeña, se preocupó de aprender magia. Pero Thinal era bien diferente a su padre. Desde muy pequeña había defraudado a su progenitor al no seguir ningún camino artístico, sin embargo, ella se encaminó por la senda de los guerreros. Cuentan las crónicas de la época que, pese a su belleza, era una excelente luchadora, capaz de manejar las más variadas armas y estilos de combate. A la edad de diez años empezó a entrenarse con un viejo capitán de la Guardia Melion y a los veinte entró en servicio de soldado en esta organización.

Creció en poder y sabiduría, consiguiendo progresivamente los más altos puestos de mando dentro de las filas de los Guardias que la admiraban y estaban convencidos de que era la guerrera más grande de todos los tiempos. Ella fue la que llevó a las tropas para la batalla frente a los vloen de oriente cuando éstos atacaron. Pero no sólo hizo esto. Antes de ser proclamada reina de los altos kenion se convirtió en aventurera y recorrió los parajes de Noorgaar con un grupo de amigos; visitó las tierras de los selion, conociendo su salvaje manera de ver la vida, vivió cierto tiempo con los dweloin, aprendiendo la manera de forjar los metales mágicos y, por último, recorrió los reinos ywen, aprendiendo de esta gente todas sus virtudes.

Con todo este bagaje, Thinal se hizo con el gobierno. Decidida a que los vloen no se moviesen de su sitio emprendió una serie de reformas en el ejército melion. Sin descuidar la diplomacia, Thinal empezó a entrenar a los guerreros de la guardia melion en las técnicas y tácticas que había aprendido; así, la ciudad de los Mil Resplandores, como era denominada en esta época la capital, se llenó de gritos de los entrenamientos y de los rugidos de las forjas. Éstas habían sido construidas con la ayuda de dweloin en la base del enorme volcán. Los corredores se extendieron miles de kilómetros en busca de los más valiosos minerales, mientras que conductos especiales llevaban el magma del durmiente volcán a las forjas, calentado los metales más complicados. En estas forjas se preparaban las armas y las nuevas armaduras para los Guardias Melion. Thinal desarrolló en sus años de gobierno las más variadas tácticas de guerra, diseñó máquinas de asedio y entrenó a los más valientes generales.

Su gobierno fue, en su mayoría, pacífico. En los primeros años nadie se sublevó, ni existió el más mínimo problema, pero, al finalizar el reinado, cuando Thinal se preparaba para traspasar los poderes del gobierno a su hijo mayor, Thernael Belthana, surgieron los problemas. En las tierras de los taer, pueblo melion que no formaba parte de la Entente Alianza, se sucedieron los ataques de unas fuerzas desconocidas hasta la época. Los pueblos eran arrasados y las cosechas completamente destruidas. Pronto una ola de salvajes guerreros se precipitaron desde el norte, atacando las tierras continentales Ywen de Velano y atacando con saña a los moellan. El peligro provenía de las tierras de Sylae, hasta ese momento pobladas por pequeñas ciudades- estado. Al parecer, un poderoso general las había unificado, dotando a sus pobladores de armas y armaduras de la más alta calidad. Los ywen pronto hablaron con Thinal, que pospuso la coronación de su hijo para poder enfrentarse a la amenaza. Thernael



Belthana sugirió a su madre que no se arriesgase, ya que desconocían el poder del nuevo enemigo. Sin embargo, Thinal no hizo caso a nadie, tan deseosa como estaba de una gran batalla.

Movilizó a un gran ejército formado por las tropas de la Guardia Melion y reclutó a los ejércitos personales de varios nobles kenion, moellan y samnios. Con este inmenso potencial se dirigió a las tierras de Sylae para contener a los enemigos. En todas las naciones melion se comentaban en voz baja rumores de los soldados sylaen, diciendo que eran seres bestiales, con cabezas deformes y que estaban acompañados por hechiceros y magos de gran poder y maldad. Pero los ejércitos melion tardaron prácticamente dos años en llegar hasta las tierras del enemigo. El paso de las Montañas del Relámpago fue difícil y costoso, tanto en vidas como en material, en las cumbres los soldados se vieron asediados por extrañas criaturas de inmensa fuerza, los suministros tardaban en llegar y muchos eran emboscados por grupos de guerrilleros que aparecían de la nada. Los generales melion empezaron a creer las habladurías, pero Thinal no les dio crédito, o no quiso creerlas, y siguió adelante. En la corte las noticias del camino de los ejércitos se tomaban con preocupación y Thernael creó el Consejo Universal. Éste estaba compuesto por los dirigentes de todas las naciones melion y se invitó a los ywens de la Sierra de Khess y a los dweloin de las montañas norteñas. Adicionalmente, se unieron al consejo los más preeminentes magos de las academias y los generales que quedaban en la ciudad. La función del consejo era la de analizar la campaña de Thinal y preparar medidas para poder contrarrestar los posibles fracasos.

Más de cincuenta mil soldados melion se reunieron en las Planicies de los Gusanos, en la frontera entre los moellan y los sylae. A la cabeza de aquellos se prestaba, orgullosa y decidida, Thinal; portaba una anciana armadura de la época de antes de las Mil Batallas del Caos que había sido forjada por la mismísima Princesa de la Magia y su protador nunca había recibido daño alguno. Detrás de ella se congregaron doce de los mejores magos de batalla, uno de cada aspecto, preparando sus demoledores conjuros.

Delante de ellos sólo un hombre se situó. Con armadura negra y dorada, llena de extrañas púas y formas grotescas, capa roja hondeando al viento y yelmo con forma de furioso lobo que los observó desdeñoso. Identificándose como Galbert, Señor de los Ejércitos de Naargkord, les habló con palabras altivas, pidiéndoles que se rindiesen. Thinal se rió, y ordenó a los magos que atacasen al imprudente general. Una tormenta de magia se abatió contra Galbert. Fuego, Hielo, Energía y hasta la mismísima Tierra se volvieron contra él; después de las explosiones el humo se disipó pero Galbert seguía en pie, incólume ante la terrible fuerza de los magos. El general, silencioso, alzó la mano y, únicamente cerrando el puño, los doce magos murieron asfixiados. Thinal, enfurecida y al mismo tiempo aterrorizada cargó contra Galbert con un grito de batalla en los labios. Antes de que el grito cesase la tierra misma se agrietó, un gran zarcillo de fuego brotó a los pies de la reina, atrapándola y, fundiendo la armadura, le devoró el cuerpo, convirtiendo a Thinal en cenizas humeantes. Todas las planicies se movieron ante el poder desatado de Galbert; las tropas melion fueron engullidas por fuegos negros que surgieron de las torturadas tierras sylaen; terre-

Historia de un Euragan

La espigada figura que se recortaba luminosa frente a las altas cristaleras observó con inquietud como el cielo se oscurecía por momentos y el sol se escondía por entre las nubes que, a gran velocidad, se volvían cada vez más espesas y grisáceas. Un trueno resonó a lo lejos, como un heraldo anunciando la tormenta en la antesala del cielo. Un rayo, casi precediendo al trueno, mostró su furia contenida chasqueando e iluminando por unos segundos la tierra. El varón Ywen se estremeció. "Malos presagios para una nueva vida", pensó para sí. En aquel momento, justo cuando la lluvia comenzaba a caer sobre los tejados de la ciudad y los rayos seguían iluminando las lejanas montañas, se escuchó un desgarrador grito femenino que hizo encogerse durante un instante al Ywen. Durante un segundo no se oyó nada pero, a los pocos momentos, él suspiró de alivio al escuchar la pasión desatada de un llanto de recién nacido.

Sonriendo, se volvió hacia la puerta de la estancia. Esta se hallaba colocada frente a la cristalera y el ywen, que había girado sobre sus talones con la intención de cruzarla para ir junto a su esposa y a su primogénito recién nacido, hubo de parar en seco al ver a las dos altas y embozadas siluetas que se recortaban delante de él, bloqueándole el paso. Abrió aterrorizado los ojos de llameante pupila al comprender, de pronto, el porqué de la presencia de los oscuros seres. "No, no, no... mi hijo no... No puede ser. ¡Señor del Tiempo, que te hice para que me castigues así!", sollozó para sus adentros. Temblando como una hoja a punto de caer del árbol en la estación que precedía a los fríos meses al final del año de Noorgaar, vio como uno de ellos sujetaba una manta finamente ribeteada en plata y negro entre sus brazos envueltos en la túnica bordada con la espiral del símbolo del tiempo. Arropado dentro de la manta, el ywen pudo entrever la pequeña carita de un bebé que dormía plácidamente, totalmente ajeno a todo.

Los extraños le miraron desde sus capuchas, siempre silenciosos. Empezaron a atravesar la estancia en dirección a las cristaleras, por las que había estado mirando el ywen. Éstas daban acceso a la parte posterior del jardín del modesto palacio situado en los aledaños del que habitaba la Estrella del Amanecer, en la Ciudad del Resplandor y llevaban hacia la puerta enrejada de atrás del propio palacio. Cuando pasaron a su lado, uno de los dos Euragan, el que no llevaba en brazos al pequeño, se volvió hacia el desesperado padre. Era un samnio de negros y cegados ojos que, con ademán compasivo, posó su mano sobre el hombro del ywen del amanecer. Con voz pausada y segura el euragan habló:

-Volverá a ti antes de que te des cuenta, Llokar'el, y será poderoso. Ha sido elegido.

Con un ligero volteo de su túnica, el samnio alcanzó a su hermano en la magia y, juntos, desaparecieron por el frondoso follaje que conformaba el jardín. Ambos se confundieron con la recién llegada noche mientras sus figuras quedaban ocultas tras el manto que formaba la espesa y húmeda lluvia.

Llokar'el cayó de rodillas sobre la alfombra que cubría el suelo de la estancia y comenzó a sollozar en silencio. Gotas de agua de lluvia empapaban las cortinas que, por el viento, se introducían en la estancia y rozaban la faz del ywen sirviendo tal vez como pobre consuelo a su desgracia.

motos quebraron la tierra bajo las monturas. Ningún soldado sobrevivió a la matanza.

Al mismo tiempo, las gentes de los desiertos del Sur se movieron para atacar a kenion, alsanos y lanés por igual. Desde Zukan, los pueblos demonio asolaron las tierras de Erita mientras, desde las Montañas del Cristal, miles de caendanos se alzaron en armas contra los desprevenidos dweloin. En la capital la derrota provocó el pánico. Los distintos reyes de los territorios melion salieron a sus dominios para preparar la guerra; los ywens se volvieron hacia sus tierras, deseosos de venganza; los dweloin abandonaron toda colaboración. Parecía que por todo el continente la maldad campaba a sus anchas.

El ejército de Galbert conquistó en pocos días las tierras de los moellan, mientras asediaban la capital de Samnia y preparaban incursiones en Mirr. Desde el desierto, los ejércitos de un nuevo señor de la guerra, llamado Kiertach, asolaron muchos poblados kenion y realizaron las masacres más sangrientas jamás conocidas. Otro cuerpo de soldados, los Laonhaet, al mando de Vlannedrach, formaron un puntal de guerreros que cruzaron las tierras Lané para unirse a otros que atacaban desde Wittia. Y en todos estos territorios nadie sabía de qué manera podrían detenerlos. En muchos casos, nadie podía siquiera comprender lo que sucedía, pues la magia de los nuevos ejércitos era increíblemente poderosa. Sus soldados eran furiosas máquinas de matar que se unían en perfecta coordinación con los magos. Las bestias y monstruos seguían el mandato de los capitanes y sus armas eran capaces de destrozar cualquier armadura.

Thernael llamó a la tranquilidad a todos los dirigentes del Consejo. Solicitó que todos se uniesen en la capital alto kenion para buscar soluciones a la crisis, que todos investigasen para saber de dónde provenía tanto poder, quiénes eran los Señores de la Guerra y a quién servían. Nadie le hizo caso, todos los reyes se prepararon para la guerra, fortificaron sus reinos y cobraron impuestos, reclutaron a los jóvenes de todas sus provincias, fundieron los metales para forjar armas y armaduras.

Sin embargo Thernael no se sentía satisfecho. Hablaba constantemente de sueños intranquilos en sus noches, de pesadillas en las que un ser de horrendo poder le mataba con una espada que aullaba. Poco a poco se cerró cada vez más en sí mismo, despedía a sus generales con ademanes altivos y nerviosos, se pasaba horas enteras consultando los libros de magia, estudiando la historia antigua, leía una vez y otra los diarios de sus predecesores, intentando encontrar lo que sus súbditos llamaban fantasmas; incluso denegó ser coronado, aduciendo que todavía no estaba preparado. Llamó a sus mejores amigos, un mirr llamado Herane, un moellan llamado Wenal y un kenion llamado Sisnach y les ordenó embarcarse en la búsqueda de una muchacha, una muchacha melion muy especial con la que había soñado insistentemente, una melion con los cabellos de plata. Su aparente locura prosiguió hasta que por fin se encerró en las bibliotecas.

Antes de cerrar las puertas mandó llamar a una escuadra de cincuenta soldados de cada raza pertenecientes a los países melion aliados de los altos kenion, en total doce capitanes, los más leales y esforzados que se reunieron ante el rey sin coronar. Antes de desaparecer con ellos obligó a los guardianes de las puertas a jurar que jamás se separarían de las puertas de la biblioteca y nunca penetraría nadie en ellas.

Sin el rey, los generales altos kenion enviaron todos los soldados disponibles a defender las tierras. En cinco años de constantes campañas militares todo el poder de los melion se vio superado por los ejércitos invasores. Éstos, conducidos por los Señores Malignos de la Guerra, avanzaron lenta pero inexorablemente contra los kenion; los ywens de Erita fueron expulsados hacia la Isla del Arco Iris y Velano fue totalmente arrasada. Nada escapaba al poder de los Señores del Caos. Distintos ejércitos conquistaron todas las tierras, melion, ywen, selion y dweloin. Sólo los ywens celestiales, al vivir en una nube, escaparon de las armas y saqueos.

Por fin las fuerzas de los Señores se congregaron en torno a las puertas de la ciudad de Ensenada de las Mil Velas. Prácticamente todo Noorgaar estaba bajo la bota de éstos, que en total eran doce. Delante de las entrada a la ciudad el líder de todos éstos se quitó el yelmo. Los defensores observaron los ejércitos de todos los Señores y se preguntaron qué podía salvarles. El Señor de los Ejércitos les conminó a rendirse y proclamó allí por primera vez su nombre. Era Hiritach, Poder de la Energía Oscura y Señor de todos los Poderes del Caos, Aniquilador de los Selthanion y Procurador de Litner, dios de la Muerte. El capitán de la ciudad le respondió airado que Hiritach había muerto a manos de la Princesa de la Magia hacía mucho tiempo, y denegó la rendición. Las puertas estallaron ante el poder del renacido Hiritach. La sangre de los habitantes de la ciudad regó las calles, formando ríos que desembocaban en el Laermer. Los abusos y las obscenidades se repitieron en una depravación y carnicería mayores incluso que las que se produjeron en toda la guerra. Al amanecer, la mirada de Hiritach se fijó en la miríada de pequeñas embarcaciones que se dirigían a la Ciudad del Resplandor, a la capital alto kenion. Sólo esta ciudad se mantenía en pie de todas las melion, sólo esta ciudad y, después de conquistarla, asaltaría la ciudad nube de los ywens celestiales.

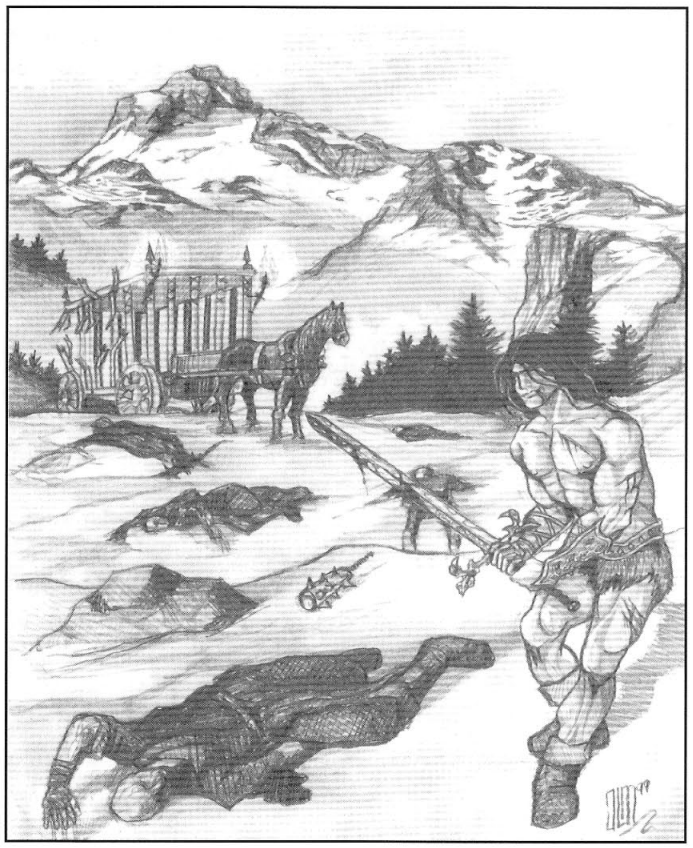
Pero algo se escapó de la mirada implacable de Hiritach. Entre las embarcaciones de refugiados se aproximaron los amigos del rey. Herane, Wenal y Sisnach volvían en una pequeña embarcación acompañados de una joven de plateados cabellos, Reenan, portando un joyero de madera tallada encontrado después de peligrosas aventuras y de haberse adentrado en la fortaleza de Hiritach. Al llegar a la ciudad se encontraron a los pobladores que habían conseguido escapar de las matanzas y que no habían sido capturados como prisioneros. Los soldados habían contemplado las llamas desde las murallas y estaban desanimados. Nadie podría escapar, pues una flota de barcos de Hiritach se congregaba en la conquistada isla de Coël; al día siguiente los altos kenion serían aniquilados. Inmediatamente los tres amigos se dirigieron a la biblioteca, pero los guardias no los dejaron pasar. Desesperados se reunieron en una posada, para descansar y trazar un plan; pero al amanecer, Hiritach atacó. El caos se extendió por la ciudad cuando los cuernos de guerra resonaron por las plazas fuertes y los soldados se dirigían a la defensa, perdida de antemano.

Un millar de embarcaciones partieron de los muelles de la Ensenada de las Mil Velas cargadas de guerreros y portando a los Señores de la Guerra. Hiritach ofreció a los guerreros que estaban bajo su mando la venganza por la muerte de su predecesor a manos de la Princesa de la magia en las mismas puertas que ahora asaltaban. Con un gesto, Hiritach desmoronó las torres de defensa. Entonces, y sólo entonces mandó a sus seguidores asaltar la ciudad mientras él se quedaba en el buque insignia, contemplando la masacre con una copa de vino en las manos. Los barcos asaltaron los islotes, llevando la muerte a cada una de las casas. Después de ver el comienzo de la matanza, Galbert, que dirigía las tropas en nombre de Hiritach, se dirigió con el resto de señores de la Guerra a las puertas de palacio. Una vez dentro, los señores se encaminaron hacia el palacio, todos menos Galbert, que se dirigió a la torre de la magia para reclamar sus tesoros.

Dentro de la ciudad y en medio del pánico, Reenan se separó de los amigos, siendo además arrastrada por la gente cuando las puertas del palacio cayeron. Corriendo sola por los puentes, Reenan llegó sin quererlo hasta la Torre de la Princesa de la Magia. Dicha torre descansaba incólume al paso de los años, cerrada a cal y canto, pues nadie se había atrevido a traspasar sus muros. Atrapada allí por las tropas de vanguardia de Galbert, Reenan buscó una entrada a la torre, encontró con sorpresa que éstas estaban abiertas. Franqueó el acceso y, confusa, escuchó una dulce voz femenina que la llamaba desde lo alto de la torre.

Mientras, los Señores del Caos, menos Hiritach y Galbert, llegaron a la sala del Trono Real. Allí, los defensores eran los que el rey había dispuesto para proteger el acceso a las bibliotecas. Éstos defendieron el acceso con furia y arrojo, deteniendo el combate momentáneamente.

Galbert, Poder de la Muerte, llegó a las puertas de la Torre de la Princesa de la Magia. Al verlas abiertas ordenó a sus soldados que le acompañasen. Subió las escaleras, deseoso de saber quién ocupaba la torre. Los pacientes defensores mágicos de la torre se levantaron entonces. Daertaks de la ley, golems y gárgolas se alzaron, formando un ejército incontenible. Las tropas de Galbert se vieron empujadas hacia el exterior mientras el Poder de la Muerte ascendía en solitario, matando a todo lo que se interponían en su camino. Al llegar a la cumbre descubrió a su ocupante y cargó contra Reenan sin pensárselo un solo instante. Su espada voló veloz hacia su níveo cuello y la furia se podía palpar en el grito de asesino que el Señor de la Muerte lanzó al aire. Reenan se giró, en su rostro se podía leer su sufrimiento por las personas que veía morir desde las altas ventanas de la torre, y sus ojos estaban arrasados por las lágrimas. Galbert se detuvo al verla llorar, su mano tembló, la espada cayó a los pies de Reenan, el rostro del Señor de la Muerte se congeló.



A los pocos minutos, cuando las tropas de Galbert consiguieron derrotar a las gárgolas y se disponían a asaltar de nuevo la torre, Reenan apareció, vestida con una amplia capa dorada y una túnica de irisados colores que la protegía. Las gárgolas destruidas se alzaron de nuevo, los golems rotos en pedazos se unificaron, un poderoso ejército rodeó a los hombres de Galbert y del Señor de la Muerte nunca jamás se volvió a saber.

En palacio, Kiertach, Poder del Fuego Oscuro, entró por fin en la sala del trono después de matar a los guardias. Sólo un soldado se mantenía en pie en el centro de la sala, protegiendo el trono. Con voz vacilante pidió a los Señores del Caos que se rindiesen, y éstos se rieron en su cara. Pero las risas fueron acalladas por otras palabras: 'El mal sólo conduce a la muerte, rendíos y renegad del mal o vuestra muerte será vuestro seguro Final'. Las palabras fueron pronunciadas por el rey Thernael que se encontraba a las puertas de la Biblioteca. Le acompañaban Herane, Wenal y Sisnach y los doce capitanes de la guardia, seguidos de sus hombres. El rey portaba en su mano el símbolo del Poder de la Energía de la ley y sus fieles amigos portaban cada uno un símbolo de la ley, Herane el del Fuego, Wenal el de la Vida y Sisnach el de las Bestias. Los capitanes y los soldados llevaban armaduras relucientes y en sus ojos se podía ver el poder de la magia. Habían nacido los Caballeros.

Los Poderes del Caos rugieron de furia, la carga fue breve, la muerte rápida. La ira de los caballeros no conoció límites y en una rauda purga limpiaron el palacio. Después, atacaron desde dentro a las tropas dispersas de los Señores de la Guerra. En comparación eran pocos, pero su poder era inmenso.

En las afueras de la ciudad Hiritach había contemplado la derrota de las tropas de Galbert y movilizaba sus propias fuerzas para atacar a la nueva Princesa de la Magia. Reenan se defendía como podía ante los poderes de Supremo Señor de la Maldad, pero no podía con su experiencia y el salvajismo de sus tropas. El rey surgió de entre las puertas del palacio justo para ver como el último de los defensores de la Princesa caía herido de muerte. El corazón de los amigos se congeló cuando vieron la abominable hoja de Hiritach alzarse por encima del cuello de Reenan. Pero la hoja nunca llegó a descender. Una flecha llegada desde las alturas golpeó el pecho del General, matando al instante a tan corrupta criatura.

Al mirar al cielo, Thernael y los demás habitantes se encontraron con el ejército de los ywens celestiales. Su Emperatriz, montada en un carro forjado con las perlas más luminosas y puras era tirado por grandes astinos, mantenía todavía en alto el arco que acababa de lanzar la flecha y en su cuello se podía contemplar el símbolo del Poder del Aire. Las tropas de los ejércitos del mal pronto cayeron ante las tropas aliadas de melion e ywens. Al anochecer, la ciudad era de nuevo libre y sus habitantes aclamaban al rey Thernael y a la Emperatriz Yeannael.

Delthinion Thernael, Primer Emperador Melion.

4303 al 5315 EM.

Después de la liberación de la ciudad, las tropas de Thernael, los Caballeros, y los ywens celestiales de Yeannael se prepararon para la reconquista del continente. El poder de los nuevos guerreros de Thernael era prodigioso; dominaban tanto la magia como el arte de la lucha. Cada uno de los capitanes y soldados habían estudiado unos pocos aspectos de la magia y, así, entrenados para conjuntarlos con la espada y la lanza eran los guerreros definitivos. Además a su cabeza iban los Poderes de la Ley, Delthinion Thernael, el rey de los altos kenion y sus mejores amigos.

El Reino kenion fue reconquistado en poco más de seis meses; más y más gente se unía a Thernael jurando lealtad eterna a su persona. Su genialidad como estratega no tenía parangón, su poder era inigualable, nada se le resistía. Después de reconquistar las tierras kenion, Thernael dividió su ejército en dos partes; una se dirigió hacia el norte, bajo su propio mando, para reconquistar esas tierras. La otra, al mando de los tres restantes Poderes de la Ley, se dirigió al sur.

Mientras, la Princesa de la Magia se quedó en la Ciudad de los Mil Resplandores para reconstruirla. Mucho era el trabajo por hacer, pero Reenan se preocupó de los más necesitados, curando las heridas y restableciendo los hogares con su poder. Fueron abiertas las despensas de las grutas de las montañas, de allí se sacó alimento y agua, útiles para

reconstruir las casas y sus devastadas vidas. Los puentes fueron restaurados y la Princesa realizó un poderoso conjuro que imbuyó a las puertas del palacio haciéndolas completamente inmunes a todo poder maligno. Sólo se podían abrir pronunciando el verdadero nombre de la ciudad, el cual había sido olvidado por todos los habitantes de ERT menos por el rey y por ella misma.

La reconquista de los territorios dominados por el mal fue constante. Pocos se resistían al poder de Delthinion y sus huestes. Pronto sus enemigos huían en desbandada, las batallas eran vencidas con sólo la presencia del General y las tierras reconquistadas por sí solas. En poco más de un año todo Noorgaar estaba libre del yugo del mal y los hetnon en retirada aterrada. Delthinion volvió a la capital alto kenion, en la que le estaba esperando Reenan con todos los reyes de las naciones melion. Una vez llegado a las puertas, mandó preparar todo lo necesario para su coronación, pues él sabía que ya estaba preparado.

En la coronación Delthinion Thernael juró defender con todas sus fuerzas a todos y cada uno de los habitantes de Noorgaar, comprometiéndose a ayudar a quienes lo solicitasen. A cambio todos los reyes y pueblos melion juraron fidelidad al nuevo rey, ya no como dirigente alto kenion, sino como Emperador de todos los pueblos melion. En este juramento participaron los dirigentes de todas las tierras melion.

Después de esta coronación, apadrinada por los ywens y los dweloins, la paz volvió a reinar en Noorgaar. Los trabajos de reconstrucción se intensificaron; la gente trabajaba ilusionada, después de pasar por la amenaza del exterminio absoluto. Las ciudades se reconstruyeron con nuevos materiales y estilos arquitectónicos. Las carreteras que unían los pueblos y ciudades fueron recuperadas, esta vez como Vías Imperiales. Pero el cambio más importante sucedería a nivel político. En este asunto fue Delthinion el que más actuó, realizando una serie de cambios que afectaron a todos los pueblos melion de Noorgaar.

Lo primero que realizó Delthinion como Emperador fue nombrar, bajo un Edicto Imperial, a los caballeros como los defensores de la ley, el bien y la luz. Las caballerías se organizaron en torno al Emperador y, así como todos los reyes habían jurado lealtad al emperador, las caballerías jurarían lealtad a Delthinion. Así mismo Delthinion adjudicó a Reenan el título de Maestra de Todas las Academias, dando a éstas la Categoría de Imperiales. Desde ese momento las Academias Imperiales de la Magia actuarían como un ente independiente de todo el mundo, menos del Emperador. Por último determinó que nadie jamás volviese a pronunciar el nombre de la capital alto kenion y ordenó que su nombre fuese borrado de todos los escritos e inscripciones.

Una vez establecida la paz y el orden en la capital imperial, Delthinion se volvió hacia los diferentes reinos. La devastación era grande y las pérdidas acontecidas en las batallas de conquista y reconquista eran numerosas. Pero los melion son un pueblo trabajador y solamente necesitaban de paz para restablecerse; así, Delthinion decretó un plan para poder defender las tierras. El Emperador creó una organización llamada la Escalera Imperial, que dura hasta nuestros días. Según esta pirámide la autoridad estaba situada en el Emperador, supremo juez y señor de todas las Tierras Melion. Debajo de él, estaban los reyes, que mantendrían la paz dentro de sus territorios, siempre siendo vigilados por Delthinion Thernael. Éstos, a su vez, estaban ayudados por los nobles que dominaban en pequeñas porciones de territorio y debían hacer todo lo posible para que las leyes dictadas desde la capital imperial fuesen rígidamente cumplidas.

Todo el Imperio entró nuevamente en una época dorada. Con la paz y seguridad traídas por el nuevo sistema administrativo el comercio se hizo cada vez más próspero y las ciudades crecieron en número y población. Se trazaron grandes obras defensivas, se reconstruyeron las torres kenion, en la frontera con Moellan y se construyeron nuevas en el límite del Desierto de las Estrellas. Los ejércitos fueron reforzados y puestos en alerta constante.

Kamerthan, La Emperatriz Triste.

5315 al 5827 EM.

Delthinion Thernael se casó a la edad de seiscientos treinta años. La mujer elegida fue una kenion de grandes ojos y piel marfileña de la que se enamoró en una de las fiestas de la corte imperial. El nombre de la primera Emperatriz Melion era Kaynan y se dice que su belleza era sólo comparable a su inteligencia. Con la llegada de Kaynan a la corte imperial muchas cosas cambiaron; el estilo militarista del Emperador se suavizó y la pompa y la grandiosidad se acoplaron en el palacio imperial. Allí donde Thernael era adusto y severo Kaynan era dulce y permisiva; mientras que el Emperador intentaba que todo estuviese marcado por una rigidez y parquedad consumadas, Kaynan intentaba que el pueblo tuviese de vez en cuando algún lujo. Todo esto lo sabía el Emperador, pero hacía oídos sordos a las protestas de sus consejeros por los despilfarros de su esposa, ya que en el fondo sabía que el pueblo melion se lo merecía.

Esto produjo en el pueblo un amor hacia la Emperatriz muy superior al que nunca desde entonces consiguiese dirigente alguno. Eran famosas las fiestas de Kaynan, en las cuales los pajes salían de palacio con las bandejas para repartir los más exquisitos manjares a toda la población. La Emperatriz compraba cantidades exageradas de vestidos y trajes que al final terminaba repartiendo entre las jóvenes de cada una de las ciudades que visitaba. Por ello será siempre recordada como la mejor emperatriz, la más cariñosa y atenta.

De estas fechas son el alcantarillado de la ciudad Ensenada de las Mil Velas, la iluminación de la Ciudad Imperial por parte de lámparas de aceite y las casas de curas que se implantaron en todas las ciudades importantes del Imperio.

Después de más de cien años de matrimonio el acontecimiento más feliz del matrimonio ocurrió una mañana de invierno. Nació su única hija, a la cual llamaron Kamerthan. Todo el Imperio saltó de gozo al conocer la noticia y todos comprendieron que, desde ese momento, con la sucesión asegurada, todo iba a ir bien. La niña creció fuerte y despierta en sus primeros años, siendo pronto conocida su extrema rebeldía y sus "aventuras". Kamerthan ingresó en las Caballerías Imperiales. Pronto se destacó como gran luchadora y, al igual que su antecesora, la reina Thinal, recorrió los reinos del Imperio buscando aventuras. En éstas le acompañaron sus primas, las hijas de los reyes de Samnia y el Reino kenion y siempre estuvo vigilada por Herane, el Poder del Fuego y líder de los Caballeros de la Llama Eterna. Visitó las tierras moellan, aprendiendo a cabalgar con sus excelentes jinetes; aprendió el manejo del hacha con los mirranos y el arte de la estrategia de los samnios. Visitó Taer y allí constató lo poderosa que podría ser la magia en los combates. Conoció los inmensos salones de los reinos dweloin del Corazón de ERT y pasó largos años en las cortes Ywen.

Al final de su periplo viajero terminó en las salvajes tierras de Hetia. Sus viajes por estas tierras estuvieron acompañados por una delegación de ywens del amanecer, entre los que iba un apuesto joven, de nombre Thenbraen. Juntos los ywen y los melion realizaron gestas propias de héroes y descubrieron tesoros abandonados desde las remotas eras de la Guerra. En medio de las aventuras y de los peligros, el amor floreció entre Thenbraen y Kamerthan. Una semana antes de volver a Palacio, Kamerthan se encaminó a las junglas para participar en su última cacería. Le acompañaban un centenar de soldados al mando de Herane, sus primas y por supuesto de los ywens.

En la cacería se encontró atrapada entre las junglas por el ataque de unos guerreros vestidos con extrañas armaduras negras que rezumaban negro humo por las rejillas de sus obscenos yelmos y poseían una destreza sobrenatural. El combate fue duro y cayeron muchos soldados, incluyendo a Herane, que detuvo un golpe mortal dirigido a la princesa. La destreza de Kamerthan, así como la ayuda de Thenbraen fueron decisivas en la victoria de las tropas del Imperio. Descorazonada por la muerte de su protector Kamerthan se dirigió al palacio, acompañada de sus primas y de Thenbraen.

Grande fue el duelo por la muerte del Señor del Fuego. Los funerales por el amigo del Emperador duraron tres días y, desde aquella época, se mantiene la costumbre de celebrar con pena la fiesta del Fuego Moribundo, el primer día del segundo mes. Un gran panteón se edificó en la ladera oriental de la montaña que coronaba la Isla Imperial, que desde entonces se llamó la Montaña de los Muertos, pues en ella se enterraba a los reyes, emperadores y poderes de la ley. Pero la sorpresa de los melion fue grande al ver que la heredera del trono imperial apareció del brazo del soldado ywen. Muchos fueron los comentarios y habladurías por todo el Imperio hasta que el noviazgo se hizo formal.

Este noviazgo duró más de cincuenta años y en estos años las relaciones entre la nación de los ywen del amanecer y los melion se intensificaron hasta términos de alianza. A la boda acudieron príncipes, reyes y nobles de todo el Imperio y cuando se juraron eterna fidelidad los melion y los ywens del amanecer firmaron el pacto por el cual los ywens de esta raza entraban a formar parte del Imperio.

A esta boda siguieron años de bonanza, siempre bajo el auspicio del Consejo de Reyes formado, en esa época, por todos los reyes melion y por el Dirigente de los ywens del amanecer. Fueron grandes las obras; magníficos los palacios y los castillos; las ciudades prosperaron colonizándose territorios como Moatene y Roal Lane, viviendo los Melion bajo el mando de Delthinion Thernael la era dorada de su historia. Pero el mayor avance de toda la historia del reinado de Thernael fue el de los nobles. Fueron promotores de las artes, crecieron en poder y gloria, construyendo castillos y fortalezas, reclutando ejércitos poderosos y fundamentando una base de poder que rivalizaba con la de los reyes de muchos reinos.

Thernael murió a la edad de 1259 años. Sus días acabaron con la felicidad de conocer que su hija estaba embarazada. Los funerales fueron tristes y seguidos por todos los reyes, sobre todo por Yeannael, que ya dijo en su momento que, con la muerte de Thernael, se había perdido al más grande de todos los melion que jamás habían nacido. Al entierro siguió la coronación de Kamerthan como Emperatriz de todos los melion. La coronación se realizó con la Emperatriz embarazada y pocos días después de ésta nació su único hijo, Thanbraen Dheltún. La felicidad de la pareja fue grande, los regalos llovieron sobre el recién nacido, colmando su nacimiento de bienaventuranzas. La paz prosperó y los melion e ywens aunaron esfuerzos para la mayor gloria de las dos razas.

Pero la desgracia se cebó con la Emperatriz; tanto ella como su esposo eran grandes amantes de la caza y de las aventuras y solían recorrer las tierras salvajes en cuanto se lo permitían sus deberes imperiales. Cazaban a las más terribles criaturas del caos y a las más poderosas bestias. En uno de estos viajes la Emperatriz se dirigió a las selvas de Hetia. Recordando el lugar donde se conocieron, los Emperadores se perdieron en las selvas dejando a su hijo, que ya contaba con doscientos diez años, al cuidado de sus protectores, un ywen llamado Vawen y un melion alto kenion llamado Cairte.

En ese día la desgracia se desató con un ataque de los mismos seres que les emboscaron años atrás. Los caóticos seres, de negras y malignas artes rodearon a los enamorados al tiempo que desenvainaban sus armas. Abrumados por la superioridad numérica el Emperador no pudo más que enviar a la Emperatriz a salvo antes de morir. Kamerthan envió de inmediato a sus tropas, encontrando el cadáver de su amado, clavado en una estaca, en medio de los restos de una inmensa hoguera. Grande debía haber sido su tormento, pero en su

rostro sólo se podía leer la paz por saber que su amada estaba a salvo. En toda la costa oriental de Noorgaar aparecieron negros bajeles, construidos con metal maldito y portando extrañas banderas. Arribaron a los puertos y costas de las Islas Serpiente reclamándolas para su impío reino de terror, el Reino Nuimbrano.

Kamerthan, al llegar a la corte, movilizó a todo el ejército melion; ordenó a los reyes que llamasen a sus tropas y convocó a los caballeros; pero los nobles no acudieron a su petición, pues no querían sacrificar su riqueza. Cada marqués y cada duque se quejaron y pidieron a la emperatriz que no les obligase a acudir a la guerra, y hablaron de ella, diciendo que lo que quería era enviarles a una guerra de venganza personal. Kamerthan se volvió loca de furia al ver que sus súbditos no le obedecían; así que ella sola encaminó un gran ejército para poder desterrar a los nuimbranos. Este ejército estaba formado solamente por caballeros imperiales, los únicos que habían acudido a la llamada. Al llegar a Hetia, Kamerthan mandó construir una poderosa flota, una flota que pudiese llevar a todos los caballeros a las Islas Serpiente. Mientras esta gran flota se construía, los nobles se sublevaron en el interior de los reinos melion; los suministros se cortaron y constantemente llegaban noticias de rebelión por todo el Imperio, empeñados los nobles en independizarse de la autoridad imperial; así que Kamerthan tuvo que rehacer sus planes y volver con los caballeros a las tierras kenion para sofocar a los nobles rebeldes.

Mientras la Emperatriz peleaba con grupos dispersos, los nuimbranos desembarcaron en Erita, conquistaron las tierras de los ywens en poco tiempo y uniéndose a los zukan en un poderoso ejército que avanzó por las Tierras Salvajes, se unieron con los hetnon de Sylae. Pero los nobles vieron tarde la amenaza. Cedieron tarde su ejército a la Emperatriz. Las tropas nuimbranas atacaron con fuerza las tierras moellan. Allí las tropas de caballeros se desplegaron para enfrentar magia y espada a los malignos poderes de los hombres demonio de Nuimbra que luchaban de forma totalmente desapasionada, precisos y letales. Parecían inmunes a todos los daños y muchos eran los que se levantaban después de un golpe que habría matado a un melion. Cuando las líneas de los caballeros moellan decaían llegaron los ejércitos de Kamerthan y ,en una gran batalla, el Imperio Melion consiguió expulsar de sus tierras a los hombres demonio.

En esta gran batalla murieron miles de hombres, cayeron cientos de malignas bestias y se vieron los conjuros más letales de cuantos habían existido.

Pero mucho estaba por hacer. Kamerthan se concentró en liberar a Noorgaar de estos engendros del mal. Bajo el pacto de alianza entre los melion y los ywens se formó un gran ejército conjunto que atacó las posiciones nuimbranas en las tierras de los ywens. A las batallas se unieron los dweloin y los seloin, hasta ese momento indiferentes a la amenaza. Pero la reconquista duró más tiempo de lo que se pensaba, pues los nuimbranos construían poderosas fortalezas a lo largo de lo dominado que debían ser tomadas una a una, en muchas ocasiones con el esfuerzo y muerte de muchos melion e ywens. En total, cien años duró la reconquista de los territorios de las Tierras Salvajes y Sylae. En este período el hijo de Kamerthan se ocupó del gobierno del Imperio, aclimatándose al puesto que le correspondería a la muerte de su madre.

Cuando ningún nuimbrano quedó en las tierras de Noorgaar, trescientos años después de la invasión, Kamerthan volvió a la corte imperial. Allí murió dos años más tarde; muchos dicen que de pena por su amor perdido. Tres días después Thanbraen Dheltún era coronado como Emperador de los melion.

Thanbraen Dheltún, El Emperador Guerrero.

5827 al 6327 E.M.

Thanbraen Dheltún tomó decisiones rápidas en los primeros días de su gobierno. Aconsejado por las mentes más capaces diseñó un nuevo imperio que nació formalmente con la firma de los Pactos y Alianzas Imperiales. Este documento, celosamente guardado en las criptas del Palacio Imperial definía y define totalmente el equilibrio de poder en el Imperio.

El pacto lo firmaron los reyes melion, desde el primero hasta el último, la Estrella del Amanecer, lider de los ywens del amanecer y, por último, los reyes de los dweloin. La mayor agrupación de naciones y pueblos se había creado, melion, ywen y dweloin unidos por el Emperador. Pero los Pactos y Alianzas Imperiales significaron mucho más que la unificación de las razas de Noorgaar: crearon el Código Legal del Imperio. Las leyes confirieron a los nobles y reyes independencia en la toma de decisiones en el territorio que les correspondía y el Emperador declinó todo el poder sobre los impuestos y la posibilidad de crear ejércitos; sin embargo, el Emperador se quedó con la potestad de los Caballeros y de las Academias de la Magia, las cuales pasaron a estar bajo su estricto y único control. La Escalera Imperial cambió, incluyendo en los "escalones" a los caballeros, los magos, los mercederes y al propio pueblo imperial.

Thanbraen se embarcó en la reconquista de cada una de las Islas Serpiente en manos de los nuimbranos, tarea que le costó más de doscientos años. Esta reconquista estaba apoyada por la creación de la Armada Imperial, barcos construidos por los alsanos y conocidos como galeones, que proporcionaron toda la fuerza necesaria contra los bajeles nuimbranos y que terminaron por controlar las aguas de los mares y océanos de Noorgaar. Las caballerías se ampliaron y se expandieron por todo el Imperio, llevando la autoridad imperial a todos los rincones de Noorgaar. Las Academias de la Magia se expandieron y modernizaron y las forjas de la ciudad imperial volvieron a producir grandes armas.

Durante más de quinientos años la paz volvió a las tierras de Noorgaar.

Los Últimos 20 años.

Hoy en día la paz está fuertemente asentada en todo Noorgaar. Las Tierras Salvajes no muestran más actividad que hace trescientos años y el comercio y la industria se han vuelto a catapultar a niveles que antes sólo se soñaban. El Imperio Melion se ha constituido en una unidad política y territorial fuerte y sólida bajo el mando de Thanbraen. Los caballeros imperiales vigilan que todo transcurra según las leyes imperiales. En general, la paz ha vuelto a prosperar.

Pero dos hechos perturban el sueño de un próspero futuro para los habitantes de Noorgaar. El primero de ellos es el resurgimiento de los Poderes de la Ley. Cuatro de los poderes han aparecido en estos últimos veinte años: Delthinion Aerthenan, el Poder de la Energía; Apoc, Poder del Agua; Flagaen, Poder del Fuego y Avíg, Señor de las Bestias. Estos cuatro poderes aparecieron en distintos puntos de Noorgaar y muchos mencionan su llegada como el presagio de la vuelta del mal.

El segundo es la activación de las batallas entre los caballeros que protegen las Islas Serpiente y los nuimbranos. La súbita aparición de dos armadas de bajeles de este misterioso reino sorprendió al Imperio, que les ha derrotado a duras penas en las dos ocasiones. El desconocimiento de este reino y de sus dirigentes hace que muchos auguren una época de batallas y caos para Noorgaar.

Éste es el tiempo en el que los jugadores podrán comenzar a jugar con sus personajes. Una época de paz y tranquilidad, pero quién sabe que misterios, calamidades o retos suponen el futuro para los habitantes de Noorgaar.



GEOGRAFIA

Un Vistazo a Noorgaar.

Este capítulo que empiezas a leer en estos momentos te servirá como base e introducción a la geografía completa de Noorgaar. Es un fundamento, pues Noorgaar es tan amplio que resulta imposible desarrollar en tan pocas páginas todos y cada uno de los lugares que pueden describirse; y es una introducción porque esto sólo es el principio, ya que en las sucesivas publicaciones de esta casa ampliaremos más la geografía de Noorgaar.

Sin embargo no debes detenerte en lo que esté descrito aquí. Noorgaar es un territorio extenso y lleno de lugares interesantes y hermosos. Con un poco de imaginación puedes crear tus propios lugares y diseñar escenarios para tus aventuras.

Tamaños.

Noorgaar es un continente vasto y descomunal, inmensamente grande. Desde la punta norteña de Cabo de la Magia, en las tierras sylaen, hasta las tierras más sureñas de Wittia se cuentan más de treinta y ocho mil kilómetros. De oeste a este la distancia es de unos treinta mil kilómetros.

Estas descomunales distancias hacen de Noorgaar un continente difícil de explorar y cartografiar; sin embargo, existen determinadas longitudes que sí pueden dar una medida de Noorgaar.

La montaña más alta del continente está situada en el Corazón de ERT. Se llama la Cumbre Dwel y mide, aproximadamente, dieciseis mil trescientos cuarenta y cinco metros de altura, medidos por conjuros desarrollados por las Academias de la Tierra. La Cumbre Dwel jamás ha sido alcanzada en escalada, aunque sí que ha podido sobrevolarse.

La fosa abisal más profunda está en el centro del Laermer. Ésta tiene una profundidad de seis mil metros, habiendo sido calculada por un ingenio de la Academia Imperial de la Tierra, para disgusto de la Academia del Agua.

En las tierras de Moatene, más específicamente al norte de éstas, se encuentra La Muerte del Mar, una región volcánica con más de setecientos volcanes activos. En esta región se puede encontrar a Hwrter, el volcán más grande conocido; su cono tiene más de veinte kilómetros de diámetro y su altura es de doce mil metros aproximadamente (nadie se ha acercado lo suficiente como para poder medirlo). Este volcán vierte el magma al Mar Interior.

El desierto más grande es el Desierto de las Estrellas, que tiene más de diez mil kilómetros de este a oeste, siendo de norte a sur de aproximadamente siete mil kilómetros.

Las Llanuras de Reenan, situadas en Samnia, son las más altas, ya que se encuentran a siete mil metros de altura. Constituyen una de las regiones más altas habitadas de Noorgaar, mientras que Lyortack (en las norteñas tierras de los sylaen, entre Mirr y Taer), a doscientos tres metros bajo el nivel del mar, la más baja.

La ciudad más populosa y grande de Noorgaar es Ciudad Imperial. El número de habitantes, es decir los censados como residentes, supera el millón ochocientos mil; sin embargo, habitualmente hay más de dos millones de personas debido a la población itinerante.

La cordillera llamada la Dorsal del Mundo tiene una altura media de cinco mil metros de altura, estando su cima más alta en la Sierra Roja, en tierras mirr. Esta cumbre se llama Monte Águila y alcanza los catorce mil trescientos doce metros de altura, de nuevo medidos por la Academia de la Tierra.

La Dorsal del mundo divide Noorgaar en dos, desde las tierras mirr hasta Wittia, tomando forma de gran herradura y bloqueando, aunque a veces protegiendo, al Imperio Melion. En total se ha calculado que la Dorsal tiene una longitud de treinta mil kilómetros, visitando en su recorrido un total de trece países.

Direcciones.

En ERT existen, como en la tierra, polos magnéticos. Estos polos han sido identificados por los diferentes estudiosos de la tierra, ya sean magos o sabios.

Las direcciones se han marcado desde hace mucho tiempo por los ywens, tan aficionados a clasificar las cosas y las brújulas son construidas tanto por las Academias como por los gremios del Reino Alsano.

En Noorgaar *nas* es el norte, *nar* el sur, *ner* el este y *nes* el oeste. Estas direcciones son universales y conocidas por la mayoría de las personas.

Viajando Por Noorgaar.

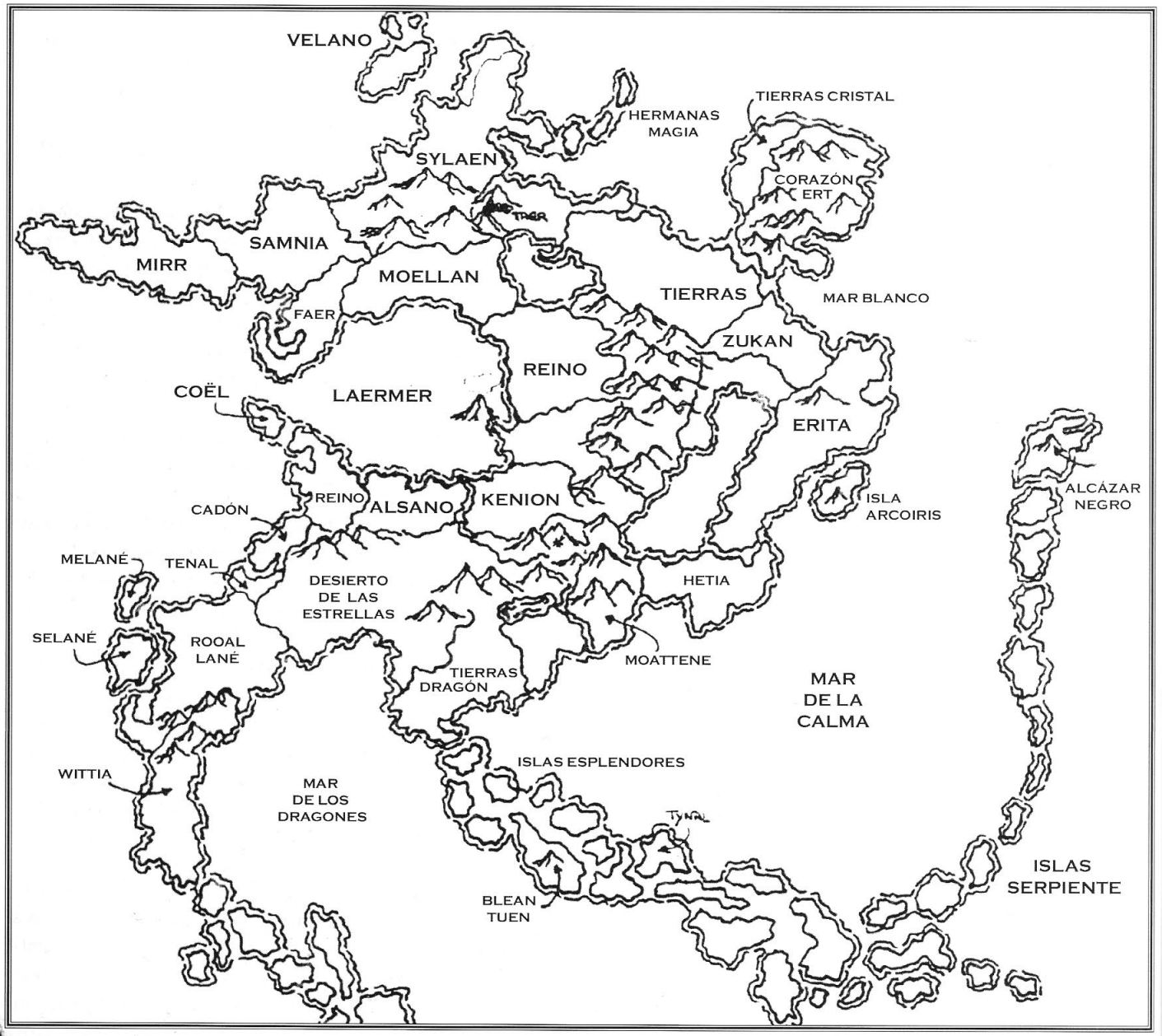
En innumerables ocasiones los personajes del grupo querrán viajar por las diferentes regiones de Noorgaar, incluso fuera de éstas fronteras. En las líneas que encontrarás debajo, se describen los medios de transporte más habituales en Noorgaar, así como la distancia que suelen recorrer, ya sea en kilómetros o en tiempo. Todas estas maneras de moverse por los caminos de Noorgaar constituyen una base sencilla para poder manejar las largas distancias que lo forman.

La mayoría de habitantes de Noorgaar no han viajado demasiado a lo largo de su vida. Es un mundo de ambientación medieval, lo que significa que el pueblo llano jamás ha salido de su población natal, sea cual sea ésta. Existen, en ocasiones, personas que sí han podido trasladarse, debido a su trabajo o a la localización de su residencia. Estos trayectos suelen ser cortos y periódicos, como los que realiza un agricultor a las ferias de ganado anuales de las capitales importantes, o los trayectos que realizan los artesanos para vender sus productos en los mercadillos.

Sin embargo, los personajes jugadores querrán o deberán viajar más a menudo y distancias más largas. Los viajes en Noorgaar se realizan de cuatro maneras diferentes. La más habitual y utilizada es el transporte terrestre. Este medio es el más fiable, barato y abundante. Por vía terrestre se puede viajar a pie (evidentemente el más barato y de uso más frecuente); en bestia de monta (tanto caballos como otros tipos); o en carros de diversos tamaños y formas. Todas ellas son las más baratas que se pueden encontrar en las diversas poblaciones y ciudades de Noorgaar.

La segunda manera de viajar es por medios aéreos. En ERT no es extraordinario encontrarse con determinadas bestias aéreas de tamaño suficientemente grande como para poder transportar a personas (a veces a muchas personas) a modo de mercancías. Al igual que ocurre con el desplazamiento terrestre el personaje puede alcanzar este servicio de dos maneras, o bien comprando su propia ave, o bien acudiendo a una compañía que dé este servicio. Estas compañías comerciales son mucho más caras que las tradicionales de carretas tiradas por caballos.

Tierra, aire y mar. Los barcos y cualquier otro tipo de embarcación forman la tercera manera de viajar por Noorgaar. Evidentemente es una manera más cara que la terrestre, pero no tanto como la aérea. El transporte maríti-



mo es uno de los más cómodos y rápidos, sobre todo teniendo en cuenta que, en ocasiones, el viaje por tierra puede ser mucho más largo. En Noorgaar existen muchos tipos diferentes de embarcaciones, tanto marítimas como fluviales, las cuales se pueden utilizar pagando un precio.

El cuarto medio de viaje es el viaje mágico. En ERT la magia está profundamente asentada en la sociedad y costumbres y por lo tanto los conjuros llegan a todas los aspectos de la vida de los Nacidos. Hay varios aspectos de la magia que cuentan entre sus grimorios conjuros de viaje, que pueden ser lanzados por los personajes. Evidentemente éste medio es el más rápido, pues en muchas ocasiones el viaje es instantáneo. Pero si lo que pretende el personaje es alquilar los servicios de un mago para que le transporte mágicamente es el medio más caro de todos, además de ser el más escaso.

En la descripción de cada ciudad y pueblo de Noorgaar encontrarás una lista de los establecimientos en los que se venden los distintos medios de transporte de Noorgaar. Las listas son de cada población e incluyen tanto la venta de ese medio en particular (comprar un caballo, por ejemplo) como el alquiler del servicio a una compañía (como sacar pasaje en una caravana); además, en la descripción de las posadas se suele dar una lista de precios para poder alimentar a la criatura que posea el personaje, sea caballo, ave o cualquier otro tipo.

Tierra.

La mejor manera de viajar por Noorgaar es por tierra. No solamente es la más sencilla, simplemente hay que ponerse a caminar, sino que es la más común y útil.

En ERT existen muchos tipos de monturas terrestres. Desde los conocidos caballos hasta lagartos e insectos extraños y exóticos que se utilizan en determinadas regiones, tanto del Imperio como de fuera de él.

Las bestias se pueden utilizar de dos maneras diferentes. La primera de ellas es montando encima. Esto significa que el animal debe soportar tanto el peso del jinete como de su equipaje. En los reinos melion las dos criaturas más utilizadas para estos menesteres son el popular caballo y el rápido ragthar. Los caballos suelen ser de razas moellan, pues estas razas son las más codiciadas y la mayoría de los jinetes preferirán un caballo moellan antes que cualquier otro. Los ragthar son criaturas bípedas, parecidas a lagartos de largas piernas, manos pequeñas y cuello largo, con rostros pachones de belfos largos. Los ragthar son mucho más rápidos que los caballos, pero no tienen la resistencia de éstos.

Los caballos que normalmente se suelen encontrar en los establos de Noorgaar son caballos de una de las razas moellan, los caballos güin. Estos equinos son bestias grandes y nervudas, con gran capacidad de carga y una resistencia bastante buena. Sus colores varían del negro al tostado, siendo muy raros los blancos. Los ragthar suelen ser pacíficos y se encuentran principalmente entre los valles de la Dorsal del Mundo. Son los kenion y keanion los que los cazan y domestican para poder utilizarlos como animal de monta, cumpliendo a la perfección con su misión. Su coloración es verdosa o parda, y miden unos tres metros hasta la cabeza.

Los caballos moellan pueden recorrer fácilmente los cuatrocientos kilómetros al día con una carga de unos doscientos cincuenta kilos, además del jinete, lo cual los hace ideales para largos viajes, pues en una semana cruzan el Reino Kenion. Los ragthar son mucho más rápidos, alcanzando en velocidad punta hasta los ciento cincuenta kilómetros por hora y recorriendo en un solo día cerca de setecientos kilómetros; pero, a diferencia de los caballos güin, sólo pueden transportar menos de cien kilos.

Por otro lado están las bestias de carga y tiro. Éstas son las utilizadas para trasladar las mercancías por todo Noorgaar, o bien cargando directamente en sus espaldas los objetos a trasladar, o bien tirando del carro que lleve estas cosas. Para ello los melion continentales, así como muchas razas dweloin e ywens, utilizan fundamentalmente caballos y caerlocks. Los caerlocks son bestias descomunales, de grandes corpachones curvados, cortas patas y cabezas gachas, con bocas dantescas. Son mamíferos herbívoros capaces de ingerir grandes cantidades de piensos. Estos animales son nativos del Reino Alsano, aunque su crianza se ha extendido por gran parte del Imperio.

La mayor parte de traslado de mercancías se realiza por cazñestas. Éstas son grandes carretas de dos pisos tiradas por dos caerlocks. Son invento alsano y pueden transportar hasta sesenta personas cómodamente o más de sesenta toneladas de mercancías a una velocidad de doscientos kilómetros cada día. A parte de cazñestas los medios de transporte terrestre más usuales son las carretas tiradas por tiros de caballos, más veloces, pero menos capaces en carga.

Por último están las yrgaen dweloin. Éstas son carretas abiertas, de seis ruedas metálicas sólidas y ballestas como suspensión, capaces de soportar hasta veinte toneladas de peso. Las carretas están tiradas por seis bestias parecidas a grandes lobos con cabezas similares a las de los jabalíes, con fauces de largos colmillos y pequeños cuernos retorcidos saliendo de la frente, que son llamadas por los dweloins "sacran". Las yrgaen de sacran, nombre completo del vehículo, se están imponiendo poco a poco en el territorio kenion y mirr debido a la gran resistencia de los sacran y la estabilidad de las yrgaen.

Mar.

Pese a que el Imperio Melion es fundamentalmente terrestre, el transporte marítimo ocupa un lugar prominente entre los negocios y la milicia. El Laermer, cálido mar interior que baña las costas de Moellan al sur, el Reino Kenion al este y el Reino Alsano al sur, es un medio de transporte cotidiano, pues ahorra tiempo y muchos costes para los mercaderes que desean llevar sus productos de un lado a otro del con-

tinente; así, las rutas navegables entre el sur y el norte son mucho más utilizadas que las rutas terrestres.

Fuera del Laermer los barcos surcan los mares en busca de las tierras ywens del norte, fundamentalmente Velano y sus grandes mercados, así como las tierras de Coel y Wittia, Mirr y Samnia. Por último existen muchos barcos que se sitúan en las Islas Serpiente, vigilando las costas ante las incursiones nuimbranas, así como comerciando con las tierras continentales del oriente.

Al igual que en cuestiones terrestres los kenion y alsanos son los que más han desarrollado la tecnología del transporte, en cuestiones marítimas han sido los faeritas y los mirranos los que más han avanzado.

El medio de transporte fundamental en el Imperio es la fragata. Un tipo de barco, de dos palos y casco único, capaz de recorrer grandes distancias con una carga de más de setenta toneladas. La fragata es un desarrollo de los faeritas, y fue desarrollada inicialmente para poder alojar una cazñesta en su interior. Desde el primer desarrollo de fragata muchos más se han dado, siendo los más populares las fragatas de guerra, dotadas con balistas mágicas y velas de color plateado.

A parte de las fragatas, existen varias embarcaciones famosas por su gran velocidad y resistencia. Todas las razas de Noorgaar han desarrollado algún tipo de embarcación, desde los casi indestructibles navíos de los dweloins hasta las ágiles y esculturales naves ywens, pasando por las corbetas mirr o los transportes alsanos, unas fragatas más grandes, capaces de llevar al mismo tiempo seis cazñestas.

Sin embargo las más famosas de todas son los galeones Imperiales. Desarrollados por los Magos del Agua de las Academias Imperiales los galeones son una de las embarcaciones más poderosas, rápidas y letales que pueden encontrarse entre las aguas de todo Noorgaar. Llevan una dotación de quinientos hombres, e incluye varios magos, sadiurds y más de doscientos caballeros. Estos barcos fueron diseñados solamente para poder contrarrestar el creciente poder marítimo de los nuimbranos en los océanos orientales.

Normalmente el transporte por mar está bastante asentado en la mayoría de los puertos imperiales, siendo los pasajes asequibles y los períodos de espera no demasiado largos. Una organización imperial, la Alta Comandancia Marítima, regula los precios, dando máximos para determinados pasajes, considerados por las leyes imperiales como prioritarios. La Alta Comandancia también regula todos los barcos, inscribiéndoles en un registro general (registro ideado por los ywens, al igual que el resto de registros). Una fragata, el barco más usual entre los de transporte, tarda dos días en cruzar el Laermer desde el Reino Alsano hasta Mirr.

Aire.

Uno de los medios más rápidos de viajar por Noorgaar es el aire. Tiene la ventaja de poder eludir todo tipo de accidentes orográficos que retrasarían al transporte terrestre y llega a muchos más lugares que el barco.

Sin embargo el transporte aéreo es el más caro de todos. No solamente existen menos bestias capaces de transportar personas y mercancías, sino que estas bestias son mucho más difíciles de domesticar que los caballos y los ragthar. Aun así, el transporte aéreo se está estandarizando en determinadas regiones de Noorgaar, sobre todo en las que es difícil cualquier otro tipo de tránsito.

El principal medio de transporte aéreo es el bruail. Esta ave es nativa de las cumbres de las sierras dweloin de la Dorsal del Mundo. Puede llevar a su espalda hasta seis personas de tamaño melion (dos dweloin) o hasta quinientos kilogramos de peso. La principal fuente de brualls (plural de bruail) son los reinos dweloins. Éstos los utilizan a menudo para sus viajes y para los exploradores de sus ejércitos; por ello están muy especializados en el entrenamiento de estas criaturas. En las tierras imperiales su precio es cien veces superior al de un caballo güin o el de un ragthar, por lo que pocos pueden permitirse el lujo de poseer una de estas aves.

Un bruail puede recorrer hasta mil kilómetros en un solo día, pero sus períodos de descanso son grandes y necesita de mucha carne para mantener su buena forma.

Otro de los animales conocidos por ser domesticables son los kujos. Es un lagarto volador de proporciones inmensas. Vive, al igual que el bruail, en altas montañas y es capaz de transportar a más de cuarenta personas o más de cien toneladas de peso. A diferencia del bruail, el kujo es muy escaso y difícil de domesticar, de manera que es inmensamente caro y extraño encontrarle.

Las Zonas Geográficas.

Es conocido por todos los habitantes de Noorgaar que el Imperio es la organización civilizada más amplia y poderosa que ha existido jamás; pero no todo Noorgaar es igual. Las comodidades que se pueden encontrar en los reinos imperiales no son habituales fuera de éstos; las Vías Imperiales, con sus luminosas mojones, las posadas y los caballeros que las defienden, todo ello constituye un signo inequívoco de que te encuentras en territorio amistoso, protegido, mimado.

Fuera de estos territorios la vida es mucho más peligrosa. No existe garantía de que lo que encuentres pueda ser amistoso ya que la gran vastedad del territorio de Noorgaar hace que, muy posiblemente, en miles de kilómetros a la redonda no puedas encontrar una sola cara amiga, unos ojos comprensivos. En Noorgaar, salir fuera del círculo protector de la mano de las caballerías es arriesgarse a una muerte lenta y dolorosa.

A continuación se explican los diferentes tipos de territorios que se pueden encontrar en Noorgaar y sus características más habituales.

Tierras Civilizadas.

Evidentemente, el principal atributo de las tierras civilizadas es la presencia de Nacidos de cualquiera de las razas

o civilizaciones conocidas. En estas tierras se incluyen las que ocupan los reinos imperiales, además de las tierras ywen de Velano y parte del Corazón de ERT. Los reinos Kenion, Alsano y Moellan, además de gran parte de Mirr y el reino Faerita son tierras civilizadas. Samnia y Taer no se puede calificar de tierras civilizadas, pues gran parte de su territorio está sin explorar.

Las características de las tierras civilizadas se puede basar en dos cosas, la primera de ellas es la modificación del paisaje. Las vías imperiales, las posadas, los campos de cultivo, las ciudades, pueblos y granjas, las torres y castillos, los alcázares y las academias; todos ellos son elementos de las tierras civilizadas. Factores que hacen que el paisaje sea definitivamente distinto al salvaje.

En tierras civilizadas se pueden encontrar estructuras sociales y políticas, como el ejército (en el caso de los nobles melion), la guardia (en el caso de estar en una ciudad) o las patrullas defensivas (formadas por caballeros) que protegen la vida de los nacidos de la región. En Noorgaar, sobre todo en los territorios kenion, la presencia de alianzas hostiles de otros Nacidos o la posibilidad de ataques de monstruos es casi constante, por ello es muy habitual que la población esté fuertemente protegida.

El segundo rasgo que caracteriza a las tierras civilizadas se basa en los servicios que suelen encontrarse en poblaciones o ciudades. Mercados, posadas y las distintas casas gremiales son algunos ejemplos. Todos estos servicios, de distintas calidades según el tamaño de la población y el carácter de la ciudad o región, dotan a las áreas civilizadas de un aspecto único y distintivo.

Tierras Salvajes.

Las Tierras Salvajes son las extensiones de territorio que, pese a ser conocidas y haber sido exploradas, no están plenamente habitadas por ninguna raza de Nacidos. Estas regiones son inhóspitas, llenas de misterios ocultos entre leyendas y protegidos por extraña magia y terribles monstruos.

Gran parte de las tierras taeritas, el norte de Mirr y las Llanuras de Cristal de Sylaen son las zonas salvajes del norte. En el sur están el Desierto de las Estrellas y la Desolación del Mal. En el oriente se encuentran Hetia y Moatene. Todas estas regiones son conocidas por los Nacidos, existen mapas cartografiando sus bosques y montañas, pero nadie se atreve a vivir en ellas, por ahora. En unas ocasiones sus climas son un serio impedimento para la vida (el Desierto de las Estrellas), en otras, se trata de zonas áridas y agrestes donde habitan extrañas criaturas (las malditas Llanuras de Cristal o la Desolación del Mal), y, en otras, la comarca está hechizada con una magia incomprendida e incontrolable (las misteriosas Islas de la Magia).

Sea cual fuere el misterio o la razón, lo bien cierto es que ningún Nacido las habita, salvo los monstruos o bestias. Esto hace que las Tierras Salvajes sea fruto de leyendas y mitos para las tabernas, refugio y salvación para proscritos, bandidos y espías y soñado paraíso para todo aquel aventurero que se quiera fraguar un nombre derrotando a los más grandes monstruos.

Tierras Indómitas.

Las Tierras Salvajes son lugares tenebrosos, llenos de maldad y habitados por terribles monstruos; pese a ello, son lugares visitados por aventureros y cazadores de fortunas, a veces habitados por grupos de bandidos o puestos fronterizos de caballeros. En las Tierras Indómitas, no solamente existen peligros más allá de toda imaginación, además, nunca han sido visitados, o al menos quien lo ha hecho jamás ha regresado para contar lo que ha visto.

Son demarcaciones más allá de lo increible, hermosas y letales al mismo tiempo. Los Pantanos del Dragón, en tierras taeritas, o La Cordillera de la Muerte del Viento, en el Desierto de las Estrellas, son ejemplos de estos lugares. Territorios indómitos, salvajes y remotos, sitios que por sí mismos expulsan todo aquello que los amenaza. Estas tierras son escasas y, normalmente, pequeñas en terreno. Están perfectamente localizadas pero nunca exploradas y son fuente de problemas y quebraderos de cabeza para los habitantes que las rodean.

Tierras Malditas.

Tierras Malditas es la denominación que se da en el Imperio a las regiones habitadas por razas hostiles, a lugares tocados por los poderes del mal y la oscuridad y a las tierras consagradas a los dioses del caos. Sylaen, Zukan y Wittia son las naciones más conocidas, aunque existen pequeñas poblaciones sylaen repartidas por toda la Dorsal del Mundo, así como asentamientos nuimbranos en las junglas de Moatene, los bosques de Hetia y las inestables tierras de Taer.

Todos ellos son lugares bien conocidos, aunque a veces su localización es demasiado imprecisa. El Imperio intenta por todos los medios vigilar estos potenciales centros de posibles enemigos, así como localizar todas las fortalezas nuimbranas.

El Aislamiento en Noorgaar.

Éste es el primero de los aspectos que se han de destacar de Noorgaar. Después del terremoto que separó las tierras, el vínculo que unía a todas las razas de ERT se rompió, los habitantes de Noorgaar se separaron bruscamente de sus hermanos y se vieron forzados a vivir solos en sus propias tierras.

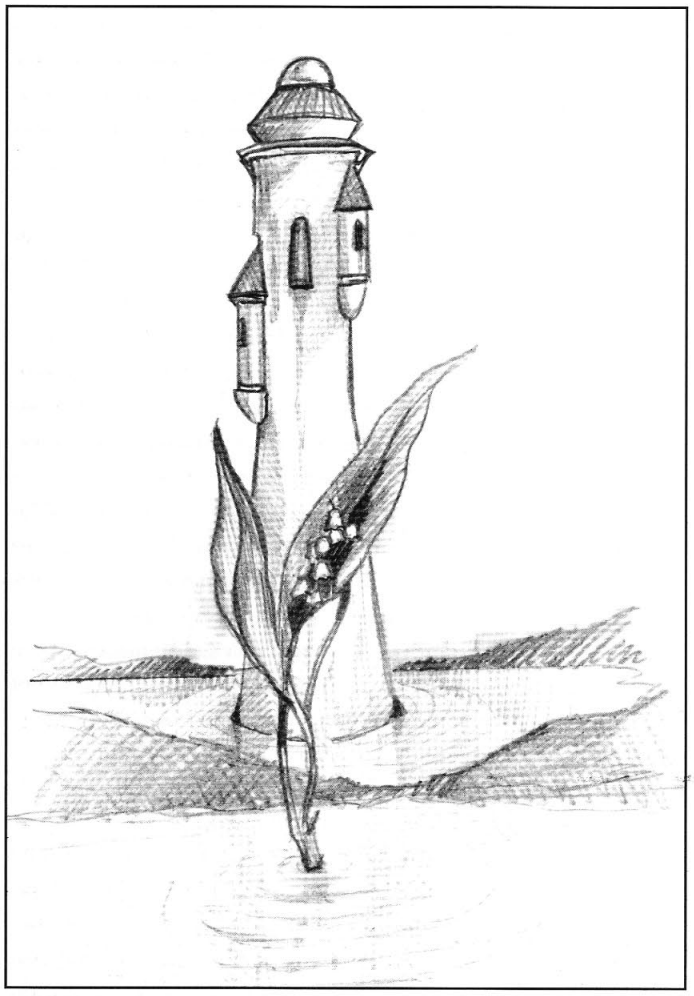
Sin embargo los habitantes de Noorgaar no se quedaron indefensos y desamparados; todo lo contrario. Las distintas razas de Noorgaar se reorganizaron, cada una en sus ancestrales tierras, buscando como pudieron sus señas de identidad y asociándose en grupos de poder. Pero este aislamiento continuó siendo una constante hasta hace pocos años. Durante más de mil años los noorgaan (nombre que se dan a sí mismos los habitantes de Noorgaar) tuvieron que prosperar

aisladamente, enfrentándose a las consecuencias del cataclismo con sus propios medios.

Todo esto ha condicionado en gran medida al desarrollo posterior de los pueblos y naciones. Al estar solos han intentado en mayor o menor medida olvidarse de todo lo que aconteció eras atrás; han intentado seguir adelante ellos solos, sin ayuda. Esto ha hecho del pueblo noorgaan un pueblo luchador y duro, trabajador y constante, valiente e ingenioso. Las diferentes razas de Noorgaar saben lo difícil que es sobrevivir y por ello siempre están preparadas para luchar.

Las Razas en Noorgaar.

Muchas de las razas de los dos principales troncos raciales de ERT, los selthanion y los hetnon, se han quedado



en Noorgaar. De los selthanion son los melion y dweloin los que lideran estas razas. De los hetnon son los vloen y los khaenon las principales figuras.

Son varias las características que unifican a estas razas. La primera de ellas es la fuerte identidad que existe entre raza y nación. Los pertenecientes a los selthanion están convencidos de que son hermanos, de que sin importar todo aquello que los diferencia, son miembros de una misma familia; por ello se apoyan y ayudan coincidiendo, en muchas ocasiones, en los términos principales de sus culturas. Los hetnon, unidos por su eterna batalla contra los selthanion, son seres más unidos que los anteriores, pero de una manera distinta. A ellos no los hermana el conocimiento innato del origen común; a ellos lo que los une es el ansia del objetivo compartido. Todos los hetnon, independientemente de su historia o deseos, saben que los selthanion nunca les permitirán prosperar, pues su fin es someter a todas las razas a su control absoluto.

La segunda peculiaridad es el innato sentimiento de identidad propio de cada una de las razas. Todos los selthanion se saben hermanos, pero dentro de la hermandad existen grados y distinciones que ningún nacido ignoraría jamás. La historia de los kenion puede ser un ejemplo perfecto, todos ellos han ayudado al resto de razas siempre que ha sido necesario, jamás han sido racistas, pero jamás han perdido su identidad. Y estas identidades están fuertemente definidas. Se podría decir que son tópicos, pero tópicos que cada uno de los selthanion desea que se cumplan.

El Equilibrio de Poder.

En Noorgaar existen tres poderes bien diferenciados que copan toda la vida política. El primero de ellos es el Imperio Melion. Éste es la unidad política más importante del continente. El segundo es el formado por los reinos ywens. Los cuales, pese a estar separados del Imperio, forman parte decisiva en las políticas de alianzas y batallas de Noorgaar. El tercero en discordia es el de las Tierras Salvajes; que si bien no son un estado en sí, representan un grupo de naciones, dispares y poco unidas, cuyo objetivo final parece ser el mismo: la destrucción del Imperio Melion.

El equilibrio de poder es muy importante en Noorgaar, pues su situación política es compleja y constantemente sometida a pequeñas variaciones. La historia de Noorgaar es la historia de un pueblo batallador, en constante lucha contra los hetnon y la Naturaleza, pero también es la historia de los devaneos políticos. Más que en otros mundos, la política es parte integrante de la manera de ser de los noorgaan. Los nobles, los terratenientes y los gobernadores del Imperio siempre están en constante crisis, peleando por el poder.

Noorgaar.

Noorgaar es un continente abierto y lleno de peculiaridades geográficas. Está atravesado de norte a sur por una inmensa cordillera llamada la Columna del Mundo, y dentro de su territorio se encuentran dos mares, uno al norte y otro al sur. Noorgaar está dividido en ocho grandes regiones. Nosotros realizaremos un pequeño paseo que iniciaremos en el Cuerno Verde, y que realizaremos en espiral, de oeste a este y de norte a sur, para terminar en su centro, el Laermer.



El Cuerno Verde.

El cuerno Verde es la extensión de tierra que parte del continente para adentrarse en las aguas del Océano de los Pesares. Tiene una extensión aproximada de siete mil kilómetros de este a oeste y de unos mil de norte a sur. Es una región verde y húmeda, quizás una de las más húmedas de todo el continente.

La mayor parte de estas tierras se pueden encuadrar dentro de la definición clásica de verdes valles y frondosos bosques. La mayor parte del territorio no ha sido explorado en profundidad, sabiéndose que existen peligrosas criaturas en el interior de las montañas; pero estas mismas montañas son fuente incalculable de riquezas. Las minas más ricas de los materiales más puros se encuentran en estos dominios. No solamente existen de oro y plata, hierro y carbón, también los materiales mágicos se encuentran casi a flor de piel. Muchos pobladores de Noorgaar creen que en las Montañas del Hogar Opulento el oro se encuentra entre las flores y que los ríos no tienen cantos rodados, sino la hermosa plata y el mágico seintar.

Los mirranos, samnios y faeritas conviven en estas tierras. Sus hogares ancestrales se sitúan alrededor de los valles más ricos o de las costas más amables; pero no solamente viven melion en la zona del Cuerno Verde, también habitan los bosques criaturas más siniestras; en los valles abandonados moran bestias despiadadas y más de una mina ha tenido que ser cerrada por la desaparición misteriosa de sus trabajadores.

El clima de esta región está condicionado por las aguas del Laermer y del Océano de los Pesares. El cuerno verde tiene dos tipos de climas bien diferenciados: el de la costa del Laermer y el de la costa del Océano de los Pesares.

El primero de ellos es cálido y húmedo, los veranos son cortos y lluviosos, con temperaturas agradables y extrema humedad y los inviernos duros, largos y templados con lluvias casi constantes, amaneceres despejados y atardeceres encapotados. Las primaveras y otoños son estadios intermedios, con claros y nubadas progresivas. Las temperaturas medias en verano rondan los veinticinco grados, mientras que en invierno pocas veces suben de los dos o tres.

La Península Mirr, como también se llama al Cuerno Verde, está cruzada de este a oeste por los últimos retazos de la Espina Dorsal del Mundo. Las cumbres de estas montañas alcanzan altitudes verdaderamente grandes al este del Cuerno, siendo la mayor la de la Montaña Hueca, que alcanza los nueve mil cuatrocientos metros de altura, en la frontera de Samnia con las Tierras Salvajes. Por el otro lado se encuentran las Montañas del Fin del Mundo que se sitúan en la nación Mirr y puede decirse que son los últimos vestigios de la Dorsal.

Estas montañas influyen al Cuerno Verde hasta el punto de considerarse dos países distintos, uno al norte de las montañas y otro al sur de éstas.

La parte norte consta de profundos y verdes valles, llenos de humedad y muy fríos en invierno. Los árboles crecen fuertes y los animales hibernan durante los meses más fríos del invierno profundo. Los valles llegan hasta el mismísimo Océano de los Pesares provocando costas cortadas en pico. Son estas costas las que han hecho famosa a la región norteña de Samnia y reciben el nombre de Costas del Cráneo, ya que dicen que en sus bases, ocultas tras las rompientes olas, hay miles de cráneos de todos los marineros muertos por acercarse demasiado a los escollos. Es una tierra que tortura a sus habitantes con nevadas insistentes en invierno y copiosas lluvias en verano. Pero todo esto hace que sea la tierra más verde de todo Noorgaar, exceptuando las regiones de Erita y Hetia, con sus lujuriantes selvas.

La parte sur es más benévola y tiene veranos apacibles e inviernos un poco más crudos. Las montañas no llegan directamente a las costas, transformándose en tranquilas llanuras y verdes praderas. Éstas son las regiones habitadas por los mirr y samnios aunque en realidad la mayor parte de la población se encuentra repartida entre las Llanuras de los Bituan, situadas en el centro de Samnia y el Gran Condado de Dos Mistranas, en el límite de las Montañas del Fin del Mundo, en Mirr.

El Mágico Norte.

El Mágico Norte es una tierra llena de leyendas, donde todo lo que la imaginación puede soñar se vuelve realidad, tanto bellos sueños como devastadoras pesadillas. En el norte de Noorgaar viven los excelsos ywens y los depravados sylaen, razas cuyo mutuo odio no conoce límites. Los trovadores cantan las eternas disputas entre sus ejércitos y las heroicas acciones de los ywen en defensa de sus tierras y vidas.

Pero no sólo estas dos regiones son determinantes en el Mágico Norte ya que los taeritas también llaman a estas tierras su hogar y en ellas construyen sus casas de laberintos de piedra. Ellos también sufren el constante acoso de los vloen de Sylae y de los zukan.

A su vez, las criaturas míticas, mitad folklore y mitad realidad, protegen las Sagradas Islas de las Hermanas de la Magia, situadas a pocas horas de las costas taeritas y constituyendo uno de los misterios más grandes de todo el continente.

El norte evoca aventuras y peligros por todos los que lo oyen nombrar; tierras míticas, llenas de prodigios aterradores y de esforzados héroes. Todos los aventureros han soñado con visitar estas latitudes alguna vez, han soñado con descubrir sus tesoros o vivir increíbles aventuras luchando contra los depravados sylaen.

El clima en el norte es más acusado que el del Cuerno Verde, pues estas tierras están completamente rodeadas de océanos salvajes y furiosos. Los inviernos son fríos y nevados, con terribles tormentas que impiden la navegación, excepto a los hermosos bajeles ywen. La mayor parte de los animales y bestias de esta zona están acostumbradas a hibernar en estos blancos períodos. Los veranos, por el contrario, son más cálidos y húmedos; no se puede decir que haga calor, pero el sol

sale de vez en cuando y la brisa del mar no es tan cortante como en el invierno.

El clima continental, sobre todo el taerita, difiere fundamentalmente en dos aspectos. Los inviernos no son tan duros y nieva en contadas ocasiones. A su vez, los veranos son más calurosos.

La orografía del Mágico Norte es tan variada como confusa. Las islas de Velano son ricas y llenas de graciosa vegetación y rica arquitectura, siendo unas de las islas más bellas jamás conocidas; sin embargo aquí se acaba la belleza del norte.

La parte central es un conjunto de llanuras céntricas, bordeadas por colinas quebradas a los lados e inundada de pestilentes pantanos en el interior. En estos pantanos habitan los sylaen, una cruel raza de vloen, salvajes y decadentes. Rodeando a estos pantanos se hayan tierras secas y malhadadas, tapizadas por las torturas de las constantes batallas y marcadas a fuego por la magia oscura.

En esta zona se reparten diferentes tribus dispersas de hombres bestias llegados de diferentes lugares de Noorgaar. Las tribus tienen el nombre de karcht (esclavos) por parte de los sylaen y los utilizan como guerreros de infantería o como simples trabajadores para las minas de hierro y carbón.

Al sur terminan, como infranqueables murallas, las últimas cumbres de la Dorsal. De éstas se puede decir que bloquean casi por completo el paso entre el Cuerno Verde y el norte, salvo en los peligrosos pasos de Thinal, en la frontera de Samnia y Sylae y en el Puerto de los Tres Cuernos, situado en la frontera entre Taer y Sylae. Las montañas terminan de forma abrupta en la nación Sylae, pero en Taer se prolongan en una serie de quebradas que forman un laberinto sinuoso y letal.

El Corazón de ERT.

El Corazón de ERT es una isla, de proporciones inmensas situada en el noreste del continente. Se sabe que más allá de ella existe un gran archipiélago, pero nada se conoce de quién habita las lejanas islas y pocos navegantes se atreven a visitarlas. Por tanto se puede decir que éste es el final norteño de Noorgaar.

A su vez, la isla se configura como un inmenso macizo de montañas; el más alto de todo el continente, más incluso que los picos de la Cordillera Central, en la Dorsal. Las montañas del centro alcanzan altitudes de más de quince mil metros, siendo el aire tan débil que apenas pueden sobrevivir los Nacidos. Además estas montañas son conocidas por su gran riqueza en minerales y gemas, entre las que se encuentran algunas mágicas que son las más apreciadas.

Pero eEl Corazón de ERT no sólo es conocido por sus montañas y cordilleras, también lo es por sus habitantes, los dweloin. Los pearoin, dweloin grises, dominan las montañas de esta zona, a las que llaman "hogar ancestral" ya que, según el mito dweloin, éste fue el primer lugar que visitó dicha raza después de la huida desde el Caldero y, al quedar prendados de él, decidieron tomarlo como su hogar.

El clima de El Corazón es uno de los más salvajes y despiadados de todo el continente, a excepción del Desierto de las Estrellas. Los inviernos son crudos y fríos, además de interminables en el interior de la isla; las costas se ven azotadas por crueles vientos en el norte, mientras que en el sur, el Estrecho de Voolrran, con sus fuertes corrientes y peligrosos torbellinos, es uno de los más peligrosos. Los veranos son cortos, con una temperatura tan sólo agradable en muchos de los casos y las primaveras duran escasamente unas semanas convirtiéndose en una explosión de vegetación y flores. Los otoños casi no existen ya que se funden con inviernos que duran ocho meses, con profundas nevadas de meses de duración y temperaturas de setenta grados bajo cero en el interior.

La orografía de El Corazón fue descrita por un cartógrafo imperial como un dilatado océano de montañas, interminable e infinito; pero, aún con esta perspectiva tan monótona, se puede dividir en varias zonas. La más grande es el Corazón propiamente dicho. Éste es una agrupación vasta e inmensa de montañas, cada una de las cuales puede dejar en simple monte a las más altas montañas de otros lugares de Noorgaar. Varias sierras, macizos, cordilleras y cadenas de montañas se desperdigan por toda la extensión de la isla, siendo las más famosas la Serranía de las Minas, El Macizo de los Mil Dedos, la Cordillera del Humo Imperecedero y las Montañas Blancas. Las montañas están tapizadas por miles de árboles, la mayoría de ellos pinos de afiladas y oscuras hojas.

Al oeste de las montañas se levanta el Desierto de Cristal. Éste es una dantesca península cuya altitud es de más de tres mil metros. Su origen se remonta a hace miles de años, cuando toda la península fue devastada por un gran fuego mágico que fundió la mayor parte de las arenas y montañas, dejando detrás extrañas figuras de cristal de miles de colores distintos. Las Tierras de Cristal son un monumento al desatado poder de la magia y están habitadas por extrañas criaturas sólo conocidas por los Nacidos gracias a leyendas que hablan de arañas de cristal y tribus de salvajes demonios incandescentes que se reúnen en torno a los más grandes cristales para celebrar ceremonias salvajes llenas de sangre y horror.

El Oriente Sombrío.

El oriente de Noorgaar es conocido por su historia sangrienta. Desde estos territorios brotaron las hordas de hetnon que asolaron en varias oleadas las tierras centrales de Noorgaar en diferentes épocas del pasado. En estas tierras viven los zukan, los salvajes y letales cazadores de ojos. Sus posesiones son extensas y siempre han sobrevivido a los mayores azotes. Muchos, en el Imperio, se preguntan como es que después, de tantas derrotas, los zukan no han sido aniquilados por completo, pero es una pregunta sin respuesta.

Pero no todo es maligno y retorcido en estas tierras, los bosques de Erita se elevan majestuosos entre los zukan, como advertencia sigilosa ante sus propósitos de conquista. En infi-

nidad de ocasiones los ywens de esta nación han combatido con determinación y valor contra los abominables engendros de la magia zukan y han padecido horrores inimaginables; pero siempre han estado ahí, dispuestos para defenderse del acoso del mal.

El clima del oriente difiere, en algunos sentidos, del resto del continente. Las costas son cálidas y con suaves lluvias en la mayor parte del año. Esto se debe a la influencia del Mar de la Calma que provoca que el clima cambie de manera radical desde el Corazón de ERT hasta las ricas costas de Erita.

Pero en el interior del Oriente Sombrío las cosas cambian. Los bosques de Erita forman una barrera que mantiene la humedad en las costas, dejando pasar pocas nubes al interior y, así, los bosques de las profundidades del continente son más secos; lo que significa que los veranos son secos y los inviernos húmedos, dando lugar a una masa vegetal compacta de viejos árboles resistentes al secano.

El Oriente Sombrío no tiene sistemas montañosos apreciables, por lo que se puede decir que es una inmensa meseta completamente tapizada por vegetación; sin embargo, esta vegetación es bien diferente. En las costas y por todo Erita se pueden encontrar bosques densos de árboles de hojas frescas todo el año, con tonalidades vivas y suaves, a su vez, en el interior, los bosques se vuelven más densos, oscuros y cerrados, formando techos por los cuales apenas pueden pasar ligeros rayos de luz.

Tres accidentes geográficos marcan esta región. El más destacable es el Mar Interior, el cual tiene salida al Mar de la Calma. Es llamado de diferentes maneras por los distintos pueblos que lo rodean, pero el nombre más usual es el de Mar Primigenio. La extensión de este vasto lago es inmensa y se tardan varios días en recorrerlo por completo. Afecta de manera esencial a las sociedades que lo rodean, pues facilita bastante las comunicaciones. Sus aguas son ricas en bancos de peces y en el centro se pueden hallar las famosas ballenas de piel quebrada, animales inteligentes y dotados de una magia inverosímil.

Alrededor de este mar se desarrolla la comunicación entre las civilizaciones occidentales y orientales. El Reino kenion tiene canales que atraviesan los pasos de las montañas de la Dorsal del Mundo, comunicándose en muy poco tiempo con las tierras de Hetia y de Erita. El Mar Primigenio es una de las más importantes vías de comunicación y de alimentos para los hetios, moatene y eritas.

Otro factor importante son las Tierras Salvajes. Éstas comprenden las montañas de la Dorsal del Mundo que actúa como barrera, a veces infranqueable, entre el occidente y el oriente separando, así, al continente en dos mitades. En la zona oriental no existen buenos puertos y prácticamente ningún paso, por ello las Tierras Salvajes, como bien su nombre indica, no están colonizadas por ninguna fuerza política de Noorgaar. Es uno de los pocos territorios que quedan completamente dejado de las manos de los Nacidos.

Por último se puede decir que, en líneas generales, el oriente es bosque. Salvo el Pantano de la Desolación, situado entre Zukan y las Tierras Salvajes, que constituye una gran depresión en las llanuras y hace que el agua surja en manantiales, inundándolo todo. Los marjales y pantanos serpentean entre islas de tierra y el fangal se extiende a lo largo de cientos de kilómetros.

Las Junglas Malditas.

Siguiendo la denominación imperial nos encontramos con las desconocidas junglas orientales. Esta región de Noorgaar es la más inexplorada de todo el continente y una de las más salvajes. Tan sólo en unos pocos lugares se puede decir que ha llegado la civilización y, aún en ellos, los melion se guardan de los peligros de las junglas.

El clima de esta región es más suave que el de las zonas norteñas. En las junglas, gracias a las nubes que llegan desde el Mar de la Calma, se vive un período casi permanente de lluvias, ya que sólo deja de llover en los peores momentos del invierno. En estas junglas se considera que hay sequía si no llueve en cinco días. El interior del continente es distinto. En él no llueve tanto como en las zonas costeras, por supuesto, pero la temperatura también es sofocante y el aire está cargado de humedad.

La región se puede dividir en dos mitades: Hetia y Moatene, por un lado y las Tierras Dragón, por otro. La primera de ellas está formada por lugares tapizados por la selva, que anega todo a su paso. Desconocidos árboles de troncos gigantescos, lianas de colores púrpura y amarillo y raras flores de peligrosos poderes abundan en estas tierras. Dichas selvas están parcialmente colonizadas por el Imperio Melion, aunque el grado de control sobre ellas es muy reducido. La segunda zona, las Tierras Natales de los Dragones o simplemente Tierras Dragón, están aún menos exploradas que las demás junglas y bosques del oriente sureño de Noorgaar y, si hacemos caso a las leyendas, aquí fue donde nacieron los dragones y donde descansan y se reúnen para hablar y vivir.

Dos grandes ríos atraviesan estas tierras. Ambos nacen del Lago del Dragón Durmiente. Atravesando las Tierras Dragón se encuentra el río más caudaloso de todo Noorgaar; con más de seis kilómetros de anchura en su desembocadura, el río Fauces es un espectáculo digno de verse. El otro gran río atraviesa por la mitad a Moatene, su nombre está puesto en honor al melion imperial que lo descubrió hace miles de años, Nasdas.

NOTA: En el texto nos referiremos a hetios y a hetitas; no son lo mismo. Los Hetios son los selion nativos de Hetia; los hetitas son colonos melion que han llegado desde el Imperio. El Imperio mantiene un conjunto de colonias dispersas, organizadas como el resto del imperio en condados y ducados. Estas colonias son pacíficas y están constantemente vigiladas por las caballerías imperiales, fundamentalmente por los Caballeros de la Muy Libre Caballería de la Cruz Alada, que es la que mantiene más efectivos, pues uno de sus grandes maestres fue el primero en introducirse en las junglas.

Lané.

La historia de este territorio es tan amplia como conflictiva. El pueblo lané, o laenitas, es uno de los pueblos selion. Como tales, han vivido durante miles de años en estas remotas tierras de Noorgaar, apartados de la influencia del Imperio por la infranqueable barrera del Desierto de las Estrellas; sin embargo, su historia es rica en eventos. El más importante es la Gran Separación. Hace cientos de años los lané formaban un gran pueblo, constituyendo uno de los reinos más prósperos que han existido; en su seno se fraguaban excelentes artistas y su arquitectura antigua habla de grandes prodigios en las matemáticas.

Pero hace unos doscientos años, nadie sabe cómo, estalló una gran guerra civil. En los archivos imperiales nada se cuenta de estas tierras en dicha época y lo que cuentan los pocos viajeros selion es parco, pues no les gusta hablar de ello. Al parecer los lané se separaron en dos enfrentadas facciones, cada una decidida a aniquilar a la otra. Nadie recuerda el tema de la discusión, nadie recuerda los motivos, reales o inventados, lo cierto es que los diversos pueblos lanés se enfrentaron en una sangrienta guerra civil.

De esta guerra civil surgieron dos naciones enfrentadas, los wittios y los lane. Desde esos momentos los dos pueblos han seguido caminos distintos.

El clima de Lané varía de gran manera entre el interior y las costas. En el desierto es seco, árido y muy caluroso, con días abrasadores y noches heladas y no suele llover más allá de tres o cuatro días cada cinco años.

Lané tiene un clima mucho más suave y se puede decir que es uno de los más saludables que existen. No presenta grandes diferencias entre el verano y el invierno y las lluvias son muy largas y provocadas por las nubes que llegan tanto del Mar de los Dragones como del Océano de los Pesares.

Las islas Melané y Selané, son otra cosa. Son verdes por completo, debido a la gran cantidad de agua que les llega cada año, pero, a diferencia del cercano continente, no tienen la influencia del Mar de los Dragones, lo que significa que son más frías en invierno y que sus lluvias son más constantes y menos furiosas al no chocar las dos corrientes de aire que sufre el continente.

Desde las alturas se puede decir que existen tres zonas diferenciadas; por un lado están las tierras áridas del desierto, secas y amarillas, tapizadas de dunas y tachonadas con algún que otro parche verde de un oasis. Las propias lané y Wittia son grandes extensiones de campos y bosques, con grandes montes, declinaciones de la Dorsal del Mundo. Las dos islas son pedregosas, poco más que tundras con pocos árboles y con muchos montes bajos, arbustos y musgo.

Tenal y Cadon, ya cerca del Laermer, son dos tierras cercanas al Imperio, pero poco o nada influenciadas por éste. Son visitadas a menudo por los alsanos, debido a que ambas naciones tienen frontera con el reino de los gremios. Sus tierras están llenas de bosques verdes y llenos de vegetación, con escasos montes y muchos ríos que descienden de las cordilleras que lo separa del Desierto de las Estrellas.

Las Islas Serpiente.

Las Islas Serpiente son un archipiélago separado del continente por el Mar de la Calma. A su derecha se extiende el Mar de los Nuimbranos y a la izquierda el Mar de la Calma. Las islas tienen clima tropical y están llenas de insectos, tanto grandes como pequeños y de extrañas criaturas y seres.

El Imperio Melion jamás se habría fijado en estas islas a no ser por la invasión de los nuimbranos. Según todos los astrólogos imperiales es muy posible que detrás del Mar Nuimbrano exista otro continente o, al menos, grandes islas en las cuales esté desarrollada la cultura nuimbrana, que parece ser, al menos, tan sofisticada como la ywen o la imperial.

Sea como sea, desde este mar los nuimbranos, con sus naves construidas en acero negro, asolaron las tierras de Noorgaar. Por ello el Emperador fortificó la más grande de las islas. Desde esta fortificación se columbran miles de millas marinas, pudiendo detectar los negros barcos de asalto nuimbranos.

El clima de las islas es muy variable debido al choque de aguas frías y cálidas provenientes de los dos mares que las rodean. Las corrientes de agua son fuertes en la superficie y los vientos pueden llegar a ser huracanados en verano y otoño.

La mayor parte del tiempo la temperatura es agradable, tirando a caliente, pero jamás sobrepasa los treinta grados ni baja de los veinte. Tienen una época de lluvias, justo entre verano y otoño. Las precipitaciones comienzan siempre al anochecer para descargar con furia sobre las islas y el mar, haciendo imposible la navegación, por lo menos para los galeones imperiales.

La orografía de estas islas es muy uniforme; son pequeñas islas rodeadas de atolones, muy montañosas todas ellas y tres de las inferiores con volcanes activos. La vegetación es abundante y de crecimiento rápido, dando frutos extraños para el paladar continental.

Sólo existe un lugar digno de mención en todo el archipiélago; la Fortaleza Negra. El resto de islas están deshabitadas, o eso es lo que se cree. La fortaleza fue construida con piedra traída desde El Corazón de ERT en galeones imperiales. Fue diseñada por los dweloin y construida con la magia del Emperador en persona. Desde la montaña se extienden grandes murallas que en la propia montaña abrazan a la fortaleza y después descienden en ángulo para rodear la ensenada donde está situado el puerto. Así, las murallas del puerto son una extensión del castillo protegiendo toda la zona en un único recinto amurallado. El castillo propiamente dicho es macizo, como todo lo dweloin, y cada una de sus amplias rocas está grabada con runas de resistencia.

La Fortaleza Negra está al mando de la Noble Caballería de la Lanza Blanca. Ésta es la que dirige Delthinion en persona y es la única caballería imperial dedicada al aspecto de la Energía del Bien, la Luz y la Ley. Sus uniformes blancos y las lanzas, realizadas en puro horgaen, metal lechoso de propiedades mágicas, resaltan de manera chocante con los muros, construidos en piedra negra del Corazón de ERT.

En la actualidad el Gran Maestre Defensor, título del dueño del castillo, es Lanion Gert Maet, alto Kenion, lleno de orgullo y silencioso como una serpiente al ataque. Su porte es impresionante y su mirada fría y pétrea; tanto que sus hombres dicen de él que no es Nacido, sino una estatua de piedra con un hechizo que le permite moverse. La manera de combatir de Lanion aumenta este mito, pues siempre mata a sus enemigos de un solo golpe, gracias a su terrible fuerza y su enorme espada a dos manos; sin embargo, Lanion es amigable y simpático, capaz de gastar bromas y de sonreír, al menos de vez en cuando. Es un gran amigo de Delthinion y dicen algunos que forma parte de la Entente Blanca, aunque esas mismas personas no saben exactamente qué es esta organización.

El Laermer.

El Laermer es, con mucho, la zona con más influencia de todo el continente Aquí habitan los principales pueblos del Imperio, los kenion y los keanion, los alsanos y los moellan.

El clima de la región del Laermer es uno de los más diferenciados de todo el continente. Los veranos son secos y calurosos, los otoños fríos y lluviosos, los inviernos secos y fríos y las primaveras cálidas y lluviosas. Por supuesto que existen ligeras variaciones, siendo el norte un poco más húmedo y el sur un poco más cálido, pero en toda la región el principal condicionante es el Laermer. Su presencia hace que el clima de aquella sea el más predecible y al mismo tiempo el más benigno de todos.

El Laermer es en realidad el mar interior, pero a su alrededor se disponen en forma de corona tres importantes territorios. Por un lado los moellan, por otro el reino kenion y por último los alsanos. Todo este círculo es la región de Noorgaar más poblada y civilizada, lo que conlleva a que sea la zona más diferenciada ya que no existen grandes bosques que cubran toda la extensión de los territorios, la mayor parte de los árboles han sido talados para construir barcos, casas y muebles, además de para hacer sitio a los cultivos. Grandes carreteras adoquinadas recorren de parte a parte los diferentes reinos, castillos y alcázares que se reparten en cada condado.

Hay que tener en cuenta que esta zona es una de las más castigadas por las guerras de todas las regiones de Noorgaar, por lo tanto, la visión de los castillos, torres defensivas y oteros militares no es infrecuente, sobre todo en el Reino Kenion, que ha recibido mucho castigo en las diversas invasiones a lo largo de la historia y por lo tanto se nota tanto en su gente como en su orografía. Las casas de los kenion y de sus vecinos los alsanos son recias y resistentes, construidas en duro granito, con ventanas altas y estrechas y puertas resistentes. Casi todas las ciudades están dominadas por fortificaciones y defendidas por murallas. Después de tantos años batallando, los kenion y los alsanos han renunciado a los lujos de los ywen para conseguir un estilo arquitectónico sólido y duradero.

El Imperio Melion.

La unidad política más grande en Noorgaar es el Imperio Melion. Este Imperio se extiende desde las tortuosas quebradas del Reino Taerita, en el Norte, hasta las amplias llanuras del Reino Alsano, en el Sur. Lo componen prácticamente todos los reinos melion, así como varios ywens, dweloins selions, por tanto su diversidad geográfica y social es bastante heterogénea.

Las Vías Imperiales.

Como ya hemos dicho, el continente de Noorgaar se caracteriza por grandes extensiones, muchas veces sin habitar. En estas considerables distancias es muy importante tener vías de transporte adecuadas. Las Vías Imperiales son las arterias rocosas que dan forma al comercio en Noorgaar. Fueron construidas en los primeros cien años después de la firma de los Pactos y Alianzas y desde entonces han sido uno de los factores que han dado solidez al Imperio.

Su diseño fue propuesto por el propio Emperador, constituyendo un estándar de trabajo mantenido hoy en día. La anchura de la carretera es de veinte metros, distancia suficiente como para que dos cazñestas lo crucen al mismo tiempo. Las losas utilizadas son de cinco por cinco metros y están todas extraídas de las canteras de la Serranía del Cojo, en el Ducado de Pasguillom. En las canteras son cortadas con precisión milimétrica y enviadas en cazñestas hacia el lugar de construcción. Justo antes de ser colocadas las losas reciben el conjuro específico, sólo conocido por los Aruj del Gremio de Canteros y los Magos de la Tierra de las Academias Imperiales, que les dota de un poder indecible, resistiendo las inclemencias del tiempo y las agresiones más fuertes sin apenas un leve rasguño.

A intervalos de seis kilómetros se alzan a los lados de la vía unos monolitos señaladores. Éstos están tallados con la forma de pequeñas pirámides de tres lados. En uno de ellos se marca el Escudo del Emperador, en el otro el escudo del ducado donde se encuentra el mojón, y ,por último, se marca en el tercer lado los kilómetros que restan para las siguientes ciudades (una en cada sentido). Estos mojones tienen las mismas propiedades de las losas que forman la vía, pero ,adicionalmente, la magia los ilumina por la noche, posibilitando, en cierta medida, los viajes nocturnos.

Gracias a estas vías imperiales, protegidas en todo momento por los caballeros imperiales, los viajes por Noorgaar se han abaratado considerablemente y se han vuelto más seguros. Al reducirse el coste de los viajes, y al ser mucho más seguros, los mercaderes se han lanzado a una loca carrera de expansión, consiguiendo que muchos productos que antes estaban restringidos a una determinada región se puedan encontrar en muchos mercados de las ciudades más importantes.

Las Posadas Imperiales.

Debido a los Pactos y Alianza Imperiales firmados por los miembros del Imperio Melion el Emperador cedía todo control del territorio continental, quedándose reducido a la Isla Imperial. Sin embargo, y en un giro magistral de diplomacia, solicitó a los miembros de los Pactos que le concediesen formar las vías imperiales y en ellas poner las posadas imperiales. Siglos más tarde los distintos reyes melion se han dado cuenta que salieron perdiendo con la distribución.

Las posadas imperiales son, a todos los efectos, territorio imperial. Es decir, estén donde estén, el terreno que se encuentre dentro de los muros de la posada es imperial y en él se aplican solamente las leyes directas del Emperador.

Esto tiene tres importantes implicaciones políticas, económicas y sociales. La primera de ellas es que, según estos mismos Pactos y Alianzas, el Emperador no puede cobrar ningún impuesto, lo que significa que en las posadas no existen los impuestos para las mercancías y el comercio. Esto hace que en las posadas se comercie mucho más que en ningún otro lugar de los Reinos Imperiales. Los mercaderes suelen preparar sus mercancías directamente en sus carros y carretas para poder situarlos en los amplios patios de las posadas, improvisando un pequeño mercadillo cuando se juntan varios.

La segunda consecuencia es que, como el Emperador no tiene ejército para proteger su territorio, las Caballerías imperiales se ocupan de salvaguardar las Posadas de cualquier peligro; lo que permite al Emperador disponer de pequeños núcleos de caballeros distribuidos por los más importantes centros de comercio y las grandes rutas de viaje de todo el continente.

La tercera de las consecuencias es que todas las posadas remiten parte del dinero que recaudan a las arcas del Emperador. Esto permite al Imperio financiar la mayoría de sus gastos, así como poder mantener un control más o menos preciso en las economías de las distintas regiones.

Independientemente de sus atribuciones dentro de la política las posadas imperiales son grandes edificios de dura piedra gris, en muchas ocasiones con varias alas de hospedaje y siempre con un torre de vigilancia. En esta torre se alojan los caballeros que protegen la posada y las vías imperiales adjuntas a ésta. Este complejo está acotado por un muro de unos tres a cinco metros de altura, muro que no solamente sirve como defensa sino que también demarca el comienzo del territorio Imperial.

Las posadas son lujosas y con precios asequibles para casi todos los bolsillos, son famosas por su excelente cocina, por sus veladas llenas de trovadores y poetas y por las grandes oportunidades que cualquier aventurero puede encontrar entre sus muros.

El Territorio y Su Posesión.

Siendo el Imperio un sistema semi - feudal, la tierra y su posesión es un tema muy importante, discutido durante mucho tiempo en las cortes de todo Noorgaar. Dependiendo de las diferentes naciones este asunto ha sido resuelto de distintas maneras. En el caso del Imperio Melion se resolvió con los Pactos y Alianzas Imperiales.

Los Pactos y Alianzas Imperiales son un conjunto de normas, leyes y tratados realizados por los diferentes pueblos que forman el Imperio, supervisados por los ywens, que intentaron regularizar cualquier relación dentro del Imperio. Los Pactos se dividen en "códigos", cada uno de los cuales tiene un ámbito especial de aplicación, desde el comercio hasta los delitos de sangre.

En los Pactos de la Tierra, que se compendian en dieciséis volúmenes, se especifica que "la Tierra es, en principio, propiedad de aquel que pueda reclamarla ante la Ley y ante estos Pactos". Después de estos preliminares se especifican decenas de formas para poder reclamar la tierra, cada una de ellas referida a reinos diferentes y situaciones diferentes, se regula la herencia de la tierra y la propiedad de las tierras nuevas o recién descubiertas.

Por regla general se puede decir que la tierra es de los nobles. Éstos la mantienen gracias a la herencia y a su capacidad de defensa, pues los pactos especifican que "un poseedor de tierras que no pueda defenderlas, administrarlas o mantenerlas deberá despojarse o ser despojado de ellas". Existen casos especiales a estas reglas, donde grandes guerreros o poderosos magos se hacen con territorios y los controlan de alguna manera, pero casi siempre terminan cayendo en el arquetipo de noble. Evidentemente, la última palabra sobre la tierra está en manos del Emperador, pues es él siempre el que decide sobre los territorios y su posesión.

Un pullilom (Barón) es el noble de menor posición, tras él está el quellis, (Duque), el sabñe (Marques) y por último el conde. Estos títulos pueden estar condicionados a la profesión, existiendo una cuidadosa red que se extiende según territorios y poderes que tenga el noble. Así un quellisard (un Duque Mago) es, de por sí, más importante que el sabñe, a menos que este último sea salñelar (Marques General). A todos los títulos se les añaden partículas para diferenciar su origen o poder, lar para los militares, ard para los magos, urd para los sadiurd, ok para los sacerdotes. Así mismo determinados títulos honoríficos los puede conceder el Emperador para dar más importancia a nobles; títulos que se heredan junto a las tierras.

La Ciudad Imperial.

La Capital del Mundo, La Ciudad Resplandeciente, El Centro del Imperio, El Corazón de las Caballerías; los kenion tienen la manía de nombrar de varias maneras a todas las cosas. Parece ser que un guerrero es más poderoso según tenga más títulos, aunque algunos sean ridículos (en una ocasión un hidalgo llegó a ponerse el titulo de Afilador Máximo de Espadas) y la ciudad más importante del imperio y probablemente de todo Noorgaar, no iba a ser una excepción. Sin embargo existe una pequeña ironía respecto a esta ciudad,

pues nadie sabe su verdadero nombre, con el que se abren las puertas principales del Palacio Imperial.

La Ciudad Imperial se despliega en las costas de una pequeña isla con forma de media luna. La isla está situada a poco más de tres horas de viaje de la Ensenada de las Mil Velas, la capital kenion, y en los días claros se puede ver la costa desde las torres más altas del palacio. El símbolo de la ciudad y, a su vez, el edificio más imponente, es el Palacio Imperial. Se alza poderoso sobre un risco de una altura de cien metros entre dos ríos. Rodeando la desembocadura de estos dos ríos y abrazando a la ciudad propiamente dicha están dos brazos de tierra que forman unas pinzas naturales que protegen a la ciudad del mal tiempo.

Las casas están construidas en pequeñas islas y desperdigadas a lo largo de la bahía formada entre las dos pinzas. Son casas de multitud de estilos, aunque una cosa las une, pues todas deben tener los tejados de oro puro, mágicamente protegido contra el robo y la intemperie. Evidentemente esto es muy costoso, así que el Emperador se encarga de costear los tejados de las nuevas edificaciones. La bahía tiene una extensión de casi dos kilómetros y sus aguas son tranquilas y claras. En total son tres mil doscientas treinta y cuatro islas las que están en esta bahía y prácticamente todas se encuentran edificadas. Para comunicarse entre las islas se pueden utilizar dos medios, o bien barcas que pueden transportar a la gente y las mercancías o bien los puentes. Estos puentes fueron construidos por Reenan, la Segunda Princesa de la Magia y son increíblemente bellos y resistentes. Cada isla tiene nombre y, así, los puentes, que hacen de calles y avenidas, también han recibido nombres.

Los más famosos puentes son los Puentes Reales, que unen diversas islas en las que están dispuestas las embajadas de los reinos pertenecientes al imperio. De estos palacios destacan el del Reino de los Ywen del Arcoiris y el de la Nación Dweloin de Nerkan. Otros puentes famosos son la Red de Manteca, conjunto de puentes que unen varias islas donde se congregan las panaderías y pastelerías de la ciudad y donde se hacen las famosas Tartas de Media Miel, los Puentes de Acero, donde se forjan las herramientas y las armas en varias herrerías y ,por supuesto, el Puente Mágico, único puente que une la ciudad con la isla en la que está colocada la Torre de la Princesa de la Magia.

En los brazos de la bahía se colocan los edificios más grandes. Estos son los alcázares de las principales caballerías imperiales. Los castillos de la Muy Libre Caballería de la Cruz Alada, la Muy Valiente Caballería de la Llama Eterna y así con tres docenas de caballerías. Los edificios son de estilos muy variados, aunque todos ellos son altos y fuertes. La única caballería de importancia que no tiene castillo es la Noble Caballería de la Lanza Blanca (sí, es la única que no es Muy de algo), pues esta caballería está asentada en el propio Palacio Imperial, ya que son los protectores personales del Emperador.

El palacio es una estructura que se prolonga durante más de un kilómetro en lo alto del Peñón de Tres Aguilas. Se adentra en la isla por más de quinientos metros y tiene tres alas de edificios principales. La primera de ellas es el propio salón del trono, con todas las habitaciones del emperador y las famosas Bibliotecas Imperiales. En un edificio anexo se hallan las habitaciones donde los administradores del imperio realizan las tareas necesarias para sobrellevar la carga de dirigir tamaña organización. Por último están las Academias de la Magia, lugar donde se enseñan las Artes de la Magia en todos sus Aspectos. Son en total Ocho Academias, siendo la primera la de menos nivel y la última, a la que sólo han accedido contadas personas.

En la base del Peñón se encuentra el puerto. A éste se accede tras recorrer un canal en medio de las islas, canal protegido por torres de defensa y por cadenas, que, estando en el fondo del mar, se pueden elevar para cortar por la mitad a los barcos atacantes. El puerto está lleno de grandes barcos y al menos siete grandes galeones de guerra imperiales están constantemente fondeados en los muelles militares para poder defender la ciudad, además de otras unidades menores.

La gente de la ciudad es amable y cortés, venida de todo el imperio. Sus ropajes difieren mucho entre sí, siendo la moda propia de la ciudad una amalgama de todas las que le llegan desde los confines del Mundo. Constantemente se pueden ver puestos ambulantes por la ciudad; son pequeñas barcas que ofrecen su mercancía según pasan por las diferentes islas y recorren los canales. Las más famosas de estas barcazas son las que en invierno ofrecen churros, tanto clásicos como de canela, de azúcar o de chocolate, pues en la ciudad imperial les gusta mucho el dulce, sobre todo el chocolate.

Por último nombrar cuatro lugares particularmente atractivos de la ciudad. Uno de ellos son los foros, éstos son varias islas interconectadas en las cuales se han construido varios asientos y gradas para que los sabios y eruditos discutan sobre todo tipo de temas. El segundo es el Museo y Teatro de la ciudad, construido en una isla cercana al palacio. En el museo se pueden observar obras de arte de todos los lugares de Noorgaar y de todas las épocas, así como leer códices y libros antiguos de historia y literatura, y descubrir las antiguas reliquias que se han atesorado en las diversas expediciones arqueológicas. En el teatro se ofrecen obras todos los miércoles y viernes, y óperas todos los sábados; es un lugar donde se reúnen los nobles y la gente rica. Y el tercero son los Jardines de Thinal, construidos en la isla más grande y donde se puede pasear entre flores y estatuas de antiguos héroes del imperio y observar las más variadas plantas, todas conservadas por burbujas mágicas que mantienen las condiciones originales de las plantas en el botánico de la ciudad.

Las Academias Imperiales.

Las Academias, pese a estar dentro de la Ciudad Imperial, merecen mención aparte pues son uno de los pilares de la sociedad melion. Estos pilares son el Consejo de

Reyes (encabezado por el Emperador), las Caballerías (cuyo Gran Maestre es el Emperador) y los Magos Imperiales (cuyo regente es el Emperador). Son éstos y sólo éstos los verdaderos ejes de poder.

Las Academias están constituidas por ocho edificios consagrados al estudio del saber, la historia y la magia. En las aulas de estos templos del saber se enseñan los conjuros más poderosos, se investigan nuevos artefactos y se construyen objetos mágicos. La división en Academias data de los primeros tiempos del reinado alto kenion y están así dispuestas para poder diferenciar el nivel de los magos. Así, todos los aprendices comienzan en la Primera Academia, cuyo color es el rojo y todos los maestros son de la Tercera Academia en adelante.

Cada academia tiene un color identificativo, y, aunque los magos pueden vestir como deseen, siempre llevan en los recintos (y muchas veces fuera de ellos) largas túnicas con los colores de las academias a las que pertenecen. Para pasar de academia existe una serie de pruebas que hay que pasar obligatoriamente para poder adquirir el título de ese nivel. Adicionalmente cada academia posee poderes especiales que son añadidos a los anillos que tiene cada mago Imperial. Este anillo es de oro puro y tiene en su centro una gema mágica, normalmente una amatista ojo de tigre rodeada de unas delicadas manos de plata. Las manos representan a las de Magia, pues en ellas están todos los magos y en la gema se introducen poderes sobrenaturales, así como la identificación de cada mago, para que nadie más que él pueda utilizarla.

Los colores de las academias son los siguientes: Primera, Rojo; Segunda, Amarillo; Tercera, Añil; Cuarta, Púrpura; Quinta, Esmeralda; Sexta, Ocre; Séptima, Negro y Octava Blanco. Cada academia enseña todo los conjuros de todos los aspectos. Simplemente la Primera enseña los más sencillos, la Segunda los conjuros un poco más complicados y así sucesivamente. Que se recuerde nadie ha llegado a estar en la Octava Academia. Hoy en día sólo Loreena, Tercera Princesa de la Magia, Delthinion, Señor de la Energía y Poder de Poderes y el Propio Emperador han llegado a la Séptima Academia.

El reino Alsano.

El Reino Alsano como tal, nació cuando los Gremios fueron formados, estratificando la sociedad en torno a las actividades artesanales y mercantiles. Esto ha marcado profundamente la sociedad alsana, haciendo que sea uno de los reinos más ricos y cosmopolitas de todo el Imperio.

Los lideres.

Uno de los lugares más importantes de las ciudades alsanas son los mercados. Éstos están divididos en puestos o marcas, que ocupan los artesanos o mercaderes más célebres. Dichos puestos son muy importantes, ya que cada ciudad alsana está dirigida por un Consejo Gremial y cada asiento de éste está ocupado por los mercaderes con marca en el mercado. Sólo los mercaderes y artesanos que son capaces de comprar los derechos de utilización de una marca pueden votar en el Consejo y, así, elegir al Maestro Gremial que dominará en la ciudad.

Buscar posiciones de privilegio en los mercados es una tarea importante y muy costosa, tanto en dinero como en recursos, pues las marcas de un mercado son limitadas, normalmente una por cada quinientos habitantes. Si un gremio domina la mayor parte de las marcas de un mercado puede poner a quien desee en el puesto de Maestro Gremial, así como tomar medidas para que su gremio sea cada vez más importante.

En la actualidad los dos Gremios de mayor importancia son el Gremio del Acero y la Plata y el Gremio del Grano y las Plantas. El del Acero y la Plata está dirigido por el Maestro de Forja Don Hinerl Tejsher, un alsano de fuertes brazos y numerosas ambiciones y, a su vez, el Gremio del Grano y las Plantas lo hace por una alsana de largos cabellos blancos y profunda mirada azul, llamada Ysewien. De ella dicen las malas lenguas que es hija de una poderosa maga ywen y sus poderes mágicos son cuasi divinos. Estos dos poderosos Maestros Gremiales disputan constantemente por las marcas más influyentes, siendo sus debates en el Consejo Gremial famosos por su duración y constantes batallas verbales.

Los militares.

La milicia no es una de las ocupaciones más aceptadas en el Reino Alsano. Los alsanos nunca han sido buenos guerreros, y jamás han sentido orgullo por las batallas. El alsano promedio se maneja mejor entre monedas de oro y entre libros de contabilidad que entre espadas y arcos. Los reyes alsanos siempre han confiado en que sus primos kenion ganarían las batallas y pararían a los que amenazaban sus fronteras.

Pero eso no significa que los alsanos estén indefensos. Muchos alsanos sueñan con grandes batallas y desean entrenarse para éstas. Como siempre, en el reino alsano, existe un Gremio para ellos, el Gremio de la Guerra. Cada guerrero alsano del gremio está perfectamente preparado y pertrechado para el combate, además de haber tenido a los instructores más cualificados del reino.

Los Regimientos Alsanos se dividen en diez compañías independientes compuestas de cien hombres cada una. Estos regimientos defienden tanto ciudades como puntos principales de la orografía del reino, e incluso alguno de ellos ha salido de las tierras alsanas para ser contratado por ciudades kenion o, incluso, mirranas. Los soldados alsanos tienen buena fama en la guerra, pero también se los conoce por ser mercenarios que únicamente pelean por una buena paga.

Los regimientos del Gremio de la Guerra se dividen en tres tipos, adaptados a específicas funciones. El primero de ellos es el Regimiento de Guardias que está preparado y entrenado para defender ciudades y castillos y equipado con armaduras de escamas, hombreras, cascos y escudos. La mitad del regimiento tienen mazas y lanzas, y la otra mitad ballestas y espadas cortas. El segundo tipo es el Regimiento de Jinetes. Éste está formado por mil hombres equipados

con armaduras de mallas, lanzas y martillos de guerra; todos ellos montados a caballo y preparados para proteger y explorar largas superficies de terreno. El tercero es el Regimiento de Marina; mil hombres embarcados en seis fragatas de batalla mirr.

La Religión.

La religión no tiene importancia en el Reino Alsano. Los sacerdotes suelen ser contrarios al trabajo duro, a los importantes beneficios y siempre están hablando de la legalidad y la no explotación de los recursos, tanto materiales como personales. Esto no conviene a los gremios que hacen lo imposible por impedir el trabajo de los diferentes cleros de Noorgaar; por ello en las ciudades alsanas es difícil encontrar iglesias o santuarios. Tan sólo unos pocos clérigos de la diosa de la Vida han sido escuchados en las ciudades y pueblos fronterizos con el reino Kenion pero, aún así, los Grandes Maestros Gremiales no hacen caso de estas pocas excepciones, y muchos hablan de posibles reacciones de los gremios si los sacerdotes se aventuran más allá de las fronteras entre kenion y alsanos.

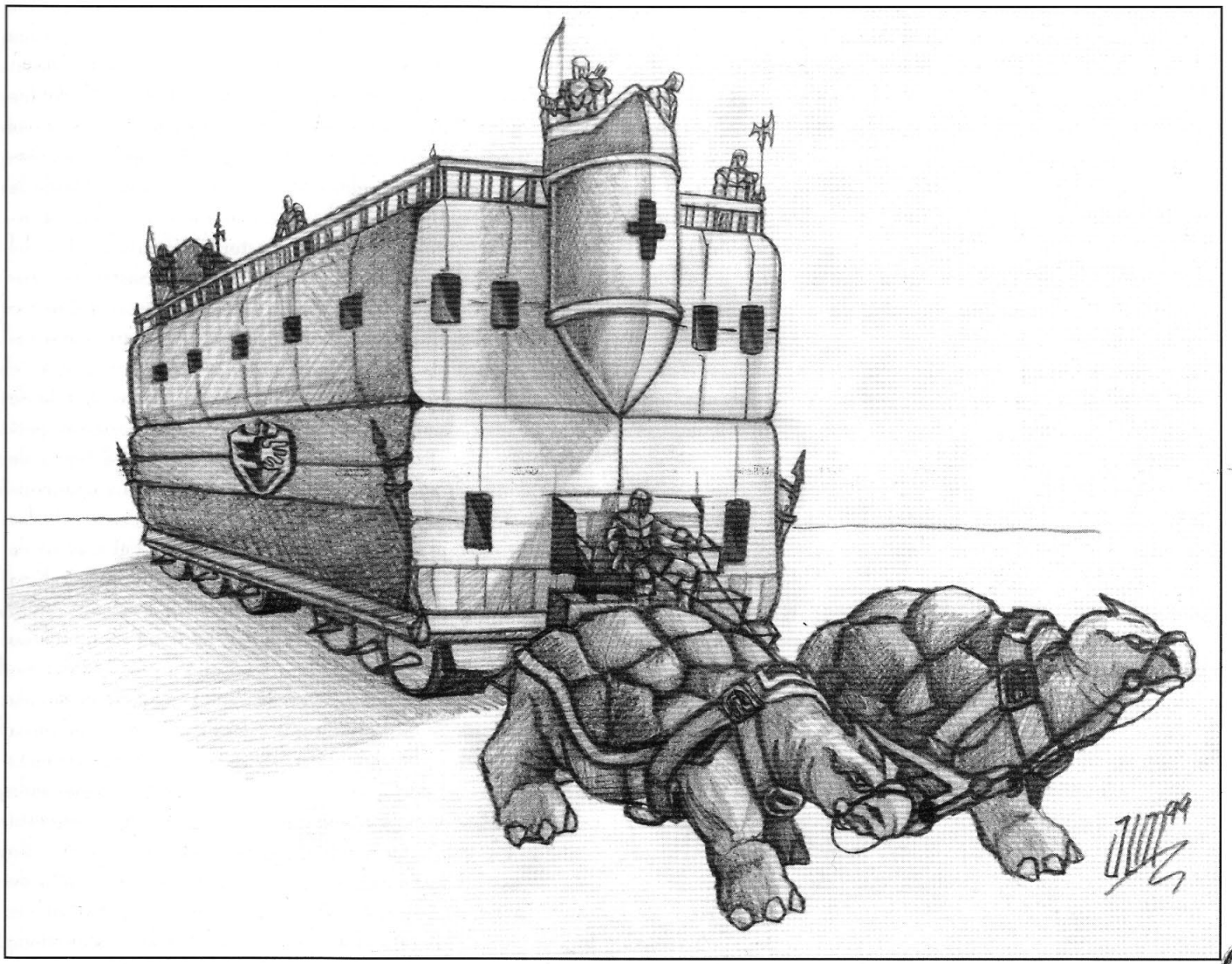
Geografía del Reino Alsano.

El reino alsano es una tierra uniforme y llana, con pocas elevaciones y pocos ríos importantes. Al norte limita con el Laermer y el reino Kenion, al sur y al oeste con los Desiertos de las Estrellas y al este con las Montañas. Es un territorio de inmensas llanuras y grandes bosques, sin muchas características geográficas para utilizar como referencia. Aquí, las brújulas son muy importantes, pues los hitos del camino son escasos.

El reino alsano se divide en Amrcas, ciudades más o menos pequeñas y cercanas geográficamente que se unen para defensa común o intereses comerciales. Estas Amrcas son dominadas, normalmente, por el Maestro Gremial más influyente del área, pudiendo en ocasiones entablarse batallas políticas por el dominio de determinadas Amrcas.

La Amrca de Lajkïno.

Este Amrca se extiende desde la frontera con el reino Kenion hasta los Bosques Nebulosos, siempre pegado a las costas del Laermer. Seis ciudades forman esta demarcación siendo Lajkïno la más importante.



Pertenece por derecho propio al Gran Maestro de Lajkïno, Don Losrac Veinon. Veinon es famoso en el Imperio por su inmensa fortuna, tanto monetaria como personal. Hace seis años murió el Gran Maestre de la capital de condado y seis eran los candidatos al puesto, incluyendo a Losrac. Todos los candidatos sufrieron accidentes y enfermedades que acabaron con sus vidas antes de las votaciones, dejando a Losrac como Gran Maestre de la capital de la Amrca, Lajkïno.

La capital es famosa por sus grandes mercados de miathlar, juego de cartas, conocido en todo el Imperio, y por sus excelentes tallistas de colmillos de suiryn, una hermosa criatura marina de piel plateada y dones mágicos que se pesca cuando intenta poner sus huevos en las playas de la región.

Los Bosques del Hacha.

En estos ancianos bosques de hayas y robles, que antaño se extendían desde las faldas de las montañas de la Dorsal del Mundo hasta la mismísima costa del Laermer, se encuentran muchas de las comunidades de leñadores del sur de Noorgaar. Los bosques, dicen, estaban habitados por nobles criaturas parecidas a árboles llenas de sabiduría y paz. Cuando llegaron los alsanos por primera vez, los hombres árbol intentaron hablar con los melion, ofreciéndoles su ayuda y consejo acerca del bosque y todas sus criaturas. Según cuentan los alsanos respondieron talando los brazos y piernas de este noble pueblo, exterminándoles para poder construir más herramientas y sus casas.

Hoy en día muchos de sus habitantes dicen que los bosques son hostiles y que en muchas noches parece como si los mismísimos árboles lucharan contra los Nacidos por el terrible delito cometido hace siglos. Sin embargo, la madera es de extraordinaria calidad y se siguen talando más y más árboles cada año que pasa. La ciudad de Qüinjailom y su Consejo Gremial es uno de los responsables más directos de esta deforestación, que un grupo de Sadiurd intentan evitar a toda costa. Los Sadiurd ya han atacado a varios leñadores, durmiéndoles en plena noche y devolviéndoles a sus ciudades sin equipo ni ropa. Guinoer, Gran Maestro Gremial del Hacha y la Talla ya publicado diversos edictos, intentando que mercenarios capturen o maten a dichos sadiurd.

Las Posadas Imperiales.

Aquí hace falta hacer de nuevo una pequeña mención a las posadas imperiales. La importancia política y económica de estos edificios es muy importante, ya que en ellas se puede negociar atendiendo a los impuestos imperiales, no a las tasas de los gremios. Esto hace que los posaderos imperiales y los caballeros que los protegen sean fuente de quejas constantes por parte de los alsanos, que ven como cada año pierden miles de dragones por los negocios de las posadas, que los gremios encuentran ilegales.

Hace un año una de estas posadas, la más importante, situada en el Amrca de Lajkïno, sufrió un duro ataque de salvajes provenientes de las montañas. La posada resultó ligeramente dañada, pues, por casualidad, se encontraban en las habitaciones de ésta un grupo de aventureros que colaboraron en la defensa y unos pocos caballeros de Litner que por ahí pasaban; sin embargo, el Emperador está disgustado por esa aparente falta de vigilancia de los Gremios y ha enviado a sus propios investigadores, cosa que no agrada a los alsanos.

Sasguinó.

Es la capital del reino alsano. Fundada por los alsanos nada más recuperarse del cataclismo que devastó las tierras de todos los continentes, Sasguinó es una de las principales ciudades artesanas de todo el reino. Se encuentra protegida por una gran muralla y por mil soldados del Gremio de la Guerra y su población es la sede de todos los gremios alsanos siendo, así, una de las ciudades más ricas de todo el Laermer.

La ciudad está situada en lo alto de una colina, en la encrucijada de dos rutas importantes, la Del Acero y la De los Caballos. Así mismo su ubicación la hace estar a orillas de un importante río navegable que la conecta al Laermer. Contemplar Sasguinó es ver grandes cazñestas entrando y saliendo de la población con mercancías o materias primas para su transformación y desde lejos se pueden ver, entre los edificios, como inmensos palos de barcos que atracan en los muelles interiores se columbran entre las torres de las casas.

Los hogares de los alsanos son bajos, de no más de dos plantas, y de forma cuadrada. La zona principal de las casas es un patio interior al que ellos llaman galería y que está acristalada para resguardarla del frío en invierno. Alrededor de la galería se distribuyen todas las habitaciones de la casa, estando los dormitorios en la parte posterior, para alejarlas del ruido de las calles. Normalmente los alsanos construyen grupos de seis casas y dedican el espacio interior a jardines o huertos. A estas agrupaciones les llaman los alsanos manzanas de casas.

Sasguinó, como el resto de ciudades alsanas, es una de las más avanzadas de todo el continente. Sus calles están perfectamente adoquinadas y se han construido unos sistemas de evacuación de líquidos residuales bastante primitivo que consiste en acequias subterráneas situadas en el centro de las calles. Pero lo que más sorprende al extranjero es el sistema de iluminación ya que en todas las ciudades kenion la ley dicta que cada propietario de casa o tienda debe dejar un candil encendido en la puerta para, así, poder iluminar, pero esto no sucede igual en el reino alsano.

En éste son los maestros de cada uno de los gremios los que proporcionan las diferentes comodidades de cada una de las ciudades en las que están. Es más, una de las maneras de alzarse con el dominio de un gremio en una determinada ciudad consiste en promocionar a dicha ciudad. Sasguinó está siempre a la cabeza del avance técnico; por ello el desarrollo de esta ciudad se ha encaminado a ser el más avanzado de todos. El viajero que llega a Sasguinó se encuentra con que la iluminación de las calles está formada por farolas de gas, tiene

sistema de desagüe por medio de alcantarillas y posee distribución de agua por tuberías, infraestructuras difíciles de hallar en otras ciudades imperiales.

Ponfeinó.

Ciudad fronteriza entre el reino Kenion y el Alsano, Ponfeinó es una de las más importantes y cosmopolitas de todas las ciudades alsanas. En su arquitectura se pueden ver influencias de los kenion, así como de los cercanos nethans. En sus calles se mezclan melions, dweloins e ywens y sus mercados anuales reúnen a miles de personas que buscan la compra de su vida. Ponfeinó es una de las ciudades más activas, llena de colores, sonidos y olores que incluso pueden llegar a saturar a cualquier Nacido.

En esta ciudad el gremio más importante es el Gremio de los mercaderes y Viajantes, también llamado Gremio de los Mercaderes y Transportistas, que desde hace tiempo intenta convertirla en una de las poblaciones más influyentes de todo el Imperio. Grugar es el actual Gran Maestro del Consejo Gremial, una alsano de rápida sonrisa, astuta mirada y poderosa fortuna que comercia con las excelentes armas que fabrican los Gremios del Acero y la Plata y el Gremio de los Aruj.

Los Aruj son uno de los grupos más influyentes y poderosos de la ciudad, a la que han dado fama mundial por sus finos trabajos de artesanía mágica y que compiten con los mismísimos artesanos de Ciudad Imperial o de Mistrana. Se dice que en muchas de las casas Aruj se realizan trabajos prohibidos y que las caballerías están detrás de posibles magos renegados.

Sainnor.

Sainnor significa "camino" en el idioma de los dweloin y es una serie de pasos y quebradas al este del reino alsano. Estos pasos pertenecieron al territorio de un poderoso reino dweloin, derruido hace mucho tiempo por terribles plagas que corroían la pétrea piel de esta raza. En muchas ocasiones los alsanos han financiado grupos de aventureros, pues se cree que al final del "camino" se hallan las ruinas de una ciudad dweloin, llenas de riquezas y extraños artefactos.

Wieie.

Es uno de los pocos baluartes que los caballeros tienen en el reino Alsano. Es un alcázar de agudas espiras y gruesos muros construido por los dweloin en mitad de las llanuras boscosas del reino. En estos momentos está consagrado a los caballeros del León Dorado que procuran ser un estorbo para los gremios, a los que controlan desde muy cerca.

La logia encargada del mantenimiento del alcázar es, posiblemente, la más numerosa de todas las existentes y tiene alrededor de los dos mil miembros, todos ellos caballeros llegados de todos los rincones del Imperio Melion. Su líder es una alta keanion de pelo negro azulado y exquisito gusto por los vinos llamada Hierland "la Bendita", que maneja a sus caballeros con astucia surgida de una mente despierta e inquisitiva y es una de las nacidas de mayor influencia de la zona. Patrocina constantemente grupos que investiguen los desiertos sureños y protejan a las comunidades menos favorecidas por los gremios.

El Reino Kenion.

En el reino Kenion todo es historia, tradiciones y gloria. Es el reino más poderoso, con una población cada vez mayor que desea poder expandirse por las lejanas tierras del oriente, con la mejor milicia y con las mejores academias, a excepción de las de la Ciudad Imperial.

El reino es amplio, con miles de kilómetros en todas direcciones para poder sustentar su fuerte economía, que se basa en los alimentos y en sus estupendas forjas. Su paisaje es el más civilizado de todo el continente con constantes torres de vigilancia, castillos y poblaciones. Es típico encontrar grandes extensiones de cultivos de maíz, trigo y patatas, en el centro del reino, además de muchos huertos que dan excelentes cosechas de tomates, tubérculos y enormes frutales en las zonas costeras del Laermer.

Las ciudades Kenion constituyen un enorme esfuerzo encaminado a la defensa, muchas veces unido a un sentido arquitectónico oscuro y que tiende ligeramente a la grandiosidad. En las ciudades kenion se puede encontrar de todo, desde dweloins hasta nethans; caballeros, nobles y aruj se juntan en las tabernas y tascas para intercambiar noticias amigablemente antes de ir a lo que no falta en ningún pueblo, un teatro.

Los Líderes.

La actual reina es Ysalwner, hija primogénita del anterior rey. Ysalwner es una joven de veintiséis años, decidida, inteligente y hábil con la espada y la magia, cuya belleza es cantada por trovadores y bardos. Su edad no parece ser un obstáculo demasiado fuerte para que gobierne, aunque los nobles han intentado desplazarla de su puesto aduciendo su temprana ascensión al trono, lo normal es ascender con doscientos años, ella ha sido capaz de mantenerse en su puesto. Muchos trovadores hablan de la gran ayuda que está siendo para ella la presencia del Emperador en todas las recepciones que ofrece, así de la oportuna presencia de Delthinion, Poder de la Energía y Señor de la Muy Honorable Caballería de la Lanza Blanca, personajes que siempre parecen apoyarla en todos los problemas.

Aunque Ysalwner gobierna es bien sabido que sus principales consejeros son una ayuda indispensable. Algunos de sus respaldos le vienen de dos influyentes personajes de la Capital; Yaygno y Fastion. Yaygno es un poderoso mago ywen de cabellera roja como el fuego y Lider de la Quinta Academia de Ensenada de las Mil Velas. Es su principal apoyo y la aconseja en los principales temas de política interior. Fastion, "el hacha", es una bárbara keanion caballero de la orden de la Cruz Alada encargada de tratar con los nobles, a los cuales tiene especial desprecio.

Los Militares.

El Laermer ha sido castigado una y otra vez por los intentos de conquista. A lo largo de los años los kenion han soportado de manera estoica los asaltos de los bárbaros norteños y de razas como los sylaen y los nuimbranos. En todas estas ocasiones los kenion han respondido con coraje y determinación y pueden enorgullecerse de no haber sido derrotados jamás.

Todas estas invasiones y batallas, derrotas y triunfos han dado al pueblo kenion un espíritu de batalla inherente a su manera de ser. El paisaje kenion se ve salpicado por doquier por torres de vigía, castillos defensivos y alcázares perchados en las alturas. El pueblo Kenion sabe que, más tarde o más temprano, volverá a ser atacado, por lo tanto siempre está preparado.

Todos los kenion que lo deseen, sean varones o mujeres, reciben instrucción militar a la edad de catorce años, teniendo que estar en un campamento militar durante seis meses. La instrucción puede ser en tres tipos de soldados, arquero, espadero o alabardero, aunque la más habitual es la de espadero. Una vez terminada la instrucción el kenion vuelve a la vida normal o continúa como soldado en los ejércitos de su Majestad. Los que vuelven a sus casas regresan con dos armas, una daga y la espada, alabarda o arco con el que se han entrenado. Estas armas tienen grabadas el símbolo de la corona y por lo tanto son reconocibles inmediatamente.

Los que continúan en el ejército pueden elegir entre varias opciones. El ejército kenion se divide en varias unidades y cada una de ellas se ocupa de una función específica por la que se entrenan y tienen todo el equipo necesario para cumplirla.

La primera de estas unidades es la Guardia Real; cuerpo de elite que se compone de alabarderos, arqueros y espaderos. En la actualidad hay tres regimientos de Reales Alabarderos Kenion (llamados Tigres Blancos), cada uno de ellos compuesto por seiscientos hombres con casco, cota de mallas, espada corta, daga, escudo y alabarda. Su librea es blanca y negra, con tabardos blancos con un tigre saltando cosido en el pecho. También existen seis regimientos de Reales Espaderos Kenion, cada uno de ellos de quinientos hombres equipados con cota de mallas, petos blindado y hombreras, espada larga dweloin, daga y escudo. La librea es roja, siendo el símbolo del tabardo la águila cazando. Todas sus armas y armaduras están compradas a los forjadores dweloin de la zona de Pasguillom y su entrenamiento es el más duro de todos. Y, por último, tenemos tres regimientos de Reales Arqueros Kenion (las Flechas de Fuego), cada uno de ellos de mil arqueros con cota de escamas, daga y arco largo. La librea es roja y blanca con una llamarada en el centro del tabardo. Estos arqueros tienen siempre encima un pequeño pote de hierro con brea, que usan para untar las puntas de las flechas y lanzar, así, flechas ardientes.

A estos regimientos de elite se suman algunos más. Uno de ellos es el llamado Real Cuerpo Expedicionario. Éste está compuesto por jinetes montados a caballo, con cota de mallas, espada, arco corto y lanza de caballería, visten de librea marrón y roja y se encargan de patrullar las fronteras naturales del Reino Kenion, formando grupos de seis jinetes más un teniente, también conocido como Hillas. Son famosos por sus finas trompetas de llamada a la alarma y por ser los primeros en actuar en cualquier pequeño enfrentamiento fronterizo.

Otro de los cuerpos es el de Lanceros Kenion, encargado de defender y mantener la mayoría de las fortalezas y alcázares del interior del reino. Constituyen el ejército regular y se despliegan en compañía de mil quinientos setenta hombres, todos ellos con casco, cota de mayas, escudo, esquirlo de infante (una especie de lanza larga de infantería), espada corta y daga. Existen cerca de cien de estas compañías y cada una de ellas tiene su propia librea y son lideradas por nobles del Reino.

Por último existen dos cuerpos especiales, que completan y auxilian los existentes. El primero es el Auxilia Aureo, vestidos con cota de mallas y con librea blanca y dorada. Este cuerpo es uno de los más famosos y honrados y son jinetes de glanmús, inmensas águilas sin plumas que viven en los picos de las montañas de la Dorsal del Mundo. El Auxilia Aureo lucha con espadas dweloin y arcos largos, que son sus flechas mágicas. El Auxilia Thenion es un cuerpo de especialistas, agrupados en compañías de ochenta hombres. Cada uno de ellos porta armaduras completas de batalla y luchan con hachas de batalla de doble hoja. El Auxilia Thenion es uno de los cuerpos más escasos, son menos de quinientos en total, pero, a su vez, es el más feroz en la batalla y uno de los decisivos en el combate.

A estos cuerpos de tierra hay que sumar los dos cuerpos de Marina, el Real Cuerpo de Galeones y el Real Cuerpo de Exploración Marina. Estos dos forman la espina dorsal de la marina imperial y constituyen una de las flotas más poderosas de todo el continente, rivalizando en poder con las flotas ywens.

La religión.

En el Reino Kenion sólo existe una iglesia importante, la Iglesia de la Vida. Casi todos los Kenion conocen los conceptos de Khel y Khoel, sabiendo que los Khel son los dioses benefactores del Cosmos y los Khoel los destructores; sin embargo la cultura sobre los dioses es más bien escasa, a excepción de Vida, a la cual llaman Heenan.

La Benefactora Iglesia de la Vida, además de ser la única iglesia de importancia, ocupa un lugar prominente en la sociedad del reino. Sus sacerdotes, llamados por el pueblo, Rosas Blancas, siempre son vistos ayudando a los más desgraciados e indefensos; sin embargo, la iglesia no tiene poder de ningún tipo, no tiene soldados ni tierras, ni siquiera posee muchas iglesias o catedrales. Estos pocos edificios suelen estar construidos por nobles o caballeros que han recibido visiones de Heenan o que han debido su vida a la interven-

ción de los Rosas Blancas. El clero de Heenan es siempre bienvenido a todas las casas y hogares y aunque los nobles han intentado atraer políticamente a estos personajes, jamás lo han conseguido.

Los Rosas Blancas nunca cobran por sus servicios ni aceptan dinero o riquezas, solamente aceptan comida, ropa o posesiones que los ayuden en su tarea. Debido a su especial característica los Rosas Blancas no tienen demasiada jerarquía, aunque parecen agruparse por docenas cuando se prevee alguna penuria en las tierras del Reino.

Geografía del Reino Kenion.

A continuación se detallan los lugares más importantes del Reino Kenion. En todas las descripciones se detallan los puntos de mayor encanto de cada lugar. Estas descripciones son genéricas y debes pensar en que el Director de Juego puede cambiar algunas cosas.

Ensenada de las Mil Velas.

Así como la Ciudad Imperial es la capital Alto Kenion, la Ensenada de las Mil Velas es la capital de los kenion. Esta ciudad es costera, como su hermana, y tiene los más grandes astilleros que jamás se han visto; construidos al principio de la nueva era, son y seguirán siendo la principal fuente de barcos y galeones de todo el imperio.

La ciudad es muy grande, aunque no tanto como la Ciudad Imperial y su división consta de cuarteles, al igual que el resto de ciudades kenion. Esta división en cuarteles nació con la tremenda presión de los ataques realizados en las diferentes guerras. Las ciudades kenion recibieron los ataques más fieros lanzados por las fuerzas del mal, así que los dirigentes de todas las ciudades decidieron organizarlas por un sistema totalmente militarizado. Cada sector de la ciudad tendría sus propias murallas, sistema de canalización de aguas para poder apagar los fuegos y, por supuesto, todos los habitantes tendrían instrucción militar.

Así, la ciudad de la Ensenada de las Mil Velas, está dividida en dieciocho cuarteles. Las casas son altas y estrechas y están construidas con los materiales más cercanos; rocas y madera. Cada uno de los cuarteles está separado por murallas de altura considerable, por encima de las que hay avenidas estrechas por las cuales caminan los soldados de guardia. Cada muralla tiene varios accesos con rastrillo y dobles puertas de madera para poder comunicar los barrios o cuarteles. Ahora que la paz reina otra vez en las tierras del Imperio las gentes de cada ciudad no tienen que pertenecer a las levas que hace mil años se organizaban para que todo el mundo pudiese aprender a manejar las armas pero sigue habiendo instrucción gratuita para todos aquellos que lo deseen.

Como capital del Reino Kenion, Ensenada de las Mil Velas es ciudad populosa y cosmopolita en la cual se congregan muchos viajeros y mercaderes venidos de todo el mundo. Las posadas son famosas por sus excelentes habitaciones y por el buen vino que ofrecen a los que quieren saciar la sed. Los alimentos favoritos de los habitantes de la Ensenada son las carnes y los pescados, preferiblemente la ternera y las sardinas.

La guardia de la ciudad patrulla constantemente las plantaciones circundantes, los huertos del sur de la ciudad y los caminos que llevan a diferentes poblaciones cercanas. Entre estas poblaciones las más famosas son Lagro, en la cual se pueden observar carreras de caballos y de otras bestias más sofisticadas y la de Tres Piedras, donde se distribuyen los hornos del metal fundido y las calderas donde se preparan las vigas y armazones de los galeones.

El Lago de Sangre.

Situado en la confluencia de dos ríos, este lago es uno de los puntos de referencia del viajero melion que se traslada a las tierras dweloin de La Dorsal del Mundo. Varias carreteras imperiales llegan al Lago de Sangre desde los reinos Kenion y Moellan. Desde este enclave parte una única carretera que acaba en el reino Molaq. Estas carreteras están realizadas con adoquines de negra piedra y protegidas por la Muy Venerada Caballería de Las Dos Hachas.

Las crónicas de Noorgaar cuentan que en este lago se desarrolló una gran batalla entre dweloin y caballeros del caos encabezados por Nieretag, poder oscuro de la tierra. Este señor del mal cabalgaba a lomos de un inmenso dragón de fuego que, combinado el poder de éste con el de Nieretag les hacía ser verdaderamente invencibles. Cuando las hordas de la oscuridad rodeaban el Lago para asaltar Molaq, el rey de esta fortaleza se alzó por encima de sus guerreros defensores arrojando su inmensa hacha hacia la imponente figura del dragón y el arma logró atravesar la coraza de piel de llamas del monstruo matándolo al instante. Al caer el dragón al lago, provocó que éste se desbordase en una inmensa ola que arrasó las tropas del mal. Así se salvó Molaq de las guerras.

Desde entonces, el lago está teñido de sangre y en su interior el cadáver del dragón de fuego calienta las aguas haciendo que, desde el centro, broten dantescas burbujas.

Malloenla.

Durante los ataques de Kaultar los kenion fortificaron su frontera norteña con una serie de torres de vigilancia. Estas torres fueron destruidas por los ataques de Hiritach en las cruentas batallas que siguieron a sus conquistas y más tarde, reconstruidas. La palabra Malloenla es del antiguo Kenion y significa "Pared de Piedra", simbolizando las murallas de torres que recorren toda la frontera, desde la Dorsal del Mundo hasta las costas del Laermer.

Ahora forman un sistema defensivo por toda la frontera de Moellan con el Reino Kenion. Las torres tienen diferentes alturas y estilos arquitectónicos, pero todas ellas tienen una altura de cincuenta metros y están comunicadas por una red de túneles. Cada torre está situada de manera que desde ella se pueda observar las adyacentes. De esta forma hay algunas que están muy cerca, sobre todo en zonas montañosas, y otras lejanas, en la llanuras centrales. Hoy en día sólo una de

cada cuatro torres están habitadas, y defendidas por caballeros o soldados del imperio, sólo una de cada diez.

Las torres todavía utilizadas por los caballeros son las cercanas a los caminos o rutas más transitados, mientras que muchos magos se han apropiado de otras adaptándolas a sus gustos. Las restantes simplemente están ocupadas por bandidos o cuadrillas de cuatreros moellan. La más famosa de las torres está situada en la Ruta de la Costa. Ésta no se emplea militarmente, sino que es una famosa posada y taberna. La dueña, Lienal Ojos Fríos, es una oronda faerita de excelente cocina y risotada cavernosa que ha conseguido atraer a muchos clientes por sus excelentes guisos de pochas.

Molaq.

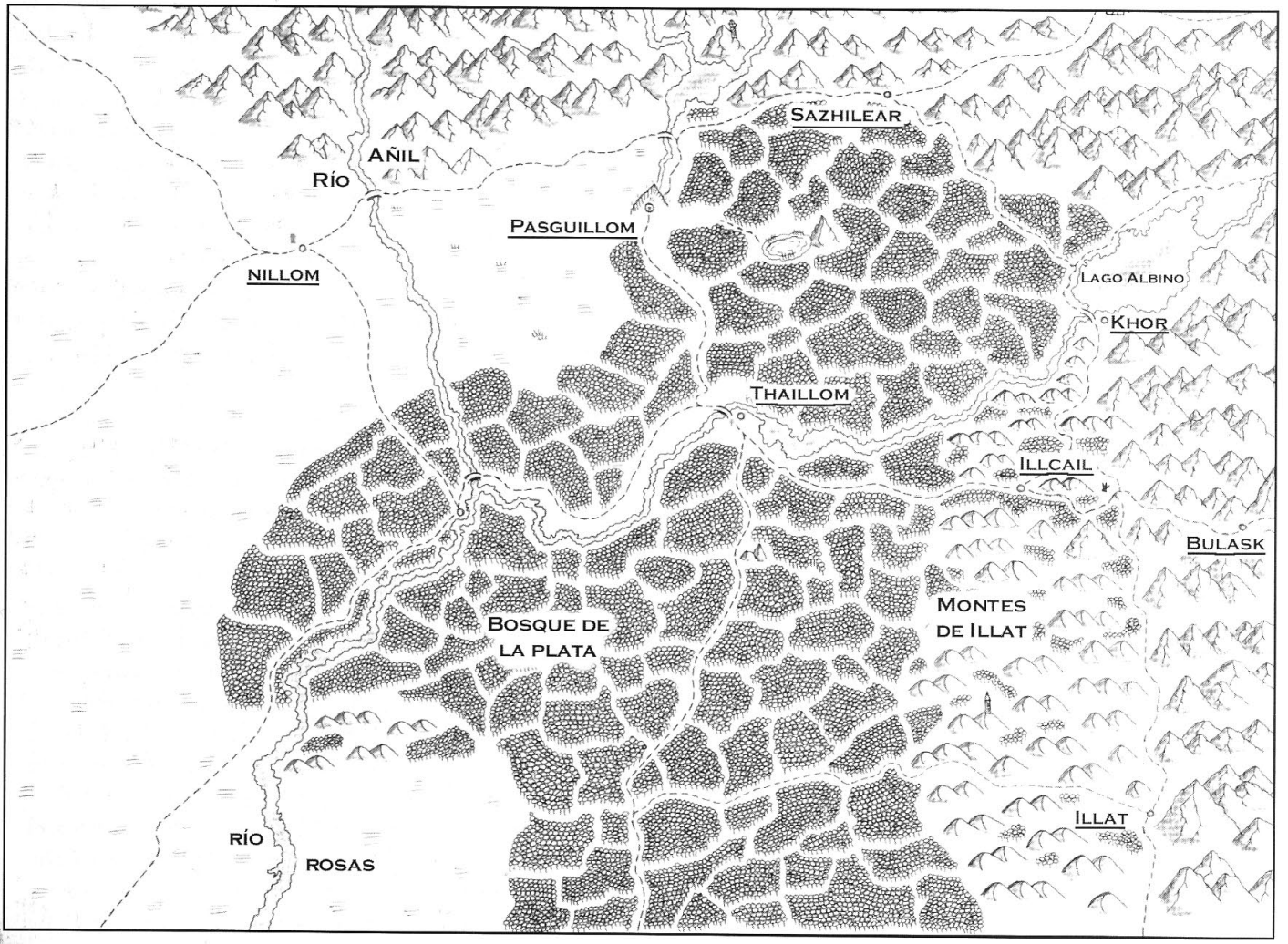
Es una de las fortalezas dweloin más importantes de la cordillera de la Dorsal del Mundo. Todas las fortalezas dweloin tienen más o menos la misma organización y sus construcciones no varían mucho de una a otra, pues esta raza tiene una mentalidad práctica y común. Lo que a un dweloin le resulta bien en sus labores todos los dweloin lo aplicarán durante siglos.

Molaq está enclavada en las laderas de una montaña del sistema Áureo llamada Mil Piedras. Las laderas están completamente cubiertas por construcciones de los dweloin; estilizadas torres, fuertes castillos, recias acerías y largas murallas. Las murallas son un signo muy remarcable de la montaña, pues estas comienzan en las bases de ésta extendiéndose en forma de espiral por todo el lecho de la montaña, hasta coronar la cumbre, con una impresionante torre.

Illasro.

Ill significa en el antiguo idioma kenion villa o población. Lo que quiere decir que cada nombre empezado por estas letras significa algo así como "villa no sé qué". En este caso es "villa hermosa" o, por lo menos, es lo que desean sus habitantes. Illasro es una población de kenion situada en las profundidades de las montañas de La Dorsal del Mundo. Se puede acceder a ella por medio de un angosto paso de montaña llamado el Camino de la Mula. Illasro es famosa e importante por tener puerto al mar del Dragón. Por esta ciudad se canaliza todo el comercio con las ciudades de Hetia, Erita y las islas del Mar de la Calma.

Es una población construida en tiempos recientes con casas modernas con ventanas de cristal, tejados de dos aguas en pizarra y chimeneas en todas las habitaciones y todas las comodidades de la técnica. Su aspecto es el de una diminuta



gema blanca y azul en medio de inmensas montañas y a los pies del mar del Dragón.

Illastaner.

Pueblo kenion de importantes dimensiones. Está localizado en la frontera entre el reino Alsano y el reino Kenion, cerca del Desierto de las Estrellas. Illastaner ha sido siempre un punto de intercambio comercial con los dweloin blancos de las arenas y con los alsanos. Ha sido así porque Illastaner tiene el privilegio de ser la única ciudad kenion que no paga impuestos al Emperador. Esto la convierte en el enclave comercial más importante del Sur.

La ciudad está dirigida por el Duque de Branaer; es un caballero de La Cruz Alada que, además, es un experimentado hechicero especialista del aspecto de la luz. Branaer no cumple con la idea prototípica del caballero; es bajo y endeble y muchos dicen, en voz baja, que no podría ni levantar completamente su espada. Esta falta de fuerza la compensa sobradamente con su maestría en la magia. Como gobernador es uno de los más astutos ya que ha mantenido la independencia de la ciudad tanto con la diplomacia como con las armas de sus hermanos de caballería.

Illastaner se ha convertido en un símbolo para todos aquellos que desean romper las leyes imperiales. La caballería de la Cruz Alada es la única que tiene como credo la libertad, y Branaer es el máximo exponente de este hecho. Las únicas leyes que rigen en la ciudad son las por él propuestas. Hombres y mujeres en cientos de kilómetros a la redonda viajan a Illastaner sólo para poder emborracharse sin que la guardia imperial los detenga, o para participar en uno de los numerosos casinos. Por supuesto, desde la Ciudad Imperial, se han alzado voces en contra de esta iniciativa aunque el emperador, haciendo oídos sordos, siempre ha tolerado la forma de gobierno de Branaer. Las razones que tiene el Emperador para tolerar Illastaner son oscuras, pero muchos rumores apuntan a la posibilidad de una alianza secreta entre el Emperador y un gremio de espías que se oculta en los sótanos y subterráneos de la ciudad.

Nulenan, Blaenta y Wentios.

En muchas ocasiones los Zukan han lanzado incursiones sobre los territorios Kenion. Evidentemente, esas invasiones a pequeña escala también han afectado a dweloin e ywens. Después de la última gran derrota sufrida contra el pueblo zukan, el Consejo de Reyes Imperial convino en crear una fortaleza. Para este propósito se reunieron grandes guerreros de las tres razas para, entre todos, decidir forma y ubicación de la posición defensiva. Tras dos años de discusiones, no lograron llegar a un acuerdo; por un lado, el general dweloin proponía una gran fortaleza localizada en la base de una montaña, por otro el comandante melion sugería varias fortalezas más pequeñas en los pasos más importantes de la Dorsal y por último, el "Dierthawin" o mariscal ywen no dejaba de insistir en la necesidad que todos tenían de que la fortaleza estuviese en lo alto de la montaña y no abajo o en los pasos.

La decisión final la tomó Reenan, Segunda Princesa de la Magia. Ella propuso crear Nulenan, la Fortaleza de las Nubes; Blaenta, el Alcázar Recio; y Wentios, el Castillo de la Forja. Las tres estarían situadas en la misma montaña. Una, Nulenan, sería construida por los ywens en el pico de la montaña. La segunda, Blaenta, sería vigilada por los caballeros melion y se situaría en el paso. Y Wentios, que sería de construcción dweloin, se hallaría en el fondo del valle, al pie de la montaña. Este convenio agradó a los militares de las tres razas y, así, desde entonces, Nulenan, Blaenta y Wentios quedaron vigilantes contra las incursiones Zukan.

La Muerte de Nholern.

Este monumento al Gran Rey Nholern de los Dweloin se alza entre las Serranías de las Lágrimas, en el centro del territorio dweloin. Es un gran mausoleo de puro granito.

En las guerras que se libraron en el Corazón contra las tropas de Galbert, los salvajes guerreros hetnon asediaron muchas de las fortalezas melion y dweloin, pero los dweloin de la Dorsal del Mundo no se dispersaron, ni huyeron a protegerse con los keanion.

Galbert sabía que los dweloin se podían esconder entre los secretos valles de la cordillera ocultándose de él por toda la eternidad; por ello y tras su sorprendente ataque por sorpresa, asedió la ciudad más importante de toda la isla. El propio Molaq se vio súbitamente asaltado por decenas de miles de brutales guerreros. Cuando los ejércitos del Señor de la Muerte se acercaban, Nholem, el rey de los dweloin, reunió a sus guerreros y se dirigió a una montaña situada a poco más de dos días de camino; allí se enfrentó a las tropas de los Hetnon. La batalla se prolongó dos semanas, los dweloin luchando sin descanso contra la interminable horda de seres del caos, malignas bestias y depravados hechiceros.

La montaña fue completamente destruida por la magia y las armas, quedando pelada y sin vegetación. Al llegar los refuerzos a la montaña se encontraron a todos los guerreros muertos, tanto a los dweloin como a los hetnon. Los dweloin crearon un templo santuario para honrar la memoria de los héroes que cayeron en aquella ocasión. El santuario tiene forma de hoja de sauce y en él se pueden contemplar las armas de los caídos, además de las esculturas que conmemoran su victoria.

Las Seis Viejas.

A medio millar de kilómetros a vuelo de pájaro se encuentran, en lo profundo de los bosques de los Nethans, seis inmensos árboles de Karkaneftan. Estos milenarios árboles pueden alcanzar una altura de hasta doscientos metros y un diámetro de cien. Los árboles guardan la sabiduría de las eras y son focos poderosos para los conjuros del Tiempo ya que al parecer sus viejas ramas y hojas son imperecederas.

Los árboles son objeto de culto de los hechiceros y magos especialistas del aspecto del Tiempo, que pagan verdaderas fortunas por una simple astilla de una de las ramas o una hoja de éstas. Sin embargo conseguirlas no es tan fácil como parece, pues los

árboles son compactos y es imposible dañarlos. Sólo cae una rama cada mil años y se convierte en un acontecimiento rápidamente festejado por los recogedores de materiales mágicos.

El Reino Moellan.

El reino moellan no es más que unas inmensas llanuras tapizadas por los más ricos pastos que existen en todo el continente. Estas llanuras las recorren las manadas nómadas de los moellan; Nacidos melion con una capacidad de empatía natural con las diferentes razas de caballos naturales de estas tierras.

Los Líderes.

Todo aquel que escucha la afirmación de que Moellan es un reino, no puede más que reirse. Según los Pactos y Alianzas Imperiales Moellan tiene un territorio, un rey y unas leyes. El único hecho real es que los moellan ni siquiera defienden su territorio, ni pueden leer las leyes y hace más de doscientos años que no eligen a un rey.

Todas las tribus nómadas son semi independientes y cada una de ellas tiene líderes y leyes diferentes. Normalmente no suelen meterse con nadie a menos que ese alguien se meta con ellos primero.

Los Militares.

Se puede decir que no existen militares en Moellan y al mismo tiempo afirmar que es el reino melion mejor protegido. Llegado el momento todos y cada uno de los moellan pueden empuñar un arma e ir a la guerra, cosa que puede pasar cuando tribus diferentes se enzarzan en querellas territoriales. No existen unidades delimitadas, ni cargos, ni nada que se parezca a una disciplina militar entre los moellan.

Geografía del Reino Moellan.

Pocas cosas destacan entre las inmensas llanuras de Moellan. La altura más destacable es de unos cinco metros y la gruta más profunda tiene seis metros de profundidad. En muchos aspectos Moellan es un mar, con las mismas condiciones que éste.

Los Pueblos de Acero.

Los Pueblos de Acero son grupos itinerantes de moellan que viajan constantemente por las estepas norteñas. Los moellan viven casi en exclusiva de sus caballos, haciendo sus ropas del cuero de estos animales, comiendo su carne y bebiendo su leche; pero su dieta se complementa con acero. El acero es una gramínea que sólo se da en el norte del reino Moellan. El grano de esta planta es gris y las gachas que se preparan con ella parecen acero fundido. De ahí el nombre de acero para denominarla.

Las tribus moellan que lo recolectan constituyen una excepción al nomadismo ya que el resto de tribus se trasladan de un lugar a otro movidos por la búsqueda de pastos para sus caballos, mientras que éstas, que forman un total de ocho grupos, lo hacen en relación a las cosechas de acero.

La Torre de la Infamia.

Cuando el Símbolo del Aspecto de la Energía del Caos fue mostrado de nuevo al mundo e Hiritach resurgió de sus cenizas, el primer lugar que habitó de manera permanente fue esta torre, situada entre valles de desgarrada tierra y devastada y corrompida vegetación, en los límites de las tierras moellan, justo en la frontera entre el pueblo de los jinetes y las tierras de los taeritas.

Es alta como las montañas y está construida en negro ónice, con miles de pequeñas ventanas y grandes balcones. Los espigados minaretes se elevan recubiertos de arcanas fórmulas, sembrados de gárgolas y otras estatuas más obscenas todavía. Cuando el Mal fue de nuevo derrotado y las huestes del Imperio se acercaron a la torre, ésta quedó sellada por completo; ningún hechicero se atrevió a traspasar sus puertas, ningún guerrero osó intentar derribarlas.

Desde entonces, la torre ha vigilado a los pobladores de Moellan como un mudo recuerdo de sus victorias y fracasos. No hace falta ningún trovador para imaginarse qué grandes secretos se guardan en estos muros, secretos inconfesables de desmedida ansia de poder, y estantes llenos de conjuros prohibidos por las Escuelas Imperiales. De vez en cuando una luz brilla en las profundidades de las habitaciones, posiblemente algún alma en pena vagando por los interminables pasillos, rezando por su salvación.

Todos los intentos por derruirla han fracasado; su estabilidad es tal que ni siquiera los conjuros más poderosos han conseguido magullarla. Los caballeros sólo pueden rezar para que no vuelva a resurgir el mal de esta afilada Torre de la Infamia.



RAZAS

Son muchas las razas que pueblan los rincones de Noorgaar. Son variadas y están separadas y unidas por la historia del mundo. En esta sección del trasfondo te explicamos la historia, aspecto, mentalidad y sociedad de cada una de estas razas; sin embargo debes conocer determinados rasgos que son propios de éstas.

Un Origen Común.

Todas las razas de ERT tienen un origen común, una unión que pocos de ellos reconocerán, pero que, pese a la ignorancia o a la negación, sigue estando presente. Todos los Nacidos provienen de los Seres Primigenios, seres creados por Caos y Ley en el principio de los tiempos y de los cuales nació la discusión que dividió el mundo en dos, separando eternamente a Caos y a Ley.

En ERT el desconocimiento de este hecho es habitual. Pocos selthanion admitirían que son parientes de los hetnon y éstos jamás tolerarán a los selthanion. Solamente los grandes sabios saben la verdad sobre las razas, sobre el Caldero del Caos o sobre la especial unión que existe entre los Nacidos, ya sean de un lado o de otro.

El Equilibrio del Ser.

Todos los Nacido poseen tres cualidades que les hacen ser especiales. Éstas les fueron dadas en el Caldero del Caos cuando Caos decidió comenzar las Guerras de la Grieta. En principio ningún Nacido es capaz de darse cuenta de estas cualidades que forman su interior. Es muy posible que algunos Nacidos hayan notado en determinados momentos de su vida estas esencias que se destilan en las profundidades de su ser. Los sabios las llaman Caos, Ley y Magia. Caos, que dota a los Nacidos de materia y energía, Ley, que da forma a la materia y mente al cuerpo y Magia que confiere el espíritu y la voluntad.

En los Nacidos el equilibrio del ser no es perfecto. Existen Nacidos que tienen más marcado su carácter caótico, como los hetnon, otros tienen más marcada la ley, los selthanion; sin embargo esta tendencia de caos o ley no marca a los Nacidos en su personalidad, simplemente son variables frías y casi científicas; no por ser un Nacido hetnon va a ser retorcido y maligno, ni por ser de Ley se convertirá en una hermana de la caridad. En muchas ocasiones este equilibrio es una decisión consciente del Nacido, que se inclina más por un lado u otro de su ser.

Lo que sí proporciona el equilibrio del ser sobre los Nacidos son las posibilidades de los dones y poderes. Un Nacido cuyo principal atributo en el equilibrio del ser sea caos solamente podrá utilizar dones y poderes del caos, mientras que un Nacido cuyo equilibrio esté fuertemente inclinado sobre ley sólo podrá utilizar dones y poderes de Ley.

El carácter del Nacido viene dado por Magia, por su alma. Los sentimientos en ERT están dados sin tener en cuenta la parte de Caos o Ley que tiene una influencia mayor. Así, se pueden encontrar hetnon pacíficos y amantes de la belleza y del amor y también a retorcidos y malignos selthanion.

Es posible que un Nacido se incline en sus preferencias sobre Magia, en lugar de hacerlo sobre Caos o Ley. Es más, en la mayoría de los casos los Nacidos están inclinados hacia Magia; en esos casos el Nacido no podrá ejecutar dones y poderes de Caos o de Ley, sino que los únicos dones y Poderes que ejecutará serán los de Magia, es decir, los conjuros.

No hay duda de que los hetnon tienden a ser más caóticos, salvajes y malignos que los selthanion. Pero la razón de estas tendencias se ha de encontrar en su cultura y, sobre todo, en sus poderes mágicos. En las sociedades hetnon es más fácil que se den los seguidores puros de Caos, que siempre seguirán las doctrinas del dios Caos. Esto significa que los hetnon aceptarán muy pocas veces las leyes, además de intentar proseguir la Guerra de la Grieta en el mundo de ERT.

Los Selthanion.

Las razas selthanion son las más numerosas de todas las que habitan Noorgaar. Son descendientes de los selthanion del Caldero del Caos, de aquellos que decidieron apoyar a Delthinion en su decisión final, por ello son las razas de la luz, los defensores del bien y los luchadores por la libertad.

La historia de los selthanion está marcada desde su inicio por las constantes batallas contra sus hermanos, los hetnon. Desde el mismo instante del cambio, estas dos razas se vieron enfrentadas para siempre.

Caos está convencido de que si todos los selthanion son barridos de la faz de ERT y sólo quedan sus propios súbditos entonces todos podrán elegirle a él y así gobernará por siempre en el universo.

Sea cierto o no, los melion, dweloin y demás razas están sometidas constantemente al acoso del mal y de Caos.

Ésta es la descripción superficial de estas criaturas valientes y luchadoras que hasta ahora han resistido todos los intentos del mal para aniquilarlas.

Los Melion.

Los melion eran los seres que más indecisos estaban en el Caldero del Caos. Son muchos ya que en aquel momento la mayoría de los seres no sabían por que lado decantarse. Al desencadenarse la oleada del caos los melion tuvieron clara su elección: acogieron a la ley como su base y se dispusieron a luchar contra el caos.

Por su ubicación en el centro del combate fueron estos selthanion los que recibieron un mayor porcentaje de magia. En terminología matemática los melion son mitad de ley y mitad de caos; esto hace que sean los más poderosos en términos de puntos de poder, en magia en bruto, pero también que sean los que menos la controlan: así, pocos son los melion que consiguen controlar los conjuros más poderosos, aunque eso sí, los que lo consiguen se puede decir que son devastadores.

Otras características unen a todos los melion. La primera de ellas es que todos son omnívoros, pueden digerir tanto carnes (de pescado o animales) como verduras, frutas y hortalizas, cereales y en general todos los alimentos orgánicos. La segunda es que necesitan del agua; un melion puede sobrevivir hasta un mes sin comida, aunque a duras penas puede andar a partir del tercer día sin agua.

Los melion tienen un ciclo de vida diurno; normalmente su vista no está capacitada para poder ver con comodidad en ambientes oscuros y por lo tanto no pueden actuar de manera total en condiciones de absoluta obscuridad. Adicionalmente, un melion necesita descansar por lo menos ocho horas de las veinticuatro del día, pero pueden mantenerse despiertos hasta un límite de seis días sin dormir.

Los Dweloin.

Los dweloin son diferentes a sus primos melion. Cuando la oleada de Caos se abatió contra los seres, los dweloin se ocultaron tras las piedras para poder protegerse del cambio, pero éste les acertó y al ser alcanzados fueron mutados en lo que más querían, las piedras. Es por ello que los dweloin tienen el aspecto de rocas andantes, con pieles que les hacen más resistentes.

De esta forma su sociedad gira en torno a las piedras y a las montañas. Son aliados de los melion y conviven con ellos en muchos de los territorios del gran continente de Noorgaar. Esta convivencia es pacífica y en algunas ocasiones amistosa, creándose lazos muy fuertes entre ambas razas. Ello ha hecho posible que los dweloin formen parte del Gran Imperio Melion así como de las caballerías y las Academias Mágicas.

Los Seloin.

Los seloin son Nacidos que se mantuvieron cerca de la ley pues ésta les hablaba de mantener a los animales en sus hogares, mientras que los poderes del caos predicaban la caza indiscriminada. Cuando el cambio sucedió los seloin mutaron asemejándose a los animales que más querían. Pero el cambio no fue físico, más bien fue en espíritu, cada uno adaptándose y adquiriendo poderes semejantes a los animales. Un seloin se parece, más o menos, a cualquier melion, son bípedos como cualquier otro ser, pero ahí terminan las semejanzas.

Los seloin poseen organismos muy diferentes unos de otros, los huroin, por ejemplo, poseen orejas terminadas en dos puntas unidas por una suave membrana, lo que les faculta para poder discernir lo que ocurre a su alrededor sin tener que mirar directamente, como si poseyeran un "radár". Los dogarion, sin embargo, poseen el don de la vista de las águilas. Permitiéndoles ver con gran claridad a mucha distancia.

Los seloin son muy numerosos pero en este libro solamente te contamos una de sus razas, los nethans. Primero porque su importancia en el conjunto de Noorgaar es pequeño, es más, los nethans son la única raza selion en el Reino Kenion; y segundo, por la falta de espacio.

Los Taloin.

Los taloin son otra de las razas de selthanion que tienen poca o ninguna intervención en la política de Noorgaar. Se desconoce si alguno de ellos continúa vivo en la superficie de Noorgaar.

Los taloin fueron los que desde el principio siguieron las enseñanzas de Delthinion y los Poderes de la Luz y, así, cuando la oleada de Caos se cernió sobre los seres, ellos se protegieron bajo el influjo de aquel. De esta forma se puede decir que son los más parecidos a los antiguos Seres Primigenios, pues las leyendas dicen que apenas cambiaron.

Si esto es así, serán grandes y guardarán increíbles poderes, pues los Seres eran excelsos en su sabiduría más allá de toda imaginación. Desgraciadamente, hace milenios que nadie sabe nada de ellos. Algunos sabios dicen que están ocultos, temerosos de llamar la atención de sus jurados enemigos, los konnen. Ningún otro selthanion les ha visto jamás y sus ciudades y objetos son leyenda entre los melion y dweloin que buscan constantemente rastros de sus arcanas civilizaciones.

Los kertein.

Por último están los kertein. Nacidos que jamás pisaron el Caldero, pues no atendieron la llamada de los Poderes. Pese a ello se vieron trasformados por la magia desatada en la batalla entre Hiritach y Delthinion. Los kertein habitaron Noorgaar hace mucho tiempo; hace miles de años

abandonaron la superficie del planeta para habitar Hunein, la luna esmeralda que gira en torno a ERT.

Los kertein son criaturas misteriosas cuyas leyendas todavía sobreviven en el Imperio Melion. Se dice que los más poderosos magos de la corte imperial pueden comunicarse con ellas y que tienen una maravillosa civilización entre las estrellas, pudiendo viajar entre el planeta y la luna gracias a sus poderes mágicos y las bestias aladas que pueblan los asteroides que rodean ERT. Sea como fuere jamás un melion o ywen se ha cruzado con uno de estos elusivos seres, que siguen marcando las leyendas más fantásticas de los pueblos del Imperio.

Los Ghalthoin.

Otra raza de selthanion que no vive en Noorgaar, o al menos eso aseguran los sabios de las Academias y los grandes maestres de las caballerías. Los ghalthoin son una raza de gigantes, poderosos selthanion de inmenso tamaño y conocimientos mágicos descomunales. Según las pocas crónicas que restan de las Primeras Guerras del Caos, antes de que la superficie de ERT se viese desgarrada por el fallecimiento de la Princesa de la Magia, los ghalthoin luchaban junto a sus primos melion y dweloin contra el enemigo hetnon.

Se cuenta que eran inmensos, superando su altura los diez metros y su fuerza la de treinta bueyes, que eran grandes magos y que tenían una intuición casi perfecta sobre la técnica y la arquitectura. Sin embargo los hetnon fijaron su poder en ellos y poco a poco cayeron hasta casi la extinción. Se cuenta que abandonaron sus fortalezas y ciudades y emigraron para poder sobrevivir. Nada más se sabe de ellos, aunque todavía quedan algunas de sus fortalezas y ciudades, en ruinas o utilizadas por los melion.

Los Hetnon.

Se llama hetnon al conjunto de razas que se mantuvieron firmes al lado del caos. Son retorcidos y malévolos, llenos de codicia y ansias de destrucción. Su crueldad no conoce límites y muy posiblemente sean los depredadores más poderosos que existan en Noorgaar; sin embrago son muy poco numerosos en comparación con las razas de selthanion, debido en parte a su falta de asociación y en parte a las constantes guerras contra las razas selthanion. Muchos sabios e historiadores imperiales hacen mención a antiguos escritos que hablan de un imperio de hetnon, justo al otro extremo del Océano de los Pesares. Los más sensatos, sin embargo, opinan que esto no es cierto y que el único continente que se salvó de la devastación de la Era de la Guerra fue Noorgaar. Los demás sólo rezan para que esto último sea verdad.

Los Vloen.

Los vloen son los parejos a los melion. Estaban situados en el centro del Caldero cuando estalló el cambio, pero a diferencia de los melion, los vloen decidieron acudir a la llamada de Hiritach. Son los más peligrosos de los hetnon, pues no solamente poseen magia en abundancia, sino que también tienen el control suficiente como para poder realizarla.

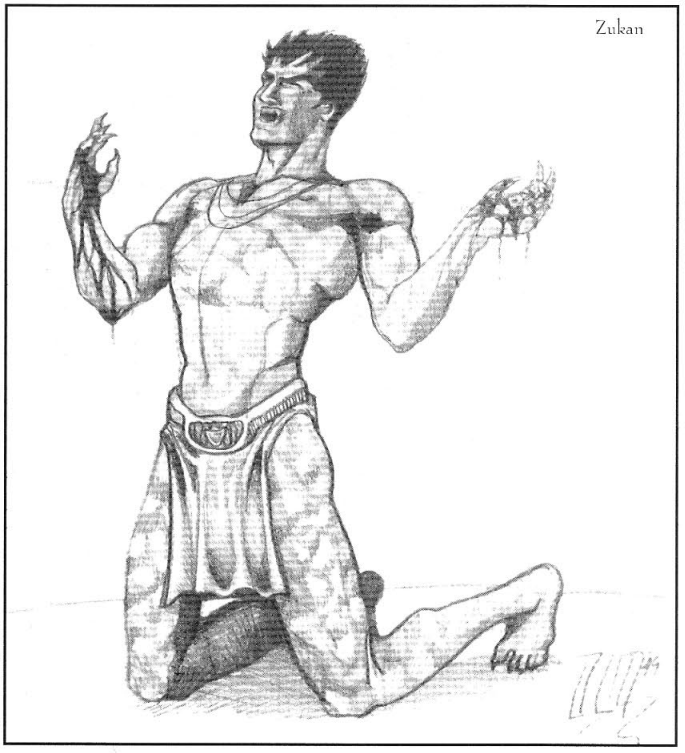
Los vloen físicamente se parecen bastante a los melion, aunque las variaciones suelen ser mucho mayores, así como los cambios menores en piel, ojos y cabellos. En muchas ocasiones no les puedes diferenciar, salvo, en la mirada llena de odio y furia apenas contenida de los vloen. Son omnívoros, como los melion, pero tienen bastante preferencia por la carne, preferiblemente de animales y cruda. Son diurnos, pues no tienen buena vista nocturna y necesitan descansar tanto como los melion.

Existen varias razas de vloen en Noorgaar, entre ellas los sylae y los zukan de las que se hablará más detalladamente en la sección de enemigos del capítulo del Director de juego.

Los Nuimbranos.

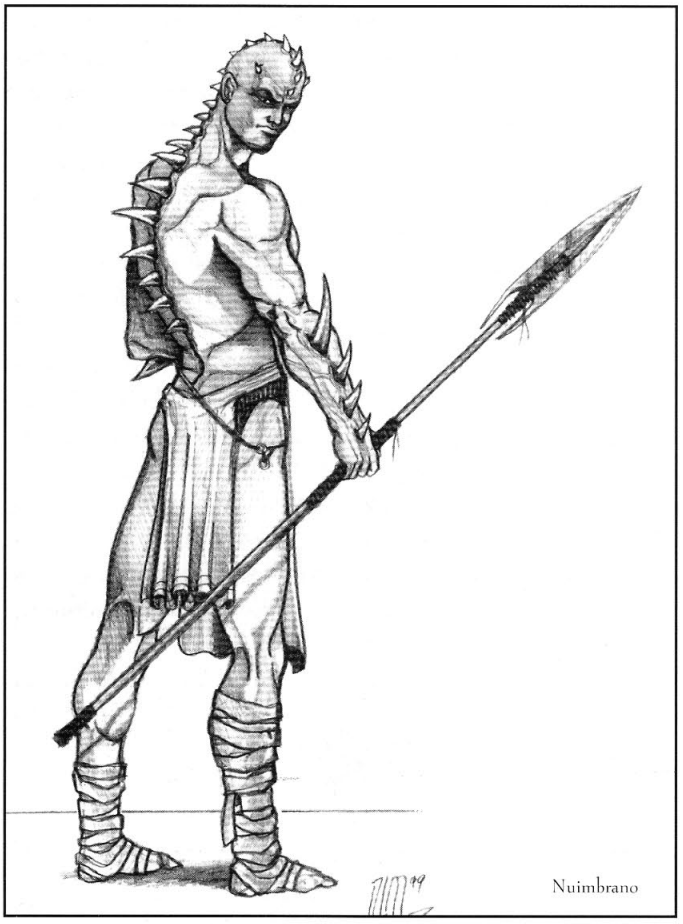
Los nuimbranos son otra de las razas del caos. Estaban cerca del caos cuando el cambio sucedió y por lo tanto, están más cambiados que los vloen.

Entre los selthanion se les llama hombres-demonio, pero en realidad habría que llamarles hombres del caos. Cada uno de los nuimbranos cambió de manera distinta, dependiendo de su retorcida mente. Muchos tienen cuernos en la cabeza u ojos de insecto o tremendas marcas pustulosas en la piel. Todos los nuimbranos poseen mucha magia en bruto, un potencial que pocos de ellos son capaces de utilizar, pues no tienen la voluntad ni la paciencia para dominar estas artes.



Zukan

Los nuimbranos son exclusivamente carnívoros, necesitando grandes dosis de carne fresca al día para poder sobrevivir. Así mismo necesitan de agua en abundancia, siendo ésta una de sus pocas debilidades. Sus pieles son duras y correosas y generan venenos corrosivos en unas glándulas situadas en sus prominentes colmillos. Sus ojos son los de un demonio, con pupilas lenticulares y con una visión fina y capaz de discernir tanto en la oscuridad como en el día. Son mucho más fuertes que el resto de razas y poseen una velocidad endiablada. Muchos de ellos poseen garras y extrañas protuberancias óseas repartidas por todo el cuerpo, lo que les hace excelentes guerreros cuerpo a cuerpo.



Nuimbrano

Todas estas habilidades y características están descritas, al igual que las de los vloen, en la sección de enemigos del capítulo del director de juego.

Los Konnen.

Enemigos jurados de los kertein y quizás los más poderosos de los hetnon, los konnen fueron exterminados (o al menos es lo que juran los selthanion) hace miles de años en las primeras guerras entre Caos y Ley. Se mantuvieron cerca de Hiritach cuando éste rompió su símbolo, casi deseando que lo rompiese. Por ello son los que más Caos mantienen en su ser, los que cambiaron de verdad en la oleada.

Los cuerpos de los konnen están en constante cambio, no es visual, ya que dicho cambio es lento, pero cambian. Son grandes y poderosos y su magia está apenas contenida, aunque siempre brota en poderes básicos y brutales. En realidad ningún konnen puede realizar magia, pues no tienen apenas control sobre su energía, pero sus poderes, casi podríamos decir que mágicos, son poderosos y brutales, incluso alcanzando el que tienen los mismísimos dragones.

Poco más se sabe de los konnen, salvo que nunca ha aparecido ninguno de ellos en Noorgaar desde que murió el último, en las batallas de la última guerra del Caos, con el resurgimiento de Hiritach. Pero quién sabe cuántos de ellos se ocultan en las profundidades de los bosques, montañas o cavernas.

Al igual que el resto de hetnon, los konnen están descritos en la sección de enemigos del capítulo del director de juego.

Los Ywens.

Los ywens están diferenciados del resto de razas de Noorgaar desde el mismo momento de su nacimiento. Cuando los poderes de Ley y de Caos chocaron en el centro del caldero, Hiritach golpeó con fuerza a su eterno enemigo. De la herida mortal brotó sangre que salpicó a su alrededor y de la unión de estas gotas de sangre y todas las partes de la creación nacieron los ywens; por ello los ywen son los que están más íntimamente unidos a la ley en todos sus aspectos.

Los ywen son delgados y ágiles, siendo la raza de Noorgaar más débil físicamente; sin embargo esta debilidad no se corresponde con su fortaleza, ya que su poder surge de su intima relación con Ley. Los huesos de un ywen no están formados por materia, como los demás Nacidos de ERT, están formados por la esencia misma de Ley. Esto constituye su principal fortaleza y al mismo tiempo su más acusada debilidad. Un ywen siente en sus hueso a Ley, lo que le permite controlar las leyes como nadie, pero al mismo tiempo no puede vivir sin ést, si se viese sometido a la influencia de Caos en bruto moriría en poco tiempo.

Un ywen no necesita más comida que un pequeño pájaro, te dirá un fornido dweloin; en parte tendrá razón, ya que necesitan la mitad de comida que un melion para sobrevivir y seis veces menos que un dweloin; así mismo no necesitan muchas horas de descanso, dos serán suficientes para estar de nuevo en activo. Esto, unido a la excelente vista de los ywen, que les permite ver en cualquier circunstancia de iluminación, les hace ser perfectos vigilantes.

Los Alqu'Illum.

La historia de los alqu'illum es muy diferente de las demás. Los alqu'illum no participaron en el combate del lado de ninguna de las naciones, simplemente huyeron del Caldero. Evidentemente las tropas del caos les persiguieron

con ansias de sangre en los ojos. Pero apiadándose de ellos la diosa Magia repartió sus dones sobre sus vidas; así los erekas ganaron habilidades desconocidas por el resto de razas, muchas de las cuales no les consideran más que duendes o ilusiones inventadas por los trovadores.

Sin embargo los alqu'illum son bien reales. Sus dones no tiene nada que ver con los demás, pero sí con los elementos. Los alqu'illum, se fijaron en los elementos que formaban los Aspectos de la Creación, pero se fijaron en ellos para conseguir escapar de la vorágine de la batalla. Por ello Magia les concedió la forma de los Aspectos, siendo transformados en agua o aire, fuego o tiempo. Y estos sólo son unos pocos ejemplos.

Las Razas del Imperio.

En el Imperio se pueden encontrar la mayor diversidad de pueblos y de costumbres, lo que tienes a continuación es una descripción de las razas más importantes del Imperio. Existen unas pocas más pero en este libro nos es imposible desarrollarlas todas con la precisión que nos gustaría.

Primero se explican las diferentes razas melion, pilar central del Imperio. Después se describen las razas menos abundantes, pero aun así importantes. De cada raza está explicada su historia, sus costumbres y mentalidad, su aspecto físico y su sociedad.

La razón para que existan todas estas razas habitando juntas el Reino Kenion es muy sencilla: los kenion son, con mucho, la raza más abierta, hospitalaria y tolerante de todo el continente. Como verás a continuación, en sus tierras se pueden encontrar muchas de las razas más importantes de todo el Imperio, conviviendo perfectamente con ellos, incluso creando pequeños estados dentro del territorio kenion. Esto nunca ha importado mucho a los kenion, más bien les agrada poder observar las distintas civilizaciones, tratar con sus gentes, aprendiendo de sus tradiciones.

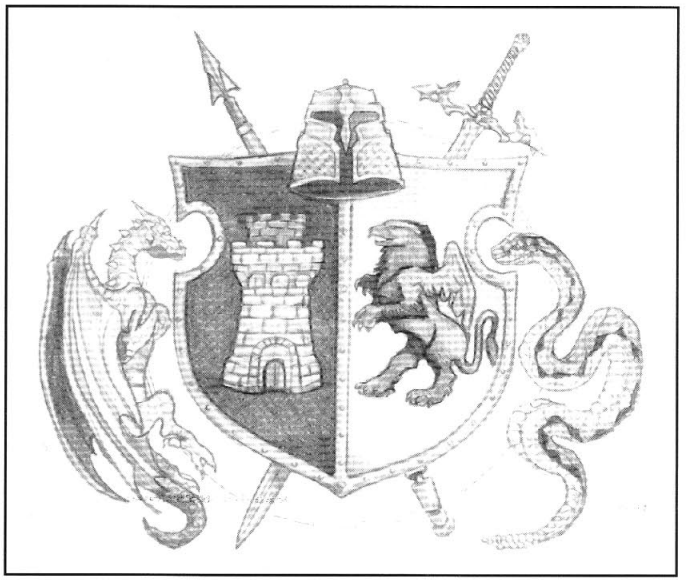
Por ello es habitual encontrarse en cualquier población kenion una mezcla de razas heterogénea y singular, con ywens, dweloins, mirranos, taeritas y alsanos hablando con los parroquianos, tratando comercialmente o simplemente divirtiéndose.

Los Alsanos.

El pueblo alsano es uno de los pilares del Imperio Melion, no solamente por su posición geográfica, sino por su participación en la historia del Imperio.

La historia del pueblo alsano se remonta a antes del cataclismo de la Era de la Guerra. Poco se sabe de este pueblo antes de ser separados los continentes, pero se han hallado restos que indican una sociedad evolucionada, más incluso que los kenion, sus vecinos. Estas ruinas contienen grandes templos y poderosas acerías que demuestran que ya eran, en remotas eras, señores del metal.

Sin embargo, después del cataclismo, los alsanos se encontraron que todo lo que habían trabajado yacía en el fondo del Laermer. La mayor parte de sus tierras se encontraban en lo que antes del terremoto destructor eran inmensas llanuras con unas pocas colinas. Los alsanos se reunieron en torno a la nueva costa y decidieron seguir intentado lo que mejor se les daba: construir cosas. Buscaron los mejores sitios para asentarse, normalmente en la costa, excavaron minas en los montes conocidos como Manos de Metal y fundaron una serie de ciudades -estado, todas ellas consagradas a la artesanía. Pronto, sus primos melion, los kenion y los altos kenion, los llamaron para que los ayudasen y, así, los altos kenion les pidieron ayuda para reconstruir su antigua ciudad; muchos artesanos alsanos trabajaron para dotar a la antigua Ciudad Imperial de todas las comodidades posibles. Con este creciente comercio los alsanos prosperaron en medio de la reconstrucción, diseñaron muchas de las casas que hoy en día se admiran en los cascos viejos de las ciudades y comerciaron con sus productos por todo el centro del continente.



Cuando estalló la guerra con Kaultar y sus hordas de guerreros salvajes, los alsanos no estaban preparados para defenderse. En muchas ocasiones temieron por su vida al fallar las defensas kenion, ya que eran la frontera natural entre ellos y los salvajes; por ello se esforzaron en abastecer de todo lo necesario a las tropas de sus aliados. Desarrollaron la industria del metal, creando muchas armas de excelente calidad. Todas las ciudades del Reino Alsano construyeron grandes acerías en las cuales trabajaban miles de personas fabricando las armas y armaduras que abastecían a los ejércitos del norte. En esa época fue cuando se fundieron las ciudades alsanas en un único estado. En medio de la guerra, un individuo emprendedor, un mercader llamado Saniest, llamó a todos los alsanos para que se uniesen. Unificó a las grandes casas mercantes de artesanos, creando lo que más tarde se llamaría gremios.



Alsano

Estos gremios estaban pensados para optimizar la producción de los productos y a cada uno de ellos se le adjudicó un área de la producción. Cada gremio estaba compuesto por todos los artesanos y trabajadores que realizaban la producción correspondiente y se estructuraron creándose un Consejo Gremial que tomaba todas las decisiones de este producto y cada uno de los cuales estaba dominado por un Gran Maestro Gremial. El conjunto de Grandes Maestros formaban el grupo dirigente del país Alsano. Durante la guerra aumentaron los gremios, siendo los más destacados el Gremio del Acero y la Plata y el Gremio del Grano y las Plantas ya que estos dos fueron los más importantes para el esfuerzo bélico.

Después de que Kaultar fuese derrotado los gremios se hicieron con el control de toda las ciudades alsanas; poco a poco los alsanos impusieron su manera de entender la economía a los países cercanos, sobre todo en el Reino Kenion. Los gremios se mostraban abiertos a todos los trabajadores o artesanos de cualquier raza melion, ywen y dweloin y crecieron en importancia política por todas las tierras, hasta constituirse como uno de los pilares del Imperio.

Ante todas las crisis que se han vivido desde entonces, los alsanos, como pueblo, han respondido de manera eficiente, siempre intentando que sus primos kenion se ocupasen de las amenazas militares y que ellos se encargasen de producir todo lo necesario, vendiéndolo a un precio asequible, claro está.

Existe una excepción. Con el resurgimiento del poder del mal y el caos los alsanos crearon el Gremio de Armas y Lucha. Que, compuesto por soldados y mercenarios, intentaron protegerse lo mejor posible de los ataques de los ejércitos de Hiritach. Pero poco consiguieron entonces, y, aún hoy en día es una asignatura pendiente.

Su Mentalidad.

La mentalidad alsana es muy sencilla y al mismo tiempo compleja. Por un lado están los beneficios, el comercio y la tradición artesana, pilares de la sociedad alsana decente. Por otro lado están el ansia viajera y las ganas de ver nuevos sitios y comerciar con otras gentes distintas a las alsanas. Por ello se dice que existen dos tipos de alsanos, los sedentarios, aquellos que se mantienen en sus ciudades, aprenden un arte gremial y viven trabajando toda su vida y los viajeros o nómadas; alsanos que viajan constantemente por todos los rincones del Imperio, trabajando como metalistas, talladores o simplemente como aventureros.

Sea como fuere las características principales de los alsanos son el sentido común, lo práctico de sus ideas y su mente ingeniosa y siempre activa. Son grandes ingenieros y constructores en todas las facetas de la vida y sus obras son conocidas por su poca belleza y por tener un nivel funcional absoluto. Sus ropas son sencillas y de buena calidad, sus casas cómodas e individuales, huyendo de la masificación. No gustan de pompa ni fiestas, ni de todo aquello que no sea estrictamente útil, ya sea material o espiritualmente.

Los alsanos tienen un concepto de sí mismos bastante alto, considerando, así, que sin ellos el Imperio no llegaría más allá del siguiente año. Tienen a los kenion como vagos que no saben qué es el trabajar y que se dedican a guerrear constantemente, por ello siempre miran a los demás con un poco de orgullo, según ellos totalmente justificado. Pese a todo ello los alsanos son decididos partícipes del Imperio, son parte de él desde el principio e incluso más atrás que la fundación, aunque muchos piensan que dejarían de ser parte del Imperio si con ello tuviesen más beneficios.

Su Aspecto.

Son gente de altura normal para los melion, midiendo aproximadamente un metro ochenta, siendo esta media igual tanto para varones como para mujeres. Su constitución es normal, aunque tendiendo a la obesidad, pues les encanta comer bien y variado, y son sedentarios por naturaleza. Lo más normal para un alsano es tener el pelo de color castaño, a veces un poco más oscuro, aunque difícilmente más claro. Sus ojos son marrones, verdes o negros, grandes e inquisitivos.

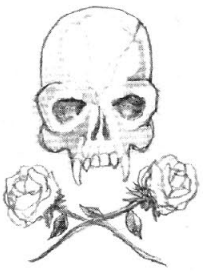
El aspecto de un alsano siempre es pulcro y decente. Bajo su punto de vista respecto a la vida, práctico y sencillo, no necesitan de grandes lujos o de derroches

insostenibles. Sus ropas son de buena calidad pero nunca llamativas ni llenas de joyas y grandes telas. Ambos sexos suelen vestir prácticos pantalones llenos de bolsillos, con botas resistentes de cuero de lagartos del desierto. A los varones suele gustarles las camisas y los chalecos, con jubones o capas en invierno. Las mujeres suelen vestir corpiños de rectangulares escotes. El varón alsano lleva el pelo corto y en forma de ridículo casco, en opinión de los kenion. Las mujeres llevan el pelo largo, normalmente trenzado en cinco grandes coletas, las cuales forman complejos dibujos en la espalda y nuca, aunque las jóvenes están empezando a llevar el pelo como el de sus iguales masculinos, para escándalo de las matronas.

Su Sociedad.

La sociedad alsana está completamente dominada por los gremios. Desde el primero hasta el último de los alsanos conoce los gremios y sus ciudades están fuertemente estructuradas en torno a éstos. La estructura se puede ver en sus calles y barrios, cada uno de ellos dedicado a uno de los gremios. Cada ciudad o pueblo está consagrada a éstos, que gobiernan las poblaciones con un consejo de Maestros Gremiales. Estos consejos eligen a uno de sus miembros para ser el representante de la ciudad para el exterior. El conjunto de líderes de los consejos gremiales se unen una vez al año, cada año en una ciudad distinta, para dirigir el país.

Cuando un alsano alcanza la edad de doce años ingresa en una de las escuelas gremiales que existen en su ciudad, sin alternativas. Allí aprende un trabajo durante cinco años y posteriormente se integra en la estructura del gremio. Los gremios más importantes son: el Gremio del Acero y la Plata, el Gremio del Oro y las Gemas, el Gremio del Grano y las Plantas, el Gremio de la Piedra y, por supuesto, el Gremio de los Mercaderes y Viajantes; pero aparte de todos estos gremios existen muchos más, algunos pequeños y sin importancia, pero otros grandes y poderosos, casi igualando a los anteriores, como el Gremio del Caucho o el Gremio de la Madera.



Todo alsano sueña con mejorar en su trabajo y sus beneficios, pues así puede prosperar en la vida dentro del gremio. El grado más pequeño es el de aprendiz, el cual tienen todos los estudiantes de las escuelas gremiales, después están los peones gremiales; más tarde se puede convertir en artesano gremial y por fin acceder a uno de los ansiados puestos de perito gremial. Sólo desde el puesto de perito gremial se puede acceder al de maestro gremial, máximo exponente de esta jerarquía. A cada uno de estos pasos se le denomina de una manera diferente según el gremio en el que se encuentre el alsano, así, existen los peones del hierro, artesano del acero, perito de forja y por fin el maestro de fábrica.

Los Kenion.

Los kenion son el pueblo más numeroso de todo el Imperio. Dominan toda la sección central del continente, los territorios del Reino Kenion y de Moatene, que es una provincia semi-independiente. La historia kenion, al igual que la de los tennion, está profusamente ilustrada en la sección de la historia de Noorgaar.

La definición de kenion les viene por los territorios que ocuparon antes del cataclismo. Tanto los kenion como los altos kenion como los kenion blancos se aclimataron a las inmensas llanuras que hoy están bajo el Laermer y que le rodean. Los territorios de los altos kenion sucumbieron al agua, mientras que los territorios de los kenion, que antes eran continentales, se convirtieron en costeros. Desgraciadamente los kenion blancos no sobrevivieron al terremoto y se cree que no viven ya.

La historia kenion está marcada por el sufrimiento de la guerra, al ser los más numerosos y estar en el centro del continente han sufrido ataques por todas sus fronteras; así el reino kenion es el que más a tenido que ser reconstruido. Sus castillos han sido restaurados y sus hogares restablecidos innumerables veces. Todo esto hace que la historia de los kenion esté tan unida a la de los altos kenion que no se puede separar.

Su Mentalidad.

El sentimiento de heroica resistencia y estoica batalla contra el mal está asentado en el espíritu de todos los kenion, debido a que siempre han sido el centro de las batallas por la conquista de Noorgaar. En los altos kenion este sentimiento se presenta de forma dramática, a diferencia de sus hermanos, los kenion no se lo toman de una manera tan tremenda. El carácter kenion les hace menos serios y ceñudos que sus primos. Las palabras que definen a los kenion son muchas, pero las fundamentales son pacientes, esforzados, carismáticos, abiertos y tolerantes. Los kenion son dados a la amistad y a las fiestas y juergas y son los únicos de todos los pueblos melion que tienen la costumbre de aceptar a cualquier raza en su seno. Son abiertos, constantes y silenciosos en sus gestas cotidianas. De los kenion se ha hablado mucho en los distintos libros de historia, pero en algo todos coinciden, si un kenion se propone algo, lo conseguirá.

Los kenion jamás pierden el humor por las dificultades o la fe en sus perspectivas y pelearán hasta la extenuación por sus ideales siendo éstos la paz, la unión de los pueblos melion y sobre todo la justicia y el honor. Junto a los tennion (nombre por el también se conoce a los altos kenion) son los que más valoran el honor entre las razas melion. El kenion nunca permitirá que una afrenta quede sin solucionar, que el débil sufra ante el poderoso y que la injusticia quede sin penar.

Pero existen otras características fundamentales entre los kenion, que los diferencian del resto de razas. Una de ellas son los dichos y refranes. Entre los kenion la tradición hablada pasa necesariamente por los refranes, siempre tienen uno para cada acción o hecho. Esta característica hace a los kenion insoportables para el resto de las razas, cosa que no parece importarles, es más, tienen refranes, no solamente para ellos, incluso para aplicar al resto de razas.

A los kenion les encanta la poesía, la literatura y sobre todo el teatro. En cada pueblo o ciudad del reino kenion existe una pequeña edificación, en la que se representan comedias, obras de picaresca y de tragicomedias, los géneros más queridos por los kenion. De esta devoción se consigue entender uno de los aspectos de la manera de ser de los melion, la teatralidad.

Los kenion son teatrales por naturaleza. No es que vayan actuando por la vida, pero lo exageran todo a la más mínima oportunidad. En muchas ocasiones se ha puesto en alerta a todas las caballerías imperiales por la petición de uno de los nobles kenion, el cual hablaba de ataques de criaturas del caos en masa, cuando en realidad no eran más que unos pocos bandidos. En no menos ocasiones el resto de razas han intentado quitar los que ellos consideran un mal hábito, pero esta característica está profundamente marcada en toda la vida kenion, igual que la seriedad de los tennion o la carcajada de los mirranos.



KENION

Su Aspecto.

El aspecto de los kenion varía mucho de región en región. En realidad, son muchos caracteres diferentes, desde los norteños, de pelo oscuro y fornidos, hasta los sureños, de pelo claro y ojos azules. A lo largo del reino kenion se pueden encontrar Nacidos de las más variadas alturas, pero lo normal es que midan alrededor del metro ochenta. Así mismo suelen ser fornidos, tendiendo poco hacia la obesidad.

Las ropas son sencillas, de vivos colores y de calidades variadas. Los colores más usuales son los verdes, azules, marrones y ocres, sin perder de vista los amarillos, naranjas y rojos. En verano se visten con poca ropa y ésta es ligera, en invierno gustan de capas y capotes, todos ellos de lana; pero, sea cual sea la época del año, los kenion siempre gustan de la moda. Éste es un concepto un tanto inamovible en el resto de naciones, pero que los kenion utilizan mucho. Las modas kenion cambian cada diez o veinte años y hacen del guardarropa de un kenion algo descomunal y dantesco, acumulando ropa de padres y abuelos.

Su Sociedad.

La sociedad kenion se mezcla bastante con la imperial. Los kenion se consideran la base del imperio, son sus más devotos defensores, más incluso que los altos kenion, y gran parte de los nobles del imperio son kenion.

La entidad territorial habitual en el Reino Kenion es el condado. El reino entero está dividido en treinta y siete grandes condados; cada uno de ellos está a su vez dividido en ducados y los ducados a su vez en marquesados. Esta división es diferente a la imperial tradicional. El reino esta dirigido por el Rey, ayudado por un consejo de condes, el cual se reúne cada tres meses para presentar quejas ante el rey, que es el único que puede reunir ejército para las guerras y que tiene potestad para crear impuesto o modificar los ya existentes.

Los Mirranos.

El país llamado Mirr se sitúa al norte del continente de Noorgaar, más allá de las tranquilas aguas del Laermer y al sur de las tierras ywens. Es una tierra boscosa y fría, poblada por una raza de melion llamados, como su propia nación, los mirr, o mirranos. Los mirranos son descendientes de una larga tradición de guerreros, pues su nación ha estado bajo constantes amenazas de los poderes malignos que siempre han deseado lo único que los mirranos han despreciado de sus tierras, las minas de sármika.

La historia de los mirr, en realidad, se remonta a la época posterior a la Primera Guerra de la Fundación. El Imperio Melion no existía como tal y los melion se arremolinaban por donde se encontraban las oportunidades. En las tierras llamadas en aquellos tiempos el Fin del Mundo, se hallaron densas vetas del mineral conocido como sármika; este mineral, de profundo color rojo era, y es, uno de los principales materiales mágicos que existen, por ello muchos melion se reunieron alrededor de las montañas del Fin del

Mundo para recogerlo. Pronto se creó una firme y prospera ciudad, Meloenca, en la que se trabajaban los materiales recién extraídos, formando muchos de los artefactos que hoy en día se tienen en gran estima, ya que los mineros no sólo encontraron sármika, sino que también hallaron gemas, plata y otros materiales mágicos y preciosos.

La prosperidad de la ciudad atrajo a gentes de toda condición y raza y surgieron poblaciones en los bosques, para poder abastecer de alimentos y comida a los ciudadanos de Meloenca. La zona prosperó, pero como siempre que se prospera, alguien intentó apropiarse de las riquezas ajenas. Una de las tribus guerreras que tanto abundaban en aquella incierta y salvaje época decidió asolar estas tierras. Los Hostigadores Púrpuras, así se llamaban, atacaron con saña, y los mineros y trabajadores artesanos no pudieron defenderse.

Mirr, hijo mayor de una acaudalada familia de magos, dueños de la empresa más rica de extracción de sármika, llamó al consejo de mineros que gobernaba la ciudad y les propuso luchar, mientras muchos de ellos hablaban de pactar. Mirr fue abucheado y se ordenó que se exiliase de la ciudad, pues sus palabras podrían llevar al enfado a Vonetra, el líder de los Hostigadores. Así recogió su dinero, acumuló grandes cantidades de armas y cotas de mallas con ricas propiedades mágicas y salió en secreto de la ciudad con una fuerte escolta. Pero uno de los consejeros, que le tenía envidia, le tendió una trampa diciendo a Vonetra la ruta que seguiría en su exilio.

Los acechadores cayeron sobre ellos en las llanuras moellan, en una noche que se llenó de los aullidos a muerte de los atacantes. Los defensores de la caravana lo hicieron bien, pero la superioridad fue demasiada, tanto en número como en salvajismo. Los padres de Mirr fueron los primeros en caer, víctimas de las envenenadas flechas de los Hostigadores y Mirr defendió a su hermana junto a los escasos defensores. En aquella aciaga noche el propio Litner, dios de la muerte, planeaba por las llanuras. Pero los dioses sonrieron a Mirr en esa noche, pues un grupo, otra tribu nómada de las tierras del sur, apareció para escuchar los gritos de muerte. Entonces los guerreros de esta tribu, cuyo nombre ha quedado olvidado, cargaron salvando a Mirr y a su familia. Al amanecer, toda la partida de guerra que había enviado Vonetra yacía en el suelo con su sangre tintando las tierras moellan. Mirr se sintió agradecido y les regaló las armas y armaduras. Los nuevos aliados de Mirr decidieron ayudarle a combatir contra Vonetra y salvar a la ciudad de Meloenca de la tiranía.

Mirr y sus hombres volvieron a las tierras del Fin del Mundo y planearon campañas contra los Hostigadores. En rápidos ataques destruyeron gran parte de su capacidad de combate. Mirr se destacó como un gran liíder, lleno de bondad y de valor. Por donde pasaban, las gentes de los pueblos de los alrededores se unían a él y a los que le seguían, y empezaron a llamarse mirranos. Durante largos meses las batallas continuaron hasta que el ejército de Mirr llegó a las puertas del campamento de Vonetra. Allí Mirr descubrió quién lo había traicionado, un melion llamado Ganikra, su mejor amigo en el consejo y compañero de estudios en las Academias Mágicas.

La batalla fue feroz y en ella murieron muchas gentes. Y el combate entre Mirr y su antiguo amigo fue el peor. La desbocada magia destruyó parte del bosque, quebrando la tierra y destrozando las rocas, dejando una llaga abierta en la tierra que desde entonces se han llamado Las Marcas de la Traición. Pero después de tres días de combates, Vonetra cayó bajo la espada de Tain, líder de los bárbaros que ayudaban a Mirr. Ganikra huyó, y los Hostigadores se desbandaron por todo el territorio, siendo cazados más tarde.

Mirr fue elegido por los habitantes de Meloenca como su rey y líder indiscutible. Los hombres bárbaros que le ayudaron se dispusieron en los bosques y aprendieron la magia y la sabiduría de su líder. Con el paso de los años Mirr y sus hombres batallaron más de una vez mano a mano, consolidando una de las naciones más hermosas y cálidas de todo el Norte Rocoso.

Mil años después a los descendientes de estas valerosas gentes se les conoce como mirranos y el país y la capital llevan con orgullo el nombre de este valeroso melion.

Su Mentalidad.

Alocados, temibles, simpáticos, agradables, todos estos apelativos califican a los mirranos. Son gente grande de corazón y sencilla de espíritu, bondadosos y sencillos, llorando a menudo por las penas de otros, pero furiosos y capaces de la mayor destrucción cuando luchan por lo que creen. Sea lo que sea, la guerra, el amor o la competición, los mirr siempre actuarán con pasión.

Los mirranos son, por encima de todo, valientes. Son descendientes de los grandes guerreros que ayudaron al propio Mirr a combatir contra las grandes amenazas que se abatieron contra él y así lo muestran en todas las facetas de su vida. Están orgullosos de su historia y pocos Nacidos son tan arrojados como ellos en el combate. La nación Mirr es, con mucho, la primera en lanzarse al combate cuando es necesario. Sus guerreros son los más decididos en la defensa y los primeros en el ataque.

Pero éste no es el único rasgo que existe entre los mirr. Su amor por la naturaleza está ampliamente demostrado, siendo amantes de sus queridos bosques, a los cuales miman por encima de todo. Los mirr son capaces de desarrollar amplios conocimientos mágicos y entre sus tierras se encuentra la primera escuela de Brujos, siendo fundada por el propio Mirr, es la más importante de todo el Imperio Melion.

Les gustan las fiestas y la música, sobre todo la bailada, la buena y abundante comida, aunque la refinada o demasiado verde no es de su gusto. "Comes menos que un Ywen" es una frase usual de los mirr. La mayor demostración del carácter mirrano son sus poderosos carcajadas, que hacen alegres y cálidas las noches.



Mirr

Su Aspecto.

Los mirr son una de las razas más fuertes que existen en el tronco de los melion. Miden una media de dos metros diez centímetros y su peso es excesivo para los cánones de las demás razas, pues sus huesos son mucho más densos que los de los demás. Normalmente los hombres son fornidos, con grandes huesos y prominentes musculaturas; las mujeres mirr, llamadas en ocasiones miarr o mirranas, son igual de altas y fuertes, pero mucho más estilizadas, con amplias caderas y cinturas delgadas, curvas que hacen que cualquier melion suspire de pasión.

Sus cabellos suelen ser oscuros, generalmente completamente negro, aunque también hay algún castaño y rubio. Casi todos ellos lo llevan largo, gustando de coletas y trenzas en la parte posterior de su cabeza a la manera de sus vecinos los moellan. Sus ojos son ligeramente más redondeados que el melion prototipo y el color varía entre los verdes y azules, siendo el verde profundo de los bosques en primavera el favorito de las damas.

Sus ropas están adaptadas a su medio ambiente, son de pieles o de lana de las famosas ovejas del Fin del Mundo. Sus colores oscilan entre los ocres del otoño hasta los verdes de los primeros brotes de la primavera. Les gustan los adornos en la ropa y el cuerpo, las joyas con los colores de las flores. Hay una cosa que les gusta a los mirranos por encima de todas las cosas, bueno, sólo por debajo de una buena pelea: las joyas. Los mirranos llevan todas las joyas que puedan encontrar y sus armas tienen su empuñaduras tapizadas por multitud de gemas y joyas.

Su Sociedad.

La sociedad mirr es mucho más compleja de lo que en principio se puede deducir de su mentalidad. En realidad mirr está dividido en dos partes; por un lado están los mirr que descienden de los antiguos bárbaros y que viven en los bosques, en pequeñas poblaciones dirigidas por un consejo de ancianos, con una pequeña protección suministrada por ellos mismos. Ésta es la base del país. En los bosques y frondas de los valles de las montañas, encontrarás al auténtico mirr. Estas poblaciones están muy unidas y se frecuentan los viajes entre ciudadanos de distintos valles. El comercio se basa en los productos artesanos que se desarrollan en cada pueblo y en la caza.

La otra Mirr es la de las ciudades, en total son tres y están profundamente imperializadas. Su habla principal es el kenion y en sus calles se puede ver la influencia de la arquitectura y del arte imperial. En las ciudades existen más comerciantes y magos, sobre todo en la capital, Mirr, donde el comercio es el mayor de toda la nación.

Las mujeres y los hombres tienen la misma consideración y su ley es la imperial. El país lo rige Nian, descendiente directo del jefe de los bárbaros que ayudaron a Mirr, y su gobierno es considerado, sabio y pacífico, contando con el apoyo del Emperador, del cual es gran amigo.

Los Moellan.

Los moellan son conocidos como los "melion caballo" pues toda su sociedad gira en torno a estos animales. La historia moellan está completamente supeditada a estos nobles animales y puede decirse que pocas culturas están tan sistemáticamente apoyadas en algo externo a ellos. Aún así, jamás oirás a un moellan decir esto, ya que para ellos los caballos son parte intrínseca de su sociedad y de su propio ser.

La historia del pueblo moellan comienza en las llanuras del norte de Noorgaar, en las épocas posteriores a la Guerra contra el Caos. Ésta no les había dañado tanto como a otras razas, la vida de los moellan siempre había sido nómada, viviendo en compañía de grandes rebaños de caballos de diferentes tipos y clases; por ello, sus ciudades no estaban destruidas, pues no las tenían, y sus hogares no estaban devastados, pues el hogar de un moellan está en su silla de montar.

La historia de los moellan está poco documentada, ya que no tienen escribas ni historiadores; sin embargo su tradición oral es grande y la comunican de padres a hijos en las fogatas de los campamentos. Según esta tradición los moellan construyeron un gran campamento en el centro de las llanuras que en la actualidad están denominadas como

LLanuras Moellan. Este gran campamento estaba compuesto por todos y cada uno de los pueblos moellan supervivientes de la ruina y todos ellos decidieron que, debido a que no tenían otra opción más favorable, seguirían pastoreando sus caballos. Desde ese momento los moellan se dividieron en clanes, unos enormes y otros pequeños, y se dedicaron a pastorear por todas las llanuras.

Los moellan participaron en los grandes acontecimientos de las historia de Noorgaar como pueblo intermedio. Su manera de vivir no ha variado desde épocas inmemoriales y por ello se puede decir que los moellan de la guerra contra Kaultar vivían igual que los que habitan hoy en día estas tierras; pero a pesar de no ser nunca los principales actores de la historia siempre han tenido papeles destacados. Los moellan no sólo son grandes jinetes, también son excelentes guerreros y su sociedad se fundamenta en la fuerza de las armas para poder demostrar la verdad.

En las batallas contra Gultar los jinetes moellan encabezaron junto a los mirr las más gloriosas cargas y sus gritos se podían oír en todas las llanuras. Su maestría en la guerra se reduce al combate personal, siendo su manera de entender la batalla como una carga brutal contra el enemigo, pero en el combate personal son letales, provocando bajas tan terribles a sus enemigos que no muchos ejércitos tienen la presteza y fuerza de ánimo como para sobrevivir a una de estas cargas.

En las batallas contra el resurgido Hiritach los moellan se destacaron como poderosos aliados para los kenion y muchos aprendieron el arte de la magia fundando dos caballerías propias. La admiración de los moellan por el emperador es legendaria y data del Emperador Delthinion Thernael, el cual reconquistó las tierras moellan con la única ayuda de sus caballeros. El simple hecho de que los nuevos guerreros de Thernael cabalgasen en poderosos caballos hizo que todos los moellan afirmasen con la cabeza: "éste sí que sabe pelear", se decían con admiración. Cuando los moellan se sumaron al Imperio muchos de sus hombres fueron a la Ciudad Imperial para consagrarse a las caballerías recién fundadas. Pero en ninguna de ellas encajaban, a los moellan no les gustan las armaduras pesadas, ni la larga instrucción, llena de lecturas, tácticas y estrategias.

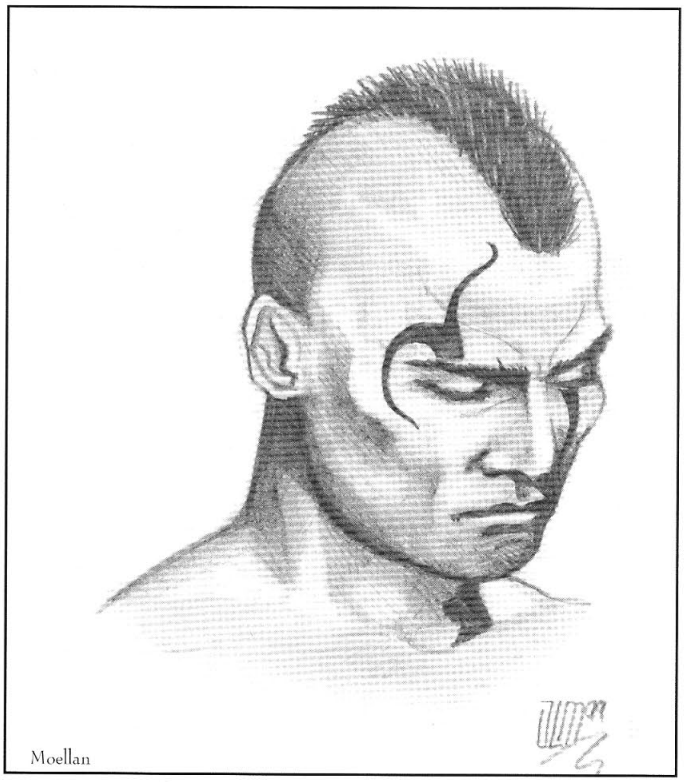
Por ello el emperador Thernael diseñó dos caballerías específicas para los moellan. Éstas se constituyeron en el principal grupo de poder dentro de los moellan, pues estaban construidas por moellan de todos los clanes; de hecho formaban el único grupo que no imponía al clan por encima de la nación. Estas caballerías fueron: la Muy Honorable Caballería del Trueno Resonante y la Muy Valiente Caballería de Las Mil Flechas. Los moellan que pertenecen a estas caballerías son famosos por sus fabulosos caballos y por el poder que ostentan en el territorio moellan, siendo en muchas ocasiones jueces entre los diferentes clanes.

Su Mentalidad.

La mentalidad de los moellan se basa en sus amados caballos. Siguiendo a las manadas de caballos, los moellan se agrupan en clanes. Cada clan está liderado por un varón o mujer que es siempre el que más dominio tiene en la batalla a lomos de caballos. Un moellan vive para y por su clan, trabajando en todas las tareas que se le encomienda con la máxima eficiencia posible. Pero, por encima de todo, los moellan saben luchar y montar a caballo. Desde pequeños aprenden el uso de las armas y de la monta de caballos. Así, en mitad de las llanuras, toda la tribu puede participar en un combate, pues ningún moellan se perdería una pelea o lucha.

Así mismo la ley moellan es muy especial, pues pena con mayores castigos al que daña a un caballo que al que lo hace a un ser melion o Nacido. Un moellan defenderá a cualquier caballo por encima de su propia seguridad personal. Esto viene dado por una de sus más ancestrales tradiciones; esta tradición, contada desde el principio de los tiempos, narra que cuando el mal asolaba a los moellan y estos no podía escapar ni tan siquiera corriendo, un extraño dios, llamado por ellos Dikem, bajó de las montañas y les ofreció a los caballos para poder sobrevivir; a cambio ellos se comprometieron a cuidarlos desde ese momento. Por supuesto cada clan se pone a sí mismo como protagonista de la historia y a su fundador como el moellan que recibió por primera vez el regalo del dios.

Sea como sea, lo cierto es que lo moellan están supeditados de por vida a sus caballos; viven en unas inmensas llanuras pobladas de rápidos y letales depredadores como tigres gigantes, leones negros, inmensos malpaen y devastadores paeslan que les acechan y de los que únicamente se pueden defender con sus caballos. Por ello los cuidan más que a su propia vida.



Moellan

Su Aspecto.

El aspecto de los moellan es sucio y en muchas ocasiones desarrapado. No gustan del aseo y prefieren oler a grasa de caballo. Son de altura mediana, tendiendo a ser pequeños, y pesan poco en comparación con el resto de sus primos melion, pero lo que más destaca en un primer vistazo de su aspecto son los tatuajes y las marcas. Pocos moellan no tienen cicatrices o marcas de los roces con sus enemigos o de caídas desde caballos al galope, todos se tatúan en los hombros los símbolos tribales; en el hombro izquierdo siempre llevan el símbolo de su clan y sobre el derecho el de su familia. Cuando se casan los moellan funden en un gran tatuaje las figuras de las dos familias que se unen.

Los moellan trabajan el cuero de las pieles de los caballos muertos para confeccionar su vestimenta. Ésta consiste en unos pantalones y botas de cuero, camisas cortas de pelo de caballo rasgada por los hombros para mostrar sus tatuajes y una casaca de dicha piel o de ternero.

Los moellan, tanto mujeres como varones, llevan el pelo liso y largo, como los kenion o altos kenion, pero a diferencia de estos no le dejan suelto, pues les molesta mucho al cabalgar y, así, lo llevan trenzado en una larga coleta que siempre está situada a la espalda sujetas por prendedores de hueso de caballo con formas y estructuras que reflejan el orden o jerarquía en el clan.

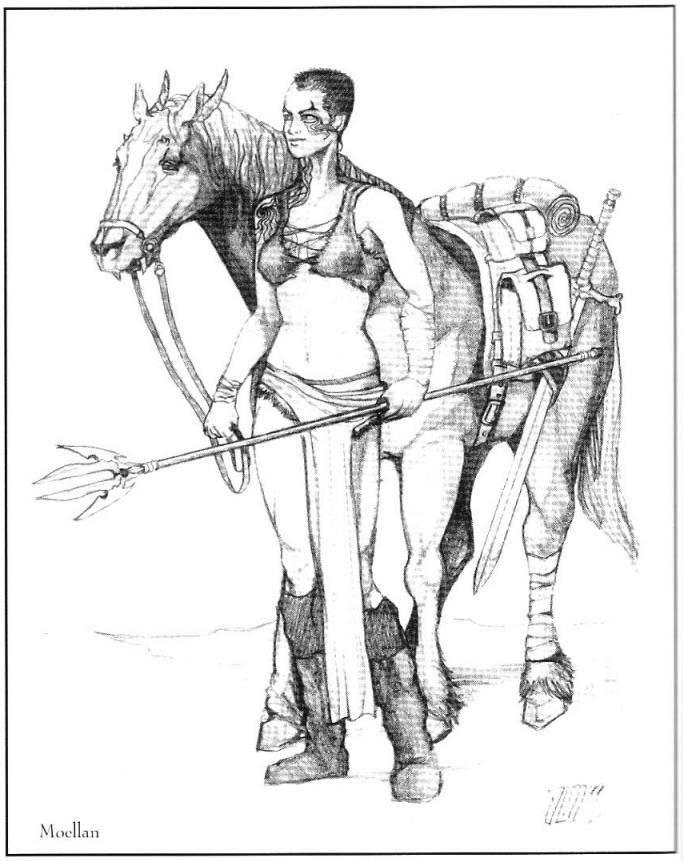
Su Sociedad.

La sociedad moellan está basada en las relaciones entre los diferentes clanes. Éstos son el eje de la vida de los moellan y comercian y tratan en pieles y piezas de hueso con las razas del resto del mundo. Su habilidad para tratar las pieles, tanto de sus caballos como de las bestias que capturan, es legendaria y se sabe que hay sabios entre los moellan que ejecutan conjuros en dichas pieles y huesos para que sean mágicos; a cambio los moellan piden armas de acero, puntas de flecha y los alimentos que puedan conseguir. Así mismo buscan joyas y telas ricas para impresionar a sus pretendientes. Es famosa la estampa de un salvaje moellan paseándose con una capa de terciopelo azul celeste por entre su campamento para llamar la atención de las jóvenes.



CLAN SACHILLOM

Según las leyendas este caballo representa a una extraña raza de equinos, los cuales pueden cabalgar por los aires. Éstos fueron domesticados por el clan Sachillom hace miles de años, pero desde las batallas contra Kaultar ninguno de ellos ha vuelto a ser visto en las llanuras.



Moellan

El cortejo, así como la guerra y el nacimiento, está supeditado al caballo. Cuando un moellan nace, el padre lo coge y antes de que sea limpiado de la sangre lo coloca en el cuello de un caballo salvaje, entonces lo golpea salvajemente en los cuartos traseros. Si el niño no se cae es digno de llamarse moellan, si, por el contrario, se cae significa que no estaba admitido por Dikem, dios de los Caballos. Así de brutal es la sociedad moellan, así es su devoción por los caballos.

Los clanes más importantes en estos días son los Bandar, los Canertan y los Sachillon.

El clan Bandar habita en las proximidades de la frontera con el Reino Kenion, sus miembros tienen gran comercio con ellos y son, con mucho, los mejor equipados y "civilizados" de los moellan. Su símbolo es un caballo de cascos en llamas.

El clan Canertan vive en las profundidades de los pastos del norte del país y es uno de los más bárbaros y tradicionales. Mantienen las llanuras limpias de las incursiones de los malpaen, horrendas criaturas del caos, con forma de insectos y una inteligencia malévolamente astuta. Su símbolo es la cabeza de un caballo rampante.

El último de los clanes influyentes es el Sachillon, fue fundado por Sachillon, un gran guerrero que, según los miembros del clan, participó en las batallas del caos, con la primera de las Princesas de la Magia. Son los moellan más inclinados a la magia, siendo prodigiosos magos de las bestias. Su marca es la de un caballo corriendo con las runas del viento tatuadas en los costados.

Los Samnios.

La historia de los samnios es bien conocida por todos los habitantes del Imperio, ya que éstos han sido protagonistas de la historia en infinidad de ocasiones. Gran parte de esta historia está descrita en la sección de historia de este libro. Sin embargo merece la pena hablar de la historia samnia a partir del fin de Gultar.

Cuando las cosas se calmaron en el mundo conocido y las cosas volvieron a su cauce los samnios se prepararon para reconstruir su nación. Kianna fue la primera de las reinas samnias y desde su coronación se puede hablar del Reino Samnio. Kianna creó todo un sistema de leyes independientes que fueron aceptadas desde el principio en el seno de los pueblos melion. Los samnios viven en unas tierras ricas y llenas de minerales en yacimientos aéreos. Esta riqueza es la que aprovechó Kianna.

La reconstrucción del pueblo samnio se formó en las forjas. Tal era el dominio y control del metal que la mayoría de las casas y palacios samnios están construidos con él, pero la acción de Kianna no sólo reconstruyó los hogares; sus normas legislaron, como antecesoras de las leyes imperiales, las relaciones entre los ciudadanos, el comercio, la posesión de las tierras y las minas y, en genera,l todos los aspectos de la vida se trataron de manera contundente por las Leyes de La Piedra Blanca, así llamadas por estar escritas en un gran bloque de mármol blanco, ocupando una de las paredes del salón del trono samnio.

Kianna reforzó las tropas samnias creando escuelas reales para los guerreros, los entrenó en las artes de la espada y del arco, siendo en este último verdaderos expertos, creó un sistema de carreteras independientes de las vías Imperiales, situó puestos de defensa por todo su territorio y, en fin, creó todas las infraestructuras necesarias. A su muerte, a la edad de novecientos cuarenta y tres años, Samnia se contaba entre los pueblos más avanzados de todo el continente. Le sucedió su hija mayor, Tríen, que siguió con sus labores, expandiéndolas para englobar todos los aspectos de la vida de los samnios. La capital se situó en las costas norteñas, entre valles de frondosos bosques, al abrigo de los vientos y de las inclemencias del tiempo oceánico. Esta capital se llamó Hertian en memoria del fundador del pueblo samnio.

A Tríen le siguieron una serie de reyes justos y carismáticos que condujeron a su pueblo a seguir prosperando. El comercio entre los samnios y las islas de Velano se extendió y amplió, cosechando beneficios ambos pueblos, pero, el hecho más significativo en la historia de los samnios ocurrió cuando los Poderes del Mal resurgieron en el mundo para asolarlo.

El rey samnio en esa remota época era Artian, líder de un pueblo que luchó como ninguno, pero que no pudo resistir el ataque del mal y terminó sucumbiendo. Las tropas de Galbert sumieron a todo el reino en el caos y las matanzas fueron legendarias. Artian, que no era guerrero, sino mago, rindió la capital para evitar derramamiento de sangre, pero el comandante que el Señor de la Muerte dejó al mando de samnia, un guerrero vloen llamado Llestrean, no se contentó con hacer esclavos a los samnios y, decidido a humillarles, los maltrató y torturó como jamás se ha conocido.

Cuando mayores eran los tormentos Artian se reveló abiertamente, conduciendo una revuelta que fue acallada a base de sangre y muerte. Al terminar la revuelta, Llestrean ordenó que, como castigo, se dejase ciega a toda la población de samnia. Más de cincuenta mil soldados se dispusieron a acometer el delito en una noche de verano. Toda la diezmada población de samnia, poco más de cien mil, fue conducida a tajos para que les quemasen los ojos, los tizones ardieron y los gritos de dolor se propagaron por todo el reino. El último en ser cegado fue el propio Artian y la tortura fue ejecutada por el propio Llestrean.

Al amanecer el tizón se acercó a los ojos del Rey. Éste, atado de pies y manos, observó las estrellas y sin una palabra se sometió al dolor; pero grande fue la sorpresa de Llestrean al ver que, cuando el sol aparecía por el horizonte, Artian abrió los ojos. No había rastro en ellos de humanidad, pues no tenían pupilas ni iris, eran completamente negros, y en ellos brillaban las estrellas que habían sido la postrera visión del Rey.

Desde ese momento la vida de los samnios está unida a las estrellas, su visión está sintonizada con ellas y sólo ven el mundo como si fuese una eterna noche mágica.

Este hecho dota a los samnios de un poder tremendo relacionado con la luz y la magia y con estos poderes atacaron a Llestrean, derribándolo ante la magia del rey Artian.

Su Mentalidad.

Los samnios son reservados en sus opiniones, sabios en sus decisiones y determinantes en sus acciones. Son amantes del orden y la ley y fieles cumplidores de las normas de sus antecesores. Pero lo que más está dentro de la mentalidad de los samnios es la paciencia; uno de los dichos más habituales en el Imperio es el que dice que los samnios serían capaces de esperar a que las montañas se derrumbasen si fuera conveniente para ellos. Por encima de todo los samnios son calmados en exceso. Es utópico ver a un samnio perder los estribos, quejarse de las dificultades o pronunciar una sola queja.

También son guerreros controlados que jamás lanzan un golpe a menos que sepan que será determinante en el combate. En la magia son calculadores y fríos, manteniendo la calma en ocasiones donde otros magos estarían hechos un manojo de nervios. Es típico ver como un samnio espera hasta el último instante antes de disipar un conjuro, casi cuando puede sentir el calor del fuego o la electricidad del rayo en su propia piel.

Todo este aplomo y flema hacen de los samnios los más estables de todos los melion; al no perder los estribos con facilidad son los mejores embajadores del Imperio, al

igual que, al tener los ojos de manera tan especial, parecen siempre impasibles y monolíticos. Pese a esta apariencia los samnios no son tan insensibles como aparentan, en el fondo son amables y gustan de la amistad y el cariño, repartiendo estos sentimientos de manera distinta al resto de melion.

Su Aspecto.

De un samnio lo primero que llama la atención son sus ojos. Nadie puede sustraerse al poder hipnótico que emana de ellos. Es su bendición y al mismo tiempo su maldición, pues les dotan de poderes fantásticos y al mismo tiempo les impiden ver el mundo con la luz del día. El pelo es de color oscuro, normalmente negro como la noche, y lo suelen llevan recogido en coletas (ellos) y moños (ellas); aunque no es inusual verlos cortado muy corto. Su constitución varía, desde los más fuertes hasta los más débiles, lo normal es que sean delgados y fibrosos.

Los samnios visten con ropas de vivos colores, rojos, amarillos, naranjas y azules eléctricos están entre su repertorio habitual, estando muy acostumbrados a los símbolos y escudos en todas sus ropas. Entre sus prendas favoritas se encuentran amplias capas, túnicas de holgado vuelo y los Xaxaz, mezcla de capa y sotana, de color del anochecer, añil en el repulgo que se oscurece hasta el púrpura y pasa al negro en el pecho y cuello. Se dice que estas capas son mágicas y que están unidas a las estrellas, igual que sus ojos.

Su Sociedad.

La sociedad samnia no difiere mucho de la sociedad kenion, pues en sus inicios eran iguales; sin embargo dos hechos hacen que sean diferentes. El primero es que la magia está mucho más arraigada en los samnios que en los kenion; así, la mayoría de los nobles son expertos en la magia. Las academias imperiales son mucho más numerosas en tierras samnias que en el propio Reino Kenion.

La segunda de ellas es la peculiar visión de los samnios. Los samnios ven igual en cualquier condición climática o lumínica y tienen una particular inclinación por las noches, por lo tanto la mayor parte de su vida la pasan en ellas. No son tan dados a los festejos como los kenion y las pocas que dan son muy diferentes a las de éstos, ya que están llenas de lentas canciones y de pausadas narraciones contadas por los famosos trovadores de las estrellas.

Los Taeritas.

La historia de Taer comienza años más tarde que la del resto de naciones melion. Los taeritas son descendientes de las razas de bárbaros que asolaron las tierras melion durante los Años Oscuros, cuando todavía nadie sabía como podía haber ocurrido el cataclismo. Entonces los taeritas no eran más que un grupo disperso de tribus salvajes e indómitas, que tomaban lo que querían por la fuerza.

Pero todo esto cambió bruscamente con la llegada de Kaultar y sus huestes. Los taeritas se vieron abrumados por la fuerza y las tácticas del tirano y sufrieron más que ninguno debido a que su espíritu es orgulloso y nunca podrán ceder ante sus huestes. Por ello se refugiaron entre las colinas y quebradas de su tierra y aprendieron el sigilo y la emboscada. Al igual que sus primos, los faeritas, son maestros de la guerra de guerrillas, pero, a diferencia de éstos, los taeritas se encaminan más hacia el asesinato y el envenenamiento. En éste momento fue cuando aprendieron a manejar sus venenos, a obtenerlos de las plantas de sus bosques y, sobre todo, a utilizar la magia de las sombras.

La leyenda cuenta que los taeritas estaban completamente acuciados por las tropas de Kaultar, las tribus estaban desorganizadas y se desbandaban por los bosques, siendo presas fáciles para los guerreros de Kaultar. Una de esas tribus salvajes, diezmada por las batallas y casi agotada hasta la muerte por las persecuciones, se encaminó hacia las quebradas conocidas como Las Heridas de la Tierra. Allí se parapetaron, construyendo apresuradamente empalizadas a su alrededor. Pero estas empalizadas no pudieron detener a los asaltantes, que eran muy poderosos; de tal manera que la tribu tuvo que escapar de nuevo, esta vez hacia lo más profundo de las quebradas. Una vez terminadas éstas se encontraron



MAGA SAMNIA; DIB: JUAN LUIS MUÑOZ

con que no podían avanzar, su paso estaba obstaculizado por una inmensa pared de granito de más de doscientos metros de altura.

Su líder, el cacique Morr-Brison, se revolvió, enfermo por las heridas, mortalmente cansado. Entonces se escucharon los sonidos de los cascos de los perseguidores, sus rugidos de muerte y los gritos de matanza. Morr-Brison se preparó para morir luchando, pero una anciana les pidió que se recostasen y pidiesen a sus cuerpos que se confundiese con las sombras. En principio el plan pareció absurdo, pero Morr vio atónito como la vieja se fundía con las sombras. Así, los taeritas se acostaron sobre las piedras, y rezaron para que la muerte no fuese cruel. Al aparecer los cazadores registraron el cañón sin encontrar a nadie.

De esta forma los taeritas aprendieron el arte de la ocultación. Las enseñanzas de esta vieja taerita se difundieron pronto entre todos creando a los melion de las sombras. Después de terminada la guerra los taeritas fueron auxiliados por los kenion y samnios, construyeron casas fortificadas en sus grandes cañones y quebradas. Durante mucho tiempo trabajaron para poder vivir en paz, ahora aliados del pueblo kenion.

Grandes fueron las batallas contra el mal cuando resurgió Hiritach. Galbert fue el General de Hiritach que dominó las tierras taeritas a sangre y fuego, contratando como mercenarios a muchos de ellos para ser sus asesinos, pero la mayoría de los taeritas se mantuvieron apartados del mal, lucharon bravamente contra las tropas del caos y muchos marcharon contra los nuimbranos siglos después, tras la llamada de Kamerthan. Tras muchos siglos de batallas y de divisiones internas los taeritas se han formado como una de las fuerzas a tener en cuenta en el Imperio.

Su Mentalidad.

La mentalidad de un taerita está dominada por la creencia de formar parte de las sombras. De todos los melion ellos son los que están más cerca del mal, lo respiran y sienten en su piel, el camino de sombras de un taerita está marcado por el mal en todo su poder; sin embargo, es ese mismo camino el que enseña al taerita la forma del mal, siendo los que mejor conocen la oscuridad y por lo tanto son sus más decididos y declarados enemigos.

Los kenion o los alsanos conocen las pesadillas de las Tierras Salvajes por los cuentos de niños y las poesías épicas de los trovadores pero los taeritas tienen que vivir con la constante amenaza de estas pesadillas. De todos los pueblos melion son ellos los que se encargan de vigilarlos y de contenerlos en sus esporádicos ataques. Por ello son sombríos, están siempre serios y son eficientes hasta límites inhumanos. Los taeritas saben que no se puede dar ninguna ventaja al mal, y por lo tanto son tan implacables, más que el propio caos.

No hacen amigos de manera fácil, pues saben que pueden perderlos fácilmente, siempre eligen muy bien a sus compañeros de armas, pues sólo confiarán en los que les han demostrado ser completamente competentes y leales, pero eso sí, una vez que un taerita confía en una persona, lo hará para siempre, sin flaquear en su lealtad ni dudando de su compromiso.

Su Aspecto.

El aspecto del taerita es serio, circunspecto y adusto, hablan poco y en contadas ocasiones se les ha visto riendo o gastando bromas. Son altos y delgados, de piel blanca como el hueso y de ojos profundos y negros. Llevan el pelo largo y suelto, como muchos de sus primos melion, pero a diferencia de éstos, los taeritas infunden una extraña sensación de frialdad a su alrededor. Sus miradas son heladas como cuchillos de acero y parecen estar mirado inquisitivamente todo lo que les rodea.



RUNAS DE PODER:

Combinación de runas de poder realizada por magos samnios. Esta combinación dota de podera cualquier prenda o armadura para proteger al que las lleve puestas contra todo tipo de daño de la Magia del Espiritu.

Sus ropas son oscuras, normalmente grises o negras, marrones y púrpuras. No suelen llevar tatuajes ni ninguna marca que les pueda identificar. Siempre portarán un arma, ya sean espadas largas, estiletes o dagas, los taeritas son pequeños arsenales de armas dispuestos siempre para el combate. Se mueven como felinos, de manera fluida y despreocupada, preparados para entrar en acción en cualquier momento, deslizándose silenciosamente, hasta cuando van a comprar algo a la tienda de la esquina.

Su Sociedad.

La sociedad taerita se organiza en torno a las krkchank (pronunciado kaerkahans). Esta palabra define a las "casas colgadas" de los taeritas. Debido a la orografía de su nación, toda ella constituida por quebradas salpicadas de vez en cuando por unos cuantos malsanos pantanos, las edificaciones deben estar en lo alto de las paredes de las quebradas. Esto les facilita dos facetas fundamentales de su vida. La primera es la defensa, al estar las casas excavadas en las rocas, su defensa es más fácil. La otra es poder acceder lo más fácilmente a estas casas. Sí, en Taer se puede viajar por encima de las crestas de las quebradas. En realidad casi todo Taer es



Taerita

un complejo laberinto de pasillos de roca y escarpadas pendientes. Los taeritas han desarrollado un complejo sistema de puentes retraibles que sirve para comunicarse por encima de las quebradas, haciendo posible el dicho que reza: "Cruzar el país sin poner pie en tierra".

Estas comunidades excavadas en la roca forman sólidas estructuras familiares que se unifican en una especie de consejo de nobles. En Taer los nobles son diferentes al resto de naciones melion ya que sólo existen tres tipos de nobles: los gkr (pronunciado garkas) que es el que domina a una población, el rkr (erkas) el que domina dos poblaciones y el wüelk (guelka) que es el rey de todo Taer. Los consejos de los nobles se realizan siempre a petición de los propios nobles o por petición de más de tres pueblos.

El actual wüelk de los taer es Mrr-Dko (Mas Daekao). Este rey ha unificado bastantes criterios dentro de las organizaciones taeritas, unificando a todos los maestros del veneno en una sola organización llamada KurKs (KausKas) o Escuela de la Muerte Negra. En ella estudian los jóvenes taeritas que ingresarán después en el ejército. Éste es radicalmente diferente a los demás ejércitos, pues, al ser Taer completamente abrupta, las caballerías no pueden organizarse para sus cargas, ni la infantería desplegar sus líneas. Por ello los taeritas organizan sus tropas en grupos de diez hombres, todos ellos con arcos largos, espadas largas y armaduras realizadas con la piel de los hukrr (Jaikas), que son inmensos lagartos de ocho patas y resistente piel. Estos grupos se despliegan entre las cumbres de las quebradas y atacan con flechas envenenadas y ataques relámpago a todos los que les acechan.

Los Pétreos Dweloin.

Los dweloin pertenecen a las razas que surgieron del Caldero del Caos. Los dweloin se situaron cerca de la ley, atendiendo a las palabras de Delthinion; por ello, al ser cambiados, pertenecieron al tronco de los selthanion. Cuando se produjo el gran cambio los dweloin se intentaron ocultar entre las rocas, queriendo que su fortaleza y resistencia les protegieran, por ello al cambiar adquirieron muchas de sus propiedades.

De las diferentes razas dweloin que surgieron del Caldero muchas fueron exterminadas en las batallas de la Era de la Guerra, pues se resistieron a la dominación del Caos más que ninguna otra raza. Son grandes defensores de la ley, en su exponente más pétreo e inamovible. Las razas dweloin conocidas hoy en día son seis, se cree que muchas más sobrevivieron de las matanzas, pero sólo éstas se conocen en Noorgaar: los pearoin o dweloin de la piedra, kertioin o dweloin de la plata, ganoin o dweloin dorados, treoin o dweloin del mármol, denoin o dweloin volcánicos y los queloin o dweloin blancos.

Todas estas razas tiene rasgos comunes, que comparten como tronco racial unitario que son. La raza se divide en varones y mujeres, éstos mucho más amplios y voluminosos que las mujeres, éstas son más delgadas y estilizadas. Mientras que los dweloin son considerados por los melion como armarios andante, las dweloin destacan entre las mujeres más estilizadas, llenas de voluptuosas curvas, con grandes senos y poderosas caderas. Toda esta fragilidad engaña, pues siguen teniendo la fuerza de sus pares masculinos.

Pearoin, los dweloin de la Piedra.

La historia de las naciones dweloin está marcada, por el exterminio que sufrieron a manos de las criaturas del Caos en las Primeras Guerras del caos. Se cuenta entre los inmensos salones de los senados dweloin que en el principio de los tiempos existían muchas razas dweloin, tantas como innumerables eran las rocas y gemas del universo. Pero la traición de una de estas razas, así como la depravación de los primeros servidores del caos, dieron como resultado el total exterminio de muchas de estas razas.

Hoy en día se conocen pocas razas y comunidades dweloin, prefiriendo muchas naciones mantenerse a un lado, intentando ocultarse por miedo al resurgimiento de sus eternos enemigos. Esta norma es rota, sin embargo, por los pearoin, los dweloin de la piedra. Estos pétreos dweloin, acompañados a veces de sus primos de piel salada, los dweloins blancos y los marmóreos han mantenido siempre buenas relaciones con el resto de razas, sin temer en ningún momento al mal.

En realidad no se puede hablar de una nación dweloin como tal, sino más bien de pequeñas ciudades estado repartidas por todo Noorgaar. Los dweloins son la única raza del continente que jamás ha intentado dominar amplios márgenes de tierras, nunca ha competido por territorios ni se ha preocupado en definir fronteras.

El mayor núcleo de ciudades-estado de todo Noorgaar se agrupan en la isla conocida como El Corazón de ERT, justo situada al noreste de las tierras continentales. En estas tierras siempre han estado a salvo de los ataques de las diversas invasiones, tanto de Kaultar, como de Hiritach. Algunos de estos pequeños reinos son aliados de los melion e ywens, participando unas pocas de las leyes imperiales, en los Pactos y Alianzas.

Sin duda la nación dweloin más conocida entre los melion, tanto por su historia como por su participación en el gobierno imperial, es Ciudad Espiral. Situada en los territorios incluidos por los ÑPactos en el Reino Kenion, la ciudad siempre ha sido una poderosa aliada de los kenion, comprometiéndose con ellos a niveles superiores, incluso, a los lazos entre kenion y alsanos o moellan.

La ciudad ya estaba fundada antes de la separación de las tierras, concentrando en su interior una fuerza dweloin y melion bastante importante ya entonces. Cuando los territorios melion fueron devastados por el terrible terremoto los dweloin, siempre generosos, bajaron para ayudar a sus amigos y aliados. Si los alsanos fueron los arquitectos de la reconstrucción, los dweloin pusieron muchos de los ingenios que en la actualidad se han convertido en ejemplos y símbolos de las diferentes ciudades melion.

Los siglos de prosperidad que siguieron se vieron truncados por los ataques indiscriminados de los bárbaros de Kaultar. En esos días de infortunio los dweloin volvieron a demostrar su valía, arrojo y generosidad, alojando a muchos refugiados que huían de las huestes del Tirano. Pero el hecho más importante en la historia de Ciudad Espiral sucedió en la Guerras Contra el Caos, cuando Hiritach atacaba el centro del continente y Galbert, Señor de la Muerte, asolaba el norte, un grupo de hetnon, liderados por Kiertan, Señor del Vacío, dirigió sus pasos hacia las montañas, para asolar las tierras dweloin.

Tras unas campañas llenas de poder y astucia las ciudades más importantes de los dweloin Kiertan se dirigió al último bastión de importancia de los dweloin, la Ciudad Espiral. El sitio de la ciudad duró más de siete veranos, en los cuales los dweloin resistieron miles de argucias, trampas de ingenio y desbarataron la magia más asombrosa que jamás haya existido.

Muchos trovadores dweloin hablan de estas guerras y de los héroes melion y dweloins que nacieron y murieron entre los valles y escarpadas pendientes de las tres montañas que forman la ciudad. Se cuenta que los nuimbranos mostraron su degradada magia, creando monstruosos seres sin alma ni conciencia, monstruosas replicas de los dweloins, los llamados golems. Se habla de las tormentas de magia de la muerte, de la heroica resistencia de los soldados dweloins y del sacrificio de un taerita, que defendió en solitario la vencida puerta principal del Castillo Quebrado durante tres horas.

En los seis años los dweloin trazaron los planes maestros de una de las magias de combate más mortíferas que jamás hayan existido, diseñando los espíritus pétreos que, desde entonces, han vigilado las puertas.

Tras la derrota de Hiritach los dirigentes dweloin se añadieron sin reservas e incondicionalmente al Gran imperio Melion. Desde entonces han servido al imperio, alcanzando, en muchas ocasiones, estatus que ningún melion sueña lograr.

Su Mentalidad.

Su mentalidad es como la de una montaña. Son inamovibles y, al mismo tiempo, sufren un lento y constante cambio. No es cierto, como algunos dicen, que un dweloin sea cabezota por que sí. Simplemente son sencillos. Si saben que algo funciona no se preguntan cómo se puede cambiar. Sin embargo son los más industriosos de todas las razas, pues buscan constantemente conseguir mejoras para su vida. Son grandes ingenieros, aunque prefieren la magia antes que la mecánica, y sus desarrollos entre los forjadores son legendarios.

Aman las montañas en las que viven y jamás querrán que cambien de ninguna de las maneras. Sin embargo esto no significa que sean aburridos y pesarosos. Muy al contrario, los dweloin tienen fama de bonachones incorregibles, grandes amigos y gente de bien. Les encantan las fiestas, las bebidas y el arte. Sobre todo la música y la poesía. El estado general del dweloin es de felicidad risueña, pues su preocupación va más allá de las cosas normales. Saben lo que es el mundo, pues lo sienten en sus huesos y saben que pocas cosas cambian de verdad en la historia. Pero a este estado de felicidad y risas le puede suceder una estado de furia casi imparable. Los dweloin hacen amigos duraderos y aman más intensamente que ninguna otra raza, salvo los mirranos, quizás. Son cándidos y bonachones, pero si un dweloin se enfurece se convierte en una máquina de matar imparable. Su defensa de la pureza y la inocencia les ha hecho famosos y sus cargas al combate les ha hecho legendarios.

Su Aspecto.

Los dweloin son parecidos a rocas, fuertes, resistentes y sólidos. Su físico es impresionante, son altos y musculosos, capaces de desarrollar una potencia muscular muy superior a lo usual. Además sus pieles son duras como las rocas, y en muchas ocasiones su coloración es muy parecida a las de éstas. Apenas tienen pelo y sus ojos parecen gemas, fríos y brillantes. Pero no sólo esto les diferencia de las demás razas selthanion. Sus inmensos corpachones les permiten tener dos corazones, lo que les permite tener energía suficiente

como para poder moverse rápidamente. Su sangre es espesa y de color oscuro, con pequeñas motas metálicas, lo que les da el sobrenombre de Sangre de Metal.

La necesidad de ropa por parte de los dweloin es mínima, pues el frío natural no les afecta en absoluto. Por ello es bastante normal ver a los dweloins sin apenas ropajes. Pantalones y capas es lo más habitual entre los varones, mientras que las mujeres tienen pantalones cortos, simples camisas de tamaño minúsculo y capas cortas. Ambos sexos son amantes de las ropas y de los adornos corporales de diversos materias, muchas veces engarzados en la propia piel.

Su Sociedad.

Los pearoin, o denaks, como a ellos les gusta que les llamen, son los más habituales de los dweloin. Habitan en la parte central de la Dorsal de Noorgaar y se diferencian de sus primos en la coloración de su piel, pues ésta parece granito, es oscura con pequeñas marcas de color blanco y plateado. Son altos y fuertes y todos ellos tienen un fuerte sentido del deber y del sacrificio.

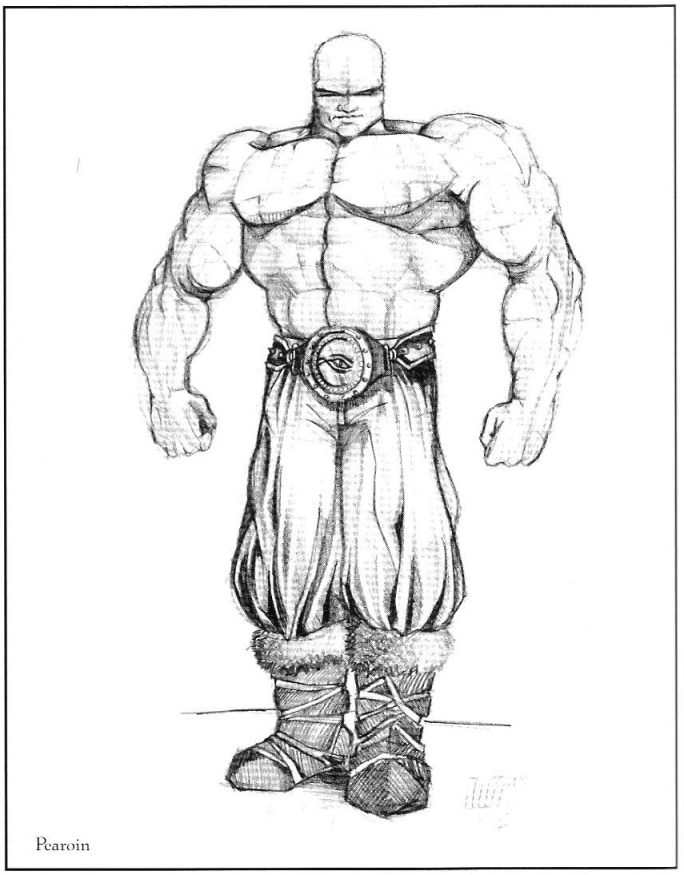
Los pearoin se agrupan formando grandes ciudades situadas encima y entre las montañas más altas del centro de Noorgaar. La más importante es Ciudad Espiral, situada en las tres montañas gemelas conocidas como Picos de las Hermanas Viudas, en territorio Kenion, a unos doscientos kilómetros de Maulee. Esta ciudad tiene una forma de gobierno basado en cargos electos llamados senadores. Los senadores son elegidos por una asamblea consistente en todos los dweloin mayores de edad. En total son cincuenta y uno, decidiendo entre ellos todas las cuestiones importantes de la ciudad.

Las otras dos ciudades son la Ciudad Esmeralda, situada entre las Montañas del Hastío y los Picos Azules cerca de Moatene, y por último, Omber, ciudad dweloin situada en la frontera entre Samnia y Mirr. Los ciudadanos dweloin son muy numerosos en las ciudades imperiales y son abiertos al comercio y relaciones con los pueblos melion, a los que consideran hermanos, débiles y pequeños, pero hermanos al fin y al cabo. Normalmente los dweloin intentan viajar y conocer mundo y sus relaciones con el resto de razas están conducidas por las grandes borracheras y las juergas descomunales, pues son de risotada fácil y amistad imperecedera.

Los Salvajes Seloin.

Los seloin, son salvajes, introvertidos, bestiales y refinados. Éste es uno de los grupos raciales dentro del abanico posible del Reino Kenion que más pasiones levanta, en las discusiones en las academias y en los foros políticos. Nadie duda, a la luz de su comportamiento y de las pruebas mágicas, que los selion son parte de las razas selthanion, pero síque muchos ponen en entredicho que sean civilizados.

Nada más lejos de la realidad, los selion son, como raza, una de las más avanzadas, refinadas y elegantes que existen entre los pueblos de Noorgaar. Pocos conocen sus



Pearoin

trabajos en arquitectura, sus maravillosas obras de artesanía, su innata comprensión del lenguaje y su uso en la poesía. Es una raza misteriosa y enigmática, que suele ocultarse de los depredadores ojos y ansiosa manos de los melion.

En su nacimiento los selion se vieron sacudidos por la oleada del cambio, al mismo tiempo que intentaban, por todos los medios salvar la creación que les rodeaba. Debido a este afán el cambio les llegó de manera diferente a los melion o dweloin. Los selion cambiaron para asemejarse a lo que protegían, a las bestias y animales. Mientras que el tronco melion apenas contiene una docena, en total, de razas y el dweloin no más de seis, los seloin son multitud, pues nadie, hasta ahora ha contabilizado su número total.

Los puntos que unifican a estas razas son su perfecta adaptación a su medio ambiente, sus rasgos animaloides y sus dones mágicos, semejantes a los de muchas bestias y animales de todo Noorgaar. Por encima de todo los seloin son consecuentes con su naturaleza bestial, llegando a imitar el comportamiento general de la naturaleza. Por ello los melion han denominado a los seloin como los "salvajes"

Los Nethans.

En realidad, los nethans, el Altivo Pueblo del Tigre, no es nativo de las tierras del Reino Kenion. Los nethans vivían, antes del ataque del renacido Hiritach, en las tierras conocidas hoy en día como Moatene. En ellas habían surgido varios reinos selion, de importancia relativo y no más grandes que la provincia más diminuta del Reino Kenion.

Con el paso del Señor de los Monstruos, uno de los lugartenientes de Hiritach, estas civilizaciones fueron completamente aplastadas, reduciendo a sus ciudades a la ruina y aniquilando sus ciudadanos. Todos menos los nethans. Estas criaturas, parecidas a humanos animaloides fueron hechos prisioneros y forzados a servir como tropas de choque para los designios de los Poderes del Mal. Como tales, aterrorizaron a los melions que se encontraron a su paso, formaron escuadras de exploradores que asesinaron a los nobles y emboscaron las patrullas y los suministros. El caos que formaron en las líneas kenion fue decisivo para que los ejercitos de Hiritach se abriesen paso entre las bien defendidas torres de vigilancia.

Una vez conquistado todo el norte, vencidas las torres y aplastados los ejércitos en las llanuras del centro del Reino Kenion a los nethans se les reunió en varios grandes campamentos, vigilados por siniestras criaturas y controlados por la magia del caos. Los nethans se vieron forzados a un estado de esclavitud, sirviendo sus mujeres para diversión de los mandos nuimbranos y sus varones para combates rituales contra monstruos del caos. Sin embargo, todo ello cambió cuando los nethans se vieron envueltos en una de las epopeyas más fantásticas de toda la historia de Noorgaar, cuando el Señor de los Muertos llevó al campamento principal a una muchacha de largos cabellos plateados. El posterior rescate realizado por tres melions, amigos íntimos del futuro emperador melion y la ayuda de los nethans, liberados de los influjos de la magia oscura gracias a uno de los aventureros, marcaron la evolución de la nación Nethan.

Más tarde se conoció el nombre de la muchacha y su posición como Princesa de la Magia. Los nethans ayudaron a la liberación de la ciudad de la Ensenada de las Mil Velas y participaron en muchos de los combates que se sucedieron para retomar el control del continente. En agradecimiento a estos hechos el Emperador, de acuerdo con el resto de los reyes melion, dweloin e ywen, concedió un condado, lleno de bosques, a los nethans, los cuales no podían, y no querían, volver a sus tierras.

Su Mentalidad.

Los nethans se ven como parte integrante de la naturaleza. Para ellos los Nacidos no son una parte externa al mundo, no creen que, por ser inteligentes superen a la creación. Más bien al contrario, su mentalidad les lleva a pensar que no son más que una diminuta chispa en una magia cósmica.

La posición que los nethans se confieren es la de uno de los depredadores del mundo. Como tales saben que no son los depredadores definitivos y que deben intentar guardar sus instintos, pues entregándose a estos instintos podrían caer en la depravación del caos. Las cacerías de los nethans nunca es indiscriminada y hasta incluso defenderán a las víctimas que sean cazadas de manera injusta. El melion por el simple hecho de cazar, de demostrar que es mejor que los demás, este afán de superación desmedida no existe entre los nethans.

Para ellos la naturaleza tiene sus leyes y todos los Nacidos deberían conocerlas y seguirlas. Por ello su filosofía es una de las más desarrolladas, una filosofía que habla del espíritu, de la concentración y de los pasos para sintonizar el espíritu con la naturaleza. A partir de esta filosofía se han desarrollado artes marciales, conocidas y algunas de ellas practicadas, por todo el Imperio, artes plásticas y danzas llenas de la mortal belleza de la despiadada naturaleza.

Su Aspecto.

Los nethans suelen medir unos dos metros de altura de músculos tensos y marcados, huesos flexibles y articulaciones de goma. Su piel es ligeramente morena y por mucho que piensen la mayoría de los melion, no están recubiertos de pelo por todo el cuerpo. Su vello se extiende por el cuerpo en igual medida que en los melion y el cabello sólo nace en la cabeza. Este cabello suele ser del mismo color que sus ojos y tiene forma leonina, amplio y de salvajes rizos.

Sus ojos son ahusados, con las pupilas amarillas, rojas o naranjas y lenticulares, parecidas a las de gatos y tigres. La nariz es otro de sus rasgos ligeramente animaloides, apareciendo húmeda y de color oscuro, pareciéndose a la de un felino, aunque no es exactamente la de estos animales.. No tienen bigotes de gato, aunque si quieren se pueden dejar barba y bigote normal.

Sus andares son serenos y despreocupados, mostrando su espíritu animales, sensual y peligroso. Parecen seres lánguidos y perezosos, de cuerpos impresionantes, dispuestos a saltar en un solo instante. Gustan de largos y fragantes baños en aguas perfumadas con aceites y sales, de perfumes y de joyas de todos los tipos.

Sus ropas son refinadas y llenas de una belleza inconmensurable. Utilizan tejidos de hilos de arañas del marfil, de plantas dragón y de plata y oro. Sedas, linos y tejidos de araña son unos de sus favoritos, tejiéndolos en vestidos y trajes de múltiples capas y ágiles cintas, que siempre bailan a su paso. En estos trajes y vestidos se aplican los artesanos nethans para crear juegos de aberturas y rajas en pantalones y faldas, corpiños y camisas, juegos que hacen que parezca que llevan mucha menos ropa de la que realmente portan.

Su Sociedad.

El centro de la sociedad nethan es la caza. Al verse los nethans, y demás selions, como cazadores en una naturaleza en constante equilibrio tienden a ver a los demás bajo esa misma perspectiva. La primera vez que un nethan vea a un melion, dweloin o ywen, lo primero que hará será darle una posición en el mundo, ya sea como cazador o como presa.

En el interior de los bosques la sociedad nethan el poder se aglutina en torno a los Reyes Cazadores; poderosos Nacidos (el título lo puede ostentar cualquier Nacido selthanion, sea melion, dweloin, ywen o selion) conocedores de la

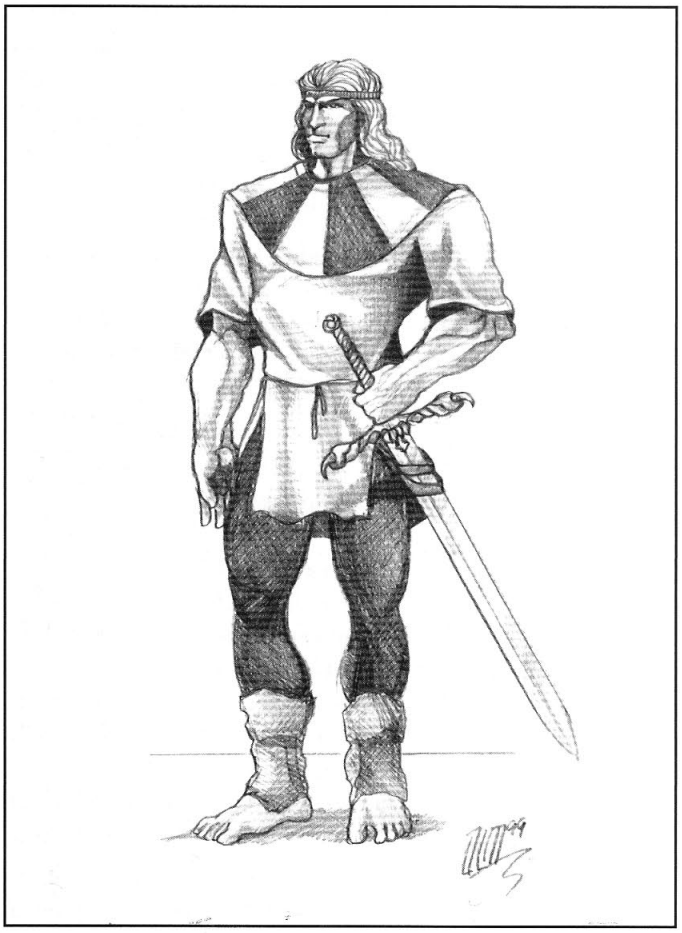
magia de las bestias y la naturaleza, que han demostrado su sabiduría a lo largo de muchos años de cacerías. Estos Reyes Cazadores tienen el poder de decretar las medidas a las cuales se deberá enfrentar los nethans y sus "aliados de camada" los kenion. Son los generales en las batallas, jueces en las disputas y regentes en las fiestas, recepciones y dirigen las cacerías.

Uno de los aspectos más curiosos de la sociedad nethan es su inigualable afinidad a los kenion. Al igual que pasa con los pearoin, los nethans tienen un aprecio y respeto por los kenion poco habitual en otras razas o relaciones entre razas. Los nethans decidieron hace mucho tiempo que los kenion y altos kenion eran parte de su manada de caza y por lo tanto iguales a ellos en todos los términos. Esta identidad se refleja en que uno de los Reyes Cazadores es el Emperador melion. Los nethans se confunden bastante bien entre los kenion, los cuales corresponden a su amistad con una sinceridad y cariño sólo equiparables al que tienen por lo dweloin.

Los Excelsos Ywen.

"Cuando el sagrado Delthinion, Poder Supremo de la Energía, luchó contra Hiritach, Señor del Caos y poseedor del Anillo Caótico de la Energía Oscura, en lo que fue el principio de la Era de los Seres fue su sangre la derramada por la espada de su enemigo. Las gotas de tan vital esencia, imbuidas del poder que le había sido concedido a Delthinion por el singular anillo en el que se habían unido la energía más poderosa del caos, la más pura energía de la ley y la más sublime de las magias, cayeron del cielo a la tierra formando las razas ywens: los ywens de ERT. Descendieron sobre la naturaleza para habitar bosques, montañas, océanos..."

"Historia del nacimiento de los ywens". Rywell Vientoestelar, bibliotecas ywen (Velano).



Los ywen son una de las razas más llamativas del mundo de ERT. Nacieron de la más pura ley, del Señor de Señores y Poder de Poderes, Delthinion Alneinne. Su esencia mágica y su fuerza, su vigor por y para el bien de los selthanion y la ley contenida en su interior se concentraron en su sangre derramada en la lucha contra el Señor de la Oscuridad y el Caos. Las gotas atravesaron su piel, saltaron de la mortal herida y cayeron sobre el mundo. Una tocó el cielo y nacieron los ywens celestiales, otra tocó los bosques, y nacieron los ywens de los bosques, y otra el amanecer, y otra el arcoiris, y otra las estrellas, y otra el mar... y así sucesivamente hasta formar todas las razas ywen. En la actualidad se conocen diez tipos de razas ywen, aunque se sabe que unas pocas razas de las creadas desaparecieron o expiraron por causas que se desconocen. De las actuales sólo ocho viven en Noorgaar. Son: celestiales, arco iris, amanecer, bosques, piedra, estrellas, del aura, y mares.

Los ywen, en general, son altos y delgados, de orejas redondeadas, fibrosos y muy parecidos entre sí, pero tienen características físicas cogidas de los ambientes donde aparecieron por primera vez. Sus huesos son huecos, como los de la mayoría de aves, casi etéreos y formados casi exclusivamente por esencia de la ley. Es por ello que su peso puede parecer desproporcionado a su altura pues suelen medir unos dos metros diez o dos metros y quince centímetros, pesando los setenta u ochenta kilogramos como mucho.

Viven mucho tiempo y desde su nacimiento no han abandonado sus naciones, allí donde cayó la gota creadora. Sus territorios ancestrales ocupan una parte importante del Laermer, Sylae, las Islas de los Esplendores, el Océano de los Pesares, la Isla Arcoiris, Erita, Las Islas Imperiales y el Lago de los Dragones. Sin embargo, existen ciudades ywen fundadas en eras más modernas repartidas por todo el continente. También se les puede ver conviviendo en ciudades melion o incluso dweloin.

Mentalmente empiezan a tener consciencia de sí mismos a los veinticinco años. Al llegar a esta edad comienzan una etapa de juventud, aprendizaje y descubrimiento de la vida que dura hasta los cincuenta, edad en la que se convierten en adultos ywen. En este momento son sometidos a una prueba de sangre. Se denomina la Ceremonia del Destino y se realiza sobre una piedra llena de runas y tradición. En esta prueba y mediante la caída de una única gota de sangre sobre la losa rúnica, se sabrá la profesión o profesiones para las que el joven ywen está más dotado. La "madurez" no les llega

hasta que sobrepasan la barrera de los setecientos años y la edad "anciana" empieza a los mil quinientos o dos mil años. Esta división propia de melion hace sonreír a los ywens, ya que éstos denominan sus edades basándose en otro tipo de división desconocida. Los ywen incluso tienen un calendario propio. Éste se compone de veinte meses, unos que constan de veintidós días y otros que tienen veintiuno. Está basado en las fases de la luna verde de ERT, que dota al vhenna, el ciclo anual de ERT, de cinco largas estaciones que duran unos cuatro meses cada una. De los veinte meses, seis de éstos tienen veintidós días y el resto (catorce meses) tienen veintiuno.

Lo que hay que destacar sobre todos los rasgos de los ywen es su gran ley. Dicho de otro modo, la esencia de la que ellos se alimentan y alimenta su forma de ser es debida al enorme porcentaje de esta ley que contiene su alma. Es muy raro, por no decir imposible, que un ywen se convierta al caos. Los ywen defendieron la ley en el Caldero del Caos, cuna de las razas de Noorgaar, y así juraron hacerlo hasta el fin de los tiempos futuros. Siempre han sido considerados el último bastión del bien, y como tal, ellos serán los últimos en sucumbir ante la oscuridad que lleva consigo el caos. Esta cualidad inherente a ellos da la pauta para su forma de ser ante el resto de seres, aun cuando cada raza ywen posee una mentalidad propia que será analizada más adelante.

Debido a la limitada geografía que se halla detallada en este libro, únicamente explicaremos las dos razas ywen que habitan en la zona que se explica. En la nación kenion existe una importante ciudad portuaria de los ywens del amanecer, que es punto clave de comercio para los kenion y otras razas de Noorgaar. Por otro lado, conoceremos la ciudad que se halla suspendida sobre la Ciudad Imperial: Wiaram, corte de los ywens celestiales donde habita la Emperatriz de estos ywens fieles al aspecto del aire. Estos enclaves Ywen serán descritos en el capítulo correspondiente a la geografía, donde deberás dirigirte para conocerlos.

Los Ywens Celestiales

"*Y una de tan preciadas gotas no cayó, sino que tocó las nubes, creando en ellas a los Ywens Celestiales*".

Crónica Ywen en la Primera Era.

Al principio ellos eran uno con el aire, su esencia se unió con la brisa del mediodía, con el viento áspero y ardiente de los desiertos, con el huracán del norte que sopla cada invierno en Noorgaar... Pero la sangre concedida por Delthinion les dio pronto un cuerpo, una mente y un alma para que ellos pudieran constituirse como Ywens. Pero no perdieron su esencia del viento, sino que se fundieron con ella y, ahora, los Ywens celestiales son los únicos Ywens poseedores del poder del cielo y el aire. Construyeron su hogar en la bóveda celestial, transformaron nubes, hicieron levantar en ellas sus moradas de aire y niebla y allí vivieron, viven, desde el origen de su creación.

Su Mentalidad.

Su carácter, en general, es pacífico. Muy pocos guerreros existen dentro de su raza; sin embargo éstos pueden llegar a ser magníficos y poderosos caballeros y exploradores. Los ywen celestiales obtuvieron un control mágico excepcional sobre el aire, así como en los conjuros de este aspecto que pueden llegar a comprender. Son sublimes hechiceros y devotos clérigos del aire y la vida. Todo ywen celestial obtiene a la edad adulta ciertos dones del viento y el cielo que les es permitido utilizar a lo largo de su longeva vida. Cada ywen celestial obtiene un don característico a la fecha de su nacimiento. Normalmente están basados en el control del viento y sus seres elementales, en las estrellas o las nubes, pero Ywens cuyo nacimiento se halla dado en momentos astrofísicos especiales han llegado a recibir poderes únicos. Cada ywen del cielo recibe un don del viento dependiendo del mes de su nacimiento.

Su dominio de las artes musicales gracias a su destreza y a su voz dulce y eterna, han concedido a esta raza el ser considerada la que posee los mejores trovadores de todos los ywens. Sus magos y hechiceros devotos de la naturaleza y en especial del aspecto del aire tienen un perfecto control de los elementos naturales y del viento, siéndoles concedidos los dones de estos aspectos mágicos también a mayor poder. Al contrario de lo que se pueda pensar, los ywens celestiales son muy sociables y se mezclan con las demás razas de Noorgaar. No dudan en descender a la tierra para viajar y aplacar su ansia de conocimiento, pero siempre vuelven a sus amadas nubes tras haber conocido otras gentes y lugares. Si a un ywen de los cielos le sobreviniera la muerte, en un combate por ejemplo, fuera de su nube-hogar, su espíritu irá al "templo" celestial donde será recibido por dominadores de los dones el aire que lo dirigirán hacia el Mundo Etéreo para que more en paz por toda la eternidad.

Su Aspecto

Sus cuerpos son esbeltos y altos, casi etéreos. Sus manos son delicadas y sus rostros bellos. La faz de un ywen del cielo encuentra tonalidades que van del azul del mismo firmamento al del día que acoge la más oscura de las noches. En sus ojos almendrados resaltan, sobre su piel azulada, las pupilas del más puro blanco, pasando por matices del azul hasta llegar al violeta y a verdes de aguamarina. Sus labios son finos, sus orejas se elevan como las más ahusadas de los ywens. Su altura sobrepasa los dos metros, incluso en las hembras. Pesan apenas unos kilos, setenta a setenta y cinco en la edad adulta.

Se visten siempre con las telas más nobles, que son transformadas en un tejido de propia fabricación en la que mezclan éstas con esencia del viento y las nubes, con las propias estrellas y la luz de la luna. Infinitas gamas de gran colorido surgen de esta mágica metamorfosis, aunque prefieren vestir de celeste, turquesa, blanco, plateado y azul noche como símbolo de su unión con la naturaleza de lo azul.

Su Sociedad.

Sus ciudades sobre nubes son en realidad altas y espiradas torres de marfil, hueso y viento donde viven según una organización de clanes y grandes familias. En cada una de las torres habrá hechiceros, devotos guardianes de uno de los templos del poder del viento, trovadores, magos... es decir, ywens de todas las profesiones. Cultivan con toda normalidad toda clase de alimentos y flores, pues poseen huertos de enormes proporciones y jardines de inconmensurable belleza. Los bosques mágicos suelen estar situados en el centro de la nube, rodeado por todas las torres que formen la ciudad. En ellos moran los magos de la naturaleza y las bestias y toda clase de animales y plantas.

La ciudad de Wiaram, La Ciudad Celestial, una nube sobre la propia Ciudad Imperial melion, es su asentamiento más populoso, bello y conocido. Sin embargo, pocos saben de su exacta localización.

Los ywens del amanecer

"*Nacieron de la gota que Delthinion derramó sobre el sol que se mostraba en la batalla contra el caos. La gota cayó sobre un amanecer cubierto de tonos violáceos y rojizos dando lugar a los ardientes y románticos ywens del amanecer*".

Extracto de una explicación sobre el nacimiento de los ywens del amanecer.

Su Mentalidad.

Los ywens del amanecer tienen una mentalidad abierta y amplia. Les gusta el conocimiento y, sobre todo, buscarlo por sí mismos, descubrir nuevos conjuros o hacer cosas que nadie haya hecho antes. Se sabe, con respecto a esto último, que son temerarios y fanfarrones y que son capaces de enfrentarse solos a un dragón del caos si se enteran de que nadie se ha atrevido antes a hacerlo. En todos los aspectos de su vida si saben que alguien les está observando, aunque sólo sea el enemigo contra el que luchan, les encanta impresionar. En la batalla contra el caos preferirán combatirlo con una diminuta llamarada de fuego que siga a su enemigo implacablemente hasta impactarle incluso a través de un portal a otra dimensión, mejor que contentarse con una simple, enorme y deslucida bola de fuego. Son irritables y muy irascibles, y lo demuestran en las cosas más nimias, como el ser insultados, o por un simple empujón. Sin embargo contra el caos muestran un control de sí mismos y de sus emociones absolutamente envidiables. No le temen así como el propio caos si que intenta mantenerse alejado de ellos.

Son seductores y gustan del juego que lo provoca. Sin embargo y a pesar de esto, en el fondo son románticos y fieles cuando encuentran el amor. Se dice que son capaces de hechizar a un miembro del sexo contrario de cualquier otra raza sólo con su sonrisa. En realidad la sonrisa no es más que una parte de todos los medios que despliegan cuando se proponen "gustar". Tienen un gran carisma y si se lo proponen, hasta el más tímido de los ywens del amanecer podría convencer a un Señor del Caos que la luna que brilla en verde en el cielo de Noorgaar en realidad es naranja.

Su Aspecto

Los ywens del amanecer son delgados y esbeltos, de caras alargadas, orejas redondas y manos finas. Su tono de piel es oscuro, como si ésta estuviera recubierta de arcilla roja. Sus ojos son violetas y anaranjados, amarillos y rojizos y arde en ellos una diminuta llama que titila suavemente sustituyendo a la pupila. Su cabello es rojo, leonado como si una gran hoguera residiera en ellos. Son salvajemente bellos, de facciones duras y sonrisa encantadora. Se dice entre las demás razas que la sonrisa de un ywen del amanecer es la esencia misma de la sensualidad y que pocas damas son capaces de resistirse a ella cuando la esboza un varón de esta raza, así como pocos hombres resistirán la de una bella ywen del amanecer.

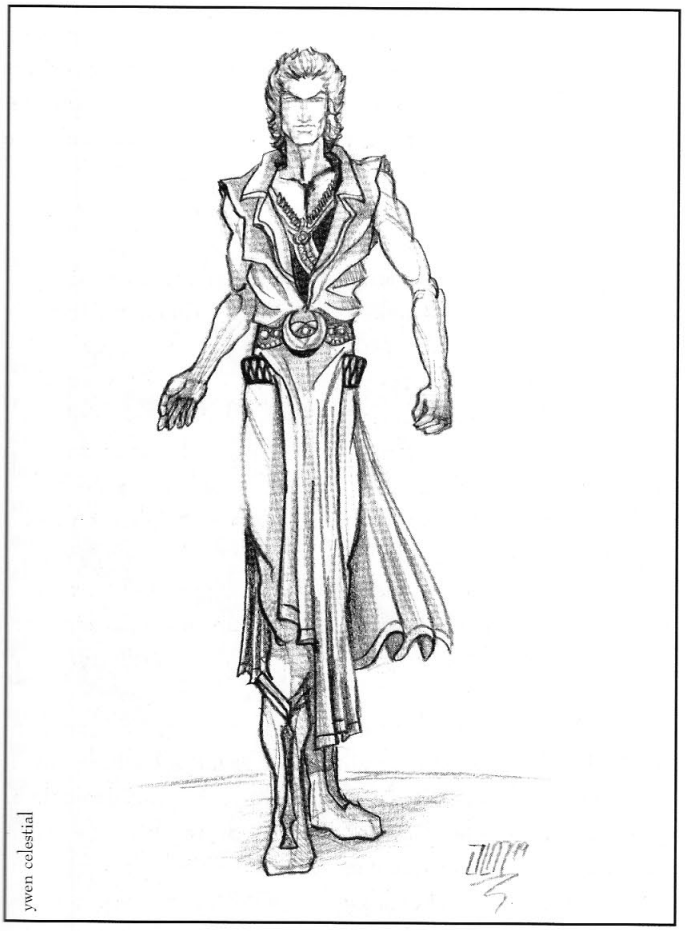
Poseen unos labios gruesos y unas cejas finas y bien perfiladas. Las mujeres llevan el cabello largo hasta la cintura, a veces se lo recogen bajo el cuello en intrincadas coletas y trenzas, lo que les permite una mayor amplitud de movimientos. Son seductoras y extremadamente bellas. Sus rasgos se hacen más delicados que los de los varones, aunque siguen teniendo esa belleza salvaje y dura que tanto caracteriza a este tipo de ywens.

Visten a la moda del Imperio Melion, pues están muy integrados en él. Tienen grandes pactos con el Emperador y son férreos seguidores de la ley. Les gustan los tejidos de buena calidad y los colores del amanecer pero matizados muy suavemente. Por ejemplo, una casaca rojiza será de un tono apagado, mezcla de rojo y naranja. Las botas son su calzado preferido, siempre a juego con el resto de la vestimenta. Para ello tiñen la piel con la que las fabrican con tintes creados mágicamente. Esto hace que cualquier par de botas hechas por ellos posea la cualidad de cambiar de color a gusto del ywen que las lleve puestas. Esto evita que tengan que poseer varios pares para combinar.

Miden entre un metro noventa y dos metros diez de altura. Pesan por ésto entre sesenta y cinco y ochenta y cinco kilos y, curiosamente, las hembras suelen ser más altas que los varones. La edad se mide igual que sus otros hermanos ywens: Adultos, maduros y ancianos.

Su Sociedad.

Estos ywens habitan en la costa más al norte del Océano de los Pesares, frente a las Islas Velano en las que viven ywens de todos los tipos. Estas islas se podrían considerar la capital de los ywens, aunque cada raza ywen tiene su ciudad principal en los territorios que habitan sin que exista, sin embargo, ningún emperador de todos los ywens. Es una larga historia, pues nunca ha



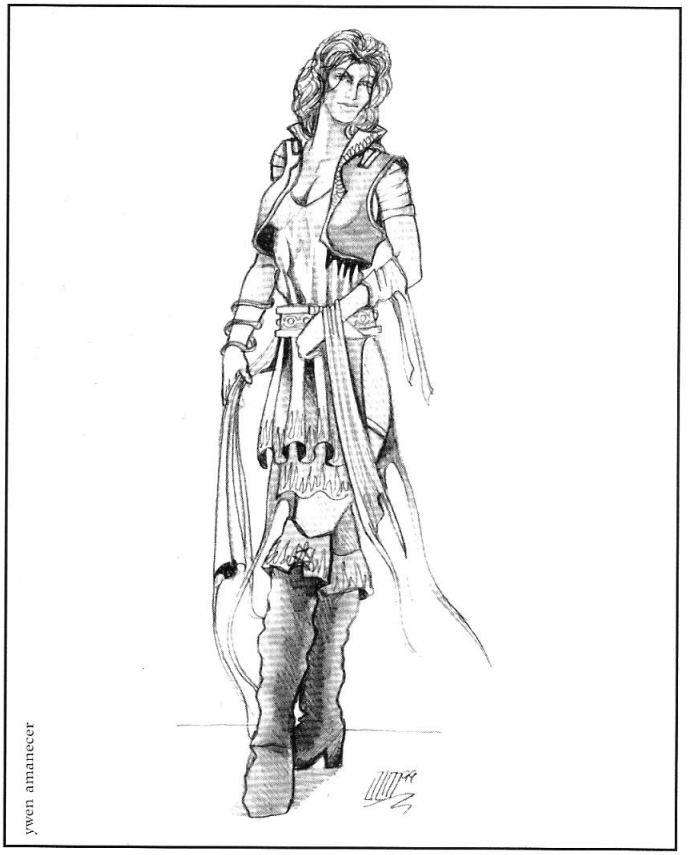
ywen celestial

existido persona ywen alguna que haya ostentado tal distinción. Se dice que el emperador de todos los ywens aún no ha nacido pero que, cuando lo haga, su presencia en ERT será signo inequívoco de la vuelta del caos. Sus ciudades y pueblos están también muy acordes con las que pueblan todo el Imperio ywen aunque con una clara influencia de sus vecinos Melion. Habitan castillos, fortalezas, alcázares y torres. Todos estos edificios están considerados como los más altos que construyen los ywens, pues ellos prefieren estar cerca del sol para adorar al amanecer. Utilizan piedras y gemas para construirlas y, como en todo lo que tiene que ver con ellos, prefieren las de color rojo, violeta o anaranjado. Sus ciudades son de altos edificios, bellos, fuertes y esbeltos y los castillos suelen estar construidos en el centro elevado de la urbe. Son buenos marineros y poseen una flota impresionante de veleros ahusados y estrechos de finas formas y altas velas rojas.

Sus dirigentes son grandes señores que están al servicio de la Estrella del amanecer, el monarca de estos ywens. Éste habita en la Ciudad del Resplandor, una urbe consagrada al fuego de la ley en el interior de los territorios de Lloawan, su nación. Su palacio la domina. Colocado en la parte interna de la propia ciudad se halla rodeado por cuatro torres de magia del fuego. Éstas conforman las mayores academias de magia de este aspecto, dos de ellas, y las otras dos los cuarteles generales de los caballeros del fuego en la nación ywen, una de la Orden de la Llama Eterna y la otra de la Orden del Ave de Fuego.

Son fantásticos hechiceros, muy inteligentes y capaces, casi como si hubieran nacido con la disposición para manejar conjuros del fuego. No son extremadamente devotos aunque adoran la vida y la piedra en todas sus formas. Dominan también lo más básico de la magia del aspecto de la mente, aunque pueden estudiar cualquiera de los aspectos de la ley. Son conocidas sus cruzadas mágicas contra el caos, son fieros guerreros aunque prefieren ser hechiceros y dominar la lucha y la magia. Su virtuosismo en esto es impresionante, controlan hasta tal punto estas dos disciplinas, que las funden haciendo de sus batallas verdaderas danzas mortales. Los máximos exponentes de éstos son los caballeros del Ave de Fuego, una orden ywen que, sin embargo, se engloba dentro del Imperio Melion.

En las tierras de la nación Kenion se halla una de las ciudades ywen más populosas y visitadas de todo el Imperio Melion. La Ciudad del Acantilado o Tarawyn' Laen, su nombre ywen, está situada sobre un poderoso acantilado que mira hacia el Laermer. Puerto de comercio, la ciudad se sitúa sobre el propio acantilado desde la propia base de éste y hasta su cúspide, donde se halla el Alcázar que protege la ciudad en períodos de poca estabilidad. Habitan en ella ywens del amanecer básicamente, aunque otras razas conviven con ellos en relativa armonía. Encontrarás una completa explicación de este importante enclave comercial en la sección de Geografía que se incluye en este libro.



ywen amanecer

PERSONAJES



RASGOS

Ahora que ya conoces las reglas de juego es bueno que conozcas todas las características de personaje que rigen éstas reglas. Los rasgos son las características que tendrán todos y cada uno de los personajes, monstruos y fenómenos naturales que podrás encontrar en el juego. Por decirlo de alguna manera lo que encontrarás en éstas páginas es la descripción completa de todos los Atributos de los Personajes, sea cual sea el personaje, o del tipo que sea.

Debes leer la sección antes de crear los personajes, pues en ella hallarás toda la información relativa a las propiedades de los personajes. Cuando se refieran las reglas a cualquier característica es aquí donde se explica la característica y más adelante, en el Capitulo de Crear Personajes, donde se explica como calcular estas características para cada personaje individual.

Atributos.

Cada personaje tiene unos atributos que le definen por completo. Son la marca de identificación de cada personaje y serán distintos para cada uno de ellos. En la mayoría de los casos tienen un valor predeterminado, que variará desde cero a doce. Aunque estos valores no son específicos, puesto que en algunas ocasiones pueden descender de cero (ser negativos) y ser mucho mayores que doce. Cuanto más alto sea el valor en un atributo, mejor será este atributo.

Los atributos se dividen en categorías, cada una de estas categorías simboliza uno de los aspectos primordiales del personaje. Esto nos facilita el poder expresar en términos de reglas los personajes, además de poder realizar más fácilmente la resolución de las acciones que emprenda el personaje.

Nivel de los Atributos.

Todos los atributos y habilidades tienen un nivel. Este nivel (a veces llamado puntos de habilidad) simboliza el desarrollo que tiene el personaje en la habilidad o atributo determinado. Cuanto mayor sea el nivel del atributo o habilidad mayor es la comprensión, la experiencia y conocimiento de ese atributo o habilidad. Es decir, si un personaje tiene nivel 6 en Fuerza y 0 en Conocimientos en Venenos, significará que la fuerza del personaje está muy desarrollada, pero que sus conocimientos en venenos son nulos. Será un personaje fuerte, con grandes y poderosos músculos. Podrá levantar a pulso grandes pesos y derribar puertas blindadas de una patada. Sin embargo, este personaje, no tendrá ni idea de venenos. Seguramente sabrá que existen, pero jamás nadie le ha hablado de ellos, no sabrá reconocerlos ni como se usan y mucho menos cómo encontrar antídotos para ellos.

Los niveles en los atributos y habilidades tienen una función básica en las reglas. Cuando un personaje intente realizar una acción ésta regida por alguna habilidad. Esto tiene dos significados. El primero de ellos es que un personaje no podrá llegar a hacer cosas de las cuales no sepa nada. Si un personaje no posee una determinada habilidad no podrá realizar acciones relacionadas con esa habilidad concreta. Lo segundo es, que, cuando se llevan a cabo acciones se realizaran Tiradas de Acción, siempre relacionadas con Habilidades.

Máximos y mínimos en Atributos.

Es posible que un personaje pueda tener cero en un determinado atributo, ya sea Atributo Básico, de Raza o de Habilidad. El tener un cero en el Atributo varía de significado, desde que el personaje puede llegar a morir hasta no pasar absolutamente nada.

En la descripción de cada uno de los Atributos se explica lo que puede llegar a ocurrir si el atributo o habilidad llegase a cero.

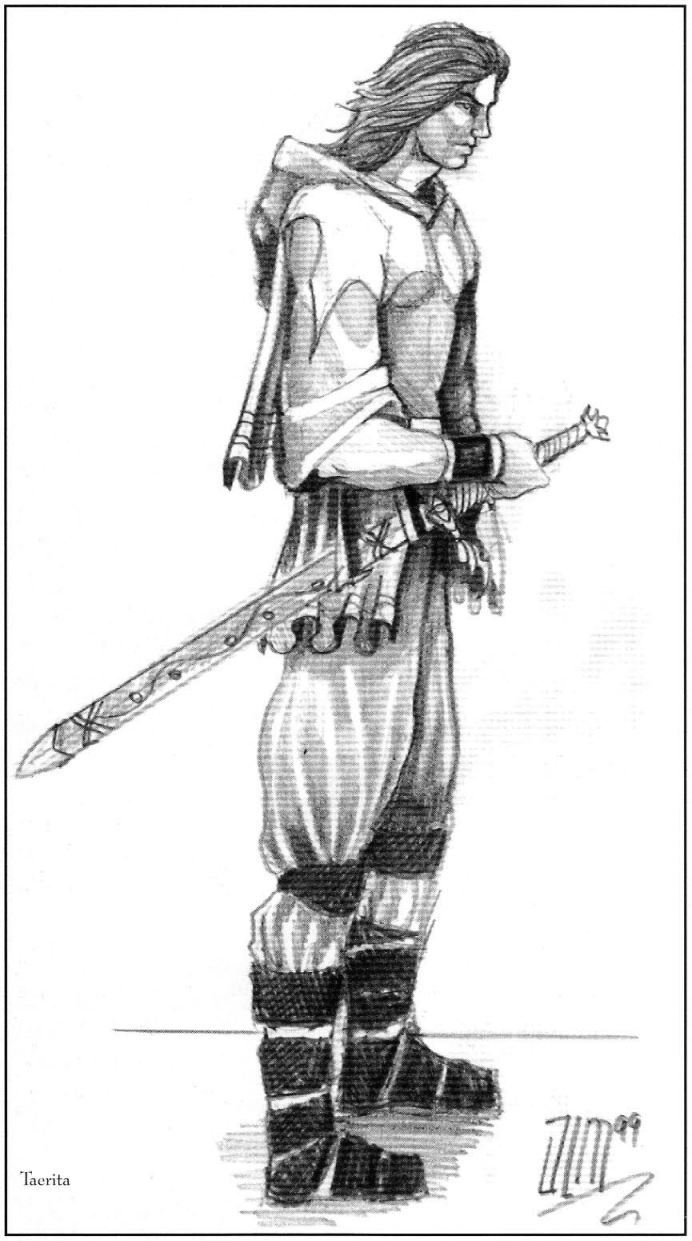
Los limites superiores de los Atributos no existen a priori; es decir, es posible que un personaje pueda tener 40 de Fuerza, aunque es poco probable. Normalmente los límites para los personajes están descritos en la Sección de Creación de Personajes, pero en estas líneas se explican de forma breve los limites para los Nacidos.

Por supuesto existen seres que pueden llegar a tener niveles muy altos. Los monstruos o bestias tendrán niveles muy altos en sus Atributos físicos, mientras que determinados seres pueden tener niveles negativos en algunas características.

Atributos Básicos.

Éstos son los que definen al personaje de una manera concisa y básica. Expresan las características innatas del personaje, independientemente de lo que haya aprendido o cómo sea su personalidad. Nos marcan como es el cuerpo, la mente y el espíritu del personaje.

Los atributos básicos están catalogados en Físicos, Mentales y Espirituales. Los físicos describen las aptitudes físicas naturales del personaje, los Mentales sus capacidades mentales y los Espirituales nos definen su alma. Por supues-



Taerita

to que estos valores son puramente especulativos, en realidad es muy difícil cuantificar estos valores en una persona real, pero para el juego los especificaremos, pues sin éstos no existirían las Reglas.

Estos valores son calculados en la Creación de Personaje, dando unos valores que serán diferentes para cada personaje. Los valores de los Atributos Básicos nunca pueden descender de 1.

Adicionalmente estos atributos básicos son importantes para la creación de personajes, pues definirán los niveles que el personaje posea en las habilidades. (Ver Crear Personajes de ERT para más explicaciones).

Atributos Básicos Físicos.

Las características físicas son una medida de cómo es el cuerpo de tu personaje. De ellas dependerá el grado de aptitud atlética que tiene y la rapidez con la que responderá en determinados momentos. Con estos datos podremos decir cómo es nuestro personaje de manera exterior y de forma objetiva. Podremos decir cómo de fuerte es o si será capaz de esquivar un rápido golpe al correr por un atestado mercado.

Un personaje puede ser rápido, más que el que tiene al lado, pero esto no hace que sea atlético y atractivo. El atractivo y la belleza no pertenecen al rango de lo puramente físico. Si deseas que tu personaje sea guapo no lo hagas con base a unas puntuaciones. No existe una puntuación de atractivo físico.

Los Atributos Básicos Físicos son los que rigen las tiradas y habilidades de Caos, es decir los Dones y Poderes de Caos.

Fuerza.

La fuerza es la medida de la potencia muscular que puede desarrollar el personaje. En términos del juego, cuanto más alta sea la puntuación más fuerte será tu personaje y viceversa. Con la puntuación que obtengamos en este apartado sabremos el peso que será capaz de levantar o el daño que será capaz de causar a un oponente con sólo su fuerza bruta.

En los personajes que saldrán de estas reglas las fuerzas estarán entre 1, que es el mínimo que puede tener un personaje, y 8 que es el máximo que puede tener (salvo excepciones). Para que te hagas una idea, tener una fuerza de 1 significaría para el personaje tener menos de un 20% de la masa muscular necesaria para moverse. El personaje seria una especie de ser vegetativo. Una fuerza de 8 marcaría el personaje más fuerte de todos, capaz de levantar cerca de seiscientos kilos de peso.

NOTA : si un personaje llegara en algún momento a tener en la Puntuación Básica de Fuerza un nivel de 0 moriría instantáneamente, debido al colapso de su sistema muscular.

Destreza.

La Destreza es la segunda de las medidas físicas de un personaje. Mide en términos numéricos la capacidad de coordinación mano - ojo de un personaje, la rapidez en reaccionar y la capacidad de realizar trabajos manuales. En general es el Nivel que se utilizará cuando intentemos acertar a algo, manipular algún objeto delicado o realizar un trabajo de delineante.

Al crear un personaje debes tener en cuenta que la destreza nunca bajará de 1 y nunca sobrepasará el 8 (salvo excepciones). El 1 en destreza significará para tu personaje un nivel de coordinación parecido al de un gato de escayola, sin posibilidad de coordinación física real. El 8 marcará a un ser increíblemente diestro, capaz de tocar el violín con una delicadeza increíble o de detener con las manos desnudas una flecha que le acaben de lanzar a más de doscientos kilómetros por hora.

NOTA : si un personaje llegara en algún momento a tener en la Puntuación Básica de Destreza un nivel de 0

moriría instantáneamente debido al colapso del sistema nervioso central.

Vigor.

El Vigor es una de las puntuaciones más cardinales de nuestro personaje. En ella encontraremos reflejado la constitución y la complexión de nuestro personaje. Sabremos, mirando en este número, cómo de resistente es, si se va a enfermar rápidamente o si casi no sentirá las heridas y contusiones de una caída desde un décimo piso.

Así como con la fuerza, las puntuaciones de Vigor estarán comprendidas entre 1 y 8 (salvo excepciones). Siendo 1 la situación en la que un personaje no tiene prácticamente sistema inmunológico y sus tejidos están tan debilitados que cualquier herida conllevaría un desangramiento hasta la muerte. 8 en esta puntuación seria todo lo contrario, el personaje sería tan resistente que ni le molestaría un atropello por un camión.

NOTA : si un personaje llegara en algún momento a tener en la Puntuación Básica de Vigor un nivel de 0 moriría instantáneamente, debido al deterioro del sistema sanguíneo y el traumatismo interno.

Agilidad.

Es la capacidad de mover el cuerpo en cualquier dirección y postura, sea cual sea el terreno y condiciones medioambientales que rodeen al personaje. Saltar, correr, equilibrios sobre una cuerda o trepar por una pared son todos movimientos relacionados con la agilidad. Además, la agilidad es, por decirlo de alguna manera, el control que tiene el personaje de su propio cuerpo.

Una agilidad baja dará al personaje una capacidad de movimiento lento y torpe, siendo el nivel de 1 una tetraplejia profunda, sin capacidad real de poder manejar su cuerpo. Por el contrario, una agilidad alta cuyo máximo será de 8 (salvo excepciones), dará al personaje una capacidad de movimiento realmente asombrosa. Siendo capaz de la mayor velocidad en carrera o de ser el mejor equilibrista del circo mundial.

NOTA : si un personaje llegara en algún momento a tener en la Puntuación Básica de Agilidad un nivel de 0 moriría instantáneamente.

Atributos Básicos Mentales.

Las Características Mentales son las puntuaciones básicas que regulan las aptitudes de abstracción y memoria de un personaje. Es la parte interior del ser que estás interpretando y de estas puntuaciones dependerá si va a ser un buen teórico o casi no sabe sumar. Además, serán las características que dotarán al personaje de cualidades para la magia, su voluntad o su capacidad de hablar y convencer a la gente mediante la palabra.

Pero una cosa debe quedar clara desde un principio, estas características no deben suplir la inteligencia del jugador a la hora de resolver la partida. Es posible que un jugador no pueda encontrar pistas en la descripción que realice el Director de la escena del asesinato del alcalde de la villa donde se halla. Es posible que el jugador no sea capaz de resolver el acertijo. Existe el peligro que este jugador se "refugie" en el alto Razonamiento de su personaje para que haciendo una tirada el personaje averigüe los acertijos sin tener que pensar el jugador. Ésto es un fraude que se debe intentar evitar.

Los atributos básicos mentales son los que rigen las tiradas y habilidades de Ley, es decir los Dones y Poderes de Ley.

Razonamiento.

La característica de Razonamiento es la capacidad del personaje de recurrir a procesos lógicos para llegar a respuestas de objetivos ignorados. Un personaje podrá encontrar soluciones a problemas matemáticos o usar la lógica para resolver pequeños puzzles e ideogramas, así como sacar claves o códigos secretos. Esto no significa, como ya hemos dicho antes, que el jugador pueda decir, "tiro razonamiento para saber quien es el villano". Esto no sólo es un fraude para el Director, que se ha pasado toda una semana preparando el plan del susodicho villano, sino para el resto de jugadores que intentan sacar la partida y el misterio y disfrutan con ello.

El razonamiento es una parte integrante de la capacidad de lanzar conjuros del personaje. Esta puntuación es fundamental para los magos y hechiceros, cuanto más alta sea, mejor.

La puntuación de razonamiento estará comprendida entre 1 y 8 (salvo excepciones). Siendo el personaje con puntuación 1 incapaz de sumar y restar o de llegar a conclusiones lógicas de ningún tipo. Así mismo, un personaje con razonamiento de 8, calculará integrales circulares de tercer grado de memoria o resolverá un puzzle de 10.000 piezas en pocos minutos.

NOTA : si un personaje llegara en algún momento a tener en la Puntuación Básica de Razonamiento un nivel de 0 perdería la capacidad de razonar.

Memoria.

Es la característica que marcará la capacidad del personaje de retener en su mente datos y recuerdos, así como la capacidad de recordar hechos que acontecieron hace mucho tiempo. También regulará la memorización de los hechizos para un hechicero. Por tanto en una característica fundamental para magos y hechiceros.

Un personaje con memoria muy baja será incapaz de recordar lo que cenó ayer. Un personaje con alta memoria recordará el tipo de peinado y las joyas que llevaba el Ayuda de Cámara del rey en la recepción que dio hace diez años. Esta puntuación estará comprendida ente 1 y 8 (salvo excepciones).

NOTA : si un personaje llegara en algún momento a tener en la Puntuación Básica de Memoria un nivel de 0 perdería la capacidad de recordar.

Carisma.

Se podría decir que el Carisma es la capacidad que tiene una persona para convencer a otra de una cosa en la que no cree con el sólo uso de las palabras. Es la característica predominante en políticos y oradores, que perfeccionan su lenguaje para poder convencer a un amplio auditorio, o para no amilanarse y saber llevar un buen debate. También sirve para la seducción y para los negocios y el regateo.

Esta tirada no puede suplir a la inventiva del personaje para convencer a otros dentro de una partida. Si, digamos como ejemplo, el personaje intenta convencer a la persona que tiene al lado de que el mundo se acaba a las once menos cuarto de la mañana del 29 de Febrero del 2001, esta acción debe jugarse y no simplemente tirar unos simples dados.

Un personaje con alto Carisma puede convencer a un tendero para que le venda a mitad de precio un artículo bastante caro o a un guardia de la ciudad que debe detener a un transeúnte por el mal, o buen, aspecto que tiene. Esta Puntuación está comprendida entre 1 y 8 (salvo excepciones). El 1 significará que hablar con un niño hará que éste se eche a llorar y un 8 que, al hablar, todo el mundo se quede embelesado escuchándole con toda atención, convencido de que lo que dice el personaje es la verdad.

NOTA : si un personaje llegara en algún momento a tener en la Puntuación Básica de Carisma un nivel de 0 quedaría sin capacidad de relacionarse con los demás.

Percepción.

Este Atributo rige la capacidad del personaje de fijarse en los detalles o de estar atento a lo que le rodea. Cuanto mayor sea la percepción del personaje mejor será su captación del entorno que le rodea. Como el resto de atributos, la percepción esta limitada entre 1 y 8 (salvo excepciones). Donde 1 sería una persona completamente indiferente a lo que le rodea, tanto que bien podría aparecer a su lado toda una horda de furiosos y enloquecidos asesinos degollando a todo el que se pusiera a su alcance que él no se enteraría. Por el contrario, un personaje con 8 en este atributo se daría cuenta de las más nimias y sutiles diferencias de su entorno, desde la decoloración del pétalo de una rosa seca, hasta el cambio de ánimo de las personas que le rodean por sus rasgos faciales.

NOTA : si un personaje llegara en algún momento a tener en la Puntuación Básica de Percepción un nivel de 0 perdería la capacidad observar lo que existe a su alrededor.

Atributos Básicos Espirituales.

Estos atributos simbolizan la parte que Magia donó a los Nacidos. Simbolizan en números todo aquello que no es la mente o el cuerpo. Definen los sentimientos, la voluntad y la espiritualidad del personaje.

En ERT, es tan importante el cuerpo y la mente como el espíritu, las aventuras y sagas recorren los más íntimos recovecos de los personajes, constantemente recordándoles la pregunta realizada por Caos en el Caldero, que siempre delimita a los Nacidos, les dispone en el filo de la navaja y el Espíritu es todo lo que tienen como asidero.

Los atributos básicos espirituales son los que rigen las tiradas y habilidades Mágicas, es decir los Dones y Poderes de Magia.

Voluntad.

La Voluntad es la medida de la resistencia mental de un personaje. Es la cabezonería, la pesadez o las veces que estará dispuesto a repetir una cosa hasta que le salga bien. En el juego medirá la personalidad decidida o su voluntad para poder superar pruebas difíciles.

Su valor estará comprendido entre 1 y 8. Siendo un personaje con un 1 un ser de voluntad tan débil que se le puede convencer enseguida de cualquier cosa y un ser con 8 uno de voluntad de hierro, capaz de resistir los más duros embates contra sus creencias. También medirá la resistencia a las maneras de manipular la mente que se pueden conseguir con los conjuros de la magia o su empeño en aprender los difíciles conjuros.

NOTA : si un personaje llegara en algún momento a tener en la Puntuación Básica de Voluntad un nivel de 0 perdería la capacidad de elección propia, obedeciendo todo lo que se le diga.

Intuición.

La capacidad para descubrir cosas al límite de la consciencia permanente de la realidad es la Intuición. Es esa ineludible y escurridiza habilidad de percibir cosas que no se ven, o de descubrir existencias que aun viéndolas no se perciben con los sentidos normales. Unos lo llaman sexto sentido, otros lo llaman percepción extrasensorial o inspiración, no son más que nombres raros y peculiares para una cosa más vieja que el hombre.

En el juego la Intuición estará entre 1 y 8 (salvo raras excepciones) y bajo ella estarán comprendidas la percepción de las cosas, así como la inspiración o las ideas surgidas de la nada. No podrá sustituir en ninguna manera al razonamiento del jugador. En una partida en la que no seas capaz de deducir lo que esta ocurriendo no podrás decir eso de: ("intento saber por mi intuición lo que esta pasando"). Pero es una característica de los seres de ERT que no puede ser eludida, pues gran parte de las aptitudes mágicas de algunos seres se consiguen gracias a una intuición o percepción de la naturaleza. Así, si vas a ser un druida o un hechicero de las bestias necesitará una alta intuición.

NOTA : si un personaje llegara en algún momento a tener en la Puntuación Básica de Intuición un nivel de 0 perdería la capacidad de intuir.

Sabiduría.

Es él termino más difícil de definir. La Sabiduría comprende los conocimientos básicos que no se aprenden memo-

rizando o con estudios científicos. Es lo que se aprende durante la vida. Ayuda a la comprensión de la naturaleza del hombre y a analizar su psicología. En ella podremos encontrar todos los conocimientos que harán que una vida sea buena y sincera. La moral y el saber mundano estarán comprendidos aquí.

La puntuación estará entre 1 y 8 (salvo excepciones) siendo el 1 asignado a personas poco sabias que siempre tropezarán con la misma piedra, sin pararse a pensar en lo que están haciendo. En el otro lado de la moneda estarán las personas sabias que han aprendido mucho de la vida y saben comportarse de manera conveniente.

NOTA : si un personaje llegara en algún momento a tener en la Puntuación Básica de Sabiduría un nivel de 0 perdería toda su experiencia, perdiendo ésta de sus Habilidades.

Fe.

La fe es esa propiedad del ser humano para confiar en que es realidad lo que jamás ha visto y ni siquiera puede llegar a comprender. La fe esta asociada a los clérigos y a sus poderes. El que un clérigo o sacerdote tenga fe es fundamental para que sus habilidades triunfen, para que las palabras de su dios le lleguen, pues si no cree que existe su dios cómo van a poder llegar sus palabras y su poder a él.

Para el resto de personajes la fe es un termino vago, es posible encontrar a gente que sin ser sacerdote puede tener una gran fe en los dioses y en alguno en particular. Estos personajes son devotos sin esperar nada a cambio, o al menos sin pedirlo.

Estas tiradas deben ser realizadas cuando el personaje está sometido a una gran presión que intenta socavar la fe que tiene en su deidad. Es posible que en circunstancias normales no tenga mucha dificultad en creer a su dios, pero nadie puede tener una piedad infinita y es posible que en algunos momentos la fe pueda fallar. Si en algún momento el personaje intenta conseguir algo en nombre de la fe y con sus poderes clericales, si esta acción es peligrosa o el fracaso puede llegar a ser devastador, entonces se hace necesaria la tirada de Fe.

NOTA : si un personaje llegara en algún momento a tener en la Puntuación Básica de Fe un nivel de 0 perdería la fe y por lo tanto sería incapaz de utilizar reliquias o de desarrollar Poderes Divinos.

Atributos de Raza.

Estos atributos definen al personaje según la raza en la que haya nacido. Al igual que en la vida real los personajes nacidos en ERT tienen una raza determinada, una raza que es la misma que la de sus padres. La pertenencia a esta raza establece determinados parámetros que el personaje tendrá. Estos parámetros son la altura, sus ojos y color de pelo, al igual que en nuestro mundo.

Pero en Noorgaar las razas son muy diferentes a las de la tierra. Las características raciales son mucho más diversas y los personajes pueden ser radicalmente diferentes dependiendo de su raza. Los atributos raciales están descritos en el capítulo de creación de personajes y son exclusivos de las diferentes razas. Al crear un personaje anota todas estas particularidades en la ficha, en el lugar reservado para ellas.

Vida.

La Vida es la medida de la resistencia corporal del personaje, de sus ganas de vivir y de su voluntad para sobrevivir. Mide lo capaz que es un personaje de resistir enfermedades, soportar el dolor y aguantar con fuertes heridas y pérdidas de sangre.

Es una de las características fundamentales del personaje y se mide de manera diferente a las demás Habilidades y Atributos. Para calcular la Vida de un personaje se debe ir a la descripción de su Raza, en la Sección Crear Personajes de ERT. Lo primero que se ha de hacer es tirar tantos dados de diez caras como vigor tenga el personaje. A este número se debe añadir el resultado de multiplicar el vigor por un número que viene dado por la raza y que se da en la tabla de Creación de Personajes.

Para poner un ejemplo tomemos a un dweloin, cuyo número de multiplicación es 9. Si este dweloin tiene tres en vigor, tiraría primero tres dados, y al resultado sumaría 27 (resultado de multiplicar 9 x 3). Si en la tirada de dados salen 4, 6 y 9, para un total de 19; la Vida del personaje sería 46, resultado de sumar 19 + 27.

Habilidades.

Las habilidades describen de manera numérica lo que sabe hacer el personaje, desde dar grandes volteretas hasta recordar datos de historia o conocimientos ocultos. Así como los Atributos Básicos definen como es el personaje y las Raciales lo que es, las habilidades definen lo que sabe hacer.

Existen muchas habilidades diferentes, casi tantas como acciones pueda realizar el personaje. Y en esto radica la importancia de las habilidades, pues siempre que un personaje quiera hacer algo debe referirse a una habilidad.

Descripción de Habilidades.

A continuación tienes una lista completa de las diferentes habilidades que puede tener el personaje. Todas ellas están listadas en la hoja de personaje, en un gran cuadro que las contiene todas.

Veras que cada habilidad tiene al lado de su nombre las abreviaturas de dos Atributos Básicos. Cuando un personaje posee la habilidad el valor inicial de la experiencia básica de esa habilidad es la suma numérica de los valores de los Atributos Básicos marcados. Es decir, si un personaje tiene la habilidad de Alerta (Per + Int), signi-

fica que el valor de la Experiencia Básica en Alerta es la suma de Percepción más el valor de Intuición. Si el personaje tiene 3 en Percepción y 2 en Intuición la experiencia básica en la habilidad de Alerta tendrá un Valor de 5.

Para más información sobre las habilidades y como escogerlas y calcularlas ve al capitulo de Crear Personajes de ERT.

Armas Cuerpo a Cuerpo.

Destreza + Agilidad.

Esta habilidad rige por completo todas las acciones de combate en las que se vean involucradas armas de cuerpo a cuerpo. Cada vez que el personaje deba golpear a alguien o a algo con una arma de mano esta es la habilidad que rige la acción. Ver sección de Combate para más detalles.

Armas de Distancia.

Destreza + Percepción.

Esta habilidad rige todas las tiradas de acción que tengan que ver con arrojar todo tipo de objetos. Está determinado su nivel por la destreza manual con la que se manipula el objeto así como por la percepción, ya que esta es muy importante para poder acertar al objetivo.

Alerta.

Percepción + Intuición.

La habilidad de alerta es la que rige cómo de atento puede llegar a estar un personaje y lo preparado que está para una acción súbita. Está regida por la percepción, pues tiene que darse cuenta de lo que ocurre a su alrededor, y por la intuición, pues es muy importante intuir qué es lo que puede ocurrir a continuación. Normalmente esta habilidad será utilizada en momentos de máxima tensión, cuando los personajes teman una posible emboscada por parte de una fuerza hostil (paseando por la noche en las calles de una ciudad enemiga). También es posible tirar esta habilidad para estar atentos a lo que pueda pasar o para encontrar una determinada cosa o ser.

Artesanía.

Destreza + Sabiduría.

La artesanía es la habilidad que engloba todos aquellos trabajos manuales que necesiten de herramientas. Desde la carpintería, hasta el curtir el cuero o el esmerilado ésta es la habilidad que les corresponde.

La habilidad es múltiple, es decir son varias en una sola. Un personaje nunca tendrá la habilidad de Artesanía.



Puede tener la habilidad de Carpintería, Vinatero o Vidriero. El personaje tendrá conocimiento en esta habilidad así como en todas las maneras de realizar su trabajo. Si dispone de los materiales necesarios puede llegar a realizar cualquier trabajo que tenga que ver con su actividad.

Atletismo.

Agilidad + Fuerza.

Saltar más que una rana, correr como un guepardo o dar volteretas en el aire, todo esto cubre esta habilidad. Siempre que un personaje desee realizar cualquier movimiento complicado o fuera de los movimientos posibles y en el cual pueda ocurrir algo desastroso, se realizará esta tirada. Ésta se consigue en inicio con la suma de las puntuaciones de Agilidad, por el mover el cuerpo de manera grácil, y por la Fuerza, por la potencia necesaria en los saltos y contorsiones.

Comercio.

Carisma + Voluntad.

La tirada de comercio se utiliza cuando un personaje intenta comprar algo más barato de lo que ofrece el vendedor, conseguir concesiones en una negociación o conseguir una posición favorable en cualquier negocio. Para calcular la habilidad primero se debe realizar la suma de los atributos de carisma (la labia del personaje) y la voluntad (cuanto aguantas regateando).

Las acciones de comercio normalmente serán de oposición, con ambas partes en negocio discutiendo por precios o concesiones, márgenes de beneficios y costes de transporte.

Conocimientos. Varia.

Esta habilidad es genérica, es decir no es única. La habilidad engloba a otras habilidades, todas ellas relacionadas con los conocimientos. Éstos son los que el personaje ha aprendido durante su vida, ya sea de medicina y plantas a bestias o trigonometría. Este conjunto de habilidades no se aprenden juntas, pese a ser un grupo hay que aprenderlas por separado.

Bestiario.

Memoria + Sabiduría.

Esta habilidad sirve fundamentalmente para saber qué es ese ser que acaba de salir de detrás del árbol, cómo vive y lo más principal: qué come. Siempre que un personaje se encuentra con una bestia que acaba de ver por primera vez, puede tirar esta habilidad. Dependiendo del resultado, el personaje sabrá cosas de esta criatura por haberlas leído o estudiado (memoria) o haberlas escuchado o deducido por asociación (sabiduría). La dificultad para saber qué es lo que se tiene delante es mayor cuanto más rara y desconocida sea la criatura.

Astrología.

Razonamiento + Memoria.

La astrología es una de las habilidades de conocimientos y está dividida en dos partes. La primera está regida por la memoria y consiste en acordarse de la posición de las estrellas y constelaciones del cielo de ERT y la segunda esta regida por el razonamiento y trata de los movimientos de estos cuerpos celestes y los cálculos necesarios para las cartas astrales. Esta habilidad, por tanto, sirve tanto para poder orientarse por las estrellas como para saber las matemáticas necesarias como para poder comprender su movimiento.

Curación.

Memoria + Sabiduría.

Esta habilidad se corresponde a los conocimientos médicos que posee el personaje. Toda persona tiene unos conocimientos mínimos en primeros auxilios y en curar pequeñas enfermedades e incluso algunos saben, a base de haberles recetado muchas veces determinados fármacos, qué pastillas sirven para cada enfermedad general (vamos, que todo el mundo sabe para qué sirven las aspirinas). En ERT ocurre lo mismo, los diversos sabios consagrados al estudio de las plantas y los animales han desarrollado una serie de fármacos naturales basados en hierbas y productos que sirven para curar enfermedades y sanar heridas.

Cuanto mayor sea la habilidad de curación de un personaje más estará versado en estas sustancias, en su preparación y su obtención. Se basa en la memoria, pues se ha de estudiar mucho para poder recordar las diferentes fórmulas y nombres, dolencias y curas indicadas. La sabiduría representa la experiencia de los años que ha estado curando y lo que ha aprendido con la práctica.

Historia.

Memoria + Voluntad.

Esta habilidad compendia el recuerdo de lo estudiado, oído de la historia de un determinado pueblo, normalmente el nativo del personaje. Esta habilidad es genérica en tanto en cuanto se refiera a la historia del pueblo en el que nació el personaje; es decir, si el personaje es kenion, entonces la historia será la del pueblo kenion. Esto es así debido a que al personaje le habrán contado historias cuando era pequeño, habrá estudiado con su maestro o escuchado en las ferias a los trovadores contar las leyendas locales. Si un personaje quiere saber historia de otros pueblos deberá cogerla como específica.

Religión.

Memoria + Fe.

En esta ocasión esta habilidad tiene dos variantes muy definidas que deben tenerse en cuenta por separado. Éstas tienen que ver con los rituales de cada religión, una

parte tiene que ver con su ejecución (fe) y la otra con su conocimiento (memoria).

Para un practicante de una determinada religión, ya sea sacerdote de ésta o simplemente seguidor, existen una serie de rituales que debe ejecutar para poder comunicarse con su dios. Esta habilidad se debe tirar cuando este personaje ejecute estos rituales. El acierto marcará que el seguidor o sacerdote los ha ejecutado con bien, o sea, los ha recordado bien y ha tenido la fe necesaria.

La segunda parte sirve para saber si ese individuo que está, supongamos, en mitad del campo tirado boca arriba susurrando extraños monosílabos, está ejecutando un ritual de comunión con la naturaleza o simplemente le duele el estómago. El éxito en la acción significará que reconoce el ritual y su significado, el fracaso llevará a que el personaje intente que el sacerdote se tome unas hierbas para el dolor.

Venenos.

Razonamiento + Memoria

Existen multitud de venenos y pociones dañinas en ERT. Estos venenos son altamente eficaces para los asesinos y otros personajes que deseen deshacerse de determinadas personas sin dejar rastro. La habilidad de venenos es una habilidad que permite al personaje conocer los venenos, la manera en que se aplican, dónde encontrarlos y sus antídotos.

Esquivar.

Agilidad + Destreza.

Esta es la habilidad que se utiliza para evitar los ataques, tanto los ataques de contrarios como todo aquello que intente dañar al personaje. Siempre que un personaje se vea frente a un ataque utilizará esta habilidad para esquivar, parar o detener con su escudo la agresión.

Etiqueta.

Memoria + Carisma.

Cómo moverse, dónde sentarse a la mesa, cómo tratar a un embajador ywen de las Tierras Celestiales o quién es el tipo de enfrente que lleva tan curioso escudo de armas son cosas que trata esta habilidad. En ERT la política es compleja, como verás más tarde, pero la etiqueta es más compleja aún. Existen escuelas de diplomacia que enseñan a los futuros diplomáticos de cada pueblo las maneras de comportarse delante de razas externas al pueblo nativo de cada persona. Sin embargo, todos han escuchado a un trovador cantar las ceremonias imperiales o contar a un amigo cómo metió la pata al hablar con un dweloin. Todas estas cosas son las que forman la etiqueta de un personaje. Está formado por la memoria para poder acordarse de las cosas y por el carisma para el comportamiento.

Forrajeo.

Razonamiento + Sabiduría.

Exactamente es el conocimiento que tiene el personaje de la naturaleza y cómo se desenvuelve en ella. Por ejemplo si unas setas son comestibles o cómo interpretar el color de las frutas de un gauban. Esta habilidad se parece a la de bestiario, pero mientras Bestiario es un conocimiento y por lo tanto no da ningún beneficio físico, ésta permite desenvolverse perfectamente en un bosque. Con esta habilidad un personaje puede saber las propiedades de las plantas de su alrededor o conocer la localización de una planta determinada, su período de gestación y cuándo están maduros sus frutos.

Forja.

Fuerza + Razonamiento.

Dos áreas cubre esta habilidad. La primera (fuerza) es la de forjar o moldear un determinado objeto, herramienta o arma partiendo de las materias primas y de una forja completa (horno, valdetas, yunque y herramientas). La segunda (razonamiento) es la que sirve para identificar los materiales con los que está formado un objeto, su procedencia y su calidad. Estas dos partes son una misma habilidad con dos interpretaciones, y se deben realizar tiradas diferentes.

Para la primera de ellas, la tirada será con una dificultad relativa a lo complicado que sea el material, lo sofisticado del objeto a conseguir y las herramientas de las que se dispone. Una vez realizada la tarea, el éxito o fracaso de la tirada nos facilitará la calidad del objeto forjado. La segunda es una tirada cuya dificultad viene marcada por el tiempo que se ha podido tener el objeto analizado, su rareza y su estado.

Habilidades Artísticas.

Destreza + Intuición.

Las habilidades artísticas engloban el canto, la música (composición e interpretación), la pintura la escultura y las demás expresiones artísticas. El personaje con esta característica debe elegir una de estas expresiones. Al igual que lenguas, conocimientos o artesanía esta habilidad es múltiple.

El personaje tendrá capacidad artística y podrá, con los materiales necesarios, ejecutar esta habilidad. Cuanto más alta sea esta característica más "artista" es el personaje y por lo tanto, interpretará mejor o dibujará de manera casi perfecta. Los artistas están muy bien considerados en Noorgaar, sobre todo en las tierras ywens y en el imperio, en el cual se puede pagar grandes sumas por las obras de los grandes artistas.

Iniciativa.

Agilidad + Percepción.

En resumidas cuentas, en el combate no es esencial golpear fuerte, muchas veces es mejor golpear primero. Para regular quién actúa primero cada vez que se llega al nivel de



combate se utiliza esta habilidad; sin embargo, esta habilidad no sólo está restringida al combate. Siempre que dos personajes intenten realizar la misma acción al mismo tiempo o cuando sea importante la rapidez de la acción realizada se hará una tirada de Iniciativa.

Por ello es muy importante tener esta habilidad muy desarrollada, que unifica la Agilidad (lo rápido que te mueves bajo control) y la percepción (para mantener el equilibrio en cada acción y poder reaccionar más rápido). Normalmente será una tirada de oposición, en la cual se midan las tiradas de iniciativa de cada personaje. El personaje que actúe primero será el que más puntuación total consiga.

Lanzar Dones / Utilizar Poderes.

Varia.

Los dones son efectos mágicos que se pueden conseguir gracias al estudio y la constancia. Los poderes son características mágicas concedidas a los Nacidos por los Dioses. Unos y otros tienen que ser utilizados o lanzados para poder tener efecto completo. Los dones son limitados, tienen efectos particularmente cortos de duración. Los poderes suelen ser constantes y acompañan al personaje siempre.

Para utilizar estos poderes y dones existe esta tirada, pero la habilidad es diferente para cada una de las Círculos de la Creación; es decir, para poder utilizar dones y poderes de Magia se debe utilizar la habilidad de Lanzar Dones / Utilizar Poderes de Ley, para los dones y poderes de Caos la habilidad de Lanzar Dones / Utilizar Poderes de Caos y lo mismo para Magia. Para los dones y poderes de Ley el nivel de la habilidad es Razonamiento + Ley, para la Habilidad de Caos es Vigor + Caos y para Magia es Voluntad + Magia.

Para una explicación más extensa sobre la magia ve al capitulo de Dones y Poderes.

Leguas.

Memoria + Sabiduría.

Todos los personajes saben hablar su propia lengua racial. Todos los kenion conocen y hablan el kenion, todos los ywen del amanecer saben su propio idioma y así sucesivamente. Esto es normal, desde pequeños todos aprendemos el idioma de nuestra nación por la sencilla razón de que lo oímos hablar constantemente (por ello la sabiduría). Sin embargo, no todos conocemos nuestro idioma de la misma manera. Existe gente que habla un idioma prácticamente incompresible y otros que hablan cual académicos de universidad. Este aspecto culto (memoria) de la lengua lo da el estudio de esta lengua en las clases o academias.

Esta habilidad la conocen todos los personajes, aunque, al igual que conocimientos, es una habilidad múltiple, es decir, se pueden tener tantas habilidades de lenguas como lenguas existan en Noorgaar.

Malabares.

Destreza + Agilidad.

La habilidad de malabares tiene que ver con el equilibrio corporal, la destreza manual y su utilización para poder manejar diversos objetos en movimiento. Es la habilidad de los artistas itinerantes que recorren las posadas imperiales dando diversión a los niños y a los grandes.

Con malabares se pueden realizar todo tipo de juegos manuales, lanzamiento de múltiples objetos al aire (y luego recogerlos al tiempo). Es una habilidad vistosa, llena de glamour. El personaje será más experto cuanto más nivel posea. Pudiendo con niveles altos realizar verdaderas hazañas.

Montar.

Agilidad + Intuición.

En muchas ocasiones, los personajes montarán en bestias de camino para recorrer grandes distancias en poco tiempo. Al menos, en menos del que lo harían a pie. Esta habilidad está, en base, compuesta por la suma de las puntuaciones de los Atributos de Intuición y de Agilidad. La intuición sirve como comunicación innata con la bestia que se monta, una especie de saber qué es lo que siente la criatura que se controla. La agilidad dictamina lo bien que te agarras al caballo cuando se pone bruto o la capacidad de coordinación corporal a la hora de dar las órdenes.

La habilidad de cabalgar es múltiple; es decir, puede servir para gran cantidad de animales de monta. Por supuesto que no todos los animales se montan igual, ni se dirigen igual. Pero la habilidad es genérica. En tér-

minos de juego, la habilidad como tal simboliza la propia habilidad del personaje para montar criaturas del tamaño y tipo del caballo tradicional. Si ocurriese a lo largo de las partidas, y ocurrirá, tenlo por seguro, que el animal de monta es distinto deberá aplicarse un penalizador a la tirada a menos que el personaje se entrene con esta nueva bestia.

NADAR.

Vigor + Agilidad.

Esta habilidad permite a un personaje poder nadar en cualquier medio líquido que sea propio para este ser. En circunstancias normales no será necesaria la tirada, pero en circunstancias extremas la tirada es necesaria. Estas circunstancias son las carreras o persecuciones a nado (agilidad) y, sobre todo, el buceo (vigor).

ORATORIA.

Carisma + Razonamiento.

Con esta habilidad se puede llegar a convencer a una persona que esté en mitad del desierto más caluroso de que debe abandonar todas sus reservas de agua, por que así tendrá más posibilidades de sobrevivir; recitar poemas con una entonación magnifica o discutir en publico con un oponente. En la vida, una de las cosas más importantes que existen es la comunicación y esta habilidad es principal en ERT. Mediante el carisma y la capacidad de lógica el personaje intentará convencer a los que le rodean de que sus ideas, o por lo menos una determinada idea, es verdadera. Se puede llamar la atención de un gran auditorio o recitar grandes poemas con la entonación oportuna y justa.

OBSERVAR.

Intuición + Percepción.

Con mucho una de las habilidades más utilizables por un personaje, ya sea aventurero o no. Esta habilidad es la que se utiliza para poder descubrir determinadas cosas o hechos que podrían pasar desapercibidos en un primer vistazo. Esta búsqueda debe ser activa por completo y debe tener un fin determinado de antemano. No basta con un simple, "miro si hay algo raro". El jugador debe especificar el objetivo de su búsqueda o preocupación ("miro si hay algo raro en la puerta que tengo delante").

PELEA.

Destreza + Intuición.

Esta tirada es una de las habilidades más básicas de cualquier personaje. Quien más y quien menos ha visto una película en la cual se utilizan armas de fuego, aunque jamás haya visto alguna. Si de golpe le cayese una en las manos sabría al menos como apretar el gatillo, no tendrá muchas posibilidades de acertar, pero al menos podrá hacerlo de manera decente. En ERT no hay películas, pero en este mundo todos conocen a los guerreros, les ven combatir en los campos de entrenamiento y muchos han visto combates reales en asaltos de ciudades y en otras ocasiones. Por ello, esta tirada es la manera innata de golpear, no sirve para utilizar armas de ataque, para ello están las tiradas especializadas, pero puede salvar de un apuro.

Se utiliza para las tiradas de ataque que tengan que ver con las armas corporales, los puñetazos, las patadas, los cabezazos y demás parafernalia combativa.

RASTREAR.

Percepción + Voluntad.

Con esta habilidad el personaje puede o bien seguir a las personas o seres o bien intentar que no te sigan. Esta habilidad se calcula en su base por la suma de las puntuaciones de percepción (después de todo debes ver las huellas) y la de voluntad (para tener la paciencia necesaria). Con esta habilidad, que se puede utilizar tanto en campo como en ciudad, se puede seguir a todo tipo de personas visualmente o por medio de los rastros, o bien evitar que te persigan.

SIGILO.

Agilidad + Destreza.

Esta es una habilidad de acciones de confrontación. El personaje intentará pasar desapercibido moviéndose sin ser visto o escuchado. La agilidad representa la pericia del personaje para moverse en silencio, la destreza representa lo bien que manipula objetos sin que éstos produzcan ruido.

Esta habilidad es la más utilizada por los bandidos, ladrones y otros personajes del latrocinio y el asesinato. La habilidad estará enfrentada a la observación del personaje a ser evitado, si no hay personaje que pueda escucharle la habilidad no es necesaria.

USAR OBJETOS MÁGICOS.

Razonamiento + Intuición.

Esta es una habilidad que todo el mundo puede llegar a utilizar. Es la capacidad de manejar los objetos mágicos de ERT. En ERT los objetos no funcionan por sí solos. En algunas ocasiones (la mayoría) no tienen ley suficiente como para controlarse por sí mismos; es decir, no tienen inteligencia. En otras no tienen caos para poder desencadenar su poder.

Por ello los objetos en ERT necesitan o bien de PP (puntos de poder) o bien de control. Para estas dos cosas se utiliza esta tirada. Si un personaje necesita utilizar un objeto mágico, y para ello le debe suministrar puntos de poder, esto significa que realizará una acción de usar objetos. Si la tirada tiene éxito, le habrá suministrado los puntos y el objeto funcionará.

Robar.

Destreza + Intuición

Esta habilidad sirve para escamotear objetos. Es una habilidad de acciones de oposición (explicadas en las reglas) y siempre se disputa con la percepción del posible vigilante o dueño del objeto. Meter la mano en los bolsillos ajenos para saber que es lo que tienen, agarrar una manzana del puesto del mercado y llevársela sin que nadie se dé cuenta. Todo esto es robar. Para realizar esta habilidad se deben cumplir varios requisitos; el primero es que el personaje sepa que es lo que debe robar, o por lo menos dónde mete la mano. El segundo es que alguien pueda darse cuenta del robo, si no hay nadie que pueda fijarse, entonces no hace falta la tirada, simplemente lo coge y punto.

Trampas.

Destreza + Razonamiento.

Con esta habilidad el personaje podrá montar todo tipo de trampas, tanto en campo abierto como en ciudad o edificios. Las trampas pueden ser montadas en un tiempo que debe estimar el Director de Juego, así como deben ser construidas con los materiales necesarios.

Es posible que montar una trampa pueda llevar mucho tiempo, todo depende de la zona elegida. Si por ejemplo, se quisiese montar una trampa en una inmensa pirámide se debe hacer obra, levantando el suelo y paredes y contando con material de primera calidad para hacer la trampa indetectable. Este tipo de trampa tardaría meses en ser montada; sin embargo una simple trampa para lobos se montaría en unos pocos instantes.

Equilibrio del Ser.

Al ser creados los Nacidos fueron bendecidos por los tres dioses principales de ERT. Caos dio cuerpo y materia a los Nacidos. Ley les concedió forma e inteligencia. Magia les otorgó voluntad y sentimientos. Desde ese momento estas tres partes son parte integrante de todos y cada uno de los Nacidos de ERT. Todo Nacido debe participar de estos tres Atributos para poder sobrevivir.

Así, son tres los Atributos del Equilibrio del Ser, Ley, Caos y Magia. El nivel en cada uno de ellos significa la comprensión que el personaje tiene de cada una de sus facetas interiores. Esta comprensión es una aptitud natural, de manera que todos los Nacidos la tienen. Dependiendo de la raza esta comprensión puede variar.

En los Selthanion la comprensión de la naturaleza de su Ser está inclinada hacia Magia y Ley. Los Hetnon son justo al revés, entendiendo mejor su Caos interno, ya que se acercaron a Hiritach en el momento de la Oleada de Caos. Los Ywens son especiales, estos nacieron de Delthinion, así que su comprensión de la Ley es mucho más profunda que ningún otro Nacido.

Los puntos de Ley, Caos y Magia nunca pueden ser inferiores a 1. Si por cualquier razón esto llegase a ocurrir, el personaje perdería por completo esta propiedad del Ser; es decir, si un personaje perdiese todo su nivel en el Atributo de Caos, perdería el Cuerpo y la Materia, transformándose en un ser incorpóreo.

El nivel de los Atributos de Equilibrio tiene un límite máximo de 12, en cuyo momento sería el tope (en teoría, claro está). El personaje comprendería a la perfección la esencia de la Ley, el Caos o la Magia, siendo casi un semidios.

Dones y Poderes.

Las características del Equilibrio del Ser están íntimamente ligadas a la comprensión por parte del personaje de la naturaleza de la Creación. Los niveles que tenga el personaje en Ley, Caos y Magia serán los que determinen las posibilidades de utilizar dones de cada uno de estos Aspectos.

Si un personaje tiene mayor puntuación en Magia que en Ley y Caos, entonces solamente podrá utilizar Dones de Magia (Conjuros) y Poderes de Magia (Propiedades Mágicas). Igualmente, si el personaje tiene más nivel en Caos que en Ley y Magia, este personaje comprende mucho más el Caos y por lo tanto podrá utilizar dones de Caos (Naxaz) y poderes del Caos. Y lo mismo pasaría con un Nacido cuya comprensión de Ley fuese mucho más alta que la de Caos y Magia.

Así mismo el nivel de los Dones y Poderes que puede llegar a alcanzar un Nacido esta determinado por el nivel de los Atributos de Equilibrio. Un personaje tiene acceso a tantos Aspectos y niveles de Dones y Poderes como nivel tenga en su Atributo principal. Por ejemplo, un simple estudiante de las Academias Mágicas Imperiales tiene 1 en Caos, 1 en Ley y 3 en Magia. Esto significa que el estudiante solo puede lanzar conjuros, pues su puntuación máxima es la de Magia. Y así mismo tiene acceso a tres Aspectos de la Magia y de esos aspectos los conjuros de niveles 1 a 3. Si el personaje ascendiese a Magia 4 tendría acceso a un nuevo Aspecto y a los niveles 4 de los conjuros de todos los Aspectos.

Para una explicación más completa de los dones y poderes ve a Dones y Poderes, en la Sección de Reglas.

Puntos de Poder.

Los Puntos de Poder simbolizan la capacidad del Personaje para almacenar y comprender la energía necesaria para poder lanzar dones de cualquiera de los Tres Círculos de la Creación, Ley, Caos y Magia. Están íntimamente relacionados con el Equilibrio del Ser, pues el personaje podrá acumular y dirigir energía de Ley si entiende dicha energía.

Los Puntos de Poder son relativos y existe una puntuación para cada uno de los Círculos de la Creación; existen Puntos de Poder de Ley, Puntos de Poder de Magia y Puntos de Poder de Caos. Al igual que los Dones y Poderes, un personaje solamente tendrá puntos de poder de Ley si este es el Aspecto interno que predomina en él. Es decir, si Pelf, Mago Imperial, tiene 3 en Magia, 1 en Ley y 1 en Caos, significa-

rá que su aspecto dominante en el Equilibrio es Magia. Comprende mucho mejor la Magia, los Sentimientos y el Espíritu que las Leyes o el Caos; por tanto puede adquirir y aprender Dones y Poderes de Magia, así como tendrá Puntos de Poder de Magia.

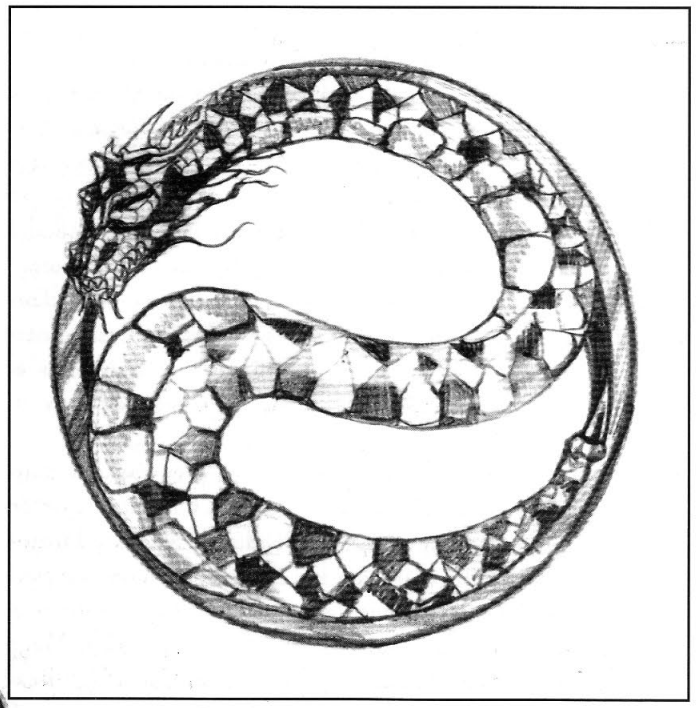
Los Puntos de Poder se calculan de manera separada para cada uno de los Tres Círculos del Equilibrio.

Magia es el Circulo de la Creación de los Sentimientos y el Espíritu. A su alrededor se mueve la Voluntad y el Deseo. Los Magos entienden la Voluntad, pues sólo a través de ella pueden ejecutar sus conjuros. Un seguidor de magia utiliza su voluntad, su espíritu, para doblegar la realidad y, así, realizar magia. Para los Puntos de Poder de Magia se debe multiplicar la Voluntad por el nivel de Magia.

Los Thalnan de Ley, sus seguidores más fieles, saben de las Leyes que Ley mostró a toda la Creación. Así como los Magos entienden de sentimientos, los Thalnan conocen leyes. Muchos de ellos pueden razonar las leyes de la Relatividad, leyes de la dinámica, termodinámica o física cuántica. Para calcular los Puntos de Poder de Ley, multiplica Razonamiento por Ley.

Para los Naxaz, seguidores de Caos, el poder surge de la materia. A los que tienen como parte principal de su Equilibrio el Caos, la Ley les es restrictiva y los sentimientos son superficiales. Los naxaz conducen su poder a través de la materia, conociéndola hasta sus más íntimos reflejos, estudian cómo la destrucción puede llegar a través de la materia. Para los puntos de poder de Caos, hay que multiplicar Vigor por Caos.

Si, Pelf, el ya consabido Mago Imperial, tiene 4 de Voluntad y 3 de Magia, tendría 12 Puntos de Poder de Magia.



Usar Puntos de Poder.

Los puntos de poder se utilizan para poder dar energía a los diferentes dones y poderes que tenga el personaje. Estos dones y poderes solamente funcionan si son abastecidos con esta energía que existe en la Creación desde el principio de los tiempos.

Los puntos de poder se gastan, es decir, una vez utilizados se desvanecen del personaje, que no los puede utilizar hasta recuperarlos. Cada don y poder, ya sea de Magia, de Ley o de Caos, tiene un coste en Puntos de Poder. Si el personaje quiere que el poder o don surta efecto y se haga realidad debe gastarse Puntos de Poder. Una vez gastados debe restarlos de la reserva que tiene apuntada en la ficha.

Si, por ejemplo, Pelf, Mago Imperial, que tiene 12 Puntos de Poder, quiere que su conjuro de Volar, 4 Puntos de Poder para activarlo, funcione debe gastarse estos puntos dejando su reserva a 8 Puntos de Poder.

Recuperando Puntos de Poder.

Los Puntos de Poder no son ilimitados y, en determinadas partidas, pueden ser mucho más escasos. Por mucho que el jugador intente evitarlo, al final los Puntos de Poder escasearán o desaparecerán por completo.

Los Puntos de Poder se recuperan dejando pasar el tiempo. La energía mágica que el personaje puede llegar a utilizar no es más que una medida de su comprensión de ésta; por ello los puntos de poder se calculan con la característica del Equilibrio y con uno de los atributos básicos. Cuando a un personaje se le acaban los puntos de poder de Ley, significa que su cabeza ya no da más de sí, que es incapaz de resolver cualquier problema matemático, le dolería la cabeza de manera increíble y no podría lanzar más conjuros.

Se recupera un punto de poder por cada 10 minutos de descanso total.

Personajes Duales.

Es posible que en determinado momento un personaje llegue a tener igual puntuación en dos de sus Atributos de Equilibrio. Esto no es ningún problema. Este tipo de personajes están muy equilibrados, llenos de la comprensión global de su naturaleza. Las combinaciones pueden ser Ley - Caos, Ley - Magia, Caos - Magia.

Un personaje dual tiene acceso a los dones y poderes de estas dos facetas de la existencia. Así un personaje con Magia 4 y Ley 4, tendría acceso a 4 aspectos de Ley y a 4 de Magia, pudiendo utilizar los dones y poderes de niveles 1, 2, 3 y 4 de estos Aspectos.

Los personajes duales son muy escasos y normalmente no pueden ser directamente creados, sin embargo, es posible que se puedan encontrar personajes de este tipo.

Esencia.

La esencia es la suma de los tres Aspectos del Equilibrio del Ser. Representa el Todo Unificador dentro de cada personaje. Así como el Equilibrio muestra la diversa comprensión de los Aspectos de la Creación, la Esencia simboliza la comprensión del Todo.

La Esencia se calcula sumando los Valores de Ley Caos y Magia. Este valor es apuntado en su sitio dentro de la ficha y simbolizará la comprensión de la Creación que tiene el personaje, así como la comprensión que tiene de sí mismo como un todo, no como partes unidas.

Usos de la Esencia.

La Esencia simboliza la capacidad que tiene el personaje de análisis sobre todo su ser, y, por lo tanto, la Esencia en el juego representa la capacidad del personaje de llevarse a los límites de su ser.

Cuando en el juego se quiera representar cómo el personaje intenta forzar su mente, cuerpo y espíritu hasta los más alejados límites se utilizarán puntos de Esencia. Este gasto es punto a punto, es decir, se tiene que gastar la Esencia. Esto sucede antes de realizar acciones, pues simboliza la concentración del personaje. Por cada punto de esencia que gasta el jugador puede tirar un dado adicional en la acción que va a acometer.

Por ejemplo, Sheila, una audaz ladrona, intenta colarse en el Palacio del Conde Duque de Albuhera. Para llegar a la ventana por la cual quiere acceder al despacho del noble tiene que realizar una escalada de más de treinta metros. Y justo debajo del muro hay instaladas horrendas púas de metal negro de más de setenta centímetros. Una caída sería mortal. El director de juego analiza la situación y le dice a Helena, la jugadora de Sheila, que la dificultad es de 30. Helena mira en su ficha y comprueba que en Atletismo tiene 3 dados para tirar. Bastante difícil. Por tanto Helena decide que Sheila se concentra al máximo, intentando que sea la escalada definitiva. Sheila sabe lo que se juega, así que antes de realizar la tirada se gasta 3 puntos de Esencia. Con un borrador corrige sus puntos de Esencia y apunta el nuevo nivel de Esencia, selecciona seis dados (tres de la habilidad y tres más por la esencia) de entre los que tiene y cerrando los ojos los lanza...

Recuperando Esencia.

La esencia es una de las habilidades que se gastan, es decir, van disminuyendo según se utilizan durante las partidas. Esto significa que en algún momento se quedará a cero.

Eso es normal, el personaje se irá concentrando durante la partida, habrá momentos de tensión en los que calcule todos sus movimientos o se concentre al máximo para recordar pistas o lanzar dones. Por lo tanto el agotamiento de la Esencia no tiene más significado que una cierta extenuación del personaje, física, mental y espiritualmente.

Cuando la Esencia se agota o se sitúa a niveles bajos se puede recuperar. Y hay dos maneras de recuperarla, una de ellas es descansando, la otra durmiendo. El gasto de Esencia cansa al personaje, por tanto por cada dos horas de reposo total recuperará un punto de Esencia. Este descanso debe ser total y durante ese tiempo no puede leer, estudiar o mantenerse alerta por la noche.

Si lo que hace el personaje es dormir el tiempo establecido para cada raza, recuperará por completo toda su Esencia. El sueño reparador, o sea cuando se duerme para poder recuperar la Esencia perdida, es muy profundo. Si el sueño es para restaurar toda la Esencia, si el personaje tenía Esencia 0 al dormirse, éste no despertará hasta cumplidas las horas establecidas. Si lo que se recupera es parte de la Esencia el sueño no será tan profundo, aunque será más fácil despertar.

Esencia y Puntos de Poder.

Los Puntos de Poder pueden ser aumentados "extrayendo" energía de la Esencia del Personaje. Esta acción simboliza la posibilidad de extraer energía de sí mismo para lanzar los dones que posea el personaje. Por cada punto de Esencia gastado para este fin el personaje tiene 2D adicionales de Puntos de Poder que puede utilizar solamente en el siguiente turno al que hayan sido extraídos.

Por ejemplo, Pelf, Mago Imperial, se enfrenta a uno de sus enemigos más ancestrales, un Guardia Negro Nuimbrano llamado Jernio. Jaime, jugador de Pelf se ha encontrado con Jernio en las últimas dos aventuras y está harto de su careto risueño, así que decide que su personaje intenta atacar al nuimbrano con todo su poder. Jaime consulta entre sus conjuros (dones de Magia) y ve que tiene aprendido el golpe de Luz. Este es un conjuro que se puede "inflar", es decir, hace más daño según se le suministren más puntos de poder. Así que Jaime decide que Pelf se concentra para sacar Puntos de Poder desde lo más hondo de su ser. También decide gastarse dos puntos de Esencia, así que suma 4D de puntos de poder a los que ya tiene. Pero sólo para el siguiente conjuro, así que, si este no se lanzase, la concentración desaparecería y perdería esos puntos de poder adicionales.

Esencia y Puntos de Vida.

El Personaje puede intentar por todos los medios evitar o resistir la potencia de un golpe o los daños sufridos por accidentes o enfermedades y venenos. Esta posibilidad, al igual que la anterior, simboliza el esfuerzo del personaje por resistir el daño o la herida. Una especie de resistencia natural. Una voluntad innata de vivir.

Para simbolizar este esfuerzo, tan usual en las historias de héroes, el jugador puede decidir que el personaje intenta

encajar un golpe o resistir un daño. Por cada Punto de Esencia que gaste el personaje en este intento podrá tirar un dado. El resultado de este dado es el número de puntos de daño que recibe de menos, los que evita por completo.

Por ejemplo, pongamos que Pelf, nuestro aguerrido Mago Imperial, se encuentra en mitad de una bronca de mesón. Los golpes vuelan de un lado para otro y nadie sabe qué va a pasar. Delante del mago aparece un moellan con cara de pocos amigos que le lanza un golpe a la mandíbula. Jaime, el jugador de Pelf, sabe que su personaje no es precisamente el mejor pugilista, pero, en un intento de acabar de una vez, intenta encajar el puñetazo como mejor pueda. Jaime decide gastarse tres puntos de Esencia.

El director de Juego lanza el ataque del moellan y le salen 12 puntos de daño. Jaime coge tres dados y los lanza contra la mesa. Un 6, un 2 y un 8 salen en las caras, Jaime sonríe, ha salido un total de 16. Este número, 16, son los puntos que Pelf aguanta perfectamente. El mago resopla con visible desprecio hacia el moellan, mientras este se mira con incredulidad el puño, sin creerse que su golpe no le haya hecho nada al débil mago.

Atributos Naturales.

Los atributos naturales son los rasgos que diferencian a los Nacidos entre sí. Son características de todo tipo que no dependen de la raza o la educación, del ambiente o las influencias externas.

Estos atributos son elegidos en la Creación de Personajes y están completamente descritos en esa sección.

CREACION PERSONAJES

Los personajes forman la base del Juego de Rol. En realidad son su esencia, pues sin personajes que interpretar, no se podría jugar a Rol.

Alrededor de éstos se desarrollarán las aventuras, los dramas y las epopeyas. Son los actores protagonistas de una película o los personajes principales de una novela. Sin ellos no hay historia ni diversión.

Al crear un personaje se crea todo un trasfondo y personalidad, unas características y habilidades. El Jugador tendrá en el Personaje su Alter Ego en el mundo de ERT, un ser que el jugador podrá mover y con el cual podrá interaccionar en el Mundo de ERT. Por ello hay que tomar decisiones que moldearán al personaje, que le darán cuerpo y forma, mente y sentimientos.

Atributos de Personajes.

Todos los jugadores deberán crear, al menos, al menos, para poder participar en las partidas. Este personaje, que a partir de ahora llamaremos nacido, ser o personaje, será un ser único y especial, que vivirá las aventuras y desventuras que se planteen en las partidas.

Al principio, el Nacido será principiante, joven e inexperto. A lo largo de las aventuras estos seres crecerán en experiencia, ganando sabiduría y conocimientos. También puedes crear experimentados Nacidos, que en sus múltiples aventuras y desventuras hayan aprendido infinidad de cosas, pero para crear estos poderosos personajes debes primero hablar con tu Director de Juego, que te explicará cómo crear estos personajes.

Para definir un personaje se deben especificar por completo todos sus atributos. En este juego los atributos del personaje se dividen en tres tipos.

Los **Atributos de Nacimiento** definirán al personaje por ser un Nacido. En este nivel nos encontraremos que el grado de detalle de éste es mínimo, aunque sus posibilidades son muy grandes, es un recién nacido y nunca mejor dicho.

Los **Atributos de Desarrollo** nos delimitarán lo que ha aprendido el personaje durante toda su infancia y adolescencia, pues todos aprendemos cosas de lo que nos rodea y de los profesores que deseamos que nos enseñen. En ERT existen diferentes maneras de aprender, desde ir a una escuela hasta la enseñanza por libre. En esta fase de la Creación del Personaje el detalle aumentará considerablemente.

Por último, pero no menos importante, los **Atributos Personales** nos marcaran las características especiales que tiene el personaje, todo aquello que lo hace único y diferente. Cosas que no las dan el nacimiento o la enseñanza.

Creación de un Personaje.

Coge una ficha en blanco, lápiz y goma de borrar.

1º Atributos de Raza.

Elige una Raza determinada.
Elige y apunta sus atributos Raciales.
Reparte los Puntos de Raza en atributos Físicos, Mentales y Espirituales.
Calcula sus Puntos de Vida (PV).
Apunta su Equilibrio del Ser.
Apunta sus Habilidades Raciales.

2º Atributos de Desarrollo.

Elige un Kit determinado.
Apunta en la ficha las Habilidades Especializadas (3D); las Entrenadas (2D) y las No Entrenadas (1D).
Suma los modificadores al Equilibrio del Ser.
Calcula la Experiencia Básica.
Apunta las Habilidades de Profesión
Apunta el Equipo Básico.
Calcula los Puntos de Poder (PP).

3º Atributos Personales.

Reparte los 40 Puntos Personales.
3 Puntos Personal aumenta cualquier Habilidad en 1 Punto.
1 Punto Personal aumenta 5 Puntos de Vida.
5 Puntos Personales aumentan un Punto en el Equilibrio del Ser.
10 Puntos Personales aumentan un punto cualquier Atributo Físico, Mental o Espiritual.

Con estos tres simples atributos crearemos un personaje que podrá vivir con toda su propia identidad en Noorgaar. Y para poder desarrollar convenientemente estos atributos se deben seguir unas fases de creación. Estas fases de creación del personaje deben ser realizadas en el orden en el que se acaban de describir los atributos, ya que este orden establece un nivel creciente de detalle sobre el personaje.

Puntos de Personaje.

A medida que avances en el sistema de creación del personaje te encontrarás con que se te pide que gastes Puntos de Personaje. El sistema de Puntos de Personaje es una forma de creación de personajes que hace que el jugador tenga el mayor control posible sobre los atributos que definirán a su personaje.

Los Puntos de Personaje son parte fundamental en la creación de tu personaje. En cada una de las Fases de Creación te encontrarás apartados en los que se te pide que gastes puntos para definir determinadas características del personaje. Así te encontrarás que los Atributos de Nacimiento tienen puntos para distribuir, al igual que las Habilidades.

En cada sección en la que tengas que gastar o distribuir Puntos de Personaje se da la guía para poder hacerlo correctamente. Así que sigue estas guías, siempre marcando tus deseos.

Ten en cuenta que los primeros pasos de la creación de personaje influirán de manera determinante en la creación total. Es decir, si quieres ser al final un poderoso mago, no te gastes la mayoría de tus puntos en las características Físicas, pues serás un inmenso mago con una fuerza terrible, pero que al ponerle un libro de conjuros delante parpadeará medio bizco intentando comprender porqué le es tan complicado eso de leer.

Personalidad.

En realidad ninguna de las anteriores cosas da como resultado un personaje completo, pues solamente con la personalidad bien diseñada el personaje dejará de ser un conjunto de números apuntados en una ficha y pasará a ser un personaje imaginario, con su propia vida, esperanzas y miedos.

La mejor manera para definir por completo la personalidad es ir desarrollándola al mismo tiempo que los números. Es posible que tu personaje sea de una determinada raza que te guste, y que la raza te guste porque son arrojados y valientes. Puedes decidir que tu personaje es el paradigma de la raza, siendo el más valiente (o por lo menos él dice que es el más valiente) o que es todo lo contrario, siendo una vergüenza para su raza. Con esta forma consigues ir explicando paso a paso todas las cualidades del personaje y es muy probable que las propias reglas te inspiren giros de tu personalidad para él.

Vocabulario Básico de la creación de los Personajes.

Nacido: cualquier personaje de ERT.
Atributos: numero que definen como ES el Nacido.
Habilidades: dados y números que definen lo que PUEDE
hacer un Nacido y COMO lo hacen.
Puntos de Vida: numero que identifica como de bien aguanta el dolor y el daño físico.
Puntos de Poder: la capacidad del personaje para acumular y utilizar energía mágica.
Esencia: la percepción genérica del universo que posee el personaje.
Equilibrio del Ser: capacidad para entender las distintas esencias del universo, la Ley, el Caos y la Magia.

La otra manera es plantearse el personaje antes de empezar a pensar en sus características físicas o mentales. Con este procedimiento te haces preguntas que lo definen, después de responderlas sólo tienes que ir eligiendo los atributos que definen la personalidad que ya has elegido.

Tal vez el personaje creció en una zona de guerra, constantemente huyendo con su madre mientras que su padre murió a manos del enemigo. O el personaje creció en aislados valles de montaña y no sabe nada del resto del Imperio. Puede ser una niña creciendo entre caballeros, en una logia de la Cruz Alada, o un niño que siempre ha vivido entre magos en una Torre llena de artilugios extraños.

Ejemplo de Creación de Personaje.

Para explicar mejor la creación de personajes vamos a explicarla con el desarrollo de un personaje, llamado Pelkolf. Al final de cada apartado encontrarás una descripción de los avances que realiza Javi, un hipotético jugador que está creando su primer personaje de ERT.

Atributos de Nacimiento.

En Noorgaar las razas pueden ser muy diferentes. El nacimiento no solamente da al personaje una identidad cultural definida; además, le dota de características y dones muy diferentes. En esta sección se ilustran estas peculiaridades. Para cada una de las entradas que leerás a continuación tienes un lugar en la ficha de personaje. Es decir, cuando elijas la raza debes realizar las elecciones que se te plantean aquí, apuntándolas en la ficha de personaje a continuación.

Biología. Este es un dato que en muchas ocasiones se pasa por alto. Pero la biología de las razas de ERT es muy extensa y específica. De esta forma, en cada raza se especifíca su ciclo de vida (nocturno, diurno o mixto), su dieta (carnívora, vegetariana, omnívora) y cualquier dato necesario.



Atributos Raciales. Los atributos raciales determinan las cualidades únicas que tiene el personaje por pertenecer a esa raza determinada. Muchas de estas capacidades son mágicas, pero otras no. En la ficha aparece un gran espacio para poder apuntarlas, en éste apunta la palabra que define la habilidad y que está marcada en negrita en el texto. Así mismo apunta el nivel de la habilidad, si es necesario.

La Tabla.

Además de las características delimitadas antes, encontrarás una tabla en la cual se describen de manera fácil y directa el resto de atributos que definirán a tu personaje.

Atributos Básicos. En este apartado se dictan los Puntos que debe repartir el jugador entre sus Atributos Básicos. Cada raza tiene un reparto diferente de estos puntos según esté dotada por su Naturaleza especial.

Al asignarse los puntos de atributos básicos iniciales se han de seguir dos reglas. La primera es que nunca se pueden asignar puntos de una categoría a otra. Es decir, no pueden dedicarse puntos de creación asignados a los atributos mentales a atributos físicos. La segunda norma regula los puntos iniciales a cada atributo. No se pueden asignar más de 6 puntos por atributo especifico. Es decir, nunca la fuerza, por ejemplo, puede superar el nivel 6.

Puntos de Vida. Los puntos de vida simbolizan la capacidad de aguante que tiene el personaje frente a agresiones físicas. En este apartado se marca el nivel de estos puntos de vida.

El calculo de puntos de vida se realiza de la siguiente manera. Primero se toma el valor del atributo de Vigor del personaje. Este valor se multiplica por el numero listado en la tabla. El valor de esta multiplicación es el número de Puntos de Vida iniciales. Apuntalo a lápiz, pues va a cambiar, seguro.

Equilibrio del Ser. Todos los Nacidos tienen en su interior tres partes que están en constante progresión. Estas partes les fueron dadas a los Nacidos por sus creadores, Ley, Caos y Magia.

En esta entrada se determina el nivel de comprensión y dominio que tiene el personaje de estas partes que hay en su interior. En la ficha tienes un apartado exclusivo para estas características, apúntalas también en lápiz pues pueden variar mucho en el resto de la creación del personaje.

Las Razas.

Lo que a continuación encontrarás es una descripción de las razas que habitan en Noorgaar. Para crear un personaje de la raza elegida solamente debes seguir las guías que se explican más arriba. Las descripciones que a continuación leerás son guías que debes seguir, pero son solo "planos" para crear un personaje. Por supuesto que, si el jugador lo desea, puede variar cada una de las descripciones para adaptarlas a sus deseos. Pero no demasiado, después de todo la genética es la genética.

Existen muchas más razas de las que aquí percibirás, pero las que continuación se describen son las que se pueden ver recorriendo los caminos del Reino Kenion. Por ello son las que aparecen, aunque es posible que existen muchas más, en publicaciones sucesivas se irán introduciendo nuevas razas, interesantes y misteriosas, con sus propias características y desarrollos.

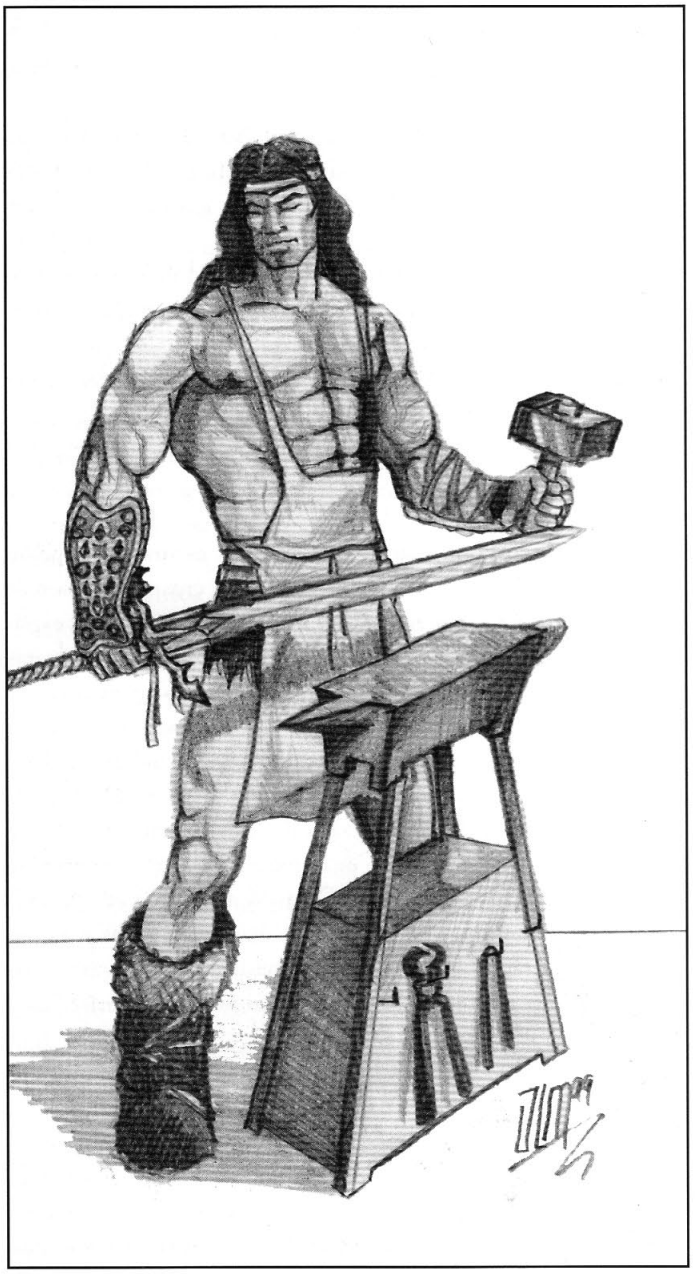
Alsanos. (Melion)

Biología. El ciclo de vida de un alsano es diurno, necesitando dormir ocho horas como mínimo para levantarse descansado. Son omnívoros, aunque les gustan sobre todo los pescados y mariscos, por los cuales tienen especial predilección. Los alsanos tienen dos productos de los que se sienten especialmente orgullosos, la oliva y la vid. Son los inventores de las conservas, salando o ahumando gran cantidad de carnes, tanto de pescado como de animales.

Viven una media de 200 años (aunque algunos llegan hasta los 300 años de vida), siendo adultos a los 18 y anciano a partir de los 160 años.

Atributos Raciales. Los alsanos no destacan por encima de las demás razas, sin embargo son Buenos para Todo. Su sistema educacional hace que un porcentaje bajo de su sociedad sea inculto, teniendo la mayor tasa de alfabetización de todo El Imperio Melion. Cuando llegues a la sección de Atributos de Personaje los alsanos disponen de 10 Puntos adicionales para distribuir.

Además son muy Hábiles con las Manos conocidos en todo el continente por ser los mejores artesanos, por ello tienen +4 a la habilidad de Artesanía.



PEAROIN, LOS DWELOIN DE LA PIEDRA.

Biología. Los dweloin tienen un ciclo de vida diurno, necesitando dormir, como promedio, de cinco a seis horas para descansar. Así mismo, su dieta es omnívora, como la de los melion o la de los ywen, pero a la carne, verdura y pescado los dweloin añaden la posibilidad de comer rocas y metales. Ningún dweloin puede sobrevivir a base de rocas y metales, pero sin ellos morirían.

Atributos Raciales. Los dweloin tienen **Piel Resistente**, que hace que tengan un factor de resistencia tan grande como si fuera una armadura. Este factor es natural, por lo tanto es imposible de evitar, aún por armas mágicas. Esta armadura no se pierde jamás y está completamente activa cuando el dweloin alcanza su edad adulta. Mientras tanto los bebes y jóvenes dweloin no tienen esta protección, pues al estar creciendo no pueden tener la piel dura y resistente ya que dificultaría ese crecimiento. Cuando un dweloin tiene la piel "dura" como una coraza sus mayores lo aceptan como adulto. Para un Pearoin esto significa tener nivel de Blindaje Natural de 22. Si el pearoin lleva armadura, la tirada de Blindaje de ésta se realiza antes que la de la piel, si el arma atraviesa la armadura, entonces debe tratarse el Blindaje Natural.

Otra característica es su **Doble Corazón**. Los dweloin están acostumbrados a las alturas de las montañas, habitan entre rocas inmensas y están capacitados para trepar por las laderas más empinadas. Por ello son más resistentes que la mayoría de las otras razas. Un dweloin puede caminar al más vivo paso durante una semana sin apenas descanso, haciendo tan sólo, pequeños reposos de dos horas cada 26. Esto les permite cubrir grandes distancias en pocos días, ya que, ademas, al ser altos, pueden dar grandes zancadas.

La **Sangre de Metal**, como es conocida entre los melion hace que pocos dweloin sean grandes Magos. Practican la magia, pero sólo en los aspectos que más les interesan. Son grandes maestros en el aspecto del fuego, de las bestias, de la energía, de la vida y por supuesto de la tierra. En este aspecto se puede decir que son extraordinarios, pues son los que han desarrollado los conjuros específicos más habituales. Sin embargo esta "sangre metálica" les permite tener una afinidad con los objetos, en especial los mágicos, inigualable a la de ninguna otra raza. Si un dweloin se encuentra con un objeto que jamás ha visto y que no sabe para qué sirve, puede realizar una tirada de Sangre de Metal (2D; Vigor + Razonamiento), a una dificultad base de 18. Si supera la tirada sabrá con exactitud para qué sirve el objeto. Adicionalmente todas las tiradas de Usar Objetos Mágicos que sean realizadas por Dweloin se ven bonificadas en +4 a la Experiencia por la conexión especial entre los dweloin y los metales, rocas y gemas.

KENION. (MELION)

Biología. Los Kenion, como el resto de melion, son de naturaleza diurna. No están adaptados de manera natural a la oscuridad. Necesitan descansar al menos ocho horas para poder estar en forma. Su dieta es omnívora, con predilección a la carne y el pescado y, sobre todo, a los dulces. Un kenion tiene una vida media de 200 años, aunque se conocen Kenion que han llegado a los 400. A los 20 años un kenion es considerado adulto y deja de crecer.

Atributos Raciales. Los Kenion poseen varias características que los diferencian de los demás pueblos Selthanion de Noorgaar. La primera de ellas es su constante **Preparación Militar**. Todos los Kenion, ya sean varones o mujeres, deben pasar cierto periodo de tiempo entrenándose en las milicias de su ciudad o pueblo. Esto les da un +4 adicional en la habilidad de Armas Cuerpo a Cuerpo o en la de

Armas a Distancia, pero no en las dos. Adicionalmente todos los Kenion comienzan con una arma de su elección.

A los Kenion les encantan las leyendas, las buenas historias y el teatro. Desde muy pequeños están escuchando historias y leyendas; la mayoría de ellas son sobre antiguos hechos, de caballerías o de grandes batallas. Todo ello hace que los Kenion posean **Conocimientos en Historia Antigua**. Por lo que ganan +4 a la Habilidad de Historia.

Pocos sabios teorizan sobre la característica kenion conocida como **Magia Global**. Nadie sabe por qué la poseen, o en qué momento la obtuvieron. Esta propiedad hace que los Kenion sean muy receptivos a la magia, por ello ganan +4 adicional en la habilidad de Usar Dones de Magia. Así mismo su compenetración con la magia es tal que la dificultad dada para aprender cada conjuro disminuye en 6 puntos cuando ellos intentan aprenderlo. Esta reducción de la dificultad sólo se puede aplicar a los conjuros que sean de los Aspectos que ya haya elegido.

Mirr. (Melion)

Biología: los mirr son, en muchos aspectos, iguales a sus primos melion. Necesitan dormir unas ocho horas al día y mantienen una dieta omnívora. Sin embargo existe algo que los diferencia: el hecho de que, debido a su metabolismo extraordinariamente rápido, deben comer el doble que un kenion para poder mantenerse en forma.

Atributos Raciales. Entre los mirr existe la creencia de que ésta recibió de los dioses la facultad de resistir las enfermedades. Esto puede ser cierto o no, pero lo que sí es verdad es que todo mirr posee la llamada **Resistencia a las Enfermedades**. Es muy difícil que un mirr pueda caer enfermo y solamente las enfermedades mágicas pueden afectarles, aun así, los mirr doblan su atributo de Vigor cuando se enfrentan a dichas enfermedades mágicas.

Así mismo los mirr poseen una afinidad especial hacia sus bosques y en general hacia la naturaleza. Esta afinidad hacia lo natural da a los Mirranos varios poderes. Son capaces de demostrar una inaudita **Comprensión de la Naturaleza** y por ello, tienen +2 adicional cuando ejecutan poderes o conjuros de los Aspectos de la Naturaleza, las Bestias, el Agua, el Fuego, la Tierra y el Aire. Sin embargo esa facilidad se pierde cuando deben introducirse en los misterios de los demás Aspectos y, de esta forma, tienen una penalización de –2 cuando ejecutan poderes o conjuros del los restantes Aspectos.

Además, los mirr comprenden a las bestias y monstruos de Noorgaar como ningún otro melion. Tienen un sentido innato para percibir el estado de los animales, una **Empatía Animal**. Ésto hace que sepan inmediatamente, al ver un animal, bestia o monstruo, el estado anímico y las intenciones del ser en cuestión. Adicionalmente ganan +6 en todas las acciones en las que estén involucrados animales y el manejo de éstos.

Moellan. (Melion)

Biología. Los moellan se mueven de igual manera tanto de noche como de día ya que, debido a su penetrante mirada, parecen ver igual de bien en cualquier momento y situación. Necesitan descansar un mínimo de seis horas al día para estar en plena forma y su alimentación es completamente omnívora. Un moellan se considera adulto a la edad que es capaz de cazar su primera pieza, normalmente a los siete años. Viven una media de 120 años, si antes no mueren por causas no naturales.

Atributos Raciales. Los moellan viven en torno a los caballos. Por ello sus habilidades raciales giran alrededor de éstos. Todos los personajes moellan tienen al principio de su creación un caballo moellan de pura raza. El

	Atributos Básicos.			Equilibrio del Ser			P.G.
	Físicos	Mentales	Espirituales	Ley	Magia	Caos	
Alsanos.	11	10	11	1	2	1	x8
Kenion.	11	11	11	1	3	1	x8
Mirr.	12	9	9	1	2	1	x10
Taeritas.	11	8	11	1	2	1	x8
Moellan.	11	9	10	1	2	1	x8
Samnios.	8	9	12	1	3	1	x8
Pearoin.	14	10	8	1	1	2	x10
Nethans.	13	8	10	1	2	1	x9
Celestiales.	9	12	10	2	2	1	x8
Amanecer.	12	11	8	2	2	1	x7

personaje tiene este animal desde el mismo instante en que nació y por lo tanto la compenetración con el caballo es casi mística. Todas las tiradas relacionadas con ese caballo se modificaran en +6 puntos de experiencia adicionales.

Así mismo los moellan tienen una especial **Empatía con los Caballos**. Da igual de que raza sea este caballo, jamás atacará al personaje y todas las tiradas de Acción relacionadas con equinos se verán aumentadas en +4 puntos de experiencia adicionales. Esto únicamente no se cumple en el caso de los equinos monstruos. Ante estas bestias retorcidas por el Caos los moellan deberán atacar al monstruo hasta matarlo.

Sus largas cabalgatas por las llanuras y su constante deambular les han dotado de dos habilidades que les permiten sobrevivir en ambientes hostiles. El primero de ellos es su **Aguda Vista**. Un moellan es capaz de ver igual de bien tanto de día como de noche. Sin embargo, su vista no puede penetrar la oscuridad total. Mientras haya una mínima luz podrán ver como si el sol estuviese alto, tanto en habitaciones cerradas como en el exterior.

Por último los moellan están acostumbrados a cazar y a evitar ser cazados. Por ello tienen automáticamente la habilidad de **Rastreo**, modificada con +4.

Nhethans. (Selion)

Biología. Los nhethans son diurnos y carnívoros. Necesitan de ocho horas de sueño para recuperarse de un día cansado, aunque pueden aguantar varios días sin dormir. Su dieta es principalmente carnívora, pero, a diferencia de lo que piensan muchos de los ciudadanos del Imperio, no comen carne cruda, sino que la preparan en excelentes guisos, estofados, asados y frituras. Su esperanza de vida ronda los 400 años, siendo pocos los que superan los 500. La edad adulta se reconoce a los 20.

Atributos Raciales. Muchos son los rasgos de los nhethans que los diferencian de sus primos melion y dweloin. Prácticamente todas las razas selion poseen cualidades animales, distinguiéndose entre ellos por el animal al que se parecen o imitan. Los nhethans poseen varios rasgos decididamente felinos, todos sus sentidos son más agudos de lo normal, entre los que se encuentran los **Ojos de Gato**. Los nhethans tienen una agudeza en su vista muy superior a la de muchos melion e ywens; por ello suman +4 a todas las tiradas de Observar en las que tenga que ver la vista. Así mismo a un personaje nhethan no se le aplican modificadores negativos por oscuridad, normal o mágica, aunque no pueden ver en la oscuridad total. Así mismo sus **Sentidos Realzados** les proporcionan un modificador de +4 a las tiradas de Rastreo, convirtiéndoles en excelentes cazadores.

Todos los nhethans tienen Afinidad a los Felinos, lo que hace que nunca un felino, ya sea animal, bestia o monstruo les ataque, además de comprender perfectamente su lenguaje y motivaciones. Esta afinidad viene determinada por su cuerpo, lo que da la última característica, ya que poseen Garras. Un ataque con garras se trata como una acción de combate, con un daño total de la fuerza del nhethan más una bonificación de 3D (ver capitulo de Combate para más indicaciones).

Samnios (Melion).

Biología. Un samnio necesita como promedio unas seis horas de descanso, pero su ciclo de vida es nocturno en lugar de ser diurno. Descansan en las horas de día. Esto no es mayor problema en sus valles, pero cuando conviven entre el resto de Nacidos puede crear problemas. Por ello han desarrollado el "Sueño Samnio", este consiste en que duermen tres horas antes del amanecer y tres después de éste. Así pueden convivir durante el día con el resto de melion y mantenerse despiertos en sus adoradas noches.

Los samnios son omnívoros, con preferencia a las verduras y a las frutas, casi no comiendo carnes y la



Aruj

mayoría de ellos detestan los pescados o el marisco. Necesitan menos comida de lo normal y beben poca agua o líquidos.

La muerte natural ronda la edad de los 250 años, siendo pocos los que superan el tercer siglo de vida. Son adultos y dejan de crecer a los 22.

Atributos Raciales. Varias son las características que definen a los samnios. La primera de ellas son sus **Ojos de Estrellas**. Un samnio no ve, es completamente ciego. Sin embargo sus ojos pueden captar perfectamente la magia que hay a su alrededor. En el juego los samnios ven al igual que el resto de personajes, pues la magia lo permea todo en ERT y los samnios detectan por las emanaciones mágicas todos los objetos. Sin embargo, no ven igual que los demás seres. Un samnio verá, al entrar en una posada, las mesas de madera, los hacheros y el fuego de las antorchas y a las personas que estén en la sala. Pero las identificara por la forma y la magia que emanan.

Esta característica modela su cultura de una manera absoluta. Pues jamás podrán entender un cuadro, por ejemplo, ya que toda la pintura esta realizada con el mismo material, óleo, y los samnios nunca distinguirán colores o tonalidades. Así mismo no pueden leer, pues la tinta y las páginas en las que está escrita tienen la misma magia y por lo tanto no las diferencian. Pero esta maldición para ellos es una bendición, pues captan la magia de una manera mucho más intima de lo que cualquier otro nacido jamás comprenderá.

Por ello los Samnios tienen una **Aptitud Natural para la Magia**. Que hace que todas las habilidades de Magia se vean modificadas en +4. Sin embargo los samnios nunca podrán realizar dones o ejecutar poderes de Caos o Ley.

Taeritas, Los Melion Sombríos.

Biología. Apenas necesitan dormir y cuando lo hacen, unas tres horas al día, lo hacen en una duerme vela de la cual despiertan con facilidad. Son omnívoros, con estómagos hechos "a prueba de bombas". La vida media de un taerita es de 200 años, siendo adultos a partir de los 18.

Atributos Raciales. Los taeritas están acostumbrados a manejar los poderes de Caos caminando eternamente por el filo de la espada. Esta naturaleza les dota de poderes que muchos melion consideran "sospechosos".

El primero de ellos, en realidad el más cercano a las sombras, es el llamado por los sabios Manto de Sombras. Esta facultad permite al taerita fundirse por completo con las sombras que le rodean. Esto se realiza en las reglas doblando los dados que tenga en la Habilidad de Sigilo, siempre y cuando el taerita intente esconderse en un lugar donde haya sombras.

El segundo es que el personaje taerita está especialmente Dotado para los Dones de Caos. Esta característica es muy especial y como tal tiene un tratamiento especial. Independientemente del Equilibrio del Ser, los taeritas pueden dominar y utilizar Poderes y Dones de Caos, pero solo del Aspecto de Las Sombras y de la Muerte. Evidentemente, los taeritas que posean los Poderes y Dones correspondientes, deben tener la Habilidad de Lanzar Poderes y/o Dones de Caos y Puntos de Poder del Caos.

Esta característica es muy importante, pues solo ellos de entre los Selthanion pueden dominar Aspectos del Caos, pero solamente de las Sombras y de la Muerte.

Desde muy pequeños los taeritas saben de venenos, como usarlos y todos los antídotos que existen. Es más, un taerita es **Inmune a los Venenos Naturales**. Así mismo todos tienen la habilidad de Conocimiento en Venenos, bonificada con +4.

Todos los taeritas comienzan el juego con una daga Kr (pronunciado Kar), ver descripción en el Apéndice de Equipo, y dos venenos cualesquiera.

Ywens celestiales, los Naywens.

Biología. La vida de los ywens celestiales se desarrolla normalmente durante el día. También aprecian las noches, pero necesitan descansar un mínimo de seis horas. Su dieta es básicamente omnívora, prefiriendo por la situación aérea de sus ciudades-nube la caza avícola.

Atributos Raciales. La especial naturaleza de estos ywens les hace tener sus atributos raciales relacionados con el aire, el firmamento y la luz. Se mostrarán taciturnos y apagados en ambientes cerrados y/o oscuros.

La vida de un ywen celestial se desarrolla en las alturas, por lo que están totalmente acostumbrados a ellas. No pueden llegar a tener vértigo, ni siquiera inducido de manera mágica. Todos los ywens celestiales aprenden las leyes del aire y la luz desde su infancia. Un ywen de esta raza tiene una bonificación de +4 siempre que realice una acción en la que esté involucrada bien la magia del aspecto del aire, bien la del aspecto de la luz.

Desde su nacimiento, un ywen celestial obtiene la habilidad de **Levitar** hasta unos treinta metros de altura para evitar cualquier caída innecesaria.

Todos los ywens celestiales obtienen unos dones del viento al nacer. Estos les otorgan poderes del cielo basados en las estaciones que se suceden a lo largo de los vhennas. Para repartir los Dones pregunta a tu Director de Juego.

Ywens del Amanecer, los Shaywens

Biología. La vida de los ywens del fuego está basada en ciclos de descanso de seis horas, levantándose siempre antes del amanecer para observar este fenómeno que les dota de energía para el resto del día. Si un Shaywen no pudiera ver con sus propios ojos de llamas el amanecer, notará en sus huesos un cansancio y un pequeño malestar que le acompañarán hasta el amanecer siguiente.

Son omnívoros, gustándole los alimentos cocinados a fuego como la carne asada o los fritos de pescado y marisco.

Atributos Raciales. El amanecer es su fuerza (fuerza del amanecer) y es capaz de dotarles con los poderes del fuego y de la vida naciente que simboliza éste. Los ywens del amanecer tienen una bonificación de +6 cuando utilicen el aspecto del fuego y de +4 cuando sea el aspecto de la vida el que usen.

Gracias a su maestría en el trato con otras razas obtienen una bonificación de +2 a su habilidad de oratoria.

Mestizos.

En Noorgaar existen muchas más razas de las que están descritas en este breve apartado. Las que se han descrito arriba sólo son las que habitan más usualmente el Reino Kenion y sus alrededores. La convivencia de estas razas es más o menos armónica, son aliadas y se comprenden unas a otras. Normalmente conviven en el mismo territorio lo que lleva en ocasiones a relaciones entre individuos de distintas razas.

Muchas de estas relaciones son solamente meros enamoramientos, pero otras veces estas se consuman en matrimonios y, por supuesto, en hijos. Los mestizos no son inusuales en Noorgaar.

Para crear un mestizo has de tener en cuenta dos cuestiones importantes. La primera de ellas es que el mestizaje es muy poco común entre las razas de Noorgaar, si te decides a crear un personaje mestizo has de justificar perfectamente su nacimiento.

La segunda de ellas es que el personaje así creado será la media justa de todas los atributos de nacimiento. Es decir, los atributos de altura, peso, piel, pelo y ojos deben ser decididos entre los marcados para cada raza. Los atributos serán la media entre los puntos marcados, tendiendo siempre hacia la puntuación inferior. El equilibrio del ser será o bien del padre o bien de la madre y la biología será compartida.

En lo que se refiere a las características raciales la tendencia deberá ser analizada por el Director de juego. Como regla se deben conceder al mestizo todas las habilidades que tuviesen padre y madre. Sin embargo lo mejor en relación con estas habilidades es comunicarlas de padres a hijos disminuidas a la mitad, cuando esto fuere posible, si no es posible, entonces se deben conceder completas.

La Creación de Pelkolf.

En primer lugar, Javi habrá de escoger la raza dentro de la cual va a englobar a su personaje. Es importante hacerlo ahora pues ésto determinará los puntos que podrá repartir entre Físicos, Mentales y Espirituales así como los puntos de vida, su equilibrio del ser y las habilidades especiales que posean los individuos de esa raza simplemente por pertenecer a ella.

Javi elige ser un varón Samnio de nombre Pelkolf que físicamente será alto (un metro y noventa centímetros), delgado y fibroso (unos setenta y ocho kilogramos de peso) de cabello negro muy corto y ojos oscuros (característica común a todos los Samnios). Decide, por otro lado, tener unos veintidós años (edad en la que un Samnio es considerado adulto). Determina también, tras consultar al Director de Juego, pertenecer a la familia Mil Noches. Esta es una conocida familia samnia que ha dado, a lo largo de su genealogía, magos muy poderosos al Imperio Melion. Dentro de su raza no están demasiado bien considerados, ya que hubo un antepasado del personaje que juró, por el nombre de toda la familia, que siempre habría un Mil Noches en las Academias de Magia del Imperio para servir al emperador. En Samnia existen academias propias y, aunque es una raza y una nación que se engloban dentro del Imperio Melion, los Samnios prefieren estudiar dentro de su territorio. El hacerlo en cualquier otro reino es suficiente para no estar bien visto. Sus habilidades raciales básicas son dos: los Ojos de Estrella, que le permiten ver la magia que permea el mundo (los Samnios son ciegos a colores y tonalidades) y su Aptitud Natural para la Magia (+4 a todas sus habilidades de Magia).

Como verás, hemos comenzado a crear el trasfondo del personaje relativo a sus orígenes. Más adelante veremos como ha ido desarrollando su vida Pelkolf desde que escogió una profesión y hasta que Javi decidió que era hora de empezar a jugarlo.

Javi ha ido apuntando todo ésto a lápiz en la sección de Atributos de Nacimiento de su ficha de personaje (encontrarás esta sección arriba y a la derecha de la ficha).

Consultando la Tabla de Atributos por Raza que se halla en la sección de Atributos de Nacimiento de este capítulo, Javi descubre que un Samnio tiene ocho puntos

Aruj		
Habilidades entrenadas (3D)		
Artesanía, Comercio.		
Habilidades entrenadas (2D)		
Astrología, Bestiario, Etiqueta, Forja, Historia, Observar, Oratoria, Política, Regateo, Usar Objetos Mágicos.		
Habilidades no entrenadas (1D)		
Alerta, Armas Cuerpo a Cuerpo, Armas de Distancia, Atletismo, Conocimiento en Religión, Conocimiento en Venenos, Curación, Esquivar, Forrajeo, Habilidades Artísticas, Iniciativa, Investigar, Lenguas, Malabares, Montar, Nadar, Pelea, Rastrear, Robar, Sigilo, Trampas, Usar Dones, Usar Poderes.		
Equilibrio del Ser		
Ley	**Magia**	**Caos**
+0	+1	+1
Aspectos		**Vida**
Uno cualquiera		+4D

Bandido	
Habilidades entrenadas (3D)	
Robar, Sigilo.	
Habilidades entrenadas (2D)	
Alerta, Armas Cuerpo a Cuerpo, Armas de Distancia, Esquivar, Iniciativa, Investigar, Observar, Rastrear, Regateo, Trampas,	
Habilidades no entrenadas (1D)	
Artesanía, Astrología, Atletismo, Bestiario, Comercio, Conocimiento en Religión, Conocimiento en Venenos, Curación, Etiqueta, Forja, Forrajeo, Habilidades Artísticas, Historia, Lenguas, Malabares, Montar, Nadar, Oratoria, Pelea, Política, Usar Dones, Usar Objetos Mágicos, Usar Poderes.	
Equilibrio del SER	
Ley	**Magia**	**Caos**
+0	+1	+0
Aspectos	**Vida**
Uno cualquiera	+4D

a distribuir entre sus Atributos Físicos, nueve entre sus Atributos Mentales y doce entre los Atributos Espirituales. El Director de Juego le recomienda repartirlos equitativamente apuntándolos a lápiz en la ficha, pues más adelante tendrá nuevos puntos por profesión y puntos de personaje (puntos libres) que variarán los números conseguidos hasta ahora. Como Javi ya ha leído los Kits de profesión que puede elegir para Pelkolf, pero no quiere seguir la tradición mágica familiar, decide repartir sus puntos sobre la base de un caballero de la Cruz Alada como sigue: Fuerza, tres; Destreza, dos; Agilidad, dos y Vigor, uno (Físicos). Razonamiento, tres; Memoria, dos; Percepción, tres y Carisma, uno (Mentales). Voluntad, cuatro; Sabiduría, dos; Intuición, cuatro y Fe, dos (Espirituales).

Los Puntos de Vida son el Vigor del personaje (uno) multiplicado por el número listado en la Tabla de Atributos por Raza nombrada anteriormente, que para los Samnios es ocho (ocho por uno es igual a ocho). Ten en cuenta que aún te quedan muchos puntos por repartir (como los puntos de personaje o libres), así que Raúl recuerda a Javi que debe apuntarlo todo y de momento, a lápiz

El Equilibrio del Ser de Pelkolf, así como de cualquier otro personaje, se halla listado por raza en la Tabla de Atributos por Raza (TAR, desde ahora). Así: Ley, uno; Caos, uno y Magia, tres. Cambiarán más adelante, ya que la profesión es determinante para completar dicho Equilibrio, pero por ahora Javi ya va teniendo una idea más amplia de lo que va a resultar el personaje.

Atributos de Desarrollo.

Hasta ahora hemos desarrollado el personaje muy poco. Sabemos lo que se conoce cuando el personaje nace, el color de sus ojos, el de su pelo y las características raciales que va a tener. En realidad podemos decir que el personaje es un "recién nacido". Por lo tanto debemos hacer que crezca y prospere en Noorgaar.

Una vez que el personaje esta definido en su nacimiento es hora de preguntarse hacia donde encaminó, o le encaminaron, su vida. Puede ser tan sencillo de plantear como que el personaje vivió unos años con sus padres y después se marchó a las Academias Imperiales de la Magia. O tan compleja como una vida llena de peligros, huérfano desde niño, caminando por todo el mundo de aventura en aventura.

Sea como fuere el personaje ha debido vivir una infancia y una adolescencia. Ya sea con sus padres, con sus tíos o huérfano en la calle, ha debido vivir en alguna parte. Y ha debido aprender cosas, todas las personas encaminan su vida en un sentido o en otro durante este periodo de su vida. Es posible que el personaje quiera ser guerrero, mago o artista, pero durante su adolescencia ha debido aprender a serlo.

Para desarrollar este periodo de la vida de todo personaje existen los Kit de Desarrollo. Estos Kit definen los posibles caminos que han podido tomar los personajes en su adolescencia. Evidentemente no se pueden describir todos y cada uno de los kit que se necesitarían para reseñar toda la inmensa variedad de personajes que existen en Noorgaar. Pero esta limitación se ha de comprender teniendo en cuenta determinadas cosas.

La primera es que los personajes que viven las aventuras de Noorgaar deben ser seres excepcionales, que estén preparados para todas las contingencias. Los personajes de Noorgaar son aventureros, son HÉROES. Personas especiales que, sin dudar un sólo instante, se lanzan de cabeza a los peligros más terribles. Evidentemente, un simple panadero de un apartado pueblo puede hacerse aventurero, pero es muy complejo, pues su educación no le inclina a serlo.

La segunda es que Noorgaar es un mundo de Fantasía Épica Medieval. Y medieval significa que el mundo está fuertemente estructurado en clases sociales muy definidas. Es fácil distinguirlas, y están muy caladas dentro de la idiosincrasia del mundo. Es inevitable para cualquier habitante de Noorgaar dividir el mundo en escalones y situarse en uno de ellos.

Elegir Kit.

A continuación encontrarás determinados kit de personaje. Elegir uno de ellos para tu personaje es bien sencillo. Solo debes leer las descripciones que existen de ellos en cada entrada. Los kit no deben tomarse como

Brujo		
Habilidades entrenadas (3D)		
Usar Dones, Usar Poderes.		
Habilidades entrenadas (2D)		
Alerta, Armas Cuerpo a Cuerpo, Armas de Distancia, Astrología, Historia, Iniciativa, Investigar, Observar, Rastrear, Usar Objetos Mágicos.		
Habilidades no entrenadas (1D)		
Artesanía, Atletismo, Bestiario, Comercio, Conocimiento en Religión, Conocimiento en Venenos, Curación, Esquivar, Etiqueta, Forja, Forrajeo, Habilidades Artísticas, Lenguas, Malabares, Montar, Nadar, Oratoria, Pelea, Política, Regateo, Robar, Sigilo, Trampas.		
Equilibrio del Ser		
Ley	**Magia**	**Caos**
+0	+3	+0
Aspectos		**Vida**
Fuego, agua, aire y tierra		+5D

guías rígidas e inamovibles, al igual que las razas, cada kit tiene unas características que se deben ir sumando al personaje.

Todas estas nuevas particularidades son acumulativas con las que ya tuviese el personaje por su raza, sencillamente son las cosas que aprende el personaje de pequeño. Por ello debes elegir el kit que más te guste, o modificar a tu gusto el que desees.

Las Tablas.

Al igual que pasaba con las razas en esta ocasión también encontrarás una tabla en la cual se marcan las diferencias entre los Kits.

En estas tablas se describe como cambia la vida del nacido cuando termina el aprendizaje. El hecho de existir de éstas tablas es el de marcar firmemente lo que ha aprendido el personaje, su evolución. Por ello se listan las habilidades que ha podido aprender; como ha variado su comprensión de si mismo y de lo que le rodea y como se ha endurecido.

Las habilidades se dividen en tres tipos. Las habilidades expertas son las áreas del conocimiento o las técnicas que más ha estudiado, en las que más ha evolucionado. En estas habilidades se debe marcar 3D en la casilla de Tirada Base de la ficha. Las habilidades entrenadas son las siguientes, en ellas se deberá apuntar 2D, pues aunque se ha entrenado en esas habilidades no es tanto el entrenamiento como en las otras. Por último están las habilidades no entrenadas, aquellas en las que los conocimientos del personaje son casi nulos (1D).

En las tablas también encontrarás como se modifica el Equilibrio del Ser y como tienes que modificar los Puntos de Vida.

Aruj.

Los llamados Aruj son los más apreciados trabajadores que existen en Noorgaar, pues son los artesanos que combinan la magia con su artesanía. Existen muchas escuelas de aruj, (tanto el plural como el singular son iguales, así como el masculino y el femenino en este vocablo ywen). En todos los reinos se pueden encontrar, y sus talentos se han diversificado en estilos y mecanismos de trabajo, desde las libres escuelas ywens, donde todo aquel que lo desee puede aprender al arte del aruj, hasta los estructurados gremios de los pueblos y ciudades alsanas. Sea como fuere y de donde lleguen los aruj demuestran día a día que son una de las fuerzas impulsoras de Noorgaar.

Gracias a ellos los pueblos y naciones de todo el Imperio han llegado a un nivel de civilización y comodidad envidiables. Ellos inventaron las Vías Imperiales, dando magia a los mojones que se alinean en los caminos. Ellos desarrollaron la magia de los Puentes de Sashien, que unen dos macizos montañosos, salvando una altura de más de dos kilómetros. Ellos han fortificado muchas ciudades, armado a ejércitos enteros, en definitiva traído magia a muchos lugares.

Pero los gremios son algo más que trabajadores. El poder de los gremios de Aruj es grande, llegando a estar por encima de nobles y en ocasiones por encima de reyes. Estos gremios son llamados Haruj y su posición es una de las grandes controversias entre los nobles y los reyes. Los grandes gremios Haruj pueden llegar a bloquear el comercio de determinados bienes indispensables para la normal vida de ciudades enteras. Así como provocar colapsos inmensos si destruyen sus invenciones mágicas.

A la hora de jugar los aruj son personajes que pueden llenar un hueco dentro de cualquier grupo de aventureros. Los aruj suelen ser dinámicos y optimistas, llenos de grandes ideas y de una magia, que, aunque parezca demasiado lenta y poco poderosa es realmente demoledora.

Solamente hace falta una cosa para poder ser aruj, destreza manual en cualquiera de las artesanías conocidas en todo el Imperio. El personaje que desee entrar en una de las escuelas de los distintos gremios debe pasar unas pruebas de habilidad, relacionadas con el arte que el personaje desea aprender. Una vez superadas estas pruebas el personaje empezaría con un maestro, para ir creciendo en la jerarquía de los gremios.

Los artesanos aruj suelen pertenecer a dos grupos bastante amplios. El primero de ellos es el aruj propiamente dicho, el artesano que trabaja todo el día en su taller, creando las más maravillosas obras mágicas. El

Caballero de la Cruz Alada	
Habilidades entrenadas (3D)	
Armas de Distancia, Usar Dones.	
Habilidades entrenadas (2D)	
Alerta, Armas Cuerpo a Cuerpo, Astrología, Atletismo, Esquivar, Etiqueta, Historia, Iniciativa, Pelea, Usar Objetos Mágicos.	
Habilidades no entrenadas (1D)	
Artesanía, Bestiario, Comercio, Conocimiento en Religión, Conocimiento en Venenos, Curación, Forja, Forrajeo, Habilidades Artísticas, Investigar, Lenguas, Malabares, Montar, Nadar, Observar, Oratoria, Política, Rastrear, Regateo, Robar, Sigilo, Trampas, Usar Poderes.	
Equilibrio del Ser	
Ley	**Magia** / **Caos**
+2	+2 / +2
Aspectos	**Vida**
aire y luz	+6D

segundo es el aruj viajero, normalmente joven e inexperto, que camina por todo Noorgaar intentando aprender cosas, negociar buenos precios para sus primeras creaciones y encontrar la inspiración para sus objetos mágicos. Este kit está pensado para este tipo de aruj, un personaje, de cualquier raza, que viaja por las carreteras de Noorgaar en busca de dinero para sus proyectos, materiales extraños para sus futuros trabajos y en busca de libros viejos, maestros más viejos aún o de la inspiración definitiva.

Los aruj jóvenes empiezan el juego con unas pocas monedas (5D en dragones), ropa relativamente buena y herramientas para poder ejercer su artesanía, si es que las puede transportar. Además comienza con una arma de su elección y un objeto mágico. Éste es su primera creación, todavía bajo la tutela de su maestro, y debe ser convenido entre Director de Juego y Jugador.

Bandido.

El kit de bandido incluye a todos aquellos personajes que han decidido que su vida debe estar marcada por la tenencia ilícita de posesiones ajenas. Desde pillos de ciudad, hasta bandoleros de campo, pasando por los timadores o los ladrones de guante blanco.

Este kit es para los personajes libres e independientes, Nacidos que no desean regirse por las normas de su propia sociedad, o que nunca han tenido la oportunidad de integrarse en la sociedad como personas "respetables".

Cualquier raza puede entrar en este kit, aunque es muy extraño que ywens se dediquen al robo o latrocinio debido a su estricto sentido de la ley. Las maneras de entrar en el kit pueden ser diversas y variadas. Puede ocurrir que la/el personaje sea hijo de famosos ladrones, o que haya sido tan maltratado por la vida que lo único que quiere hacer es vengarse de los Nacidos. Normalmente se entra por dos razones. O bien por necesidad o bien por gusto, placer o amor al riesgo.

Por necesidad es la más habitual. El personaje habrá tenido una vida llena de peligros, no habrá tenido ninguna oportunidad, viviendo en suburbios de grandes ciudades. Es posible que sus padres fueran ladrones o miembros de una gran banda. Puede ser un pillo de ciudad, un apuesto timador o un bandolero de los bosques. Pero en todos estos casos el personaje es bandido por necesidad, pues no tiene, o no ha aprendido, otra forma de vivir. Puede estar deseando dejarlo o al contrario vivir siempre así.

La otra manera es un poco más compleja. El personaje puede ser de cualquier clase social. Desde noble a artesano. Pero su clase social no le importa, pues desea ser ladrón. En realidad no tiene necesidad de serlo. Tiene lo que quiere para vivir, pero roba solamente por el riesgo y el placer del robo.

Los bandidos suelen ser personajes libres y autónomos, tanto por su estilo de vida como por sus acciones "profesionales". No suelen desear la compañía de los demás, debido a los recelos sobre soplones o agentes de la ley encubiertos. Los ladrones y bandidos tienden a asociarse con otros aventureros cuando los necesitan, pero sólo por la necesidad de colaboración. Otra posibilidad es que el ladrón esté en apuros y necesite ayuda o camuflaje dentro de un grupo de



Orden cruz alada

Caballero de la Llama Eterna	
Habilidades entrenadas (3D)	
Armas Cuerpo a Cuerpo, Atletismo.	
Habilidades entrenadas (2D)	
Alerta, Bestiario, Esquivar, Etiqueta, Forja, Historia, Iniciativa, Montar, Observar, Pelea.	
Habilidades no entrenadas (1D)	
Artesanía, Armas de Distancia, Astrología, Comercio, Conocimiento en Religión, Conocimiento en Venenos, Curación, Forrajeo, Habilidades Artísticas, Investigar, Lenguas, Malabares, Nadar, Oratoria, Política, Rastrear, Regateo, Robar, Sigilo, Trampas, Usar Dones, Usar Objetos Mágicos, Usar Poderes.	
Equilibrio del SER	
Ley	**Magia**	**Caos**
+0	+2	+0
Aspectos	**Vida**
Fuego	+6D

aventureros, o es posible que en el fondo sea un pedazo de pan y quiera cambiar de vida.

Pero dentro de estas características los ladrones pueden ser de muchos tipos diferentes. Existen ladrones "clásicos", de ganzúas y cuerda que asaltan casas cada noche. Pero también bandoleros de caminos, asaltantes furtivos y timadores de mercadillo. Sin embargo, ERT puede dar una serie de grandes ladrones que se apoyen en la magia o la busquen. En un mundo donde la magia es cotidiana los robos de grimorios y de artefactos son historias que se cuentan entre los magos, y muchos ladrones se enriquecen en el mercado negro de estos poderosos objetos.

Sus andanzas les han permitido explorar muchos hogares y poseen una diversidad de objetos que puede llegar a ser tachada desde rara o inusual a sospechosa. Evidentemente después de cada golpe los ladrones suelen llevar encima determinadas cosas extrañas, (mira, dos candelabros de plata en los bolsillos, que curioso). Las pertenencias iniciales del ladrón son, ropas oscuras para los ataques nocturnos, ganzúas, ácido corrosivo para los metales, limas, sierras de cable, púas de escalada, pequeños espejos telescópicos, buriles y clavos. Todo esto es el material normal para su trabajo, aunque es posible que el jugador desee cambiar algunas o todas estas cosas dependiendo del estilo de su personaje.

Además pueden llevar un arma a su decisión, así como ropas normales y equipo de viaje, papeles falsos y muchos mapas.

Los ladrones pueden tener cualquier Atributo de Equilibrio como primordial. Así puede haber ladrones con dones y poderes de Ley, Caos o Magia. Todos los ladrones que lo deseen pueden empezar con tres dones aprendidos de los Aspectos que posea.

Brujos.

Los brujos son magos especialistas en los Aspectos del Fuego, el Aire, el Agua y la Tierra. Este grupo de magos, que empezó siendo una cábala ha crecido a lo largo de los milenios, hasta convertirse en un grupo independiente de los demás magos, con sus propias metas, estilos y filosofía.

El primer brujo que existió fue Mirr, fundador de la Nación del mismo nombre. Según la leyenda, grandes daertaks del caos, uno de ellos del fuego, otro del agua, otro del viento y otro de la tierra atacaron las tierras de los Mirr. La nación, entonces joven y recién creada sufrió ante el acoso de tamañas bestias del Caos, que devoraron tierras y montañas, poblados y ciudades. Mirr, un gran mago, estudió todo lo que pudo a los malditos Daertacks, hasta que encontró su debilidad, la magia.

Por ello se embarcó en una serie de aventuras, de las que poco se sabe, acompañado de varios de sus más íntimos amigos. Al volver de estos viajes trajo consigo la maestría de los brujos, dominio sobre los elementos que desterró a los elementales a sus reinos inmortales. Desde entonces muchos siguieron el camino de Mirr, intentando dominar el arte de los elementos. Tras siglos de enseñanza las escuelas de brujería se han convertido en un referente a lo largo del Imperio y cada vez más Nacidos abrazan las teorías y doctrinas de estos magos, consagrados al estudio de los elementos, cómo combatirlos y dominarlos.

Caballero de la Orden de Litner	
Habilidades entrenadas (3D)	
Armas Cuerpo a Cuerpo, Armas de Distancia.	
Habilidades entrenadas (2D)	
Alerta, Atletismo, Bestiario, Conocimiento en Venenos, Esquivar, Iniciativa, Investigar, Montar, Observar, Sigilo, Usar Dones.	
Habilidades no entrenadas (1D)	
Artesanía, Astrología, Comercio, Conocimiento en Religión, Curación, Etiqueta, Forja, Forrajeo, Habilidades Artísticas, Historia, Lenguas, Malabares, Nadar, Oratoria, Pelea, Política, Rastrear, Regateo, Robar, Trampas, Usar Objetos Mágicos, Usar Poderes.	
Equilibrio del SER	
Ley	**Magia**	**Caos**
+0	+2	+0
Aspectos	**Vida**
Muerte	+6D

Existen varias escuelas de brujería por todo el imperio, incluyendo Mirr, la Capital Imperial y todas las ciudades importantes, tanto melion como ywen y dweloin. El acceso a éstas pasa directamente por tener un padrino que abogue por el alumno. No se obstaculiza la entrada a ninguna raza o estatus, pero todos los estudiantes deben consagrarse a las tareas encomendadas, debiendo lealtad a todo aquel brujo que se encuentre en su camino.

Los brujos estudian los elementos desde la perspectiva de la magia. Analizan el fuego, intentando encontrar las materias que mejor prenden y más calor provocan, investigan los vientos, cual es la razón de su furia y como es que soplan en una dirección concreta, estudian los estados del agua y las materias de la tierra. Un brujo es un estudioso, pero al mismo tiempo es un guerrero mágico, pues en sus estudios siempre topan con los innumerables Daertacks, espíritus elementales que pueden ser invocados a la Creación. Así, cada vez que los brujos conocen de la aparición de Daertacks destructivos se congregan para exterminarlos, al igual que hiciese su fundador, Mirr.

Cuando entran en la academia los personajes reciben tres objetos que siempre tendrán, que les identifican como brujos y refuerzan sus poderes. Estos objetos sólo puede utilizarlos un brujo, o alguien con entrenamiento formal de brujo.

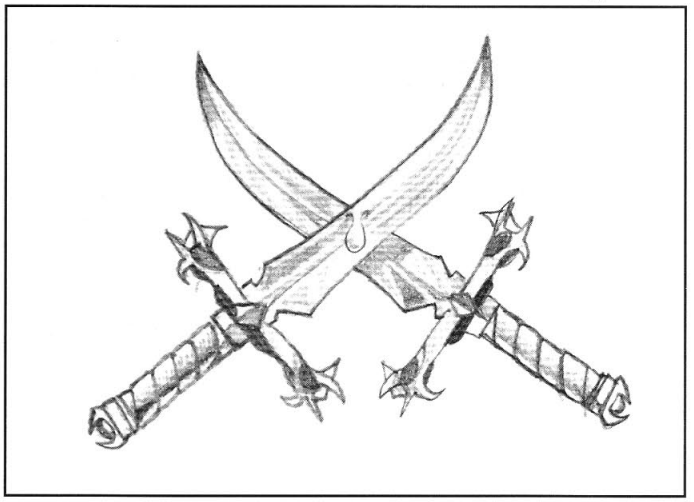
El primero de ellos es una túnica larga, con mangas anchas, grandes bolsillos y capucha amplia. Llamada la Túnica de los Daertacks. La túnica está realizada en un material indefinido, creado a partir de la esencia de los espíritus de la tierra. Es rugosa al tacto y tiene el color de la tierra húmeda. La dificultad de uso es de 26 y los puntos de poder necesarios para activarla son 4 por cada hora en que esté activada. Mientras se supere la Tirada de Acción en Objetos Mágicos y se mantenga el suministro de Puntos de Poder el brujo es inmune por completo a todo el daño infligido directamente por cualquier Daertack de los Aspectos del Fuego, del Aire, de la Tierra o del Agua.

El segundo es un zurrón realizado en cuero y marcado con las runas de los Aspectos de los cuatro elementos. Es muy resistente y esta preparado para contener hasta dos libros de conjuros y botellas, hierbas, comida y algo de ropa. Mientras este cargado el zurrón no pesa y sólo se abrirá al brujo dueño del zurrón. El zurrón es incombustible e impermeable.

Por último el brujo tiene un anillo de simple plata, con una gema engarzada en él. La gema le permite atesorar Puntos de Poder hasta un máximo de 20, para así poder utilizarlos cuando considere necesario. Al comenzar el juego está cargado con diez. La gema se puede cargar de la manera habitual.

Caballero de la Cruz Alada.

La historia de la Muy Libre Caballería de la Cruz Alada es una de las más largas y prósperas del Gran Imperio Melion. Su fundador era uno de los Capitanes, llamado



Systrach, el Blanco, que acompañó al Rey Thernael en la Batalla de la Ciudad Resplandeciente. Pocas caballerías están más orgullosas de sus hitos, pocas son más duras y disciplinadas, pocas son tan queridas por el pueblo como la Caballería de la Cruz Alada.

La caballería tiene como principal Orgullo la Libertad y como estandarte una espada alada.

Este kit admite personajes de cualquier raza menos la dweloin, los cuales no entenderían los preceptos de la Caballería. Así mismo, los caballeros admiten tanto niños, como niñas en sus filas, así como cualquier estatus social.

El personaje entrará desde pequeño en la caballería, primero siendo escudero durante seis años, luego adepto durante cuatro e iniciado durante dos. Durante todo este periodo siempre tendrá un Kaiat, un Maestro Caballero. Es conveniente que los niños y niñas entren con ocho años, para así salir con veinte, aunque se sabe de caballeros que empezaron su instrucción a la temprana edad de seis años o a la tardía de 120.

Una vez dentro de la caballería el personaje debe aprender todos los conceptos de ésta, así como su posición en la sociedad Imperial y todo lo que le servirá para cumplir con su propósito. Cuando la instrucción ha finalizado se realiza una ceremonia que transformará por completo al Nacido, cambiará su espíritu, cuerpo y mente.

Esta ceremonia se realiza siempre en un lugar alto de elección del Kaiat del Iniciado y al amanecer. La luz del sol debe estar presente, por lo que el lugar debe estar encarado al oriente. El Iniciado y su Kaiat se reunirán con otros siete caballeros, los cuales serán los Testigos de la ceremonia. Una vez reunidos se realizarán los Ritos de Iniciación, repetidos dos veces antes de que el sol nazca. Justo cuando el sol apunte en el horizonte el Kaiat ofrecerá al iniciado la espada de los Caballeros de la Cruz Alada, y éste realizará las Juras. Al término de éstas, cuando el sol haya salido por completo se le pregunta al Iniciado si desea ser caballero, mientras los restantes caballeros desenvainan sus espadas. Si el iniciado responde positivamente los caballeros le arrojaran al vacío. En ese momento al caballero le brotarén alas de la armadura y aterrizará sin daño en el suelo.

EURAGAN
HABILIDADES ENTRENADAS (3D)
Armas Cuerpo a Cuerpo, Usar Dones.
HABILIDADES ENTRENADAS (2D)
Alerta, Esquivar, Historia, Investigar, Lenguas, Observar, Pelea, Usar Objetos Mágicos, Usar Poderes.
HABILIDADES NO ENTRENADAS (1D)
Artesanía, Armas de Distancia, Astrología, Atletismo, Bestiario, Comercio, Conocimiento en Religión, Conocimiento en Venenos, Curación, Etiqueta, Forja, Forrajeo, Habilidades Artísticas, Iniciativa, Malabares, Montar, Nadar, Oratoria, Política, Rastrear, Regateo, Robar, Sigilo, Trampas.

EQUILIBRIO DEL SER		
LEY	MAGIA	CAOS
+0	+2	+0
ASPECTOS		VIDA
TIEMPO Y ENERGÍA		+4D

Desde ese mismo instante es caballero y en ambas muñecas surgirán los tatuajes de dos simples alas. Esta es su identificación y cuando cruzan sobre el pecho las muñecas y recitan el Credo de la Caballería aparecerán detrás de el dos grandes alas fantasmales, que mostrarán a todo aquel que las vea que es caballero de la Cruz Alada.

El espíritu de los caballeros es uno de los más definidos y conocidos por todos los Nacidos de Noorgaar. Son los campeones del Imperio, Eternos Guardianes de la Paz, Luchadores Incansables por el Imperio. Los caballeros simbolizan las más nobles y justas virtudes de los Nacidos y se esfuerzan por cumplir la Herencia de Thernael lo mejor que pueden.

Todas las caballerías realizan Juras, éstas son sus modelos de conducta, los patrones por los que se rigen. Los caballeros de la Cruz Alada juran por Libertad, Valentía y Honor. El primero de los juramentos es el más importante, estando supeditados los demás a este primero. Por encima de todo los caballeros de la Cruz Alada intentan que la libertad llegue a todos los rincones de Noorgaar, allí donde haya alguien oprimido, esclavizado o tiranizado, allí estará un caballero de la Cruz Alada para libertarle.

Debido a su entrenamiento y función los caballeros de la Cruz Alada comienzan en el juego con una armadura completa de batalla grabada con los símbolos de su caballería, la Espada Alada y equipo básico (ropas, muda de ropa interior, capa, botas, ect). El dinero de comienzo será de 3D en Dragones.

Los caballeros de la Cruz Alada tienen dones y poderes de Magia. tienen tres dones más adicionales, a elección del Jugador.

Los Caballeros de la Cruz Alada solo pueden aprender Dones y Poderes de Magia de los Aspectos del Aire, la Luz y Magia. Nunca aprenderán de otros Aspectos.

Caballero de la Llama Eterna.

La Muy Valiente Caballería de la Llama Eterna es, probablemente, la caballería más numerosa y extendida del Imperio Melion. De todas las caballerías es la más dada al combate cuerpo a cuerpo y a las hazañas de guerra. Sus gestas son cantadas por los trovadores desde las tierras de Velano hasta las llanuras del pueblo Alsano.

Da igual la edad o la raza, para pertenecer a la caballería de la Llama Eterna sólo hay que demostrar que se puede pelear, además de tener una fuerza inusitada. Por ello suelen entrar jóvenes, de ambos sexos, ya mayores, de quince a veinte años, cuando la musculatura está bien desarrollada.

Al igual que en la caballería de la Cruz Alada, en esta ocasión el mozo debe estar largos años estudiando las diferentes técnicas de combate, estando seis años como aprendiz bajo la tutela de un Kaiat. Al terminar este periodo el iniciado debe pasar una prueba, parecida a la de los caballeros de la Cruz Alada en forma y participantes, pero diferente en su final.

En este examen el iniciado es lanzado por los caballeros a una furiosa fogata. Para dominar el fuego es preciso quemarse con él, reza un axioma kenion. Si el iniciado sobrevive entonces se considera que es un digno caballero.

El símbolo de la caballería es un hacha de doble filo, realizada en mármol rojo y con un ópalo justo en el corazón de las dos hojas.

El Orgullo de la Caballería (la primera de las Juras) es la Valentía. Todo caballero de la Llama Eterna es impulsivo y valiente, arrojado en el ataque y decidido en la defensa. Siempre que exista conflicto armado los caballeros de la Llama Eterna se dirigirán a él, y una vez vistas las dos partes en conflicto ayudaran a una o a la otra.

Pero los caballeros de la Llama Eterna no solamente son entrenados en las artes de la guerra, también aprenden a distinguir los diferentes tipos de forjas que existen a lo largo del mundo, a apreciar las armaduras y a luchar sin armas. Todo ello hace que estos caballeros sean pendencieros y muy vanidosos, diciendo muchos de ellos que son los mejores combatientes de Noorgaar y retando a todos aquellos que les contradicen.

Jamás pensaría un caballero de esta orden salir de su cama sin tener a mano una buena arma. Todos los caballeros empiezan sus aventuras con el hacha ceremonial de su orden, además de dos o tres armas más. Así como con ropa y algo de dinero (3D en Dragones). A parte de esto pocos objetos más aprecian, salvo quizás algún recuerdo personal o baratija.

Mago Imperial	
Habilidades entrenadas (3D)	
Usar Dones, Usar Objetos Mágicos.	
Habilidades entrenadas (2D)	
Alerta, Astrología, Conocimiento en Religión, Curación, Esquivar, Historia, Investigar, Lenguas, Observar, Usar Poderes.	
Habilidades no entrenadas (1D)	
Artesanía, Armas Cuerpo a Cuerpo, Armas de Distancia, Atletismo, Bestiario, Comercio, Conocimiento en Venenos, Etiqueta, Forja, Forrajeo, Habilidades Artísticas, Iniciativa, Malabares, Montar, Nadar, Oratoria, Pelea, Política, Rastrear, Regateo, Robar, Sigilo, Trampas.	
Equilibrio del Ser	
Ley	**Magia** / **Caos**
+0	+3 / +0
Aspectos	**Vida**
Todos	+3D

Los Caballeros de la Llama Eterna son grandes guerreros, sus días de estudios transcurren más por los campos de entrenamiento y por las forjas que por las bibliotecas. Por ello tan sólo conocen dos Dones.

Caballero de la Orden de Litner.

Los Caballeros Sombras, El Cortejo de la Muerte o la Logia de las Calaveras son algunos de los nombres que esta caballería posee entre los Nacidos de ERT. El caballero de la Orden de Litner debe ser un ser especial, pues los caballeros de Litner abrazan la muerte para poder acabar con ella, para poder combatir a Litner, el Khoel de la Muerte.

La Orden fue fundada en Taer, hace no más de cuatrocientos años. Nadie sabe exactamente como fue creada, aunque persistentes rumores hablan de pactos secretos con los Señores de la muerte. Lo bien cierto es que la caballería ha sido profundamente asentada entre la sociedad Imperial, la cual se muestra recelosa de estos espectros silenciosos, de mirada inquisitiva y rostros impasibles.

Este es, probablemente, el kit más difícil por su iniciación. Al igual que en otras caballerías los novicios deben pasar gran parte de su juventud estudiando en una de las logias de los caballeros de la orden de Litner. Tras este periodo de tiempo su padrino le acompaña, junto a otros once caballeros hasta un extraño altar. Antes de llegar el futuro caballero realiza las Juras, juramentos que le atarán a la orden y marcarán su camino en la vida, por tres veces jura y por tres veces se le pregunta si accede a la ceremonia libremente.

Una vez en el altar el caballero es atado y se desnuda su torso. Los once caballeros que acompañan la ceremonia se reúnen alrededor del iniciado y entonan cánticos mágicos, un ritual especial, fundamental para la ceremonia.

El padrino del iniciado se columbra sobre él con una daga en las manos. Una vez que el cántico llega a su nivel más poderoso el padrino apuñala al iniciado en el esternón, partiéndoselo en dos, atravesando la traquea y la columna vertebral. La muerte es inmediata. El alma del caballero abandona el cuerpo y las damas de Litner, el Dios de la Muerte, se acercan con cánticos y lisonjas para apartar el alma del caballero.

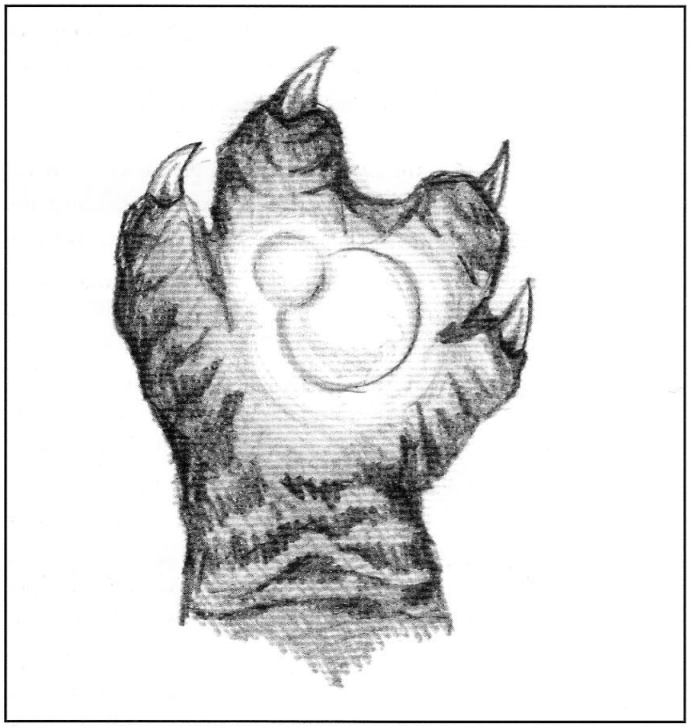
Pero el cántico mágico de los once caballeros que forman el espectral coro traspasa la muerte y llama al caballero recordándole los juramentos que acaba de realizar. Ningún caballero ha llegado jamás ha hablar de lo que sucede en estos momentos, pero la verdad es que el caballero es resucitado, despertando con la marca de Litner en el pecho, las dos dagas curvas alrededor del cuello. A partir de ese momento el novicio es caballero de pleno derecho, viendo la muerte a su alrededor.

La orden de Litner es una de las más especiales de cuantas han jurado lealtad al Emperador Melion. Su Orgullo es su vergüenza, pues los caballeros de Litner son expertos asesinos. Su poder se basa en la destrucción del alma y la muerte del cuerpo, son oscuros y silenciosos, meditabundos y serenos.

Todo caballero de Litner aprende pronto que sus poderes y especiales habilidades son muy tentadoras. Como caballero ha jurado seguir la tradición de su orden, un rico pasado de glorioso servicio al imperio y a la Justicia y al Bien. Pero en este servicio existen peligros mucho mayores que el simple hecho de enfrentarse al mal en sus diversas formas. Los caballeros de la orden de Litner son la encarnación de la muerte, justo lo que más desprecian, son asesinos que matan a asesinos. Son la muerte encarnada persiguiendo a la propia muerte. Con tanto poder en sus manos los caballeros de la orden de Litner deben vigilarse contantemente. Su manera de luchar les lleva a trabajar en solitario, raras veces forman escuadras o equipos con otros caballeros, por lo que siempre pasan sus vidas en solitario. Por ello no tienen el consejo y ayuda de colegas y amigos.

Un caballero de la muerte puede empezar a disfrutar de la muerte. Es posible que algún caballero se vuelva un psicópata enloquecido, su mente perturbada por el placer del asesinato, su alma corrompida por la sensualidad de la sangre manando de las heridas abiertas. Por ello los caballeros de la orden de Litner son los más reservados en la acción, los más comedidos en sus palabras y los más firmes en sus juramentos. Todo caballero sabe que jamás uno de ellos ha caído en la tentación del Mal, pero también saben que si algún día uno de ellos cayese el mundo de ERT sufriría más allá de lo imaginable.

El otro distintivo que les marca es la ceremonia de iniciación. Los caballeros de Litner han visto a la propia muerte en su ceremonia. Conocen su rostro y por lo tanto lo reco-



nocen cada vez que ven un ser vivo. Cada vez que un caballero de esta orden ve a cualquier personaje ve la figura de Litner detrás de este. Unas veces la muerte está cercana otras no es más que una lejana sombra.

La tristeza de los caballeros de Litner está dada por esta cualidad de su mirada. Saben cuando alguien va a morir y ven las garras de Litner cerca de amigos y compañeros, de amantes y de amados. Para muchos caballeros es más de lo que pueden soportar, volviéndose cada vez más tristes y melancólicos.

Por supuesto, pocos caballeros de Litner se atreven a mirarse a un espejo.

Los caballeros de la orden de Litner empiezan el juego poseyendo ropas de buena calidad y capa de invierno, botas de cuero de kkir (se pronuncia cacaiir; una bestia de oscuro pellejo increíblemente duro) así como un cinturón y mochila o akr (se pronuncia aquer; un zurrón impermeable y de cierre especial que sella la bolsa). Todas las ropas son negras o grises.

Además empieza con un par de dagas y un arma de filo que desee el personaje, todas ellas con vainas adecuadas. Si el jugador lo desea, comienza con un arco y un carcaj lleno de flechas. Un grimorio con los conjuros que conozca. Alimento para unas cuantas semanas, agua, embutidos y quesos. Por último comienza con 3D en dragones.

Los caballeros de la orden de Litner tienen la propiedad mágica de ver la muerte detrás de cada ser vivo. Este poder (llamado la Mirada de Litner) se trata como conjuro, salvo que no puede ser interrumpido, bloqueado o disipado por ningún medio y no necesita de ninguna tirada para ser efectivo. El poder determina la cercanía de la muerte, que siempre se puede determinar de manera exacta en periodos de tiempo (horas, minutos o años). Pero no define de que manera llegará la muerte ni quien la provocará.

Además el jugador puede elegir hasta tres conjuros de los aspectos que conoce.

Euragan.

Estos son, con mucho, los más misteriosos de todos los personajes. La visión que se suele tener de un euragan es la de una extraña pareja de nacidos sin aparentes rasgos de identidad, vestidos de negro y plata.

En realidad nadie sabe quienes son estos extraños personajes. Se sabe que han jurado lealtad al Emperador, aunque nadie sabe exactamente por qué han realizado el juramento, ni las razones que ha tenido el Emperador para aceptar en el seno del Imperio a semejantes seres.

Sean quienes sean y sean cuales sean sus motivaciones los Euragans son maestros del Tiempo. En su largo aprendizaje llegan a dominar este extraño aspecto hasta límites insospechados por otros magos.

Se dice que habitan en torres más allá del tiempo, flotantes islas de realidad en el caos que rodea a la realidad. Según las pocas palabras que salen de sus labios los euragan vigilan constantemente para que el tiempo no sea alterado por nadie.

Otros dicen que Euragan es una antigua ciudad atacada en las Primeras Guerras del Caos por extrañas criaturas extratemporales, los magos de esta ciudad, para salvarla y sal-

Sadiurd	
Habilidades entrenadas (3D)	
Bestiario, Usar Dones.	
Habilidades entrenadas (2D)	
Alerta, Atletismo, Curación, Esquivar, Forrajeo, Montar, Nadar, Observar, Pelea, Rastrear.	
Habilidades no entrenadas (1D)	
Artesanía, Armas Cuerpo a Cuerpo, Armas de Distancia, Astrología, Comercio, Conocimiento en Religión, Conocimiento en Venenos, Etiqueta, Forja, Habilidades Artísticas, Historia, Iniciativa, Investigar, Lenguas, Malabares, Oratoria, Política, Regateo, Robar, Sigilo, Trampas, Usar Objetos Mágicos, Usar Poderes.	
Equilibrio del SER	
Ley	**Magia**	**Caos**
+0	+2	+0
Aspectos	**Vida**
Bestias o naturaleza	+4D

var a sus ciudadanos catapultaron a la ciudad entera más allá del tiempo. Se dice que la ciudad, al salir del tiempo se encontró en un espacio sin tiempo habitado por extraños seres y maléficos demonios. Según esta leyenda los euragan decidieron dejar la ciudad en este extraño sitio para poder defender ERT de estas criaturas. Otros dicen que la ciudad esta atrapada o perdida y que los pocos Euragan que sobrevivieron la buscan desesperadamente.

Sólo existe una manera de entrar en este Kit. Cada vez que un nuevo Nacido llega a ERT es posible que una pareja de euragans se presenten a los padres. Una vez llegados los euragans cogen al niño o la niña y se la llevan, desapareciendo en un remolino de magia. Al cabo de unas horas aparecen de nuevo. O bien los dos con el bebe, o bien uno sólo de ellos sin él.

El recién nacido debe pasar toda su vida hasta la adolescencia en una de las Torres Euragan. Atalayas de realidad en la extraña dimensión donde existe el espacio pero no el tiempo. Sólo en esta dimensión, llamada por algunos Naerthin, puede el alumno aprende toda la magia que enseña la Orden. Desde pequeño el niño crece con un acondicionamiento que le hace ser el más leal guerrero para la causa, además de ser instruido en magia, combate e historia.

A la edad adulta el niño es soltado en la realidad, en cualquier punto de Noorgaar. Este punto es uno de los más angustiosos para el joven euragan, pues dicen que el ambiente de las torres es adictivo. El euragan se encuentra en un mundo del cual solo conoce teorías, sólo y sin ayuda. Sólo podrá ser euragan si vuelve a la torre.

Soldado / Guardia / Mercenario
Habilidades entrenadas (3D)
Armas Cuerpo a Cuerpo, Armas de Distancia, Esquivar.
Habilidades entrenadas (2D)
Alerta, Atletismo, Curación, Forja, Iniciativa, Investigar, Montar, Observar, Pelea, Rastrear.
Habilidades no entrenadas (1D)
Artesanía, Astrología, Bestiario, Comercio, Conocimiento en Religión, Conocimiento en Venenos, Etiqueta, Forrajeo, Habilidades Artísticas, Historia, Lenguas, Malabares, Nadar, Oratoria, Política, Regateo, Robar, Sigilo, Trampas, Usar Dones, Usar Objetos Mágicos, Usar Poderes.

Equilibrio del SER		
Ley	Magia	Caos
+0	+0	+0
Aspectos		Vida
Varía		+7D

Al llegar al mundo se le comunica su procedencia y lo que le ha ocurrido a sus padres. Desde ese momento el euragan está sólo y debe decidir sobre su futuro. Nadie, que se sepa ha decidido salir de la Orden.

Los euragan empiezan con unas sencillas túnicas amplias de doble pechera y amplia capa, una armadura de mallas y una espada. Sus libros y comida. No tienen dinero y no saben demasiado bien para que sirve.

Mago Imperial.

En realidad este kit sirve para poder crear cualquier mago salido de cualquier escuela o academia de magia que se desee crear. Simplemente se debe cambiar los objetos mágicos que posee el personaje, que se reducirá a uno, pues el resto de academias no tienen suficiente presupuesto como para poder costear tan caros artefactos.

Los magos, en general, son personajes que han decidido estudiar los misterios de la magia. Su dedicación a estos es casi prioritaria, dejando toda su vida en un intento de poder completar su dominio sobre las fuerzas del Cosmos.

Para conseguir este dominio tienen que estudiar antes el Cosmos y las leyes que lo dominan. Para ello se han creado academias a lo largo de la historia. Los magos tienden a ser sectarios, agrupándose en determinados grupos, cábalas u organizaciones con mayor o menor protagonismo. Estas instituciones mágicas suelen crear escuelas o academias que por un precio enseñan a los alumnos los conocimientos que han atesorado durante generaciones.

Cada academia tiene sus propias características, existiendo escuelas especializadas en determinadas escuelas e incluso tienen símbolos, runas o vestimentas que les distinguen de los demás. Existen academias de magia que son famosas y que tienen un prestigio mayor que otras y los magos de estas academias suelen ser bien tratados.

La más famosa de estas academias son las Academias Imperiales. Suelen ponerse como ejemplo de academia y organización, pues son las más numerosas (tienen más de cien universidades por todo el imperio) y las que tienen mejores profesores y mayores bibliotecas de estudio. Las academias Imperiales fueron fundadas hace siglos por el emperador melion para centralizar el estudio de la magia y así hacer que la magia creciese en influencia. De pasada el emperador controlaba la mayor fuente de magos preparados de todo el continente, pues los magos imperiales suele ser una de las facciones más fieles al emperador.

Cualquier personaje puede intentar ingresar en las Academias. No importa raza, condición o sexo. Esto no suele ser muy usual en las demás academias, por lo que las aulas de las Universidades de las Academias Imperiales suelen ser una amalgama de distintas razas y culturas del Imperio.

No existe examen de acceso, aunque si existe un examen final de periodo, normalmente cada dos años. En este examen los profesores evalúan los conocimientos prácticos y teóricos del mago, el cual debe realizar al menos tres conju-

ros de la larga lista de los grimorios Imperiales. Cada examen permite el acceso a las clases de una academia superior. En total son ocho academias, cada una de las cuales da clases de todos los aspectos. En la primera academia se dan los fundamentos básicos y se explican los conjuros esenciales de cada uno de los aspectos. En la segunda academia se profundiza en la comprensión de las leyes y en su aplicación directa a conjuros más complejos y así sucesivamente. No existen profesores de la octava, séptima o sexta academia ni se sabe de nadie que haya llegado hasta estos niveles.

Cada academia tiene un color identificador, y aunque los magos pueden vestir como deseen, siempre llevan en los recintos (y muchas veces fuera de ellos) largas túnicas con los colores de las academias a las que pertenecen. Adicionalmente cada academia posee poderes especiales que son añadidos a los anillos que tiene cada mago Imperial. Este anillo es de oro puro y tiene en su centro una gema mágica, normalmente una amatista ojo de tigre rodeada de unas delicadas manos de plata, que representan a las de Magia. En la gema se introducen poderes sobrenaturales, así como la identificación de cada mago, para que nadie más pueda utilizarla más que él.

Los colores de las academias son los siguientes: Primera, Rojo; Segunda, Amarillo; Tercera, Añil; Cuarta, Púrpura; Quinta, Esmeralda; Sexta, Ocre; Séptima, Negro y Octava Blanco. Hoy en día sólo Loreena, Tercera Princesa de la Magia, Delthinion, Señor de la Energía y Poder de Poderes y el propio Emperador han llegado a la Quinta Academia.

Al igual que ocurre con otros tipos de Kits el espíritu de los magos es personal de cada uno. Depende de la academia donde haya estudiado, de los profesores que le hayan enseñado las diferentes teorías, de los compañeros y un largo etcétera. Pero existen varias cosas que los distinguen de los demás.

Uno de los denominadores comunes de los magos es su innata curiosidad intelectual. Sin ella jamás un mago llegaría a superar los duros años de estudio. Los magos se están preguntando constantemente el porque de todas las cosas. Son genios (pequeños o grandes) de la lógica y las ciencias, de las matemáticas y la filosofía (la cátedra de filosofía es una de las más temidas por los alumnos). Por ello la mayoría de personas creen que los magos son despistados personajes que van de una lado a otro estudiando extrañas leyes.

Otro de los rasgos que une a los magos es la sensación que tienen todos ellos de ser una especie de elite dentro de la sociedad de Noorgaar. Casi todos los magos consideran que ellos están por encima del simple caballero o guerrero, del mercader o del artesano. Ellos han estudiado durante muchos años, tienen títulos y especializaciones. Saben que nadie podrá seguirles en una de sus conversaciones sobre teoría mágica. Existen pocos magos que se pavoneen de sus características, pero en el fondo se cupones superiores al resto de mortales.

Los magos comienzan con ropas sencillas y un grimorio donde tienen apuntados los datos y formulas, teorías y desarrollos lógicos de las leyes aprendidas en las academias. Poseen 3D en dragones además de equipo variado, apropiado para la región donde estudia y la clase social a la que pertenece.

Además los magos imperiales salen de la academia con una larga túnica bordada con runas del color apropiado a su escuela. Las túnicas simplemente tienen significado representativo y solamente se suelen llevar en ceremonias o reuniones importantes de magos, nobleza o caballerías.

El anillo que portan los miembros de las Academias Imperiales tiene varias propiedades mágicas dependiendo de la Academia a la que pertenezca. Todos los anillos están marcados con la magia de la Esfera de la Vida, esta magia de la vida identifica el anillo con su portador, haciendo que ningún otro ser nacido pueda portar el anillo y usar sus poderes. Así mismo, con la propiedad mágica de Ojos de Magia se puede leer el nombre y la Academia del portador.

El anillo de la Primera Academia dota al mago del poder mágico de Descifrar Hilos. Este poder se trata como conjuro, salvo que no puede ser interrumpido, bloqueado o disipado por ningún medio y no necesita de ninguna tirada para ser efectivo. Al usar el poder el mago sabe a que aspecto pertenece cualquier efecto mágico que pueda percibir.

En la segunda academia el anillo es imbuido con el poder Armonía del Espíritu. Este poder se trata igual que el anterior, y proporciona al mago un beneficio en las circunstancias adversas. Cuando se agoten sus puntos de poder el mago puede conseguir 3D de puntos de poder adicionales.

Trovador		
Habilidades entrenadas (3D)		
Etiqueta, Habilidades Artísticas, Oratoria.		
Habilidades entrenadas (2D)		
Alerta, Armas Cuerpo a Cuerpo, Armas de Distancia, Esquivar, Historia, Iniciativa, Investigar, Lenguas, Regateo, Sigilo, Usar Objetos Mágicos		
Habilidades no entrenadas (1D)		
Artesanía, Astrología, Atletismo, Bestiario, Comercio, Conocimiento en Religión, Conocimiento en Venenos, Curación, Forja, Forrajeo, Malabares, Montar, Nadar, Observar, Pelea, Política, Rastrear, Robar, Trampas, Usar Dones, Usar Poderes.		
Equilibrio del Ser		
Ley	**Magia**	**Caos**
+0	+1	+0
Aspectos		**Vida**
Uno Cualquiera		+4D



Este poder solo se puede utilizar en una única ocasión al día y sólo cuando se agoten sus puntos de poder.

En el tercer nivel el anillo gana el poder de Encajar Hilos. Gracias a este don que solo puede ser marcado con magia de la Tercera Academia el mago puede reducir en 4 la dificultad de lanzar conjuros agregados en un solo turno o para lanzar dones y poderes de múltiples aspectos.

Los magos pueden aprender todos los conjuros que puedan lanzar de hasta cinco aspectos de la magia además del de Magia Pura. Esto significa que si el mago tiene 12 puntos de poder puede aprender todos los conjuros cuyo coste de inicio sea de 12 o menos.

Los magos aprenden desde el comienzo de sus estudios a leer la magia a su alrededor. Esto hace que tengan una propiedad mágica denominada Ojo de Magia. Esta se trata como conjuro, salvo que no puede ser interrumpido, bloqueado o disipado por ningún medio y no necesita de ninguna tirada para ser efectivo. Los Ojos de Magia dan una idea aproximada al mago de la magia y conocimientos que posee un objeto o ser vivo (tiene aproximadamente 50 puntos de poder y conoce conjuros de la quinta academia, por ejemplo).

Sadiurd.

Los sadiurds son los sabios consagrados al estudio de la naturaleza, así como de las bestias y los fenómenos naturales. En realidad los sadiurds no son únicos, como piensan la mayoría de la gente civilizada. En realidad los Sadiurd se dividen en Cultos o Devociones, cada una de ellas dedicada a uno de los aspectos más importantes de la naturaleza y las bestias. Se puede decir que los sadiurd son como las caballerías, pero sin caballeros.

Nadie sabe exactamente cuando comenzaron a desarrollarse las Devociones Sadiurd. Aunque muchas de estas devociones pueden remontar sus orígenes a miles de años en la antigüedad, perdiéndose en los comienzos de las civilizaciones su creación. Eso unido a que aparecieron simultáneamente en varios lugares (y razas) de Noorgaar hace pensar a los sabios que los cultos se desarrollaron por intervención de algún tipo de dios o semi dios. Es más, muchas Devociones siguen creyendo y adorando a semi dioses que representan sus propias creencias, con reglas y códigos recogidos de manera verbal desde hace siglos.

Actualmente existen varios Sadiurd repartidos por las tierras del Reino Kenion, siempre en regiones salvajes e inhóspitas para las gentes civilizadas. La diversidad es tal que cada Devoción varia mucho de la otra, en las vestiduras, armas y magia así como de sus motivaciones. Pero siempre existe el nexo común entre ellas de la adoración de la Naturaleza, su preservación y estudio.

Dos Devociones son muy conocidas, la primera se sitúa en los Bosques de Arco, a las faldas de las Montañas Argénteas, al sur del Reino Kenion. Este culto está dedicado a estos bosques, teniendo como devoción el León de Plata, o Lomo Gris, al cual tienen en gran estima. Los Sadiurd de esta devoción visten con ropas grises, amplias y sencillas, con preferencia con las capas y túnicas. Aprenden un arte marcial de defensa basada en los movimientos de los leones y en la fuerza de sus garras. Son huidizos y silenciosos, prefiriendo la compañía de los arboles y de los suyos, aunque en ocasiones los Sadiurd del León Plateado suelen salir de sus hogares, construidos sobre los árboles, para tratar comercialmente con los Kenion o los nhethans.

La otra devoción se da entre las llanuras norteñas del Reino. Es la Devoción al Viento, versada en todas las criaturas aladas y en los constantes cambios del viento. Son gentes alegres, buenos músicos y grandes amigos, conocedores de muchas historias, que, según ellos, les trae el viento. Al igual que el viento no tienen hogares definidos y vagan por entre las tierras Kenion, buscando ayudar a las aves, encontrar lugares sagrados para su devoción y animando a la gente del pueblo.

Los devotos del Viento (como son llamados entre los pueblos del norte) gustan de los arcos, habiendo desarrollado sus propios arcos mágicos y flechas especiales.

Es relativamente sencillo entrar en el Kit, pues ninguna raza está prohibida, ni ninguna condición esta reservada. Pero dos condiciones debe cumplir el nuevo sadiurd, primero, debe abandonar todas sus posesiones civilizadas, para así poder acometer el estudio de la naturaleza desde la misma naturaleza. La segunda es cumplir con las Tradiciones de la Devoción, así como adorar al dios que alimenta estas tradiciones.

Estos códigos pueden ser tan largos o cortos como el Director de Juego desee. Para la Devoción del Viento el Código es bien sencillo: Sé libre con el viento. Para la del León Plateado el código es muy denso y según cuentan algunos viajeros está escrito en los troncos de decenas de árboles, en un circulo sagrado para los sadiurd del León de Lomo Gris. Pero las principales virtudes de un sadiurd del León son el Honor, el Valor y la defensa a ultranza de los bosques.

Cada Devoción de Sadiurds es especial y su espíritu varía de manera bastante apreciable. Sin embargo existe algo que les une por encima de todo. Su amor por la naturaleza. Ningún Sadiurd dañará jamás una planta, animal o bestia. La protección de la naturaleza por encima de todo es su máxima meta, además de estudiarla y conseguir una sintonía con ella que pocos llegan a comprender plenamente.

Para representar bien el espíritu de los sadiurd nos deberíamos fijar en la naturaleza. Es decir, en la devoción de ese sadiurd. Esta devoción marcará de forma definitiva su carácter y espíritu. Si la devoción del sadiurd es el viento, entonces el espíritu del sadiurd será libre, cambiante y rápido. Si la devoción es el ratón de campo el sadiurd será curioso, trabajador, escurridizo y sabio.

Todos los sadiurd tienden a vestirse de manera que imiten a la parte de la naturaleza a la que adoran, al igual que seguirán al semi dios que la gobierne. Un sadiurd que sienta devoción por los volcanes (que después de todo son manifestaciones de la naturaleza) vestirá de negro y rojo, gustándole el calor y el fuego, los lentos movimientos y la fuerza bruta.

Además de las ropas adecuadas a su devoción los sadiurds comienzan el juego con una armadura, normalmente de cuero endurecido para los del León, si es que su devoción se lo permite. Además del arma que deseen y varios productos de la naturaleza.

Todos ellos tienen comida y bebida, algún zurrón o mochila y algunas hiervas o pociones ya preparadas. Fundamentalmente para curar heridas o para cualquier otro efecto.

Los Devotos del Aire empiezan el juego con un instrumento de viento además de una amplia capa de color gris claro con el repulgo grabado con las runas del viento, que les sirve para identificarse. Tienen un arco, además de una daga o arma de cuerpo a cuerpo corta. A juicio del Director puede llevar pergaminos de todo tipo, además de saber gran cantidad de historias.

Todos los sadiurds conocen la magia, ya sea de la propia Magia o de Ley. Jamás pueden desarrollar poderes de Caos, pues se trasformarían en su anatema: los Kalblaon, enemigos jurados de los Sadiurds.

Como pueden elegir ser de Magia o de Ley, los sadiurds empiezan con los Aspectos de la Naturaleza, Bestias y pueden elegir uno de los siguientes: Aire, Fuego, Agua o Tierra. Comienzan con tres Dones/Poderes aprendidos.

Soldado / Guardia / Mercenario.

En un mundo donde las guerras son devastadoras y brutales es lógico que uno de los personajes más habituales sea el guerrero. A lo largo de las tierras de Noorgaar se pueden encontrar multitud de ellos, desde grupos de mercenarios a sueldo, pasando por guardias de ciudades o soldados profesionales de los cuerpos militares de los reinos.

Este kit está pensado para todo el abanico posible de personajes entrenado en el combate cuerpo a cuerpo, divididos en tres amplias categorías. Los primeros son los guerreros libres, aquellos personajes diestros en cualquier arma, que han decidido que han de vivir de ello. Estos mercenarios, como son comúnmente llamados, viajan constantemente, en busca de buenos patrones, lugares llenos de problemas o sítios donde es necesaria una buena espada, presta al combate. Es una persona libre, que viste como le da la gana y que utiliza las armas que desea.

El segundo tipo es el guardia de las diferentes ciudades. Estos personajes están entrenados para la defensa de las almenas, en rastrear y perseguir a ladrones y bandidos en las callejuelas de los barrios bajos y en vigilar los edificios más importantes. Son diferentes a los mercenarios, pues tienen un código de honor muy determinado, infundido por años de servicio a la ciudad. Suelen estar acostumbrados a determinados tipos de armas, adecuadas a las ciudades y su defensa.

Por último están los militares. Guerreros profesionales que han tenido una instrucción determinada, normalmente encaminada a la lucha en campo abierto, el asalto de ciudades y la construcción de máquinas de guerra. Los soldados en Noorgaar no son algo inusual, pues siempre esta la amenaza de los asaltos por parte de naciones hostiles pendiente de los reinos, además de las incursiones de pequeñas bandas de monstruos que deben ser combatidas y exterminadas.

La verdad es que la manera de entrar en este kit es bastante amplia y pueden darse multitud de motivaciones. La más habitual de ellas es la admiración por los guerreros y héroes de tiempos pasados. En otras ocasiones se da por querer medrar en la carrera militar o por necesidad.

Sea como sea, por tradición o por querer, el personaje es guerrero. Pero luego está la cuestión de ser aventurero. Los mercenarios no necesitan mucho para ser aventureros, ya lo son. Puede ser que el personaje se haya cansado de estar en una compañía determinada, o que le hayan despedido.

En el caso del guardia y el militar es un poco más complejo, pero no demasiado. Lo más habitual es que el personaje haya acabado su periodo de alistamiento y no desee seguir siendo profesional, lanzándose a las carreteras para poder ganarse fortuna y gloria. También es posible que este en misión secreta o que tenga permiso y decida acompañar a los personajes a sus aventuras.

Al igual que ocurre con la manera de entrar en este kit el espíritu del guerrero es muy variado. Puede tener cualquier motivación. Aunque normalmente son aguerridos, duros sol-

dados curtidos en mil campañas. El soldado aventurero es una excelente tropa de choque, entrando el primero al combate con cualquier enemigo del grupo, organizando las defensas de los campamentos y asignando las posiciones de combate.

Están seguros de si mismos, golpeando justo en el lugar donde son necesarios. Por ello los guerreros suelen encabezar los grupos en los viajes y exploraciones peligrosos. Por esta manera de comportarse suelen despreciar a los que utilizan la magia.

El guardia/soldado/mercenario esta equipado inicialmente con una armadura, un par de armas de su elección y ropa de buena calidad. Suelen tener mapas, cacharros de cocina para campamentos y una piedra afiladora para las armas.

Si el personaje es un antiguo guardián de ciudad, suele tener una espada corta, arco y daga. Además de cota de mallas y escudo, ambos con los símbolos de la ciudad a la que ha servido. Si es soldado depende de a que reino y regimiento ha servido; los arqueros suelen portar arco largo, daga y cuero endurecido; los infantes, espada corta, lanza de infantería y corta de mallas; los exploradores, un par de dagas, una espada corta y una maza.

Todos ellos tienen 3D en leones imperiales para gastar como deseen o conservarlo para las partidas.

Trovador.

Los trovadores, o bardos, cumplen una función básica en la sociedad de Noorgaar. Constituyen una de las pocas atracciones que se pueden encontrar. Se ganan la vida viajando de posada en posada, de población en población cantando gestas heroicas, narrando epopeyas de la antigüedad y distrayendo a todo aquel que se encuentra. Muchos de los más famosos trovadores son bienvenidos a las ciudades, atendidos en las cortes y agasajados por los posaderos.

Este kit mete al jugador en la piel de uno de estos artistas itinerantes, deseosos de aventuras, gloria y riquezas.

Este kit está abierto a cualquier raza o clase social, edad o condición. Existen algunas escuelas desperdigadas por Noorgaar que enseñan canto, dicción y poesía, pero lo más normal es que el trovador sea autodidacta o haya aprendido de otro trovador. Los motivos del trovador para elegir esta profesión son variados y en muchas ocasiones muy difíciles de entender.

En ocasiones se hacen aventureros por desafortunados incidentes con hijas de ricos terratenientes, en otras es posible que busquen sus propias historias, siendo ellos protagonistas. El alma romántica y soñadora del trovador le lleva a recorrer los caminos en busca de los más hermosos lugares.

Existen muchos ejemplos de posibles trovadores en la historia de ERT, tantos como personajes trovadores existen en ERT. El trovador suele ser un personaje trotamundos, lleno de las ansias aventureras de los héroes. Las ganas de descubrir nuevos lugares, de explorar recónditas ruinas, de participar en los grandes hechos de la historia que se recordarán eternamente son las motivaciones más habituales.

Sin embargo no todos los trovadores son iguales. Puede que la pasión por la magia sea uno de los motores de su vida, en cuyo caso se llamarán bardos; o que su ansia de lucha les lleve por el camino de la batalla en cuyo caso se llamará juglar.

Sea como sea existe una pasión que une a bardos, juglares y trovadores. La música. Todo trovador es un artista de la poesía y la composición, lleno del idealismo romántico de los grandes poetas y poetisas del pasado. El trovador (en cualquiera de sus formas) es un personaje romántico, lleno de ideales que desea cumplir o de funestas predicciones sobre su final. Los trovadores suelen identificarse con ladrones y fulleros, con graciosos y timadores. No es cierto. Los trovadores procuran animar siempre al grupo, con un espíritu gloriosamente optimista.

El equipo inicial de un trovador puede ser de lo más variado y colorista. Debido a que sobreviven del dinero que consiguen con sus actuaciones los trovadores suelen vestir de manera muy llamativa, intentando causar impresiones fuertes en su público. Por ello visten con ropas de muy variadas calidades (dependiendo de cuanto gane) de muy distinto estilo (dependiendo del lugar donde ha estado o de donde procede) y de colores (calzones azules con casaca amarilla, por ejemplo). Puedes vestir al trovador como desees, puede ser un juglar oscuro, el cual sólo ve la muerte y la guerra a su alrededor. O un augusto noble bardo, con ropas llamativas y de corte imperial.

Además de las ropas tienen pergaminos y algún instrumento para escribir (pluma y tinta, carboncillos o lápices). Un libro de grimorio (si es que conoce la magia). Y un instrumento musical. Este instrumento puede ser cualquiera, pero se recomiendan los instrumentos pequeños y manejables. El dinero inicial es de 4D en dragones, además de algo de comida y un buen montón de baratijas que ha ido recogiendo de sus anteriores aventuras.

Los trovadores pueden aprender cualquier Aspecto que deseen, y de cualquier Circulo del Equilibrio del Ser. Pero para este libro sólo pueden aprender los dones de magia. Los trovadores pueden acceder a la esfera de Magia Pura además de otra, determinada por el jugador. De estas dos esferas aprende al principio del juego tres conjuros que pueda lanzar.

La Creación de Pelkolf.

La profesión (el Kit) elegido por Javi es la de Caballero de la Orden de la Cruz Alada. Dirígete a la explicación de cada Kit en este mismo capítulo para poder conocerlos. En el caso de la Cruz Alada, habremos de apuntar tanto las Habilidades Especializadas o Expertas (Armas de Distancia, Usar Dones) a las que dedicaremos 3D (tres dados de diez caras) como tirada base; las Habilidades Entrenadas (Alerta, Armas Cuerpo a Cuerpo, Astrología, Atletismo, Esquivar, Etiqueta, Historia, Iniciativa, Pelea, Usar Objetos Mágicos) con 2D y las Habilidades No Entrenadas (Las demás) con



1D. También lo apunta en la columna correspondiente de las Habilidades listadas en la ficha de personaje, a lápiz.

Ahora, Raúl suma los modificadores por profesión al Equilibrio del Ser que Javi encuentra en la tabla resumen del Kit y que en este caso es de +2 a Magia. Quedando así para Pelkolf: Ley, uno; Caos, uno y Magia, cinco. Observa el alto número de Magia, que será primordial para determinar los Puntos de Poder del personaje.

Ahora calcularemos la Experiencia Base, que Javi deberá colocar en las casillas correspondientes de las Habilidades en la ficha con signo positivo (+). Sumará las dos características de Atributos de cada una de las Habilidades y apuntará cada resultado en la casilla de Experiencia. Por ejemplo, en la habilidad de Armas Cuerpo a Cuerpo las características de Atributos listadas entre paréntesis tras el nombre de la Habilidad indican que se ha de sumar Agilidad más Destreza. En este caso, Pelkolf tiene dos en Agilidad y dos en Destreza que suman cuatro. Ahora, el personaje de Javi tiene en esta Habilidad 2D + 4. Quiere decir que, para luchar con armas cuerpo a cuerpo, Pelkolf tirará dos dados de diez y le sumará ese +4 al resultado de la tirada.

Las Habilidades por Profesión de Pelkolf son cuatro: Carga (multiplica por dos el daño cuando se carga hacia un enemigo, puerta cerrada, u objetivo concreto; pero sin ir montado en ninguna bestia (caballo, etc...)); Embestida (igual que la Carga pero cuando se va montado en alguna bestia); xxxxxx (permite impactar a dos objetivos a la vez al trazar un amplio arco con el arma de filo que el personaje maneje); y Ambidextro (capacidad de manejo de dos armas cuerpo a cuerpo sin penalización). Los Aspectos de la Magia que conoce y domina serán Luz, Aire y Magia. Javi tacha con una cruz éstos en el lugar indicado de la ficha.

Apuntaremos el Equipo Básico de Pelkolf, indicado también en la descripción del Kit, y que constará de: Armadura completa de batalla, Espada Alada, (para poder conocer las características básicas de armas, armaduras y objetos mágicos dirígete al Apéndice de Equipo y Armas) ropas, mudas, capa y botas además de cualquier otro equipo a elección del Director de juego como cuerdas, un arco y flechas, una lente... lo que sea. En este caso, Javi y Raúl deciden que Pelkolf tenga una cuerda resistente, una silla de montar y un corcel y un arco con un carcaj con unas veinte flechas. Acuérdate de apuntar el Equipo Mágico en su correspondiente lugar en la ficha. En este caso serán la espada Alada y la Armadura de Caballero. Para conocer los "recursos económicos", es decir el número de monedas, con los que empezará el juego el personaje, tira 3D, como así se indica en el Kit. Javi tira y consigue un 25. Esto quiere decir que Pelkolf empieza con veinticinco dragones, la moneda de mayor valor.

Calculando los Puntos de Poder, vemos que Pelkolf obtiene 20. Para conseguir este valor Javi ha multiplicado Magia (que es cinco) por el atributo de Voluntad de Pelkolf (que es cuatro). Estos puntos darán la capacidad mágica del personaje y su límite a la hora de utilizar conjuros u objetos mágicos.

Atributos Personales.

El personaje ya está casi definido por completo. Pero es posible que en este momento nos podamos encontrar con que dos mirranos caballeros de la Orden de la Llama Eterna sean muy parecidos.

La sección que tienes debajo de estas líneas soluciona este problema. Todos somos entes individuales que nos diferenciamos de manera total de los que nos rodean. Aunque nuestro mejor amigo, ese que es casi igual que nosotros y que le conocemos desde que es pequeño, haya ido al mismo colegio que nosotros y compartamos muchas aficiones, es diferente a nosotros.

Es diferente porque a lo largo de la vida las personas toman decisiones o les ocurren cosas diferentes. Todas estas situaciones se describen en esta sección. Es la de mayor nivel de detalle y marcará la definitiva construcción del personaje. Una vez acabada ya estará hecho.

Piensa que en esta sección debes elegir todo aquello que ha realizado el personaje fuera de sus estudios. Es decir, lo que ha realizado por propia iniciativa, como hobbie o por diversión. Utiliza los puntos para acentuar los puntos fuertes del personaje o para reforzar los débiles. O simplemente para darle peculiaridades especiales.

Para ello debes guiarte por la tabla que hay en la en el principio del capítulo.

Por fin hemos llegado a la sección de creación favorita de Javi. Aquí podrá repartir libremente sus puntos de Personaje para dar una personalidad y unos conocimientos que hagan de Pelkolf un individuo único. Estos puntos personales ayudarán a Javi a forjar mejor el personaje. Al principio del capítulo de Creación de Personajes tienes detallado el resumen de dicha creación. El último párrafo, Atributos Personales, te mostrará lo que te cuesta repartir los puntos (tres puntos personales aumentan cualquier habilidad en un punto, etc.). Son cuarenta en total. Repártelos equitativamente y a tu gusto y verás que tu personaje se completa.

Javi decide aumentar en un punto su Destreza, por lo que se gasta diez puntos personales y consigue llegar a tres en este Atributo. Por otro lado, se gasta otros diez para aumentar en otro punto su Atributo de Vigor (que le queda en dos). Con otros seis, aumenta dos puntos en su Habilidad de Armas Cuerpo a Cuerpo que queda como 2D +6. Otros tres puntos para su Habilidad de Observar, la cual queda como 1D +8; y un punto más en elevar cinco puntos su Vida (queda en 53 puntos). Con los diez puntos que le quedan decide subirse dos puntos en su Equilibrio del Ser: Los dos a Magia con lo que sube a ¡siete!. Ahora y por último, Javi recalcula sus puntos de Poder al haber cambiado su Característica de Magia. Siete multiplicado por su Voluntad (cuatro) dan a Pelkolf veintiocho Puntos de Poder, para desesperación de Raúl.

¡Y ya está!. Por fin Javi y Raúl pueden empezar la partida. En ella, seguro que Pelkolf se afianza como personaje dando a Javi un montón de diversión.

REGLAS



Todos los Juegos de Rol necesitan de reglas. Éstas serán las que dictaminarán si las acciones que intentan realizar los personajes durante las partidas se convierten en éxito o en rotundo fracaso. En realidad, nos permiten saber lo que ocurre en el juego.

Lo que encontrarás a continuación son las guías básicas para poder definir cualquier acontecimiento que se desarrolle durante una partida.

Las Bases de las Reglas.

Éstas bases son fundamentales para poder desarrollar una partida fluida e interesante. No son la panacea universal, son ,simplemente, detalles que se deben tener en cuenta para que todo salga más o menos bien.

La primera de las características básicas de una partida de rol en un universo de fantasía épica es la suspensión de la incredulidad. Para jugar en un mundo donde la magia es algo ordinario y terribles monstruos surgen de detrás de cada piedra se debe creer que estas cosas puedan pasar.

Los héroes pueden verse abrumados por poderes inmensos y combatirlos con poderes igualmente dantescos. En ERT es fácil superar las barreras normales de la física y de la química. Realizar prodigios dignos de semi dioses. Pero todas estas cosas no las podrá realizar tu personaje si no crees que pueda llegar a realizarlas. Por ello debes dar rienda suelta a tu imaginación, no sólo saber lo que puede hacer tu personaje según lo que pone en las reglas, ir mucho más allá, ir a donde nadie a llegado.

La segunda cuestión a tener en cuenta, dirigida al Director de Juego, es seguir en todo momento la realidad de la partida. Si se aplica una regla a un personaje, se aplica a todos de igual manera. Si empiezas aplicar las reglas de manera distinta acabarás encontrando que ya no te acuerdas de cómo la aplicaste la última vez, improvisarás y, al final, el juego se descompensará. En una partida es la situación más aburrida del mundo. Si eres el Director de Juego intenta siempre aplicar las reglas como desees, pero siempre igual, esto dará a los jugadores sensación de seguridad y continuidad en la partida.

Por último, decir que no todo se resuelve con tiradas. Y esto va para todos, Director y Jugadores. En las partidas de rol se trata de interpretar a un personaje. Es su esencia y razón de ser En muchas ocasiones las tiradas son secundarias. Por ello se trata de intentar, por todos los medios, que las tiradas se reduzcan al mínimo. Para ello la interpretación es fundamental. Al final, seguro que tenéis que sacar los dados y ponerse en un mesa para poder desarrollar un combate o cualquier otro tipo de acción conflictiva. Pero cuanto menor sea el tiempo de tiradas, mayor será la diversión.

Un vistazo a las Reglas.

Las reglas son un conjunto de normas que rigen una determinada actividad, en este caso un juego de rol. Pero las reglas casi nunca son únicas, hay distintos tipos. En esta Sección encontrarás las Reglas Básicas, las Reglas de Combate y las Reglas de Magia.

Cada una define las acciones que puede llegar a realizar un personaje durante la partida. Así, si durante la partida las acciones que se desarrollan a golpe limpio las reglas aplicables son las de combate. Si se trata de lanzar conjuros, entonces se va a las reglas de magia. Para el resto de acciones, sean cuales sean se aplican las reglas normales.

El Tiempo y las Reglas.

Es evidente que el paso del tiempo es inevitable. A lo largo de las partidas te encontrarás que el tiempo es algo muy relativo. Puede que se tarden horas para resolver acciones que en el tiempo de partida duran minutos y que en poco más de unas frases se resuelva un viaje de días.

En estas reglas el tiempo esta dividido en una escala bastante indeterminada, fundamentada en lo que es al propio hecho de la partida.

Rondas.

Es la escala menor dentro de una partida u dura aproximadamente cinco segundos. Es poco tiempo para realizar cosas, pero suele bastar para poder delimitar el combate, ya sea mágico o físico. Por ello las rondas solo se suelen utilizar en el combate. Se puede actuar con rondas en una conversación, pero es muy complicado.

Escenas.

Una escena puede durar desde unos pocos minutos hasta horas, dependiendo del tiempo que el Director de Juego y los Jugadores deseen dedicar a la escena.

Las escenas se dan en sitios concretos, con personajes precisos y en ambientes definidos. Se pueden dar en cualquier momento y son el eje principal de una partida.

Actos.

Los actos son un conjunto de escenas coordinadas, que dan como consecuencia un capitulo de la historia que se está narrando. Un Capítulo puede tener muchas escenas, aunque lo normal es que tengan de dos a cinco escenas.

Capítulo.

Un capítulo es, en sí mismo, una unión de actos, los cuales da como resultado una conclusión no definitiva. Piensa en estos como los capítulos de una novela. En cada capitulo ocurren cosas importantes, pero casi nunca definitivas.

Historia.

La Historia es el conjuntos de capítulos que han vivido los jugadores y sus personajes bajo la dirección del DJ. Normalmente las historias son conclusivas, al final de la historia las cosas se terminan, sea para bien o para mal.

Saga.

La saga se compone de todas las historias que un determinado grupo de personajes pueden vivir. Es el juego de rol, el reto definitivo.

Las Acciones.

El eje fundamental de las reglas son las acciones. Golpear a un enemigo, saltar una cerca, modelar arcilla o convencer a un guardia, todas (y muchas más) son acciones que pueden hacer los personajes. Dentro de una partida un personaje puede intentar realizar todas las acciones que desee el jugador que controla ese personaje. Las posibles acciones que pueda acometer un personaje solamente están delimitadas por la imaginación del jugador.

Cada acción se dice que está regida por una Habilidad. Es decir, cada acto que intenta el personaje estará dentro de una de las Habilidades que posea. Si quiere correr la acción será de Atletismo, si quiere golpear la Habilidad será Pelea. Por ello, cada vez que se diga Tirada de Acción siempre estará acompañada de una determinada habilidad, por ejemplo, Tirada de Acción de Esquivar.

Para que un personaje pueda elaborar una acción deben darse dos condiciones. La primera de ellas es que el personaje debe estar facultado para ello. Es decir, debe tener la herramienta necesaria para la acción. Si quiere encender fuego debe tener un encendedor, si quiere volar debe tener alas y si quiere ver debe tener los ojos en perfectas condiciones.

Lo segundo, y espero que no hiciese falta decirlo, debe estar consciente. Si el personaje está dormido, inconsciente o aturdido no puede hacer nada.

Número de Acciones.

Por regla general cada personaje sólo puede realizar una acción al mismo tiempo. Si un jugador desea que su personaje realice más de una acción al mismo tiempo se debe seguir una regla bastante sencilla.

Por cada acción adicional que se desee realizar a partir de la primera, se debe restar - 1D - 4 de la Habilidad a utilizar. Un personaje que intente realizar varios saltos seguidos, todos ellos en la misma ronda, debe tirar Atletismo normal para el primer salto, Atletismo a - 1D - 4 para el segundo brinco; - 2D - 8 para el tercero y así sucesivamente.

La Tirada de Acción.

Para ejecutar una acción se debe hacer una Tirada de Acción. Todas las reglas que hallarás en este libro (básicas, de combate y mágicas) se basan en esta sencilla regla. Una Tirada de Acción consta de tres partes. La primera de ellas es la Habilidad que se debe utilizar. La segunda es la dificultad de la acción. La Tercera es la propia tirada.

La primera parte es exclusiva para cada personaje y puede variar bastante. Cada acción tiene una habilidad que la rige. Cada habilidad tiene un valor numérico, que representa lo bien (o mal) que domina esta habilidad, es un resumen de su capacidad innata y su experiencia. Este valor está dividido en dos partes; la primera de ellas es un número determinado de dados, el segundo es un simple número. Los dados representan la habilidad innata que tiene el personaje en esa área concreta. El número simboliza la experiencia que posee el personaje. Por ejemplo, un personaje puede tener 3D+6 en la habilidad de Observación.

Después está la dificultad. Las acciones nunca son igual de difíciles, habrá cosas que sean rematadamente sencillas mientras que determinadas acciones serán casi imposibles. La dificultad es el número que se tiene que igualar o superar con el resultado de la Tirada de Acción.

Una tirada de dados es muy sencilla de ejecutar, se tiran unos dados (los indicados en la primera parte del nivel de la habilidad) y se comprueba el resultado de las caras que han quedado boca arriba. Los resultados de la tirada se suman, teniendo así el primer resultado de la tirada.

Después se suma a este resultado la segunda parte de la habilidad, el sumando de la experiencia. Esta suma final nos da el resultado de la Tirada de Acción.

Pongamos un ejemplo. En una determinada partida un personaje, Pelkolf, se encuentra persiguiendo a un famoso ladrón por un concurrido mercado. Al girar en una esquina se encuentra con un puesto en mitad de su camino. El jugador de Pelkolf, Javi, decide que su personaje va a intentar saltar el puesto.

El Director de Juego de Javi se piensa un momento la dificultad de la Tirada de Acción. Decide que Javi debe igualar o superar un resultado de 20 con una Tirada de Acción basada en la habilidad de Atletismo de Pelkolf.

Javi mira la habilidad de Atletismo de Pelkolf. 3D+8. Bueno, no es imposible. Javi coge tres dados de diez caras y los tira sobre la mesa. Los resultados conseguidos son 6, 5 y 5. La suma es de 11, que sumado a los 8 puntos de la experiencia acumulada hacen que Pelkolf sume 19 y se tropiece con el puesto ambulante.

Si Javi hubiese sacado, por ejemplo, 14, en la tirada de dados el resultado final habría sido de 22, y Pelkolf habría saltado limpiamente el puesto.

Cuando Hacer Tiradas.

Las tiradas se realizan en el juego cuando algo puede salir mal. Si un personaje intenta abrir una puerta que no esta cerrada con llave no será necesario realizar una tirada. Ni tampoco para cruzar una calle, ni para entender a alguien en circunstancias normales. Pero la cuando las cosas se complican y puede haber fallos que inclinen la acción de parte del personaje (o en contra suya), entonces se deben realizar estas tiradas.

El único que debe decidir si estas tiradas se realizan o no es el Director del Juego. Sólo él es el que tienen la información necesaria para saber si se debe realizar una tirada o ignorarse.

Tipos de Tiradas.

No todas las acciones son iguales, por lo tanto no todas las tiradas se realizarán de la misma manera. En la Tirada de Acción el personaje actúa sólo, en una acción que tiene un potencial peligro pero que es posible. La acción es definible por completo, tiene un objetivo que puede ser cifrado en una dificultad para poder alcanzarlo. Pero no todas las acciones son tan sencillas.

Tiradas de Acción Libres.

Las tiradas libres son aquellas que no pueden tener una dificultad delimitada. El objetivo no puede ser cifrado de manera fácil y determinada. La tirada libre es en la que el personaje intenta realizar acciones las cuales saldrán mejor cuanto más alta sea la tirada.

Para realizar una tirada libre el personaje debe tirar por la habilidad del personaje, pero no habrá dificultad inherente a la acción. Sencillamente se suma el resultado de los dados y la bonificación por experiencia, según lo alto que sea esta suma, así serán los resultados. Cuanto más alto sea el producto mejor se habrá conseguido el objetivo.

Por ejemplo, las habilidades de conocimiento. Un personaje puede actuar sobre un conocimiento de dos maneras. El jugador puede intentar acordarse de los estandartes que había visto de reojo en un torneo de caballeros, para ello se efectúa una tirada de acción, en la cual el director dará una dificultad a conseguir. Pero si el personaje intenta recordar por completo la historia del Imperio Melion no se puede dar una dificultad determinada. Simplemente el personaje intenta recordar todo lo posible.

Otro ejemplo claro es la percepción. Si se intenta ver una aguja en un pajar será tirada de acción (con una alta dificultad) si se pretende observar la escena de un crimen la tirada será libre (según de alto sea el resultado así se dará cuenta de más detalles y pistas).

Tiradas de Acción con Oposición.

Cuando un personaje intenta realizar una acción en la cual se pueden ver involucrados varios personajes que intentan, al mismo tiempo, realizar esa misma acción se llega a una situación de oposición. En estas tiradas la dificultad viene dada por la habilidad de otro personaje.

Las tiradas de oposición se realizan de manera libre. Cada personaje involucrado debe hacer una tirada libre. Una vez realizadas los resultados se comparan. El personaje con puntuación más alta después de tirarse los dados será el que resulte "ganador", por decirlo de alguna manera.

En el combate, un personaje intenta golpear a otro, el cual a su vez intentará que no le golpeen. La dificultad del golpe depende de lo bien que lo esquive el personaje a golpear.

Otro ejemplo; pongamos un astuto ladrón y un vigilante de barrio protegiendo la casa de un rico comerciante. El ladrón no querrá que el vigilante le vea introducirse en la casa a robar. Por ello el ladrón utilizará su sigilo. La dificultad de la acción del ladrón no depende de otra cosa si no de la habilidad de observación del vigía. Así, se realizará una tirada libre para el vigilante y para el ladrón. El ladrón tirará por la habilidad de Sigilo, mientras que el vigilante tirará por Observación, el que más alto resultado saque será el que tenga éxito en su acción. En este caso si el ladrón obtiene más en su tirada de sigilo entonces el vigilante no le ve, si es al contrario, bueno, ya puede correr el ladrón.

Las Tiradas de Acción y el Tiempo.

Se supone que las Tiradas de Acción duran muy poco tiempo. A lo largo de una partida el tiempo gastado en cada acción se puede despreciar, sin tener ningún tipo de regla engorrosa que encasille a los personajes.

Pero en determinadas ocasiones es posible que el tiempo que tarde un personaje en realizar una acción sea primordial. Estas ocasiones son pocas, se pueden dividir en tres categorías.

Acciones Prolongadas.

En algunas ocasiones un jugador querrá que su personaje se tome tiempo de sobra para realizar una acción. En otras la acción necesariamente necesitará de mucho tiempo para poder ejecutarse correctamente.

En las primeras acciones un jugador debe decir cuanto tiempo quiere que su personaje dedique a la acción. Cuanto más tiempo dedique, más fácil le será realizar la acción, por ello la dificultad disminuirá. Por ejemplo, si un personaje busca un resorte secreto en un arcón de cama la Tirada será de Observación, con una dificultad alta si lo intenta durante un sólo instante. La dificultad descenderá si se tira dos horas mirando por todo el arcón.

En el segundo caso el tiempo necesario será muy largo y el jugador deberá realizar varias tiradas para poder terminar la acción. En este tipo de acciones se encuadran las búsquedas en bibliotecas, la artesanía o la forja de armas.

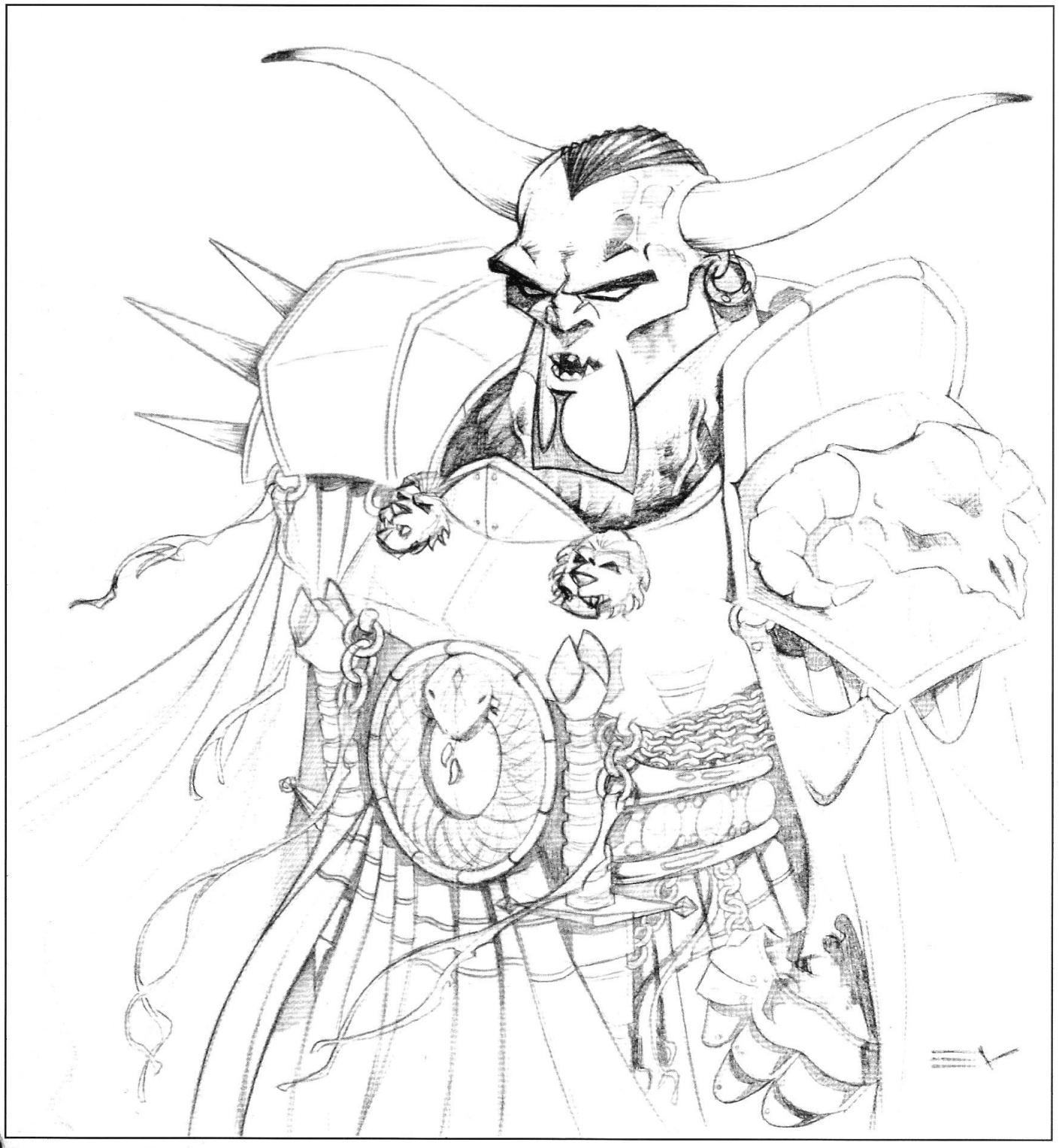
En ambos casos es el Director de Juego el que debe especificar el descenso de la Dificultad o el tiempo total empleado y el número de Tiradas a efectuar.

A VER QUIEN ES EL PRIMERO.

En determinados momentos varios personajes intentarán hacer cosas al mismo tiempo, en el mismo lugar. Pueden ser dos personajes que intentan agarrar un hermosa joya suspendida mágicamente en el aire, o un personaje que quiere cerrar una puerta antes de que otro personaje la cruce.

Esto se resuelve con una Tirada de Acción con Oposición, regida por la Habilidad de Iniciativa.

Para ello se debe realizar una Tirada de Iniciativa para todos los personajes que quieran realizar la acción en cuestión. En el caso de la puerta, tanto el personaje que intenta cerrar la puerta como el que la intenta cruzar deben hacer una Tirada de Iniciativa. El que más saque en el resultado es el que ejecuta su acción primero.



A ver quien es el más rápido.

En esta ocasión no es importante saber quien hace las cosas primero, si no quien hace más cosas en el mismo tiempo.

De nuevo es una tirada de acción con oposición. Pero la Tirada es regida por diferentes Habilidades. El personaje que más puntuación consiga más rápido se demuestra. Estas Tiradas son más escasas que las anteriores, pero aun así se pueden dar. Los ejemplos más comunes son las persecuciones y las persecuciones.

En la persecución del mercado de antes, los jugadores con personajes implicados deberán tirar por la Habilidad de Atletismo de sus personajes. El personaje que mayor puntuación saque es el que más rápido corre, pudiendo alcanzar al perseguido o separarse del perseguidor.

Dificultad.

La dificultad siempre estará dada por el director de juego y este se basará en las apreciaciones que él tenga de la acción a ejecutar y las condiciones en la que se realiza dicha acción. Por supuesto el director debe intentar ser lo más imparcial y justo que pueda ser.

El director puede dar cualquier grado de dificultad. Una dificultad más baja de doce casi ni se debería poner, pues es muy difícil que alguien pueda no superar esta puntuación con su habilidad. Una dificultad más allá de sesenta será todo aquello más allá de lo imposible.

Éxito.

Si el resultado de la Tirada de Acción iguala o supera la Dificultad, entonces la acción habrá sido un éxito. El personaje habrá conseguido realizar bien la acción que se proponía hacer. Las consecuencias de la victoria dependen de la acción y serán determinadas por el Director de Juego.

Pero no todas las acciones son iguales. La misma persona puede hacer la misma cosa dos veces y acertar en las dos, pero en una ocasión le puede salir mejor que en otra. Para determinar este grado de "mejor" esta el Grado de Éxito.

Este grado de éxito es la diferencia entre el resultado de la tirada de acción y la Dificultad. Si la dificultad era de veinte y el resultado de la tirada de acción es de ventiocho, el Éxito es de ocho.

Las consecuencias de este grado la determina el director de juego, y puede ser desde espectacular hasta nimia y sin importancia. Para hacer una pequeña guía se puede decir que si el resultado de la tirada de acción no llega a doblar la dificultad, la acción ha salido bien; para el doble y hasta el triple de la dificultad la acción es magistral. Para el triple o más de diferencia las consecuencias pueden ser magnificas.

Fracaso.

En el lado contrario nos podemos encontrar que el personaje no ha conseguido superar la dificultad y encontrarnos un fracaso. Lo que intentaba conseguir el personaje no se ha conseguido.

En este caso también puede ser hallar una diferenciación del fracaso, graduando este fracaso en una escala. Puede ser que el personaje no halla conseguido igualar o superar la dificultad, pero este fallo sea de solamente un punto o dos. Esto no es tan malo que fallar por diez o veinte puntos.

Igual que con el éxito, el director es siempre el que determina los efectos del fracaso en las acciones, pudiendo determinar consecuencias menores para fallos ajustados o consecuencias catastróficas cuando no se consigue ni siquiera una tercera parte de la dificultad.

COMBATE

A lo largo de los viajes que tu personaje realizará por la mayor parte de ERT te encontrarás inmerso en muchas situaciones. Unas serán divertidas, otras serán complicadas y, en algunas circunstancias, te verás enfrentado a la violencia. En la mayor parte de las acciones que te encuentres ten en cuenta que la mejor opción es la pacífica. Sin embargo, en otras circunstancias no tendrás más opciones que la de luchar. Siempre has de ser muy cuidadoso con lo que intentas realizar. En muchas ocasiones, no sabes a quién te estás enfrentando. Puede que en un primer momento te parezca que es fácil derrotarle, pero quizás no sea lo que aparenta y sea un poderoso guerrero que puede vencerte.

El combate en ERT es una parte muy importante. Sin embargo no es fundamental para el desarrollo del juego aunque te puede solucionar muchos problemas cuando la mayor parte de las vías de solución están agotadas. Esto no significa que debas enfrentarte a todo lo que te ocurra a golpe de espada. Las dificultades que encontrarás si sigues este método serán múltiples, la violencia engendra violencia y es muy posible que al poco tiempo te encuentres asediado por un montón de gente que quiere venganza. Lo mejor que puedes intentar es solucionar los problemas con ingenio y tacto, que además es más divertido, y utilizar la violencia sólo en último caso.

Claro que en ocasiones serás tú el que no pueda evitar enfrentarse a alguien. Para esto están estas reglas. Lo primero que tiene que quedar claro es que éstas no son fundamentales ni totalmente rígidas. Simplemente son una guía para que puedas desarrollar de manera sencilla y eficaz el combate entre personajes.

El Ataque al Completo.

El sistema de combate de las reglas de ERT es sencillo. Está pensado para poder desarrollar combates entre dos o más personajes en una cantidad de tiempo simple y relativamente corta. Para ello deberás tener dos cosas en mente. La primera de ellas es que, para que el combate se desarrolle de manera fluida y rápida, deberás tener todas las características de combate de tu personaje listas y apuntadas en tu ficha. Así no tendrás que estar constantemente teniendo que calcular todas las tiradas.

La segunda es la interpretación del combate por parte de los dos contendientes. No digo que debáis levantaros, enfundaros en armaduras y blandir las espadas ostensiblemente el uno contra el otro. No, lo que os quiero decir es que intentéis imaginar lo que ocurre en la partida. Nunca os limitéis a decir: "le pego" o "le pego más fuerte".

El juego de rol, es un juego que trata de desarrollar aventuras en mundos de fantasía, llenos de riesgos atroces y maravillosas criaturas y lugares. Y la palabra importante en la frase anterior es desarrollar. No se trata simplemente de descripciones y acciones. Se trata de disfrutar imaginando estas situaciones y desarrollándolas en su máximo esplendor junto a tu personaje. Insistimos, no digas simplemente "le pego". Intenta imprimir personalidad al personaje en todas sus facetas, incluyendo el combate. Piensa que no todo el mundo se "abalanza" sobre al oponente. Por ejemplo, un frío y calculador ywen podría enfrentarse a un furioso mirr con un leve rictus burlón en el rostro mientras espera un fallo en la manera de luchar de su contrincante, más fuerte y voluminoso. Una hacha de más de sesenta kilos y dos metros de altura, que es el arma del mirr, se maneja de manera muy diferente a un ágil florete ywen de apenas doscientos gramos.

Sólo has de pensar en nuestro propio mundo. Imagina un caballero medieval de la Castilla de la Reconquista. Sería bajo y muy fuerte, manejaría una inmensa espada de acero toledano y se movería de manera pausada, calculando cada uno de sus golpes con precisión milimétrica, pues con tal cantidad de metal encima se cansaría enseguida.

Sin embargo, un samurai del siglo trece seria diferente. Su armadura es mucho más ligera que la del caballero, por ello debe estar muy atento a lo que ocurre a su alrededor, estará más a la defensiva, pues su armadura es menos resistente, sin embargo, tendrá más movilidad, por el peso más ligero de la protección. Y lo mismo ocurre con un cazador de la tribu de los massasi en las profundidades del congo belga. O un mosquetero en la Francia de Luis XV. O un guerrero maya del siglo V o un legionario romano de antes de Cristo.

Ten en cuenta, además, las características básicas de cada uno de estos personajes. Si es nervioso o está muy enfadado es posible que el samurai ataque a fondo sin pensar en su propia defensa. Un personaje que sea mucho más diestro que fuerte buscará con toda probabilidad armas y estilos que le permitan desplegar muchos golpes que, aunque no sean fuertes, puedan herir en una zona peligrosa. Sin embargo un personaje todo músculos y poca inteligencia, se limitará a golpear con todas sus fuerzas, pues sabe que el golpe que dé, aunque sólo sea uno, bastará para aniquilar al contrario.

Todos ellos son diferentes estilos de lucha que debes tener en cuenta para desarrollar bien tu personaje. No debes tener siempre la idea fija e inmovilista de que un combate sólo se desarrolla a base del binomio golpe - parada, pues no es así. En un combate existen muchas maneras de golpear al enemigo y muchas maniobras que se pueden realizar en medio de una refriega.

Todas estas cosas realzarán la parte interpretativa de la partida. Darán vistosidad al personaje y harán que, tanto el director de juego como los jugadores, se lo pasen mucho mejor.

Fases del Combate.

El combate, al igual que el resto de la partida, estará dividido en diferentes **Fases**, las cuales tienen un orden establecido. Con estas fases podrás realizar cualquier combate que se plantee a lo largo de una sesión de juego. Por supuesto que de ninguna manera en estas páginas encontrarás reglas precisas para todas las situaciones posibles. Pero sí unas guías generales en las cuales podrás basarte para seguir tu propio camino. Si acaso la situación degenera en un bloqueo total, intentad, entre el director de juego y los jugadores, solucionarlo con buen juicio y sensatez.

Las fases que intervienen en un combate son tres. La fase de **Iniciativa**, la fase de **Ataque** y fase de **Resolución**.

En la fase de Iniciativa se decidirá en qué manera los personajes son rápidos o la medida de sus reflejos, si prefieres decirlo así. En este momento, sabremos quien va a actuar primero. Esto será determinante en el curso de la acción. Pues el que gane la iniciativa atacará durante la ronda en curso, estando el otro sometido a constante acoso.

La segunda fase, la de Ataque, es la central. En esta fase se decidirá si los golpes lanzados por los atacantes tienen éxito en su propósito. Ya sea dejar completamente K.O. al contrincante o atravesarle el corazón de un diestro puyazo, en esta sección sabremos si tiene éxito.

Por último tenemos la fase de Resolución. En ella tendremos que analizar todo lo anterior y decidir sobre las consecuencias de las acciones. En esta fase sabremos si un personaje cae exhausto por el esfuerzo del combate, o si, inconsciente por las masivas hemorragias provocadas por las armas enemigas, se derrumba entre los gritos de alegría de los contrincantes.

Y no tenemos más fases, rondas o situaciones. En ésto tendremos compendiado nuestro Turno de Combate. Después de éste deberemos empezar uno nuevo, a menos que nadie más quiera seguir luchando. Por supuesto, aplicando las consecuencias y resultados del anterior turno de combate.

El Combate y la Magia.

Éste es un asunto que decidimos antes de entrar en el sistema de combate propiamente dicho, pues puede dar lugar a confusiones que es mejor solucionar cuanto antes mejor. En ERT la magia está por todas partes. Es uno de los signos más inequívocos de la sociedad. Sin ella no se podría comprender a sus habitantes.

La magia, que está tan presente en el mundo cotidiano, está involucrada muchas veces en el combate. Por ello seria una tontería no considerarla parte de éste. Al contrario, vamos a dar a la magia el pleno derecho a estar en el combate. Ésto significa que, en el sistema de Ataque, estará incluida la magia como un ataque más. Sí, has leído bien. En este sistema de reglas no incluimos un sistema diferente para los ataques mágicos, pues creemos que es absurdo. Cuando se realiza un ataque siempre se mide la habilidad y fortuna del atacante contra la habilidad y suerte del defensor. ¿Por qué tendría que ser diferente con el ataque mágico? Cuando un hechicero apunta con su mano a un pobre enemigo para carbonizarlo con su golpe de fuego, estamos comparando la habilidad mágica del hechicero con la capacidad del defensor de esquivar el mortal rayo. Si el hechicero falla en una de las partes del conjuro o el contrincante se mueve tan rápido que no hay manera de apuntarle, entonces el ataque ha fallado y no causará daño a su objetivo original.

Por ello, si un hechicero o mago o cualquier otro personaje desea atacar a otro con un don o con un efecto mágico se tratará como si fuese un ataque más. Pero que quede claro que todos los ataques tienen la misma categoría, lleguen desde un mago, un guerrero, o un monstruo.

Rondas de Ataque.

Cuando comienza un ataque el tiempo es definitivo. No solamente en las posibilidades de defensa, sino que definen en su totalidad las de ataque. En cuanto las reglas de combate entran en efecto en una partida el tiempo pasa de contarse en turnos para pasar a contarse en rondas o turnos de combate. Estas rondas son la medida exacta en la que se puede dar un golpe. Y está estipulada en cinco segundos. ¿Por qué tanto o tan poco tiempo?. Por supuesto que esto tiene una sencilla razón. Puede que haya personajes que sean muy rápidos y participen en combates en los cuales se crucen los golpes de manera vertiginosa y eficaz en cuestión de segundos. Pero eso no será verdad en la mayoría de combates que se desarrollarán en ERT.

Estos combates se desarrollarán en condiciones que distan de ser las ideales. Por ello los combatientes deberán colocarse, moverse para situarse en mejor posición o recobrar el equilibrio después de un golpe fallido. Por ello las Rondas de Ataque serán de cinco segundos de juego. Por supuesto en términos reales pueden durar mucho más tiempo.

Existe otra razón por la cual es tan poco tiempo: La definición. En cinco segundos podemos definir claramente lo que desea hacer nuestro personaje.

Si tuviésemos turnos de un minuto, por ejemplo, nos encontraríamos que determinados personajes que están involucrados en la pelea o batalla pero que no están peleando. Estos

personajes querían realizar acciones fuera del golpear y luchar. Y sería injusto no permitírselas. Por ello, éstos personajes actuarán al mismo tiempo que los involucrados en un combate. Pero, ¿cuantas acciones permitirías a estos personajes?

Ten en cuenta que están al mismo tiempo los que pelean y los que no. Si permites un sólo ataque a los combatientes y dos o tres acciones a los demás tendremos la irónica situación de dos combatientes esperando, reloj en mano, a que los no combatientes acaben de hablar, o forzar una cerradura o lo que sea que estuvieran haciendo en ese preciso momento, para reanudar a continuación el combate.

Por ello son cinco segundos en lo que se cuantifica una ronda. Por que es el sistema de combate y por ello todo esta condicionado al combate. Esto no significa que no se puedan realizar otras acciones. Todo lo contrario. Cuando se desarrollen los combates te encontrarás que lo más interesante es lo que desarrolla a parte de los simples golpes. Simplemente, si la acción no es de combate y necesita más de cinco segundos ocupará más de una ronda. Si, por ejemplo, un personaje intenta abrir una cerradura, seguramente tardará más de estos cinco segundos estipulados. Ésto representará que, mientras los personajes que combaten realizan varios golpes, él intentará su acción.

Qué Hacer en Una Ronda de Ataque.

En una ronda de ataque lo más normal es atacar o defenderse. Sin embargo, es posible que un jugador quiera que su personaje realice otras cosas. Por supuesto que puede hacerlas. En estos casos el Director de Juego deberá decidir si la acción que desea acometer el personaje la puede realizar en una ronda o deberá gastar varias de ellas en consumar la acción con éxito, como hemos dicho antes. Lo más normal es que si es una acción simple pueda realizarla en una sola ronda, pero las complicadas quizás necesiten mas Rondas.

Una acción simple es aquella que necesita de una sola tirada y no requiere movimientos complicados o trasladarse de sitio muchos metros. Estas acciones se pueden realizar en una sola ronda de combate y se resolverán con una sola tirada. Estas acciones se superpondrán a las acciones normales del combate. Las acciones complicadas necesitarán de más rondas para quedar concluidas por completo. Esto significa que el personaje deberá realizar más tiradas o que una única tirada servirá para todas las rondas en las cuales se realice la acción. Si un personaje quiere realizar una acción distinta a la de ataque, deberá realizar la tirada de habilidad correspondiente a lo que desee realizar.



Iniciativa.

Muy bien, ya sabemos cómo se va a medir el tiempo en nuestro combate, y lo que podremos hacer en cada uno de estos segmentos a los que hemos llamado rondas. Pero antes de saber cómo saldrá de bien o mal parado el personaje ywen ejemplificado del encuentro con esa enorme hacha que blande el enemigo mirr debemos saber cuál es el orden de esas acciones. Para ello tenemos la **TIRADA DE INICIATIVA.** Esta tirada será realizada como tirada de conflicto entre dos personajes. De manera que no tendrá dificultad inherente. Sencillamente los personajes implicados realizarán una tirada cada uno y la comparación de éstas marcará quien actúe primero.

Una cosa importante a destacar es que las tiradas de iniciativa se realizarán, salvo escasas excepciones, entre dos personajes. El **atacante** y el **defensor.** En el ataque se dan solamente las posibilidades de uno contra uno y de varios contra uno. Pues si son varios contra varios éstas se podrán dividir en unas más pequeñas de uno contra uno. Es decir, en un combate normal se ven implicadas dos personas y, por tanto, el combate se decide entre ellos dos independientemente de lo rápido que sean los demás personajes. Si son dos grupos los que se enfrentan, lo más normal es que se dividan en grupos más pequeños. Normalmente se dividirán los contrincantes de tal manera que cada uno quede enfrentado solamente a un otro.

Por supuesto que en ocasiones puede darse la situación en la que dos personajes ataquen al unísono a otro. Sobre todo si este otro es mucho más grande que los dos atacantes. En otras ocasiones un personaje se mantendrá alejado del combate para descargar su magia sobre el contrario, o varios personajes lanzarán sus flechas sobre un único contrincante.

En los casos anteriores la manera de resolver la situación después de tirar los dados será idéntica. Una vez tirados los dados y calculadas las tiradas siempre quedarán un atacante y un defensor.

Las Tirada de Iniciativa.

La tirada de iniciativa es bien sencilla y deberá ser tirada por los jugadores y para su personaje. Los jugadores, o Director en caso de que el personaje no sea de uno de los jugadores, deberán tirar por la habilidad de iniciativa del personaje o criatura. El que más saque será el que actúe primero y por tanto será el personaje **ATACANTE**. El personaje que menos saque perderá la iniciativa y pasará a ser el personaje **DEFENSOR**. Después de este ataque inicial se intercambian las posiciones y el defensor pasa a ser el atacante y el anterior atacante pasa a ser el defensor.

Este es el caso más simple y sencillo que puede encontrarse en una partida. En realidad casi todas las tiradas de iniciativa serán de este tipo, así que no deberás preocuparte de ninguna otra. Sin embargo, en casos específicos, te encontrarás con otras tiradas quizás un poco más complicadas.

Varios Contra Uno.

Puede darse la injusta situación en que varios personajes agredan al mismo tiempo a un pobre desdichado. En este caso, las tiradas se realizarán de la misma manera. Al comparar los resultados la posición cambiará ligeramente. Las puntuaciones se compararan individualmente primero y después de manera global. El que reciba el ataque múltiple tirará una vez para todos los contrincantes. Estos realizarán la tirada individualmente y luego se compararán entre ellos. El personaje que saque mayor iniciativa en la tirada atacará primero, resolviéndose su tirada de ataque en primer lugar. Una vez solucionada esta tirada, el personaje que sacase la segunda mejor tirada realizará su tirada y así sucesivamente.

Por ejemplo; tres bandidos atacan a un ywen del amanecer. Los tres bandidos sacan 8, 12 y 10 en sus Tiradas de Iniciativa. El ywen saca 17. En esta ocasión el ywen atacará primero, siendo defensores los tres contendientes. Si uno de los bandidos hubiese sacado 19, entonces atacaría primero, después el ywen y después los dos restantes bandidos.

Varios a la Vez.

En este caso, lo que ocurre es que varios personajes desearán intentar la misma acción al mismo tiempo. La resolución de este conflicto es bien sencilla. Cada personaje implicado realizará una tirada de iniciativa. El que consiga mayor puntuación total podrá intentar la acción en primer lugar. Si este personaje lo intenta y no consigue realizar esta acción, el siguiente con mayor iniciativa podrá intentarlo y así sucesivamente.

Tirada de Ataque Y Tirada de Defensa.

En el centro del sistema de combate se encuentran estas dos tiradas. Se realizan simultáneamente, pues se supone que el combate es una acción de conflicto. Esto es, normalmente se supone que alguien, el atacante, intentará golpear al contrario, mientras el contrario, el defensor, intentará esquivar o evitar el golpe. Esto es una tirada de conflicto. Se mide por lo bien que lo han realizado cada uno de los que entran en combate.

La primera parte está representada por el atacante. Ésta será la persona que quiera dañar directamente a otra. Para ello intentará golpearle con toda su habilidad y algún tipo de objeto preparado o no para ello. Ya bien sea con su arma, con sus puños o con lo primero que tenga a mano, el atacante deberá medir su pericia en el uso del objeto. El Jugador del personaje atacante tirará tantos dados como nivel tenga el personaje en su habilidad de ataque sumando los resultados, después le añadirá el sumando por experiencia. Así se conjuntará la suerte, los dados, junto a la pericia del personaje, la habilidad marcada en la ficha, para dar la **TIRADA DE ATAQUE**. Esta tirada será mejor, cuanto más alto sea su valor numérico. Esto significa que no existirá dificultad inhe-

rente a la tirada. Puesto que es absurdo pensar que la dificultad de un ataque es abstracta y no tiene nada que ver con el contrario. Sencillamente la dificultad será la pericia del contrario en esquivar este golpe.

Una vez que sepamos cual es la tirada de ataque podremos decir lo bien o mal que acaba de dar el golpe. Una tirada alta nos demostrará que el atacante ha lanzado un golpe realmente eficaz, tanto en estilo como en posibilidades de impacto. Sin embargo, por muy bien que lo haga el atacante, en todo combate el defensor también tiene algo que decir. O más bien demostrar. Y lo demuestra con la TIRADA DE DEFENSA. Esta es la tirada de entre en conflicto directamente con la tirada del atacante. Para ello el jugador del personaje defensor realizará una tirada de acción con la habilidad de Defensa. Cuanto mayor sea el resultado mejor para él, pues tendrá mas oportunidades de esquivar el golpe.

Este es en esencia el sistema por el cual los personajes podrán entrar directamente en combate con otros personajes. Ya sean jugadores o no. En caso de que el personaje atacante o defensor no sea jugador las tiradas debieran ser realizadas por el Director del Juego.

Analizar las Tiradas.

Una vez realizadas ambas tiradas lo único que debemos hacer es compararlas. Al no existir número de dificultad no podremos saber si ha salido bien o mal ninguna de las dos a menos que crucemos los resultados. Si la tirada de ataque fue superior a la tirada de defensa significara que el atacante ha realizado un impacto sobre el defensor. Si la tirada de defensa ha sido superior a la tirada de ataque estaremos en el caso contrario, el defensor ha sido lo suficientemente ágil o astuto como para evitar que el ataque le afectara.

Sin embargo esto no es todo lo que podremos sacar de las tiradas. Al igual que con las que tienen número de dificultad estas tiradas pueden graduarse en grados de éxito. Para definir este éxito sólo tendremos que analizar las dos tiradas. Cuanto mayor sea la diferencia entre ambas mayor será la efectividad de estas. Bien sea el ataque, bien sea la defensa.

En el caso del ataque nos encontramos que cuanto mayor sea mejor será el golpe. Si la diferencia entre la tirada de ataque y la tirada de defensa es del doble de la tirada de defensa, el daño que realizará ese ataque será el doble. Esto significa que el golpe ha sido tan acertado que posiblemente se halla lesionado directamente algún órgano importante de la víctima del ataque. Si la tirada de ataque triplica la tirada de defensa el daño también se triplicará. Y así sucesivamente.

Al contrario nos encontramos con que el defensor ha realizado un movimiento tan magistral que ha dejado al contrincante en una posición muy poco digna. Si la tirada de defensa duplica a la tirada de ataque el defensor ganará la posición y la iniciativa de la ronda inmediatamente posterior. Si la tirada de defensa triplica a la tirada de ataque, el defensor se ha colocado de manera tan magistral que no solamente ganará la iniciativa en la siguiente ronda, además tiene un bonus de +4 al ataque en la siguiente tirada de ataque, sólo si es consecutiva en tiempo a la defensa exitosa, si no cualquier beneficio obtenido por un movimiento de defensa se perderá.

Tirada de Defensa.

La habilidad que rige la Tirada de Defensa esta directamente ligada al tipo de defensa que desea realizar el personaje. Si éste desea esquivar el golpe del contrario entonces la habilidad que rige la defensa es la de Esquivar. Si lo que desea es parar la acometida con su propia arma o con un escudo, entonces la habilidad es la de Armas Cuerpo a Cuerpo.

Maniobras de Defensa.

Todos los personajes pueden realizar una defensa más o menos eficaz. Salvaguardia definida anteriormente. Pero los personajes bien entrenados pueden tener tanta práctica que pueden llegar a elaborar movimientos defensivos realmente extraordinarios.

Las maniobras de defensa sólo pueden ser ejecutadas por los personajes pertenecientes a las profesiones de Caballero (de cualquier tipo), Soldado, Guardia y Euragan; menos la Defensa Total, la cual podrán ejecutar todos los personajes.

Aguantar.

Esta defensa esta pensada solamente para el caso de las cargas. Cuando un personaje carga al combate corre todo lo que puede, para así dar una mayor velocidad a su arma. Los ataques en carga suelen ser demoledores, si llegan a impactar.

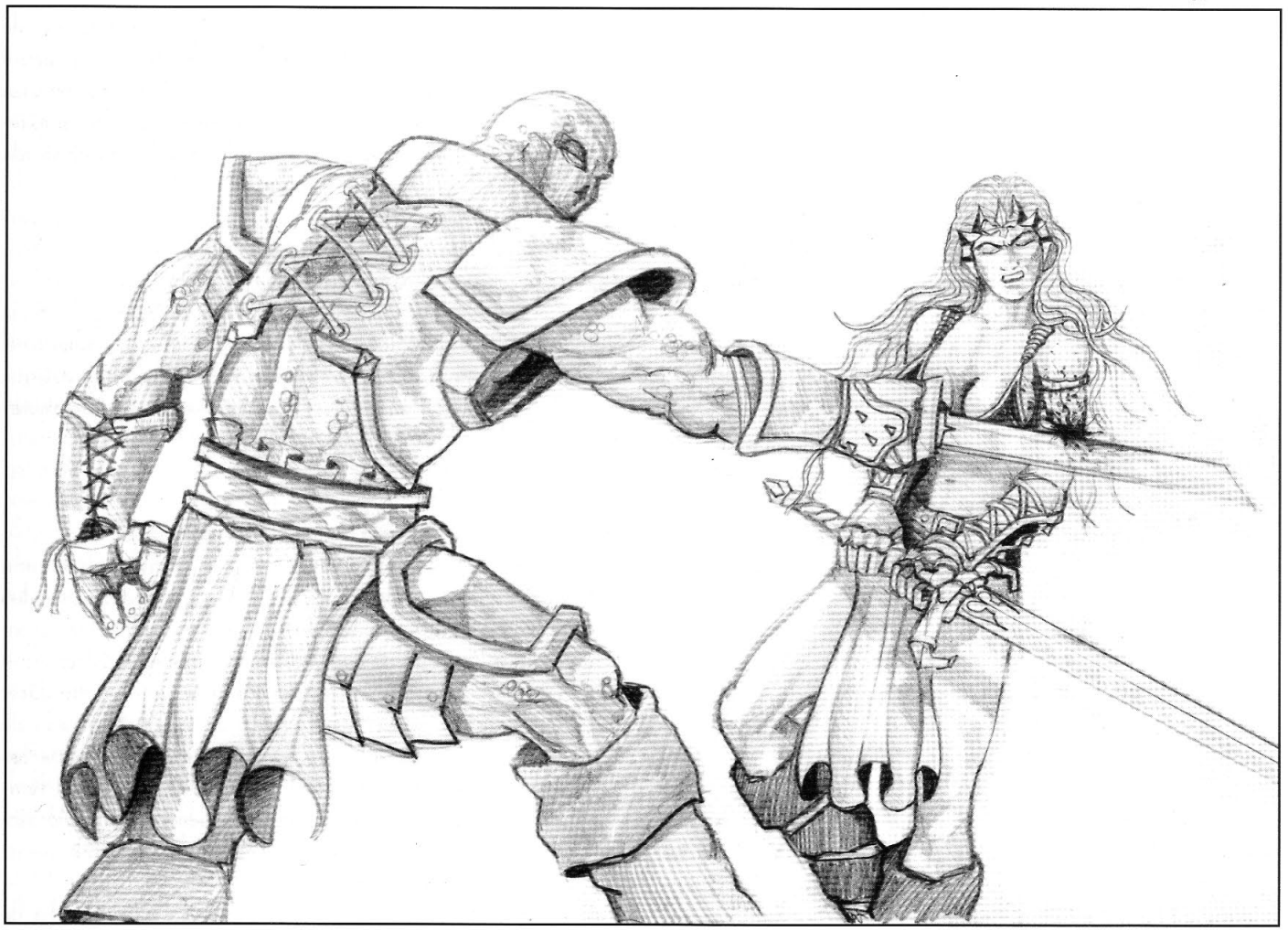
La maniobra de aguantar solamente se puede realizar si el personaje puede ver al comienzo de la carga y si el arma del defensor es más larga que la del atacante. Si un jugador decide que su personaje aguante una carga debe realizar la Tirada de Defensa con su habilidad de Armas Cuerpo a Cuerpo, se supone que intenta golpear a su enemigo antes de que la carga le impacte.

Si el atacante consigue superar la tirada de defensa, entonces el defensor recibe todo el daño de la carga. Si el defensor gana en la tirada, entonces el atacante recibe todo el daño de la carga, como si él hubiese recibido el golpe.

Defensa Total.

En algunos momentos lo mejor es agacharse y protegerse de cualquier manera. El jugador puede hacer que su personaje se disponga en una defensa total durante una ronda. La opción de defensa total debe especificarse antes de las tiradas de iniciativa y solo sirve para esa ronda.

Desde el momento desde el cual el personaje adquiera esta posición defensiva doblará la experiencia de defensa que



esté utilizando, pero el personaje será considerado defensor durante toda la ronda, de manera que el contrario puede realizar dos ataques.

Desarmar.

Con esta espectacular defensa el personaje intenta quitar de las manos el arma del contrario. La defensa se debe realizar como si fuera un "ataque de precisión", si el "ataque" tiene éxito, entonces se debe realizar otra tirada, también de oposición.

Las habilidades involucradas son la de Armas Cuerpo a Cuerpo de ambos contendientes, si el que intenta desarmar gana esta segunda tirada arrancará el arma de las manos del contrario lanzándola en la dirección que desee tantos metros como diferencia haya en las tiradas.

Trabar.

En determinadas ocasiones un personaje superará en Fuerza a su oponente. Una manera de aprovechar la terrible fuerza consiste en trabar las armas.

Un personaje puede trabar su arma con la de oponente solamente cuando es defensor. Se realiza con una tirada de oposición basada en la habilidad de armas cuerpo a cuerpo de ambos contendientes. Si el defensor gana la tirada, entonces las armas están trabadas. Si gana el atacante, entonces no se traban.

Una vez las armas se traban el personaje que hasta el momento era el defensor pasa a ser el atacante. El personaje atacante puede intentar forzar al contrario a soltar el arma, normalmente empujado con todas sus fuerzas. Para ello se debe realizar otra tirada de oposición, pero esta vez con la tirada de daño de ambas armas.

Si el atacante "daña" tres veces seguidas al contrario, entonces este debe soltar el arma. Si el defensor consigue dañar al atacante una sola vez puede destrabar las armas inmediatamente.

Tirada de Ataque.

En esencia existen tres tipos de ataque. Por un lado está el ataque cuerpo a cuerpo con armas cortas o largas, que se realiza a corta distancia. Para este ataque la habilidad que se debe realizar con la habilidad de Armas Cuerpo a Cuerpo.

Por otro lado están las agresión realizadas con armas "naturales", es decir, puños, manos, codos, rodillas, garras, dientes y colmillos y demás partes del cuerpo. Para ellas se utilizará la habilidad de Pelea.

Si lo que se intenta es lanzar cualquier objeto o dispararlo mediante algún medio mecánico la habilidad a utilizar será la de Armas de Distancia.

Maniobras de Ataque.

Tras este ataque y defensa normal y corriente se encuentran los ataques más complejos, o al menos los que tienen un poco más de desarrollo.

Las maniobras de combate son tácticas y técnicas refinadas de combate. En cada una de las maniobras se describe quien puede realizarlas, así como cuales son las habilidades a utilizar.

Si inicialmente, un personaje no puede realizar Maniobras de Ataque, pero su jugador desea que las aprenda, debe gastar experiencia para aprender cada maniobra, como si esta maniobra fuese una habilidad más. (5 puntos de personaje por maniobra).

Ataque de Precisión.

Bandidos, Caballeros, Soldados, Guardias y Euragans.

Este tipo de ataque esta pensado para las situaciones desesperadas o en las que el personaje desea lucirse. En estos ataques no se intenta golpear al bulto.

Para realizar un ataque de precisión el personaje debe anunciar su intención de golpear precisamente antes de la tirada. En ese momento en Director de Juego le marcará una penalización en la tirada de ataque. Que estará determinada por la dificultad inherente de lo que intente hacer.

Por ejemplo, si lo que el atacante intenta es atravesar con su flecha el corazón de un águila a más de doscientos metros la penalización será muy alta. Si lo que intenta es golpear en las rodillas a un inmenso y torpe Ghotol se encontrara que la disminución es menor.

Independientemente de lo grande o pequeña que sea la penalización a la tirada, el resto del ataque se desarrollará de la manera normal. Si el ataque acierta todo el daño del arma se contabilizará en el área acertada. Si se falla la tirada todo el ataque fallará.

Atacar por la Espalda.

Bandidos, Caballeros de la Orden de Litner, Soldados, Guardias y Euragans.

Éste es el menos noble de los ataques, pero puede ser el más eficaz. Con este ataque el personaje intenta golpear al enemigo ignorando la principal causa de fallos en los ataques, la defensa. Esto quiere decir que el personaje intenta por todos los medios que el contrario no se de cuenta de que le va a atacar por la espalda.

Este ataque se realiza de la manera normal. Sin embargo antes de las tiradas de iniciativa el que se escurre por la espalda debe realizar la tirada que determinara el grado de sorpresa.; para ello se deberán realizar dos tiradas. Una por el que intenta sorprender y otra por el presunto sorprendido.

La acción de atacar furtivamente es una acción de oposición. Se oponen la habilidad del escurridizo atacante para pasar desapercibido contra la habilidad del defensor para descubrir el ataque. Por ello el atacante debe realizar una tirada de Sigilo mientras que el defensor debe realizar una tirada de Percepción.

Si la tirada de Sigilo es mayor que la Percepción el ataque por la espalda habrá tenido éxito. Si es al revés el personaje es descubierto y deberá tener dispuesta una buena respuesta a la pregunta de: ¡eh! ¿qué haces ahí debajo?. Si la tirada tiene éxito el ataque debe ser realizado. Sin embargo el defensor no esta atento a lo que se le hecha encima, así que no podrá aplicar su Habilidad de Defensa. Se pasa directamente a la Penetración de la Armadura.

Barrido.

Caballeros, Soldados, Guardias y Euragans.

Con un barrido un personaje puede atacar con una fuerza inusitada a todos los oponentes que estén situados delante suyo y a ambos lados. Para ello el personaje blande su arma con ambas manos, trazando un arco a su alrededor.

Para construir esta maniobra el jugador debe decir que el personaje realiza un barrido antes de la tirada de ataque. Esta se realiza de la manera habitual, todos los personajes oponentes implicados deben realizar sus tiradas de Defensa. Todos los adversarios alcanzados recibirán el doble de daño y de penetración en sus armaduras, escudos o armas.

Pero todo tiene su contra, el personaje que acaba de realizar un barrido no tiene opción de realizar tirada de defensa en la siguiente ronda en la que sea defensor.

Contraataque.

Bandidos, Caballeros, Soldados, Guardias y Euragans.

En esta ocasión la acción de combate es realizada por el defensor. Las tiradas de ataque y defensa se realizan de la manera ordinaria, pero el personaje defensor utiliza la mitad de los dados que tendía normalmente, así como la mitad de bonificación por experiencia.

Si la tirada de defensa tiene éxito en estas condiciones el defensor puede realizar un ataque automático, antes del que le correspondería en el turno normal.

Dejar Inconsciente.

Bandidos, Caballeros, Soldados, Guardias y Euragans.

En muchas ocasiones el personaje querrá dejar incapacitado al contrario de un solo y contundente golpe. Para ello deberá tener a su disposición algún tipo de objeto romo y pesado, una porra, silla o su puño.

El ataque se realizara como si fuese un ataque de precisión dirigido a la cabeza, sin embargo el que recibe el daño realizará una tirada de Atletismo, cuya dificultad será el daño. Si supera la dificultad no caerá inconsciente, si no la supera, bueno, ya tienes un pesado bulto que esconder.

Ambidiestro

Bandidos, Caballeros, Soldados, Guardias y Euragans.

Esta maniobra permite a un personaje blandir dos armas, una en cada mano. Esto permite al personaje poder realizar dos ataques cuando sea atacante, ofensivas que pueden ser dirigidas a un sólo oponente o a dos.

Embestir.

Caballeros, Soldados, Guardias y Euragans.

La embestida es un ataque especial el cual se realiza moviéndose rápidamente hacia el enemigo para poder imprimir la máxima velocidad al arma y así causar mayor daño. Es la clásica carga de la caballería de los tiempos medievales. Pero esta carga también puede ser dada por un personaje a pie. Éste correría hacia el enemigo y procuraría empotrarse contra él. Como podéis ver existen dos tipos de cargas distintas. La que se realiza a lomos de una bestia de monta y la que se ejecuta por los propios medios del personaje.

La primera de ellas solo se puede realizar si estas montado sobre la bestia y tienes espacio suficiente como para que esta pueda ponerse al galope. Si ésto es posible las tiradas de iniciativa se realizarán normalmente, puesto que el personaje que recibe la carga puede ver perfectamente al que embiste. Si la iniciativa favorece al atacante entonces realizará una tirada de ataque básica, sin ninguna modificación. Después de conseguir esta velocidad el ataque del personaje será devastador, ello lo representaremos triplicando el daño causado con el arma que impacte en la carga y triplicando el poder de penetración del arma. Posiblemente una lanza pesada de caballería diestramente conducida por un experto caballero pueda destrozar a todo aquello que se ponga delante. Por último decir que en ataque de embestida con montura no se puede intentar sorprender. La embestida a caballo es tan ruidosa que es casi imposible no oírla o verla.

La segunda posibilidad es que el propio personaje embista corriendo a su enemigo. Este ataque suele ser efectivo para derribar seres de posiciones de control o para intentar causar el máximo daño de un sólo golpe. En este caso el personaje debe tener espacio al menos para tomar una pequeña carrerilla antes de impactar contra el contrario. Al igual que en la embestida con montura la iniciativa se realizará de la manera normal, sin embargo en esta ocasión si podría haber sorpresa. Una vez tiradas las iniciativas el atacante que este cargando realizara su ataque. Este ataque será más poderoso que uno normal, pero no tanto como el de una embestida con montura. El daño se doblara como causa de la carga personal, el factor de penetración del arma también se doblara, mostrando así la mayor velocidad del ataque.

Goelthan.

Ywens pertenecientes a los Kits de Caballero, Soldado, Guardia y Euragan.

Las artes marciales no son una cosa desconocida en Noorgaar. Varias filosofías han desarrollado técnicas de combate, así como algunas razas. El Goelthan (golpe de muerte en lengua ywen) es el más famoso. En esta arte marcial prima el control absoluto del control del cuerpo, transformando al ywen en una arma definitiva de combate.

Un ywen caballero, soldado o guardia así como el euragan tiene entrenamiento en esta arte marcial. Cuando un ywen golpea a un enemigo con las manos desnudas causa el doble del daño normal.

La Mano y Media.

Caballeros.

Estas maniobras de ataque solamente la conocen los caballeros del Imperio Melion y por lo tanto sólo pueden utilizarlas ellos.

Todos los caballeros se entrenan en el uso de las armas así como de los escudos. Sin embargo una de las tácticas favoritas de los caballeros es la de luchar con un arma en una mano, yendo con la otra vacía. Los caballeros se entrenan para golpear en determinados momentos con esa mano "inútil". De hay que esta técnica se llame de mano y media.

Cada vez que un caballero logre una parada puede realizar inmediatamente después un ataque con la mano o codo.

Presas.

Todos.

Más que un ataque, la presa es un intento de inmovilizar alguna parte del contrario. El atacante se mueve rápidamente para agarrar y sujetar de alguna manera el cuerpo del defensor. Este ataque sólo se puede realizar sobre seres al menos tan grandes que el atacante. Si el tamaño del contrincante supera con creces el del atacante, sencillamente no podrá agarrarle, no darán los brazos de sí.

Este ataque puede realizarse de dos maneras. La primera de ellas es la de precisión. El atacante intentará agarrar una parte precisa de la anatomía del contrincante para inmovilizarla. En este caso el ataque deberá realizarse como un ataque de precisión. Si el ataque tiene éxito se habrá agarrado la parte que se deseaba.

La segunda manera es una inmovilización general. En esta ocasión el personaje se le hecha encima al contrario para poder derribarle y sujetarle lo máximo posible. En este caso no se intenta una parte determinada, así que el ataque será normal, sin modificadores.

Una vez que se haya impactado lo que se realiza a continuación, en lugar del daño, es una tirada de inmovilización. Esta consiste en una tirada de oposición entre el agarrado y el que agarra basada en el atletismo de ambos. El que consiga mayor número en la tirada gana la confrontación. Si el que se impone es el que agarra la presa tendrá éxito y el oponente estará inmovilizado. Si el que triunfa es el agarrado se soltará, fallando la presa.

Una vez que un personaje esté agarrado e inmovilizado el que le inmoviliza puede continuar la presa todos los turnos que desee. Así mismo el inmovilizado puede intentar soltarse de la presa. En este caso se realizara una tirada de confrontación basada en el atletismo, como antes. Pero el que esta apresado utilizará la experiencia a la mitad de su valor, pues esta en una posición desfavorable.

Romper, rasgar o partir:

Caballeros, Soldados, Guardias y Euragans.

Con este espectacular ataque el personaje intenta romper alguna cosa que el contrario tenga agarrada en la mano, colgado del cinturón o cuello o cosa parecida. Puede que al personaje le interese de alguna manera intentar que el contrario suelte lo que tenga agarrado o que se le caiga una bolsa de la cintura. Es un ataque complicado y difícil pero que siempre queda muy bien, pudiendo ser utilizado como base para una bravata. En este caso el ataque del personaje tendrá modificación negativa. Así como en las tiradas de precisión el personaje intenta herir, en esta situación el personaje intenta destruir algo que posee otro personaje. Evidentemente éste intentara evitarlo. Por ello es una tirada de ataque. En caso de que el ataque acierte se tirará el daño, pero sólo se aplicara al objeto en cuestión. Si el daño lo rompe este caerá al suelo.



Explosiones.

Las explosiones son otro de los ataques especiales que se pueden llegar a dar en un mundo donde se prodigan los hechiceros y la magia es abundante.

Las explosiones más frecuentes serán las causadas por los dones. Aunque también existe la pólvora su uso no esta especializado ni extendido y es presumible que sean más escasas.

Las explosiones son muy efectivas como arma de ataque de supresión, pues la principal característica de éstas es su gran alcance. En términos de juego un ataque está pensado para que acierte a una sola criatura, esto no ocurre en las explosiones.

Cuando ocurre una explosión varios objetivos pueden ser impactados al mismo tiempo. Esto se resuelve de la siguiente manera. Primero se debe calcular los objetivos que pueden llegar a ser impactados. La mejor manera de hacer esto, sin llegar a las peleas entre jugadores y Director, es determinando quien esta dentro del área de explosión. Cada explosión tiene un área determinada (determinada según el don que la provoque), se calculará desde el punto de impacto y el Director siempre tiene la última palabra.

Una vez que se sepa quien esta dentro del área de impacto se realizará una tirada de defensa para cada personaje en el área, a menos que el personaje este atado o impedido para moverse. La dificultad de esta tirada se compara con la potencia de la explosión o explosivo, que es equivalente a los puntos de daño que cause. Los que superen esta tirada se libran del impacto, los que no la superen sufrirán el golpe.

Penetración del Arma y Resistencia de la Armadura.

Una vez que sabemos que el arma ha golpeado en el defensor nos preguntaremos como de bueno ha sido este golpe. En líneas generales podremos decir que la mayor parte de los golpes realizan en mayor o menor medida daño a su víctima. Sin embargo existe una excepción. Esta representada por los personajes con armadura. Normalmente los personajes habituados a luchar tienen dos maneras de defenderse de los golpes del atacante. Uno de esos medios es el activo. Se intenta por medio del movimiento o de un objeto evitar que le ataque contrario te impacte. La otra manera es la pasiva. Portando gruesas armaduras, o recios escudos, que deflecten la energía del arma que te impacta. Esta armadura es muchas veces capaz de resistir los más tenaces asaltos a su integridad. Por ello antes de saber si quiera si causamos daño al contrincante debemos saber si atravesamos su protección.

Si el defensor no porta ninguna protección pasiva esta tirada será innecesaria y pasaríamos directamente a la tirada de Daño.

Factor de Penetración.

La primera parte de esta situación es el momento en el que el arma atacante ha entrado en contacto con la armadura del defensor. En ese momento pueden pasar dos cosas. La primera es que el arma destroce la protección y la penetre, causando daño al contrario. La segunda es que la protección resista el embate y el arma salga rebotada. Para ello deberemos ver primero en que medida el arma lleva fuerza suficiente como para atravesar la protección.

Cada arma tiene un factor de penetración inherente. Esto es debido a la forma en que esta diseñada o fabricada.

Un arma roma y muy ligera tendrá mucha menos penetración que si fuese pesada y con filo. Además existen otros modificadores a la penetración, como son la velocidad del arma o la fuerza con que es esgrimida.

Todos estos factores están compendiados en el FACTOR DE PENETRACIÓN del arma en cuestión. Este Factor esta compuesto una bonificación. Esta bonificación debe sumarse a la Habilidad de Armas Cuerpo a Cuerpo del atacante. La forma habitual de la bonificación es esta: número + Fuerza.

Factor de Resistencia.

En el otro lado del golpe nos encontramos con que lo que se opone normalmente al impacto del arma es una gruesa armadura de algún tipo de material resistente. Esta armadura intentara parar el golpe o al menos deflectarlo en su mayoría. En este caso, lo importante en una armadura es el material en que ha sido realizada y la técnica utilizada para ello. No da lo mismo enfrentar una simple armadura de cuero al implacable asalto de una mortal espada de acero forjado, que hacerlo con una armadura del más puro acero negro.

Por ello cada sistema de protección tendrá un FACTOR DE RESISTENCIA. Este factor resumirá en términos generales y rápidos la capacidad de la armadura para deflectar un golpe. Cada factor será individual para cada armadura y esta listado en el Apéndice II. Cuando sea impactada por algún tipo de agresión la armadura intentará responder a este golpe con una tirada de Resistencia. En este caso ninguna habilidad del personaje modifica este factor, pues esta faceta sólo puede ser solventada por la armadura.

Tirada de Penetración. tirada de Resistencia.

Una vez que sabemos que el arma ha impactado en el personaje con armadura tendremos que tirar para saber si el arma penetra la protección. Esto es una tirada de conflicto. Por un lado está la fuerza y capacidad del arma y por el otro está la resistencia de la armadura. Para saber quién es el que gana este pulso haremos una TIRADA DE PENETRACIÓN por parte del arma. Y la compararemos con la TIRADA DE RESISTENCIA de la armadura.

Si la tirada de penetración es superior a la de resistencia el ataque ha atravesado todas las barreras y el daño debe ser tirado. Si la tirada de resistencia ha sido superior a la de penetración la armadura ha disipado toda la energía del ataque y el daño no será aplicado.

Analizando el Resultado. Rotura de Armas y Armaduras.

Como el resto de tiradas de conflicto estas tiradas no tienen una dificultad inherente a priori. Sin embargo como todas ellas dependen los resultados de la diferencia relativa entre las dos tiradas. En este caso los resultados estarán basados en ambos objetos. En el caso de que la tirada de penetración supere la armadura esta claro que esta va a disponer desde ese momento de un bonito y decorativo agujero o aplastamiento en su integridad. Esto significa que la armadura pierde fortaleza y resistencia. Si la tirada fue un éxito simple la armadura pierde tres puntos hasta que la armadura este reparada completamente. Si la tirada de penetración supera en el doble a la de resistencia la armadura tendrá seis puntos menos de factor de resistencia. En el caso de que la armadura reciba un golpe tan salvaje como para superar su resistencia en el triple perderá diez puntos de resistencia. Si una armadura llega a un factor de resistencia de cero se caerá al suelo de tantos agujeros, cortes y destrozos. De manera que el personaje que tenga una armadura deberá cuidarla o en el siguiente combate se encontrará con la desagradable sorpresa de que se le cae a pedazos justo cuando el más bestia de los caballeros del caos se le hecha encima.

En el caso contrario nos atendremos a circunstancias opuestas. En esta alternativa del combate la arma a sido rechazada bruscamente posiblemente mellándose o debilitándose en alguna manera. Por ello un resultado muy negativo a esta puede llegar incluso a romperla. Si la tirada de resistencia supera a la de penetración no ocurrirá nada destacable maás que una simple melladura que podrá ser reparada con una piedra de amolar. Si la tirada de resistencia dobla a la de penetración el arma perderá un dado de su factor de penetración, pues se habrá mellado bastante o debilitado en su cuerpo interior. Si la tirada de resistencia triplica la tirada de penetración el arma ha sufrido un serio golpe a su integridad y perderá tres dados de penetración. Cuando el factor de penetracion llegue a cero dados el arma se partirá en trozos.

Daño.

Bien llegamos al que quizás sea uno de los pasos finales de nuestro turno de combate. El paso de asignar el daño. Por supuesto que en este paso suponemos que el defensor ha sido impactado de alguna manera. En este caso nos vemos obligados a tener en cuneta dos cosas. Primero la potencia del ataque. En segundo lugar donde ha ido a parar este daño y las consecuencias de que haya golpeado al personaje en semejante lugar.

Potencia del Golpe.

No todos los golpes son igual de fuertes ni todas las armas hacen el mismo daño. Este es un hecho innegable. Por ello cada arma realiza un daño diferente. En nuestro caso el daño de cada arma esta representado por una tirada de dados.

El daño de un puñetazo, rodillazo, codazo, cabezazo o manotazo es de 1D+Fuerza. El daño de una Patada es de 2D+Fuerza. El resto se listan para cada arma.



Contabilizar el Daño.

Una vez que sepamos el daño lo restaremos de los puntos de vida del personaje que haya sufrido el golpe. Este daño es genérico. Tendrá diferentes efectos en la salud del personaje, dependiendo de la zona donde haya impactado o del tipo de daño que haya causado. Si un personaje acumula tantos puntos de daño como puntos de vida tenga el personaje, este muere.

Recuperar Puntos de Vida.

Una vez que el personaje deja de recibir puntos de daño puede empezar a curarse. Este nivel de restablecimiento puede ser muy variado, dependiendo de si se utiliza magia o no.

En el caso de que la curación sea de manera natural cada Melion recuperará dos puntos de Vida cada trece horas de descanso. Un ywen recuperará tres puntos de vida cada veintiséis horas de reposo. Un dweloin recupera diez puntos de vida cada día de sosiego. Un Seloin recupera seis puntos de vida cada trece horas, repose o no.

Distribución del Daño.

El daño es causado de manera genérica a un personaje, vale, pero siempre se repartirá en una zona concreta de su anatomía. Esto significa que no se le sacude a un personaje y se le dice después que se distribuya equitativamente los daños por toda su anatomía. Por ello cada vez que un personaje es impactado debe actuarse en consecuencia, colocando los daños en cada una de las partes de su anatomía que hayan sido impactadas. Dependiendo de donde se le haya golpeado los daños tendrán una consecuencia determinada. Para ello primero deberemos saber como ha sido golpeado el personaje. Dependiendo de cómo ha sido el ataque existen unas probabilidades de daño.

Ataques Generales.

Estos ataques son los clásicos, no están dirigidos. Esto no es muy realista. En realidad todos los ataques están dirigidos a alguna parte del enemigo. Pero en el ámbito de reglas no los tomaremos así. Por supuesto que puedes llevar el combate basándose en golpes dirigidos. Esto es fácil de hacer, siempre que sigas las reglas de ataques dirigidos que se da más atrás. Pero normalmente el atacante dirige su arma hacia el torso del contrario. Y es muy difícil acertar en la parte en la que desee, pues el contrario se moverá para evitar el golpe. Por lo tanto en un combate normal, todo el daño se dirigirá hacia el torso y brazos.

Ataques Devastadores.

Estos ataques son tan brutales o tan fuertes que pueden matar a personas de un solo golpe. En realidad en pocas ocasiones se pueden ver ataques tan aniquiladores, pero en las circunstancias de una partida de fantasía épica, puede llegar a ocurrir, sobre todo con criaturas enormes o con la magia de por medio.

Cuando un personaje recibe en un solo asalto tanto daño como puntos de vida totales tenga, esto significa que recibe tanto daño que le puede provocar la muerte de manera instantánea. Hay dos métodos para esta clase de situaciones. La primera de ellas es la más justa, pues muchas veces este daño que recibe un personaje puede debilitarle mucho, pero puede sobrevivir. Para ello se realizará una tirada de resistencia contra heridas, con una dificultad igual a la mitad de los puntos de daño causados. Si el personaje supera la tirada se quedará inconsciente y a un solo punto de vida de la muerte.

MAGIA

La magia en ERT es posiblemente la fuerza más poderosa que jamás se haya conocido. Permea todas las cosas y forma parte fundamental de todos los seres vivos del planeta. Esto se debe a la diosa Magia. Tercera hija del Dios Todopoderoso, Padre de los dioses, Magia es la diosa de los sentimientos y el alma. Así como Caos dotó a los seres del cuerpo y Ley dio a ese cuerpo forma, Magia imbuyó al cuerpo de los seres el alma.

Gracias a esta alma los seres tuvieron sentimientos, y pudieron elegir. Esto significó un gran cambio para sus vidas, ya que desde el mismo instante en el que podían cambiar, manteniendo el control del cambio, pudieron realizar magia.

La magia, como definición, es todo aquello que ocurre fuera de las leyes naturales. Por supuesto que ésta es la definición más amplia, y en este libro nos aplicamos a una más restringida: la magia es el poder que poseen los Nacidos, los objetos o seres para poder cambiar la realidad fuera de los parámetros naturales. Esto significa que un Nacido con la habilidad de realizar magia puede conseguir con ésta efectos que, en principio y con las leyes físicas y químicas en la mano, serían imposibles.

Pero la magia en ERT es algo más que el simple hecho de cambiar las cosas. En ERT la magia está en los Nacidos como función principal de su voluntad, de su alma. En la creación, Ley y Caos formaron todas las cosas. Caos les dotó del cuerpo, la energía primordial para poder ser, independientemente de lo que fuesen o pudiesen ser. Ley cogió esa amalgama de posibles cosas en constante fluctuación y las formó, creando todas las cosas. Por tanto todas las cosas y seres de ERT poseen estas dos facetas de la creación. Todo acabaría ahí de no ser por Magia. Ésta dio a los Nacidos la posibilidad de alterar ese equilibrio que existe en todas las cosas. Poder para transformar los materiales, cambiar las leyes naturales y, en fin, de hacer magia.

Por ello la magia es casi ilimitada. Por ello es la fuerza más poderosa que existe, por ello marca el destino de ERT en todos sus ámbitos.

Los Aspectos.

Cuando el mundo fue creado Ley se dio cuenta que cada cosa que había creado se movía erráticamente y sin control alguno al darles movimiento. Si, una vez creados estaban las cosas muy bonitas, ahí quietas, flotando en el universo, Pero Ley quería que las cosas se moviesen, pero de forma controlada, con leyes. Por ello Ley creó un conjunto de leyes que abarcasen todo el universo conocido. Con su inmenso poder las aplicó a todo, prohibiendo que nada de lo creado pudiese salirse de estas leyes. Estas leyes estaban divididas en doce Aspectos.

Cuando los Nacidos aprendieron la magia, se encontraron que las leyes que podían romper con sus nuevos conocimientos eran doce, los doce Aspectos iniciales en los que estaba dividido el universo. Por ello dividieron la magia también en doce Aspectos. Cada uno de ellos se dedicaría a estudiar con ahínco los diferentes dones que podrían alterar de manera básica cada una de estas leyes. Los magos pueden estudiar los Aspectos de la magia como deseen. Existen magos que los intentan estudiar todos, conociendo las leyes que rigen el destino de todos aquellos pormenores que atañen a la realidad. Otros prefieren estudiar uno o dos solamente. Éstos son más poderosos que los primeros en su ámbito, pero son incapaces de manejar la magia del resto de Aspectos.

Magia Pura.

Además de los doce Aspectos que existen en la creación, Magia, al crear la magia, dio a nacer un conjunto de leyes que regirían la magia desde el comienzo de ésta. Estas leyes no son conocidas como un aspecto puesto que no fueron procreadoras de universo. Sin embargo, sí existen dones que se ciñen a lo que se podría denominar efectos sobre la magia. Estos dones son llamados por los magos de ERT como de "magia pura". Forman una lista aparte y son parte integrante de cualquier Grimorio de la multitud de magos que pueblan las tierras de ERT.

Energía.

Éste es el aspecto que engloba la energía pura que une y recorre todas las cosas. Es el aspecto más complicado y difícil de estudiar, pues el mago debe penetrar en los misterios más insondables de la materia y la energía para poder dominarlo. Sin embargo es el más poderoso y devastador pues lo controla todo. La energía siempre ha sido denominado el Aspecto Maestro. Su poder, Delthinion, es el líder de los Poderes y su solo conocimiento y control dota de una comprensión innata al mago de la realidad más pura.

Aire.

Éste es el aspecto que controla y domina los vientos y brisas de ERT, el aire respirable, su temperatura y todas sus variables. Es el dominio de los tornados y los tifones, de las suaves brisas de los bosques en primavera o los desbocados siroccos del desierto. El Poder del Aire es inconstante y muy variable, pudiendo ser acogedor y tranquilo en un momento y a continuación estallar en una furia incontenible.

Una de las variantes de este aspecto es una de las más desconocidas y sutiles: la música. Muchos grandes artistas de la música de Noorgaar conocen los Dones del Trovador. El aspecto del aire engloba todas las expresiones del sonido, incluyendo la voz, el silencio y por supuesto, la música.

Fuego.

De todos los aspectos, el del Fuego es el más letal e inestable. Es un poder nacido de la furia, cuya fuerza arde en estallidos de mortal salvajismo y cuyo combustible se consume pronto. No es un poder para los débiles de corazón, pues en sus manos se pone una devastadora arma. Los hechiceros de batalla de las caballerías del imperio, los ywens del amanecer y las demás criaturas nacidas de este poder o que tengan algo de control sobre las llamas son los más demoledores guerreros sobre los terrenos de batalla de Noorgaar.

Agua.

El agua simboliza la vida en muchas culturas de ERT, pero también significa furia y desbocado y paciente poder. Los usuarios de esta magia pueden controlar el líquido elemento en todas sus formas, desde el agua de un vaso, hasta la inmensidad de los océanos. Los magos pueden alterar su temperatura, provocando géisers de vapor que cocerán a sus víctimas o congelar el agua de un cuerpo. El agua, como puede observarse, puede tener las dos caras del cosmos: la vida y la muerte.

Tierra.

La tierra es un poder lento y calmoso. Es resistente y sus magos pueden adquirir su resistencia, los maestros de este aspecto pueden ser tan resistentes como el diamante y tan inamovibles como una montaña. Pero además pueden convocar la furia de la tierra con sus poderosos volcanes, que asolan ciudades enteras, sin la menor misericordia, o destruir a sus enemigos enterrando sus fuerzas entre las manos de la tierra, provocando terremotos.

El otro lado de la tierra es el creador, la tierra da sus frutos, y no sólo sustentando la vida de la naturaleza, sino en frutos de metal y piedra, de gemas y barro. La magia de la tierra sirve para analizar los materiales, destruirlos o formarlo, creando maravillosos objetos de poder incalculable.

Vida.

El poder de la vida, y su opuesto, el de la muerte, manejan los poderes que atañen al don de la vida. Desde el comienzo de los tiempos, Caos y Ley dotaron de la vida a los seres y ese don del nacimiento pasó a los Nacidos después del Cambio. Los magos de este aspecto manejan la vida. Los magos de la ley los manejan con paciencia y bondad, procurando que las leyes de la vida dictadas por ley se cumplan, o sea que las personas mueran cuando les llega la vejez. Los opuestos, los señores de la muerte procuran romper estas leyes, intentando asesinar y matar.

Luz.

La luz guía, marca los pasos durante el viaje de las personas por ERT. La luz significa sabiduría, conocimientos y saber sin límites. Pero hasta la luz más clara y potente puede engañar, la magia de la luz engloba tanto la sabiduría del conocimiento de todas las cosas como la magia del engaño, el ilusionismo. Los maestros de este poder pueden llegar a utilizar la luz como una forma de ataque, formando rayos de pura luz que hiendan las armaduras de sus enemigos, así como campos de energía lumínica que los cieguen y quemen.

Tiempo.

El tiempo es una de las fuerzas más desconocidas y poderosas que existen en nuestro mundo. El tiempo es inamovible, no se puede detener y pasa para todo el mundo. Pero éstas son afirmaciones que para los magos del tiempo no existen. O al menos no se aplican. Los magos del tiempo pueden viajar por él, pararlo o deformarlo según su criterio y disposición. Por supuesto es el poder más sutil y eficiente a largo plazo.

Espíritu.

El aspecto del espíritu unifica los dos aspectos del espíritu en los seres vivos. Por un lado es una magia que altera el espíritu de los nacidos, sus sentimientos. Con los dones de este aspecto el espíritu de los nacidos se revela ente los ojos del mago, pudiendo ver el hechicero en las profundidades del alma del observado. Por otro lado los dones de este aspecto se encaminan a entender, captar y controlar los espíritus de los nacidos que ya han abandonado sus cuerpos, pero que se niegan a ir al descanso eterno.

Bestias.

Las bestias son todos aquellos animales, criaturas o bestias distintas a los seres que descienden del Calderos del Caos. Son animales, semi inteligentes o completamente instintivos. Los magos de las bestias pueden controlar estas criaturas a su antojo. Pueden darles ordenes o conseguir que formen ejércitos a su entera disposición.

Pero esto no es todo, un mago de las bestias puede unificarse con ellas, pudiendo fundirse en su espíritu, trasformándose en animales u otras criaturas, o bien adquiriendo sus dones, como las garras de un león o las alas de un águila.

Naturaleza.

Éste es el aspecto de los árboles, las plantas y las flores. Sus magos son animistas que consiguen cierto equilibrio sobre la naturaleza y por ello pueden llegar a controlar todos sus aspectos. Los magos de la naturaleza pueden alterar las plantas de su alrededor, cambiándolas a extrañas formas o puede adquirir su fuerza y características. Así mismo puede alterar su crecimiento o hacer que se muevan para poder defenderle. Por último controla los ciclos de la naturaleza, pudiendo alterarlos a voluntad.

Mente.

Todo lo que piensas, todo lo que deseas o recuerdas puede ser visto por un mago de la mente. De todos los magos estos son lo más misteriosos y enigmáticos. Los magos del pensamiento se ponen a prueba constantemente para descubrir los secretos más insondables que gobiernan la vida de la mente, sus sistemas asociativos de ideas y cómo mejorar la memoria y razonamiento.

Pero los magos de la mente no sólo pueden realizar estas simples y beatíficas tareas. Pueden reducir a cualquier ser a un guiñapo de carne balbuceante, incapaz de coordinar sus movimientos. Pueden controlar las cosas con su simple poder mental y hasta volar.

La Magia y las Reglas.

En términos de juego las tres facetas del Equilibrio del Ser, la Ley, el Caos y la Magia, deben estar simbolizados. Y están medidos en los puntos de poder y la tirada básica de dones. Los puntos de poder (PP como abreviatura) es la parte de Caos que todos los seres y objetos tienen. La puntuación básica de magia (PBM como abreviatura) es el control de este poder en bruto que tienen todos los seres. Los Puntos son la parte de Caos y son sólo eso, poder en bruto sin ningún uso. La puntuación es el control que se tiene sobre la energía en bruto, pero por sí solos no significan nada. Sólo unificando ambos factores se puede conseguir magia.

Los Puntos de Poder.

Es lo primero que se ha de tener en cuenta cuando se ha de considerar la magia en cualquiera de sus aspectos. Los puntos de poder (PP) simbolizan el poder inherente de cada ser y objeto. Cuanto más poder se tenga más posibilidades se tienen de lanzar poderosos dones, llenos de energía controlada, o descontrolada. Para cada personaje existen unos PP estándar para el comienzo del personaje, éstos se calculan dependiendo de la raza del personaje y su profesión. Has de tener en cuenta que cada raza de ERT tiene un equilibrio



determinado en la esencia de su ser. Un equilibrio dado por sus decisiones en el Caldero del Caos. En el momento en el cual los primigenios seres se congregaron bajo la atenta mirada de los Poderes tomaron determinaciones.

Algunos individuos se situaron cerca de los Poderes de la Ley y, siendo éstos poco afectados por la ola de horrendo cambio que se provocó tienen gran parte de su ser consagrado a Ley. Otros dieron crédito a las palabras de los Poderes de Caos, siendo maldecidos con una gran poder sobre el caos, pero sin control alguno de él. Por ello cada una de las razas de ERT tiene una combinación de PP distinta.

Cálculo de los Puntos de Poder.

Unos tiene mucho caos, muchos puntos de poder, y otros son mayoritariamente ley, pocos puntos de poder. Al calcular los puntos de poder iniciales de un personaje se debe mirar en su entrada en la sección de Creación de personajes.

La Capacidad Mágica.

Cada personaje de ERT tendrá unos puntos básicos propios. Puntos que posee per sé y sin ningún tipo de aditamentos. Sin embargo, y a la manera de una gran batería viviente, cualquier ser u objeto de ERT puede acumular más energía mágica de la que es capaz de poseer inicialmente. Esta magia máxima que puede almacenar es la capacidad mágica. Y marca el límite que puede tolerar el sistema físico del personaje en puntos de poder.

Esta capacidad es exactamente diez veces los punto de poder básicos del personaje. Esto significa que el personaje podrá superar sus puntos de poder iniciales hasta un límite de diez veces estos mismos. Llegado este punto la magia satura de tal manera la forma física del personaje que con sólo un punto de poder más el personaje caerá inconsciente perdiendo de golpe todos los puntos de poder almacenados en una furiosa tormenta de rayos mágicos.

Recuperando los Puntos de Poder.

Evidentemente los puntos de poder se gastarán en algún momento. Esto significa que el personaje no podrá lanzar más dones, y que hasta que los recupere estará más o menos indefenso. Los puntos de poder simbolizan la maestría que tiene el personaje en utilizar esa energía del Caos que lleva en el interior, esa esencia, pero todos los gastos tienen un límite y una recuperación. Piensa en ello como un corredor, mientras aguante su sistema él correrá, pero habrá un momento en que desfallezca y no pueda seguir. Pero si descansa podrá volver a correr.

Este corredor se puede entrenar, consiguiendo cada ver más velocidad y mayor alcance en sus carreras. Lo mismo pasa con los puntos de poder. Cuanto más entrenado esté el personaje en el uso de su magia más puntos de poder podrá controlar, por ello se aumentan con la experiencia, como ya hemos contado antes. Igual ocurre cuando se deben recuperar. Siempre que un personaje descanse y no realice ninguna acción extenuante podrá recuperar punto de poder a razón de dos por cada 15 minutos de descanso completo. Nunca podrá almacenar de nuevo más puntos que Puntuación de Puntos de Poder tuviese originalmente.

Las Habilidades Mágicas.

Bajo este epígrafe se reúnen una serie de habilidades que se podría decir sirven para hacer magia. Éstas son las que poseerá cualquier lanzador de dones, ya sea mago, hechicero o especialista. Cada una de ellas abarca todo el espectro de posibles acciones que se pueden deducir de los diferentes caríces de la magia.

Puntuación Básica de Magia.

Esta tirada está formada en su raíz por la suma de las puntuaciones de los Atributos de Razonamiento y de Voluntad. Esto es así pues se ha de tener bien desarrollada la inteligencia, el razonamiento y la lógica para poder lanzar magia. Ten en cuenta que lo que se intenta es moldear las leyes naturales, y, para poder hacer esto, primero hay que conocer estas reglas. Y después de conocer estas leyes hay que tener la fuerza de voluntad necesaria para poder moldearlas según el antojo del lanzador.

La puntuación básica es primordial para cualquier lanzador que desee ejecutar dones y se puede decir que es la habilidad más importante de cuantas puede llegar a conocer.

Puntuación de Utilizar Objetos Mágicos.

Como ya has podido leer más arriba los objetos mágicos en ERT no actúan de manera independiente. Todos ellos necesitan de un usuario que les dé forma y utilidad. Por ello existe esta tirada, cada vez que se intente que un objeto mágico ejecute con éxito su poder, hará falta una tirada de esta habilidad.

La habilidad está compuesta en su base por la suma de las puntuaciones de los atributos de voluntad, para poder doblegar al poder sujeto en el objeto, y la de intuición, pues en realidad en muchas de las ocasiones ésta es la fundamental, ya que no se sabe nada de él.

Como lanzar dones.

Llegamos al meollo de la cuestión. Ya sabemos las habilidades que rigen los dones y propiedades mágicas de cada ser y objeto, lo que significan los puntos de poder y los dones que puede aprender cada personaje. Pero, ¿cómo se lanza este don?

Como el resto de habilidades y acciones que se han dado antes, en esta ocasión nos debemos parar en las tiradas de acción. Cada vez que un mago intenta lanzar un don se deberá realizar una tirada de acción. Esta tirada de acción se realizará con un dado de veinte caras (1d20). Después de la tirada se sumará el número obtenido a la puntuación de habi-

lidad necesaria. El resultado final se comparará con la dificultad total listada para cada don. Dependiendo del resultado el don estará lanzado y sus efectos se completarán o no.

Interpretar la Tirada.

Existen dos posibles resultados en esta tirada. Que se supere la dificultad del don o que no se supere. En el caso de que la tirada supere la dificultad se debe mirar en la descripción de cada don para tener una descripción de los efectos conseguidos con la ejecución. Si se fracasa los puntos de poder se pierden por completo y los efectos no se realizan. Es tan sencillo como esto.

Tirada de Aprendizaje.

Esta tirada es una tirada de acción mediante la cual el personaje mide su capacidad de razonamiento y de memoria contra la dificultad del don. La habilidad a utilizar es la de aprender dones y la dificultad es la de aprender dones. Esta tirada tiene unos condicionantes exclusivos que a continuación se explican.

Lo primero es que el mago debe estar en condiciones precisas para poder estudiar. Es decir, debe estar descansado, en un sitio cómodo y con luz suficiente. El segundo requisito es el de tener el don escrito, no vale aprenderlo de palabra, mientras se pasea por el parque o se cabalga por las infinitas llanuras de las tierras Hastures. Los dones son complejos, basados en fórmulas complicadas. Después de todo se trata de alterar las leyes de la naturaleza, de manera que es difícil aprender todas las leyes que atañen a una sola modificación o don.

El tercer requisito, y quizás el más importante, es el tiempo. Para estudiar un don hacen falta tantas horas como dificultad tenga. Evidentemente estas horas pueden estar separadas por períodos de descanso o de sueño. Pero ha de realizarse más o menos consecutivas a lo largo de varios días. Si se deja de estudiar un solo día se debe empezar a estudiar de nuevo.

Una vez acabado el estudio se realiza la tirada. Se pueden utilizar modificadores a esta tirada según convenga el director. Dos son los más usuales, el primero es un maestro que ya conozca el don y ayude. Este modificador puede ser de +2 a +12, dependiendo lo experto que sea el maestro en el don en sí y si es en realidad un buen maestro. El segundo modificador es pasar más horas de estudio con el don. Por cada seis horas de más que se pase estudiando se sumará un +1 a la tirada, hasta un límite de +20.

Interpretar la Tirada.

En este caso la interpretación de la tirada es bien sencilla, si se supera la dificultad se consigue aprender el don, si no se pasa la dificultad entonces no se aprende el don y se debe empezar de nuevo todo el proceso. Cuando se supera la tirada en muchos grados de éxito (la diferencia entre la dificultad y el resultado de la tirada es muy amplio) entonces el director puede, si lo desea, incluir propiedades especiales a este don. Es posible que el mago haya estudiado el don de manera concienzuda y haya descubierto maneras diferentes de lanzarlo, pudiendo ahorrase puntos en el gasto inicial de puntos de poder, o puede aprender el don como una variante que acaba de inventar sobre la marcha que tienen propiedades extendidas, como mayor duración o mayor daño.

Siempre es el director el que decide sobre el particular, y es recomendable que no se exceda en los beneficios y que sólo los dé a partir de duplicar la dificultad o más.

Aprender los Aspectos.

Los magos pueden aprender cualquier don, da igual de qué aspecto sea o de los dones que ya posea aprendidos. Simplemente el mago puede coger un grimorio y aprender el don. Ésta es su principal habilidad y no deben acogerse a ninguna fórmula o contrato, a menos que estén preestablecidos. Por supuesto un mago puede decidir restringirse a estudiar determinados aspectos, pero siempre tendrá abierto el acceso a todos los aspectos. Lo más usual de los magos es que elijan una combinación de dones de todos los aspectos que le lleven a una especialización, como dones de curación, o dones de batallas. De esta manera el mago crea su propio estilo.

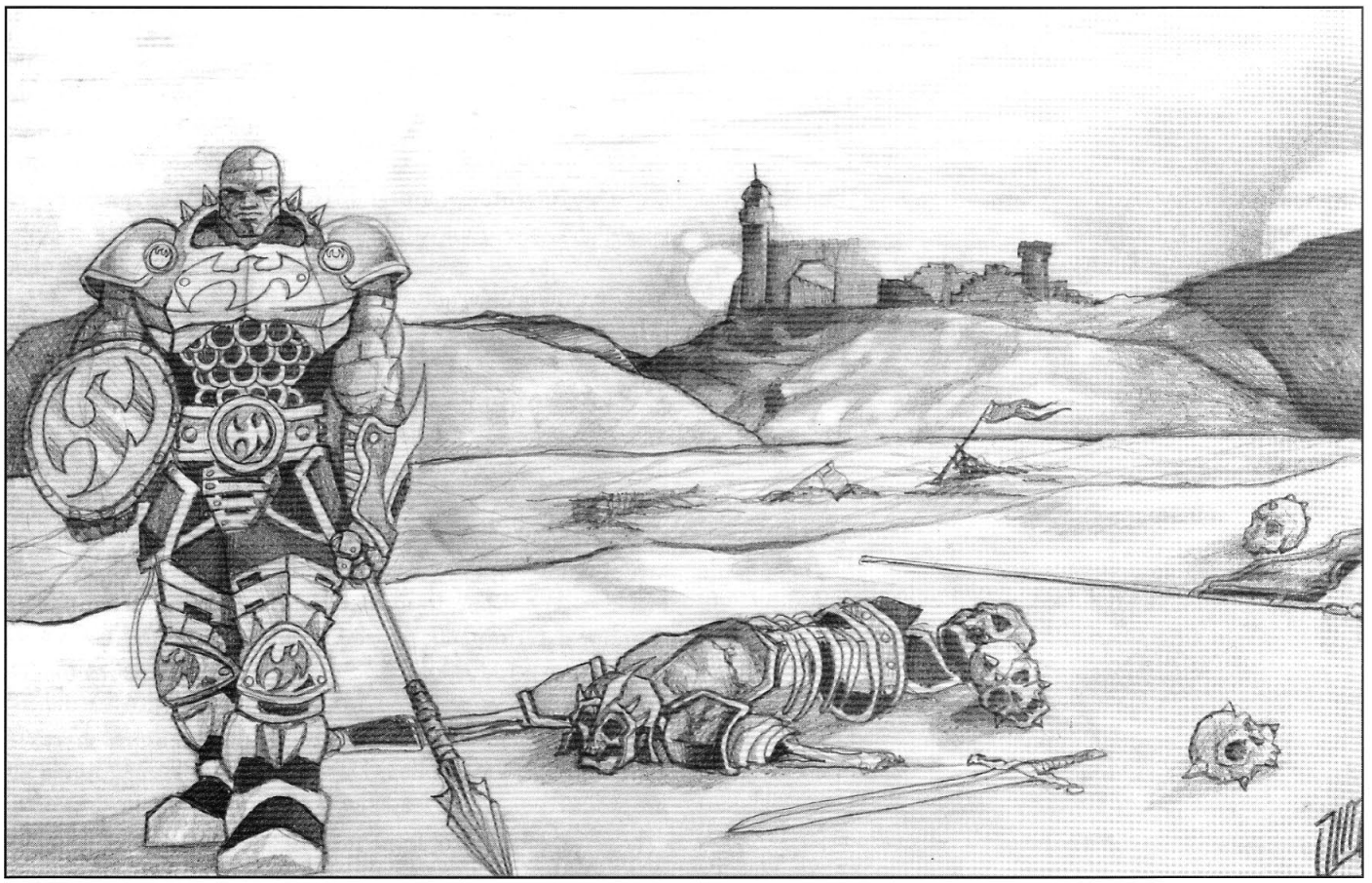
Los hechiceros sólo pueden aprender dones de unos determinados aspectos. Al comienzo de la creación del personaje estos estilos se pueden definir, si están ya definidos simplemente el hechicero puede aprender dones de estos aspectos y sólo de éstos. Nunca podrá aprender dones de otros aspectos, pues no ha tenido entrenamiento en estas disciplinas y por lo tanto no puede llegar a comprender los mecanismos de esta magia.

Pero puede ocurrir que un personaje, al cabo del tiempo desee aprender nuevas escuelas o aspectos. Esto es muy complejo y complicado. En líneas generales el personaje debe estar al menos un año estudiando el nuevo aspecto con libros o maestros adecuados. Después de este tiempo se realizará una tirada de aprender dones a dificultad 44. Si se supera se tendrá acceso a esta nueva escuela. Adicionalmente perderá tres puntos de todas sus habilidades de combate (sí, sí, de todas) pues habrá estado mucho tiempo sin poder practicar.

Como comprenderás esto es imposible durante el transcurso de las aventuras. Puede ser perfecto para dar giros inesperados a personajes que no se va a utilizar durante mucho tiempo.

Dones Memorizados.

Los dones que se pueden memorizar son infinitos, siempre que se encuentre tiempo y se disponga de los dones en papel se pueden aprender los dones que se quieran. En esto no hay liímites. Pueden aprenderse dones que teóricamente no se puedan lanzar porque el personaje no tiene puntos de poder suficientes, o pueden aprenderse dones específicos de los aspectos que se desee.



Los dones ya memorizados no pueden olvidarse. Esta retención es tan poderosa que está bendecida por la misma Magia. Por ello los dones no se perderán al ser lanzados. Sin embargo pueden ser eliminados por la memoria mediante otros dones, como los de la mente o del tiempo, por poner algunos ejemplos.

Mi Primer Grimorio.

Eéste es una aspecto de la creación de los personajes y un objeto fundamental de todo personaje lanzador de dones. Pueden tener cualquier textura, forma o tamaño, pero todos son libros o lo que sea que sustituya al libro en la cultura del personaje. Estos grimorios están realizados en memoria de Themalina, el primer grimorio y están descritos con todo lujo de detalles en la sección de objetos mágicos del Apéndice II. Sin embargo aquí analizaremos un pequeño problema: ¿qué dones tiene el personaje al principio?.

Esto se puede resolver de distintas maneras. Evidentemente el personaje tendrá un grimorio al principio del juego. Se supone que se lo ha suministrado la academia, escuela o maestro y seguro que ya tienen aprendidos estos dones. Es un poco torpe suponer que una persona ha estado más de seis años estudiando magia para salir de la escuela a la calle sin un solo don aprendido o con uno solamente.

Por ello el mago o hechicero tendrá en su mochila un libro con los dones que le haya dado el maestro. El Director es el que debe decidir qué dones tiene, de qué nivel y cuales tiene aprendidos. Pero una regla general se puede llevar para todos los personajes. Se supone que todos los personajes que hayan aprendido en la escuela o con maestro han tenido tiempo suficiente como para aprender y conocer todos los dones básicos de los aspectos que desea. Pero evidentemente habrá aprendido los dones que pueda lanzar.

Por ello el personaje tendrá en su grimorio y habrá aprendido los dones a los que tenga acceso dependiendo de sus puntos de poder, sin contar objetos mágicos que puedan aumentar estos puntos de poder (multiplicadores y demás). Si el personaje, por ejemplo Pelkolf, tiene 10 PP, entonces ha aprendido todos los dones que necesiten 10 PP o menos de gasto inicial. Si es un hechicero el personaje tendrá todos los dones de magia pura y de los dos aspectos que haya aprendido. Si es mago tendrá dones de hasta tres aspectos, todos ellos que pueda lanzar con los PP que tenga, independientemente de objetos multiplicadores o aumentadores de estos PP. Con esta regla se pueden crear grimorios iniciales coherentes.

Conseguir Nuevos Dones.

Ésta será la meta de muchos personajes. Para conseguir nuevos dones, más poderosos o diversos y especializados sólo se ha de encontrar grimorios donde aparezcan estos dones. En ERT existen muchos magos y distintas escuelas. Hasta se pueden encontrar magos que comercian con grimorios, vendiendo estos a precios exorbitantes. El personaje puede conseguir éstos dones de muchas maneras, pero siempre deberá estudiarlos siguiendo las reglas establecidas arriba.

Los Magos.

Los magos son, en general, todo lanzador de dones. Estos poderosos personajes tienen todas las habilidades y los conocimientos para poder ejecutar con bien unos cuantos dones de cualquier Esfera del Equilibrio de la Creación. Los magos son seres capacitados de una manera extraordinaria, pero no son los únicos capaces de lanzar dones. A continuación se hace una breve clasificación de estos personajes.

Magos.

Los magos son los personajes básicos dentro de los lanzadores de dones. Estos Nacidos son estudiosos consagrados en la conquista de todos los aspectos de la magia. Pueden alcanzar cualquiera de los aspectos que existen además de los propios dones de magia pura. Sin embargo su poder en lo terrenal se ciñe a los efectos de estos dones. Normalmente un mago está mucho tiempo leyendo tratados metafísicos, físicos y matemáticos, encajando las diversas piezas de la lógica de la magia y memorizando los complejos teoremas que son necesarios para poder ejecutar con bien los dones. Por ello suelen estar poco o nada dotados para el combate físico.

Hechiceros.

Los hechiceros son los personajes que se han decidido a consagrarse a uno o dos aspectos de los doce posibles. Estos personajes son capaces de lanzar dones de magia pura además de los otros dos que haya elegido. Se diferencian de los magos en que no han tenido que estar tan ocupados en aprender cientos de teoremas y enlazarlos en complejas fórmulas e integrales. Por ello están más versados en el combate cuerpo a cuerpo y en las distintas facetas de la vida que se salen de lo puramente mágico.

Brujos.

Los brujos son personajes que se dedican en cuerpo y alma al estudio de las bases de la creación, el fuego, el aire, la tierra y el agua. Estos magos son poderosos elementalistas que estudian en profundidad los secretos de la materia y su composición exacta. Están en un termino medio respecto a los magos y los hechiceros, pudiendo ejecutar dones de más de dos aspectos, pero siempre atados a los cuatro que conocen. Tienen habilidades únicas y saben luchar de una manera correcta.

Euragan.

Los euragan nacieron en la ciudad de Eura. Ciudad nación sepultada entre la marea de los tiempos por un cataclismico don caótico. Los pocos euragan que estaban fuera de su ciudad vieron como las gentes y los edificios desaparecieron para nunca jamás encontrarse. Todos ellos se juntaron y decidieron crear una escuela en un lugar fuera del tiempo para poder estudiar en profundidad el tiempo y así poder encontrar su amada ciudad. De esto hace más de dos mil años y la ciudad todavía no ha sido encontrada. Sin embargo la escuela ha ido creciendo en número de alumnos e importancia y ahora es uno de los centros más respetados dentro y fuera del imperio.

Los euragan saben lanzar los dones de los aspectos del Tiempo y de la Energía, además de poseer poderes más allá de la compresión de los demás, incluidos sus compañeros magos.

Los demás.

Por supuesto que cualquier personaje puede intentar aprender dones y a ejecutarlos. Esto es un derecho que Magia concedió a todos los seres. Sin embargo, el resto de profesiones sólo pueden aprender un solo Aspecto, a diferencia de los llamados genéricamente "magos". A continuación se plasma en una tabla las diferentes profesiones y los aspectos a los que tiene acceso.

Los Magos y su Apariencia e Historia.

No es que nos refiramos a lo guapos que sean los magos. En realidad de lo que nos queremos ocupar es de los magos en sí, no de sus poderes o habilidades. Todos los magos que existen en ERT son distintos unos de otros. En realidad cada mago puede ser como se desee. Puede vestir como quiera, puede lanzar sus dones como quiera y así sucesivamente.

Pero en realidad y siendo coherentes nos encontramos que muchos magos se parecerán. No por que sean iguales en su personalidad, sino por sus conocimientos y experiencias. El principal nexo de unión entre magos son las escuelas. A lo largo y ancho de la geografía de Noorgaar existen multitud de escuelas, universidades y academias que se dedican a enseñar los conocimientos mágicos necesarios. Así mismo hay magos solitarios que deciden acoger a unos pocos estudiantes para enseñarles las artes que han atesorado durante años.

Dependiendo de dónde haya estudiado el personaje se determinará las condiciones de su magia. Un mago que haya estudiado en las Academias Imperiales habrá aprendido, no sólo a lanzar dones, también habrá adquirido experiencias y vivido situaciones que no habría vivido encerrado en una escuela perdida en las montañas de la Dorsal del Mundo. Esto, que no es más que el trasfondo del personaje mago, debe ser aplicado para conseguir una personalidad única del personaje.

Los Magos y las Ordenes Mágicas.

Por supuesto que el Director y los jugadores pueden crear todo tipo de ordenes de magos o hechiceros. En Noorgaar existen muchas escuelas distintas de la magia y pueden encontrarse los más variopintos y extravagantes magos. Sin embargo existen varias escuelas ya establecidas.

Cuando se pertenece a una escuela determinada no existen beneficios más allá de conocer a sus miembros, ser ayudado por ellos en determinadas situaciones o disponer de los medios financieros y materiales de las escuelas u ordenes. Cuanto mayor sea la orden mayores beneficios se pueden obtener. Aquí se desarrollan varias opciones.

NOTA: Por supuesto, todas las caballerías son grupos de hechiceros. Simplemente están coordinados y especializados en el combate. Aquí no se listan las ordenes de caballerías, soólo los grupos especiales compuestos exclusivamente por magos o hechiceros distintos a los caballeros.

La Orden de los Conservadores.

Ésta es una orden formada por hechiceros que lo único que buscan es el conocimiento por el conocimiento. Son magos que tienen especial deferencia, pero no se especializan en exclusiva, en los aspectos de la luz, el tiempo y la mente. Se dedican a buscar por todo Noorgaar dones únicos y específicos y son una de las órdenes más prósperas, con una biblioteca de mucha importancia, probablemente la más amplia de todas.

El símbolo que les diferencia es un pequeño pergamino de plata, normalmente grabado con la inscripción, en antiguo Hastur: Todo Muere Menos el Saber. Pueden ser de cualquier raza y todos ellos se comprometen a comunicar sus hallazgos e investigaciones a la orden. La base de esta orden está en las Academias de la Magia, en la Capital Imperial, y muchos de sus miembros son catedráticos en esta institución de enseñanza.

Los Trovadores de la Luna.

En realidad este grupo de magos es muy variado, no están centralizados, no tienen jerarquía ni símbolo distintivo. Sin embargo son muy conocidos y están extendidos por todo Noorgaar. Todos ellos estudian la magia de la música, especializándose en los aspectos que les puedan ayudar, fundamentalmente el aire.

Son viajeros, grandes conocedores de la historia y grandes aventureros, pues les encanta estar en primera línea de los acontecimientos para poder narrarlos más tarde.

Los Cazadores Brillantes.

Estos magos, o más bien hechiceros, están especializados en los aspectos de la luz y el fuego. Son prodigiosos luchadores y han inventado dones exclusivos de su escuela. Están basados en la capital del reino ywen de Velano y están especializados en cazar los más variados monstruos. Visten siempre de colores brillantes y con una armadura específica, de diseño y encantamiento propio y secreto.

Estos magos buscan incesantemente monstruos brutales y majestuosos que engrosen sus filas de trofeos, son orgullosos y altaneros y se convierten en poderosos aliados en las tierras salvajes y desconocidas, pues están entrenados para poder luchar contra cualquier monstruo que les aparezca.

La Hermandad de la Oscuridad.

Estos asesinos nacieron en las antiguas revueltas provocadas por los Caeftan en las tierras del imperio. Estos siniestros seres del caos sembraban las dudas entre la población animándolas a la rebelión abierta contra el emperador. Por ello Binanthea, cuarta emperatriz de la dinastía imperial creó una hermandad de asesinos consagrados al aspecto de la mente y de las bestias. Naciendo la Hermandad de la Oscuridad. Vestían siempre de negro y plateado y nunca portaban armas, pues se podían defender sólo con sus manos. Para mantener su secreto se ponían unas mascaras lisas de plata con el símbolo imperial grabado en los rostros resplandecientes, a la manera de los futuros Caballeros de la Orden de Litner.

Esta hermandad fue tan letal y eficiente en la eliminación de los Caeftan que, una vez acabada la amenaza, la orden no tenía razón de ser, pero siguió funcionando de manera independiente, como capacitados asesinos. Hoy en día cualquier ser de cualquier raza puede unirse a la Hermandad, después de superar todas sus pruebas. Nadie sabe dónde está su base, ni quién es su líder, aunque los Caballeros de la Orden de Litner los busca incesantemente.

Los Objetos Mágicos.

Un objeto mágico en ERT es uno de los asuntos más complejos que existen. Son muchos los objetos que pueden llegar a tener cualidades mágicas, pero es muy difícil poder utilizarlas. La razón es muy sencilla. Los objetos, al igual que los nacidos tienen propiedades mágicas e incluso muchos de ellos poseen sus propios puntos de poder. Sin embargo, no poseen control sobre ellos. El control lo debe ejercer el personaje. Por ello los objetos mágicos son raros y extraños, muy apreciados en las diferentes regiones de ERT por su poder inherente, pero al mismo tiempo difíciles de utilizar y conservar.

Existen varios tipo de objetos genéricos, a continuación se da una pequeña lista, con sus características más básicas.

Las Armas, las Armaduras.

Normalmente las armas y las armaduras son uno de los objetos más usuales. Están diseñados en materiales altamente resistentes a la magia, para que puedan almacenar su poder. Esto significa que normalmente no serán de acero o hierro, pues estos materiales absorben la magia en cantidades muy pequeñas.

Un arma mágica sólo podrá generar sus poderes si el usuario le suministra puntos de poder. Esto significa que la tirada de la habilidad de utilizar objetos será necesaria. Lo mismo ocurre con las armaduras. Éstas deben ser "alimentadas" para poder funcionar.

Los Multiplicadores, Aumentadores y Acumuladores de Poder.

Este grupo son en si mismos objetos cuya principal misión es la magia. Son objetos construidos con materiales que o bien ayudan a acumular magia o bien han sido creados con magia para poder aumentar los puntos de poder.

Los primeros son los multiplicadores. Estos son los más poderosos. En realidad su poder es el más brutal de los que existen, sólo unas pocas escuelas han podido desarrollar la ciencia de su diseño y su método de construcción es difícil y a veces peligroso. Cuando se llevan puestos multiplican por dos, tres e incluso cuatro (algunos magos dicen que existen algunos de mayor poder, pero esta sin demostrar) la cantidad de puntos de poder disponibles del mago.

Los segundos son los más comunes y familiares, se pueden crear más fácilmente que los anteriores e incluso se perfeccionan día a día. Son los aumentadores. Estos son objetos preparados como recipientes de poder mágico. Cuando un mago los lleva puestos tiene acceso a la reserva de puntos de poder que tiene almacenado este objeto. Una vez que se agotan los PP se debe recargar el objeto, los métodos de recarga varían de unos a otros, dependiendo del creador. Los normales suelen tener una carga de 10 a 30 PP almacenados.

Los terceros son los acumuladores, verdaderas baterías de magia. Estos normalmente "acumulan" puntos de poder de su alrededor, los almacenan hasta un límite determinado y luego pueden ser liberados estos puntos de poder por una tirada de utilizar objetos. No son demasiado infrecuentes, pero tienen un defecto, son muy lentos en acumular la magia. Los más rápidos son los construidos por los dweloin de PideraSacra que acumulan a razón de un punto por cada día hasta un limite de cien.

Los Focos Mágicos.

Estos focos son normalmente objetos que contienen gemas de dones. Estas gemas, son capaces de almacenar los puntos de poder necesarios para lanzar un determinado don y por supuesto el conocimiento para lanzarlo. Estas piedras pueden ser utilizadas por cualquier ser para lanzar un don o ser dispuestas con algún tipo de condición para su lanzamiento (por ejemplo, piedras de alerta con un don de crear sonido, aspecto del Aire, que se desencadene cada vez que alguien no autorizado atraviese una puerta, don de Vida). Una vez lanzado el don la piedra foco ha de ser recargada de alguna manera, que dependerá de lo retorcido que fuese su creador y lo poderosa que fuese. Son muy usuales entre los magos ywen, aunque el resto de razas ha aprendido a crearlas. Uno de los casos más recientes es la cátedra de Focos Mágicos creada a efecto de estudiar estos objetos dentro de las Academias Imperiales.

Un clásico ejemplo de estas piedras se puede encontrar en las puertas de la capital del reino Mirr. Estas piedras fueron un regalo de los ywens de la piedra y se activan cada vez que alguien intenta forzarlas con una ariete o la magia, entonces convocan a una docena de poderosos daertaks (elementales) de la piedra para defender el palacio.

Los Nulificadores.

Estos objetos no pueden ser considerados como mágicos, pues actúan de manera inversa. Son materiales que impiden que el poder necesario para usar un don o poder sea utilizable. Todos estos objetos o materiales, tienen un área de efecto dentro de la cual es imposible poder realizar dones, pues el mago, objeto o reliquia no puede utilizar los puntos de poder que necesita. Son más raros incluso que los multiplicadores y son perseguidos por los magos, a los cuales no les hace nada de gracia que existan.

Los Objetos Utiles.

En esta categoría se engloban los más numerosos de todos. En general son lo demás objetos que se pueden encontrar. Desde una pipa mágica que nunca se vacía hasta los objetos de visión a larga distancia. Aquí se puede encontrar de todo.

Los Koerthi.

Estos extraños artefactos mágicos son objetos creados por los dweloin de la plata. Sólo ellos conocen el secreto de su funcionamiento y creación. Pueden tener cualquier apariencia y deben ser llevados pegados al cuerpo. El efecto de los Koerthi es el de posibilitar a un personaje el lanzar dones. Estos Koerthi pueden ser menores y posibilitar al usuario el lanzar uno o dos dones sin tener que memorizarlos o mayores, dando acceso al usuario a todo un grimorio.

Los Grimorios.

Estos objetos mágicos son la base para cualquier mago o hechicero. Son compendios de dones, libros, pergaminos o tablillas de arcilla en los que están descritos con todo lujo de detalle los dones para poder ser estudiados. Themalina es el grimorio definitivo, fue el primero y seguramente contenga todos los dones de ERT. Solamente mediante el estudio de estas formulas y teoremas se puede aprender magia, por ello son muy importantes.

Las Reliquias.

Las reliquias son objetos con un gran poder, con sus propios puntos de poder y con el control suficiente como para poder utilizarlos. Son seres vivos encerrados o creados directamente en materiales inertes. Son objetos extraordinariamente extraños y raros, con un poder semejante a los seres vivos e, incluso, en ocasiones mayor. Creados por los magos más poderosos de todos los tiempo, hoy en día su estudio y creación esta muy avanzado, pero aún así son difíciles de crear, por su complejidad y peligroso desarrollo. Además son arriesgados de controlar, pues hace falta mucha voluntad para poder dominarlos.

Los Símbolos.

Bajo este nombre se conocen los símbolos de los Poderes de Ley y Caos. Son artefactos de poder infinito, creados por los propios dioses, Ley y Caos, en el albor de los tiempos para dotar a los representantes de los dioses del control absoluto de los aspectos de la realidad creada.

Son doce símbolos del Caos y doce de la Ley, cada uno de ellos parece estar vivo y ser el que elige al que le va

a poseer. Con mucho, son los más poderosos de los objetos, son artefactos capaces de dar control absoluto a su poseedor de la magia de cada uno de sus aspectos. En la actualidad no todos los símbolos están en activo y alguno de ellos esta por aparecer.

El poseedor de cada uno de estos símbolos se llama Poder y son seres de increíble sabiduría, influyentes personas en la política de todo el mundo.

Tirada de Objetos.

Siempre que se intente utilizar un objeto mágico en ERT se deberá realizar una tirada de acción con la habilidad de Usar Objetos.

La dificultad a superar será la especificada para cada objeto. Estas tiradas son inmediatas, lo que significa que la tirada no ocupa tiempo, a menos que en la descripción de objeto en cuestión lo especifique. Cuando se ejecuta el poder de un objeto el efecto será inmediato y tendrá inmediatez, lo que significa que entrará en efecto antes de cualquier otra acción.



La mayoría de objetos necesitan de un gasto de puntos de poder para activarlo o mantenerlo. Si no se tienen lo suficientes puntos de poder o se agotan mientras se mantienen el efecto del objeto este se desactiva de inmediato.

Interpretar la Tirada.

Cuando se realiza la tirada pueden ocurrir dos cosas. La primera es que se supere, si es así el objeto se activa con éxito, cumpliéndose todas las consecuencias y gastándose los puntos necesarios. Si la tirada fracasa el objeto no se activa, sin perdida de puntos de poder.

Los grados de éxito o fracaso pueden significar varias cosas. Si el fracaso es muy grande el objeto no sólo no funciona, si no que se perderían los puntos de poder si el fracaso es por lo menos la mitad de la dificultad necesaria y el objeto no podrá ser utilizado más por lo menos durante doce horas. Si se saca en la tirada menos de la mitad de la puntuación de dificultad necesaria entonces puede que el objeto sea dañado permanentemente o incluso que estalle o de problemas similares. Las consecuencias de estos fallos catastróficos los dictamina el director.

Si es grado de éxito entonces pueden ocurrir varias cosas. Si el éxito es del doble de la dificultad necesaria entonces el poder del objeto se activa sin necesidad de gasto de puntos de poder. Incluso si la tirada triplica la dificultad es posible que el objeto gane nuevos poderes o que los que ya tuviese se potencien haciéndose más poderosos. De nuevo es el Director el que pone criterios a estos nuevos poderes.

Pasando Puntos de Poder.

En el caso de los objetos que no necesiten puntos de poder, si no que los faciliten al usuario del objeto se debe hacer un análisis particular. En estos casos la tirada se realiza de la misma manera que los demás objetos o artefactos. Pero la dificultad estará determinada por los puntos de poder que se desean pasar del objeto al usuario. La dificultad será igual a los puntos que se desean transferir más 5 puntos. Si se tiene éxito en la tirada los puntos pasarán a ser parte de la magnitud mágica del personaje, pudiendo exceder este almacenamiento de puntos de poder temporales los normales que posee el personaje. Pero nunca superando la capacidad mágica.

Si la tirada fracasa los puntos no se trasladan, pero no se pierden. Si es un fracaso catastrófico es posible que los puntos se pierdan o que el objeto estalle en una nube de energía.

¿Esto es todo?

La verdad es que si. Estas son todas las reglas que atañen a la magia, los objetos mágicos y las habilidades que lo regulan. Ahora solo debes empezar a aprender tus dones y a vivir tus aventuras como mago o hechicero.

APPENDICES



DIRECTOR JUEGO

Narrar.

La parte narrativa de una partida es una de las más importantes que debe desarrollar un director. Evidentemente, los jugadores son los que desarrollan la partida en toda su extensión, son los que marcan su rumbo al tomar decisiones, al decidir entre las opciones que les da el director; pero, para que tomen estas decisiones, las cosas deben estar bien claras.

El director debe actuar como narrador. El arte de narrar es complicado y muy sutil. El director debe contar las cosas que ocurren dentro de la partida de manera que queden claras, o, por lo menos, todo lo claras que él quiera. Ten en cuenta que los personajes de los jugadores son seres vivos, no sólo una estadística en tus hojas de partida. En la realidad de ERT los lugares y las personas, los animales y la naturaleza, en general, está viva, palpitante de sentimientos y de energía.

Al describir las cosas no te contentes con decir su forma y colores; no digas simplemente lo alto que es el capitán, describe también lo que en realidad tu verías. Para ello debes tener en cuenta el estado de ánimo del personaje o del lugar que describas. Porque no sólo las personas o animales pueden tener ánimo; es posible describir los lugares como tétricos y lúgubres, como animados y resplandecientes, etc. En muchas ocasiones esta descripción es mucho más valiosa que la puramente física. Así que: define los lugares y a las personas por su estado de ánimo.

Para ello piensa en la vida real. Piensa que en muchas ocasiones, cuando vemos a una persona o entramos en una habitación, lo primero que vemos no es lo puramente físico y visual. Existe un sexto sentido que todos tenemos, algo que hace que las personas nos "caigan bien" o no, algo que hace que veamos determinados sitios como asfixiantes o como tranquilizadores. Al narrar debes conseguir esta sensación. Has de tener en cuenta que estás jugando a un juego que se desarrolla en la imaginación, así que juega tú con ésta. Procura constantemente indicar en tus descripciones sensaciones y emociones que no son sólo puramente físicas.

Es mucho más sencillo imaginar las ideas abstractas. Todo lo que se va a jugar en la partida se desarrolla en nuestra mente, así que intenta que los conceptos que son sólo mentales predominen en las descripciones. Puedes describir al guardia anterior de la siguiente manera: "es una persona de raza melion, exactamente de raza kenion, mide dos metros y pesa unos ciento cincuenta kilos. Lleva cota de mallas y encima un tabardo con los colores de la ciudad, amarillo y azul, con el símbolo de la familia que domina, los Haurte. Porta una espada larga y una daga. Está mirando a todo el mundo."

Con esta descripción has dado mucha información visual a los jugadores que te estén escuchado. Y esto está muy bien, pues pueden cerrar los ojos y ver al capitán. Pero podrías intentar esta otra: "entre la muchedumbre de cansados campesinos y extravagantes mercaderes que inundan las puertas de la ciudad podéis entrever cómo la guardia se maneja entre ellos. Ésta actúa de manera eficiente, controlando a todos los que pasan por el inmenso portón con una naturalidad nacida del hábito. Por encima de todos ellos sobresale la figura de un kenion de descomunal altura. Su uniforme muestra las marcas de capitán y, con mirada agitada en su altivo rostro, observa a todos los que pasan por delante de él. Aferra con mano experta y nerviosismo patente la espada, forjada en los yunques dweloin, mientras inspecciona a los pocos aventureros, como si buscase un rostro o una marca entre ellos. A su alrededor se concentran varios guardias rasos, imponentes y fuertes, rodeando a un delgado y anciano mago, de túnica roja, que resulta demasiado amplia para tan escaso cuerpo. Los guardias parecen demostrar un gran respeto ante el mago".

Con la segunda descripción has dado más información de la que dabas con la primera; has creado lo más importante en las partidas;has creado atmósfera, una situación que va más allá de las simples circunstancias. Esto es narrar.

El Espíritu de ERT en la Narración.

Para narrar ERT no tienes más que pensar en situaciones épicas y en descripciones llenas de sentimientos y de espectacularidad. ERT es un mundo lleno de magia, donde lo imposible puede realizarse, donde lo infrecuente es norma y donde todo es más grande.

Piensa que el Imperio es una organización gigantesca, que los caballeros tienen un poder inmenso, que los Poderes resurgen después de miles de años desaparecidos. En ERT el pasado NO ha sido mejor que el presente y el futuro se presenta como un abanico infinito de posibilidades.

El momento actual es pletórico, existen cosas por descubrir, magia que investigar, maravillas que encontrar o crear.

Cuando narres procura plasmar sentimientos y sensaciones. Intenta realizar descripciones no solamente físicas. El Nacido es un ser lleno de sentimientos y es capaz de captarlos. Todo lo que observen los personajes está lleno de detalles, a veces pequeños y a veces grandes, a veces ni lo uno ni lo otro, pero siempre vivos y vívidos.

La Narración Oscura y Luminosa.

Muchos juegos y estilos de narración se basan en un estilo oscuro y tenebroso que trata de llamar la atención de los jugadores. Son estilos llenos de maldad, con tinieblas por todas partes y la sensación de que el mundo se va a acabar en cualquier instante.

En Noorgaar existe el mal y la desesperación, pero no siempre es absoluta y definitoria. Al igual que existe la oscuridad existe la luz y en ERT ambas son poderosas. Al narrar partidas de ERT procura que no todo sea malo, ni tampoco que todo sea bueno y maravilloso.

Los personajes pueden encontrarse frente a la corrupción y a seres malignos y, al mismo tiempo, con la hermosura y buenos amigos. Los jugadores representan personajes que caminan por el mundo de ERT; procura que en él encuentren de todo.

La Narración Épica.

Toda buena historia tiene de todo. En ERT las historias tienen de todo y, además, a tamaño descomunal. No tengas miedo de presentar a los jugadores como salvadores de una nación entera, no temas representar batallas en las que se enfrenten miles de guerreros por ambos lados. En ERT la magia desgarra el tejido de la realidad, destruye montañas, devasta razas y puede llegar a tener efectos dantescos.

En la narración épica los sentimientos están a flor de piel y son el motor de toda acción y trama. Sentimientos de amor y de odio pueblan Noorgaar y en ellos debes basar las narraciones épicas y todas esas historias que tardan en desarrollarse y que, tras peligrosas aventuras e inmensos peligros, desembocan en la más grande batalla jamás contada, en las heroicidades extremas y las victorias más brillantes.

Narrar Combates.

La parte más importante de los combates no son los golpes o mamporros que se dan los protagonistas sino todo lo que les rodea; es decir, las palabras que se entrecruzan, el escenario, los objetos, y, sobre todo, la razón de la batalla, combate o pelea.

Procura que, al narrar un combate, todo quede perfectamente descrito; los gestos y las poses, las palabras y la rabia o la frialdad de los oponentes del jugador. Además, invita al jugador a que describa lo que hace su personaje.

Intenta que se puedan dar esos movimientos que parecen prácticamente imposibles, los saltos espectaculares, los golpes rápidos como rayos, los que resultan letales en el último momento. Recuerda que estás narrando para divertirte un rato y piensa que arbitras un mundo de fantasía.

Narrar la Magia.

ERT es espectacular y la principal responsable de esta espectacularidad es la magia. La magia lo puede todo, y, además, puede quedar muy bien.

Los magos en ERT no cantan, ni se comen arañas ni dan saltitos mientras canturrean. Los magos y hechiceros de ERT dominan la creación sólo con su voluntad, moldean las espiras del tiempo, trasforman el destino a su antojo. Tienen el poder de semidioses en las manos.

Cuando se realiza un conjuro, el Nacido puede escenificarlo como desee. Esto da una multitud de posibles acciones y representaciones, desde las más simples hasta las más complicadas y cada una de ellas diferente para cada Nacido, para cada conjuro y situación. Todo esto se debe narrar de la manera apropiada.

Piensa en la toma de un castillo. La batalla se desarrolla por los pasillos y habitaciones de la fortaleza con la furia de los oponentes desatada. La tensión es evidente en los rostros de los defensores y atacantes, en cada golpe se decide la batalla, en cada herida se decanta la victoria.

Imagina que un mago, después de abrirse paso entre los defensores, se encuentra en la sala del trono; una sala vacía, pues el señor del reducto camina por pasillos secretos hasta una salida, también secreta, muy segura.

Un ywen se concentraría por unos instantes y en esos segundos toda la batalla se alejaría de él. Después de esta concentración extendería su delicada mano y de ella brotaría una diminuta esfera de pura energía que surcaría los pasillos, rodearía a los combatientes, atravesaría estancias y flanquearía puertas hasta encontrar al desafortunado señor, que caería al suelo con un agujero en la frente.

Un mirr reuniría toda su energía en un poderoso bramido que estallaría en un chorro de fuego capaz de fundir paredes y muros y dejar limpios agujeros por todos los pisos hasta atrapar al huidizo señor en un torbellino de justiciero infierno.

Un taerita, simplemente, se sumergiría en las sombras apareciendo al lado del desgraciado, saldría lentamente, poco a poco, para que el aterrorizado señor pudiese contemplar lentamente el espectro que llega para reclamar el pago a Litner.

En ERT la magia es espectacular, es gloria y, sobre todo, es espectáculo y lucimiento.

Trucos de Narración.

La verdad es que pueden llegar a existir muchos trucos de narración que puedes utilizar, pero, sin lugar a dudas, la mejor forma de narrar es la que se adapta a ti y a tus jugadores.

La manera de hablar, las pausas y el ambiente son muy importantes en un partida. Ten en cuenta que no solamente

los jugadores están interpretando, tú también debes meterte en la partida y desarrollarla con toda la intensidad.

La mayor parte del tiempo hablarás tú, así que aprovéchalo; haz pausas para que los jugadores presten más atención a lo que vas a decir, piensa por unos instantes antes de hablar o baja el tono de voz para que todos se inclinen para escucharte.

Habla como hablarían los personajes no jugadores. Si es un noble el que interpretas procura hacerlo de manera pedante y rimbombante, si es un anciano repite una y otra vez que respira con dificultad, si es un inculto parroquiano habla con acento y expresiones incultas.

En determinadas ocasiones describe de manera somera a personajes o lugares, para después resaltar determinados detalles que sabes que a los personajes les llamarán la atención aunque carezcan de importancia; comenta lo maravillosa que es la corona del conde, descríbela una y otra vez meticulosamente, tratando que nadie se fije en esa misteriosa daga que pende de su cinturón. Haz que los jugadores te hagan preguntas para definir las pistas, los guiones y los lugares.

Si puedes poner música en la partida procura hacer que las canciones coincidan con el clímax de ésta. Que sea música seria para momentos serios y canciones divertidas para posadas y fiestas. Escoge, sobre todo, música que os guste a todos, con especial atención a la música clásica y a bandas sonoras, las cuales pueden ser muy inspiradoras. Aún así, todo tipo de música puede adaptarse, aunque, claro está, con ciertos límites.

Dirigir.

Otra tarea del director es, por supuesto, la de dirigir. Pero, ¿qué es esto?. Pues muy sencillo, el director es el que se encarga de guiar, dirigir o encauzar todas las acciones que rodean a los personajes. Fuera del grupo de personajes jugadores existe todo un mundo, un sistema de personas, una sociedad. Y esta sociedad tiene reglas, leyes y protectores. Y no me refiero solamente a las puramente naturales y físicas sino, fundamentalmente, a aquellas reglas sociales en las que se desenvuelven los personajes.

Es de común conocimiento que nuestra sociedad tiene unos líderes, unos grupos de poder que controlan las cosas y unos modos de comportamiento determinados. Si la carrera de diplomacia existe es porque estos comportamientos son variados y complejos. Aquí, en España, se da la mano a los hombres y dos besos a las mujeres, pero si estás en un país islámico y le das dos besos a la esposa de un gran magnate del petróleo lo más probable es que te mate; sin embargo, los esquimales de Alaska, cuando te reciben, te ofrecen pasar la noche con su esposa, cosa que a nadie se le ocurre en Europa. En la religión cristiana las monjas, o mujeres religiosas, son castas y puras, al igual que los sacerdotes, pero, por el contrario, en la India las mujeres religiosas se ofrecen como prostitutas para conseguir donativos para los templos. Estas costumbres sólo son una parte de la intrincada sociedad en la que vivimos.

En ERT se pueden encontrar todas estas situaciones y muchas más. Y son complejas. Por ello, es el director el que debe dirigirlas, el que, por decirlo de alguna manera, debe actuar como ley y como dios todopoderoso. Es el director quien decide cómo responden las autoridades de la ciudad o región a las acciones de los personajes. Es el que da personalidad a los guardias, al panadero y al malo de la partida. El director es el que crea el plan del astuto asesino, el que hace que la guardia sea un poco tonta y no se dé cuenta de nada, el que hace que la caballería llegue a tiempo o tarde; pone las trampas, distribuye a los monstruos y, en definitiva, hace que todo lo que ocurra esté conexionado y en plena armonía.

Y esta parte de la tarea del director es la que más necesita meditarse. La narración se basa en ella, pues, al planificar el ambiente de la aventura, el director decide qué es lo que se van a encontrar los jugadores. La dirección es la que dictamina las consecuencias de las acciones de los personajes y el resultado de éstas, así como la intervención de los diferentes agentes, la ayuda que se va a recibir y las dificultades a tener en cuenta.

Argumentos.

El argumento es todo aquello que ocurre fuera de las decisiones de los personajes. El argumento incluye escenario, extras, personajes secundarios y trama.

De todos estos detalles el principal es la trama. Ésta puede ser misteriosa o clara, enrevesada o de una única línea, difusa o concreta; pero siempre debe existir para poder dirigir. Aquí te contamos unas pocas posibilidades que puedes explotar en tus partidas (tramas que puedes utilizar por separado o juntas), son guías generales que en los escenarios se ampliarán.

De espías.

Ésta es una trama en la que los jugadores deberían espiar a alguien, encontrar pistas, conexiones y descubrir la verdad sobre determinados hechos o comportamientos de personas.

Son tramas llenas de misterio donde se investiga a nobles, magos o cualquier otro tipo de personaje. En ellas puedes hacer que los jugadores planeen cómo disfrazarse para acercarse a la persona a la que se quiere espiar, cómo infiltrarse para robar planos secretos o apañárselas para sacar información de subordinados o allegados al Nacido espiado.

Complot.

En este tipo de trama los personajes, o alguien allegado a ellos, se ven involucrados en algún tipo de siniestro complot o ardid por parte de misteriosas fuerzas.

Es posible que les acusen de hechos delictivos con pruebas falsas, que sean perseguidos sin motivo alguno, o, por qué no, que uno de los personajes sea perseguido por un padre agraviado.

En estas tramas debes plantear las cosas de manera que algo que ya haya pasado se vuelva en contra de los jugadores, que no saben desde dónde les va a llegar el siguiente susto o golpe, y, así, sospechan de todo y de todos.

Venganza.

Uno de los motores de muchas novelas y obras de teatro es la venganza. Puede ser que los personajes se quieran vengar de algún agravio o que deban vengar las injurias que hayan caído sobre otros personajes.

Estas tramas deben estar llenas de sentimientos y de enfrentamientos verbales y físicos, con persecuciones implacables y oponentes magníficos; después de todo la venganza ha de ser difícil.

Misiones.

Ésta es la trama más amplia. Los personajes pueden ponerse cualquier meta o ser contratados para conseguir cualquier misión, desde robar un objeto hasta matar a alguien o encontrar reliquias perdidas.

Misterios.

ERT es un mundo lleno de magia donde pueden ocurrir hechos misteriosos, muertes absurdas, apariciones inesperadas o visiones sobrecogedoras. Puede que todas las caravanas que pasen por un determinado puerto de montaña desaparezcan o que unas extrañas bestias surjan de golpe de un tranquilo bosque.

En estas tramas ocurren cosas que deben tener una explicación y los personajes están ahí para resolverlo.

Una de Soldados.

Si todos, o casi todos, los personajes son militares, ya sean caballeros, soldados, guardias o mercenarios, puede que se les encargue misiones militares como sabotear los recursos del enemigo, matar al comandante de un grupo incursor o derrotar a bandas de salvajes.

Exploración.

En Noorgaar quedan muchos lugares sin explorar y los personajes, por propia iniciativa o contratados, se deben infiltrar en esas tierras para descubrir si en ellas acechan peligros, se encuentran maravillas o una combinación de ellas.

Intrigas Palaciegas.

Estas partidas son las que se desarrollan en alguna de las cortes de Noorgaar, ya sean ducales, reales o la corte imperial.

En este caso, los personajes se verían envueltos en las luchas de poder entre distintas facciones de la corte; facciones que les tentarían con todo tipo de dones y regalos, que pujarían por sus servicios e intentarían dominar su voluntad.

Historias y guiones.

Las historias constituyen el conjunto de todo lo que ocurre, de todo lo que debería ocurrir y de todo lo que podría pasar. No es imprescindible hacer historias completas para las partidas, puedes tener la trama en mente y desarrollarla poco a poco. Sin embargo, si te haces un pequeño guión lo tendrás todo mucho más fácil.

Las historias suelen tener tres partes, que seguro que ya conoces. Comienzo, desarrollo y desenlace.

El comienzo puede tener cualquier forma que desees y se adapta al tiempo que tengas para jugar. Puede que quieras meter a los jugadores directamente en la acción o realizar una partida sólo para plantear los prolegómenos o prólogo.

Por ejemplo; una trama sencilla podría constar de un robo; del hurto de una importante caja de joyas de la habitación de la madre del Conde de Cairlom por parte de dos ladrones alsanos. Caja donde, a parte de joyas sin mayor importancia, se encuentra una pequeña llave dorada que abre el grimorio de la madre.

En este caso los personajes pueden ser contratados por la madre, por el conde o por algún otro agente del condado. Puede que escuchen el rumor de que algo importante ha sido robado y se ofrece una recompensa o puede que uno de los personajes vea a los ladrones con el botín.

El desarrollo es mucho más variable, ya que siempre se sabe cómo va a comenzar una partida, pero es muy difícil saber cómo va a desarrollarse. Esto es así por que los jugadores harán cosas que, muy probablemente, no podrás prever, pero sí que puedes hacerte una idea de lo que harán los demás personajes de tu historia y de cómo reaccionarán ante las acciones de los personajes de los jugadores.

Siguiendo con el anterior ejemplo es posible que los jugadores hagan muchas cosas, pero, a parte de lo que hagan, los dos ladrones se esconderán en su guarida, debajo de un pequeño puente del centro de la ciudad. Una noche después del robo intentarán vender la mercancía a un gremio de ladrones de la ciudad y a la noche siguiente escaparán para sus tierras.

Si los personajes los descubren, es posible que anticipen sus planes e intenten huir o sobornar a los jugadores. Desde luego los gremios ayudarían a sus colegas, quizás entablándose una pequeña guerra entre gremios de ladrones y el grupo de jugadores. Es posible que los ladrones escuchen que los personajes los buscan e intenten asesinarlos por la noche.

El desenlace depende exclusivamente de los jugadores; de si son capaces de encontrar las pistas y hallar al traidor, al ladrón o resolver el misterio. Normalmente el final de una historia es difícil de anticipar, aunque puedes prepararte para varias posibilidades.

En el ejemplo todo depende de los jugadores. Es posible que recuperen las joyas y al devolverlas la madre eche de menos las llaves; también es posible que los ladrones hayan muerto o que los personajes les dejasen escapar. Como ya hemos dicho existen muchas posibilidades y esto es lo bonito del juego de rol.

Comenzar una trama.

Las tramas no se juegan solas. Debes introducir a los personajes en las historias de alguna manera y debes tener una idea aproximada de cómo puedes reconducirlos si se han perdido en algún punto del guión.

Normalmente, para introducir a los personajes y a los jugadores, se utilizan dos métodos; el primero de ellos es el del patrón; el segundo el de la motivación.

Ya sea una Gran Maestre, un pagano Maestro Gremial o un anciano Mago Imperial, el patrón suele ser una persona que llama a los personajes para darles instrucciones, contarles los antecedentes y mandarles directos a la trama. Ésta es una manera fácil de conseguir la atención de los personajes y tener un objetivo claro (que luego puede no serlo tanto) desde el principio.

El segundo método es más laborioso. Consiste en encontrar durante la partida las suficientes motivaciones en los personajes o jugadores para que se involucren en ella. Para ello debes conseguir puntos de conexión entre la trama y los personajes. Puede que el asesinado sea primo del caballero, o que hayan robado al antiguo maestro del brujo. A veces, simplemente es necesario un trovador en un posada para que los jugadores busquen ciudades perdidas llenas de oro o colocar un extraño mensaje en manos de un perdido esqueleto en un siniestro camino de un oscuro bosque.

Pistas.

Para poder seguir una trama debes poner pistas a lo largo de las escenas; huellas o vestigios de lo que ha ocurrido realmente, datos que conduzcan a la verdad o la meta. Sin éstas es muy posible que los jugadores se sientan perdidos al momento y acaben por aburrirse.

A lo largo de las historias que narres y dirijas te encontrarás en muchas ocasiones que los jugadores se despistan, pierden o simplemente se aburren.

Para poder seguir adelante tienes varios recursos. El primero de ellos es el de las personas oportunas que saben cosas y quieren contarlas. Puedes hacer que los personajes vuelvan a los escenarios claves para registrarlos otra vez o que se "encuentren", de golpe y por pura suerte, con determinadas pistas.

Procura siempre que las pistas sean fáciles de encontrar y más o menos complejas de resolver. Pon a disposición de los jugadores todas las posibilidades de investigación que consideres oportunas.

Antagonistas.

El bueno será más bueno en tanto que el malo sea verdaderamente malo. Una de las principales características del director de juego consiste en crear antagonistas completos, con personalidad y presencia.

Si consigues que tus jugadores lleguen a odiar de verdad al "malo", que procuren hacer de todo para dar con él, que griten de alivio cuando caiga, entonces habrás conseguido un antagonista real y convincente.

Para conseguir esto no solamente has de hacer una buena "ficha" de él. Debes hacer que tenga sus propias ideas, su manera de hablar, su comportamiento; que tenga estilo definido y éste se mantenga durante las partidas para que, así, sea más fácil de reconocer. Haz que los antagonistas sean parte intrínseca de las partidas, que tengan que ver en ellas tanto como los jugadores y así conseguirás que el enfrentamiento sea más personal.

Arbitrar.

Por último, decir que el director de juego es quien arbitra la partida y, por lo tanto, en cuanto a reglas, la suya es la última palabra. Él es el que concreta si se ha de hacer tiradas en determinadas acciones, el que pone dificultad a estas tiradas y especifica las consecuencias de los resultados. Aunque siempre hay que tener en cuenta que se ha de ser imparcial, pues, si no lo es, el juego se desequilibra y pierde atractivo, ya que, un director que sea estricto y demasiado acaparador de los beneficios de las reglas para sus propios personajes, hace que la partida decaiga por imposible porque, si es inverosímil derrotar a los oponentes, si todas las dificultades son imposibles de superar, si no hay pistas para resolver los misterios, entonces los jugadores se desesperarán y buscarán otras aficiones, como ver en la tele la serie de turno o leer revistas de su afición preferida. Si, por el contrario, las cosas son demasiado fáciles, si los rivales son ridículos y las pistas están escritas en papeles clavados en las puertas, entonces los jugadores se aburrirán soberanamente por sencillez. En el primer caso no se esforzarán, pues hagan lo que hagan no pueden triunfar, en el otro caso tampoco se esforzarán, pues que más da, lo resolverán de todas maneras.

Por ello el director, al arbitrar, debe ser completamente imparcial. Las reglas que aplique en un sentido, o sea, a los jugadores, debe aplicarlas también a los personajes no jugadores. No se puede desequilibrar las cosas de manera deliberada, pues entonces nada será justo y a nadie le gusta las injusticias.

Las reglas.

Las reglas son una parte importante del juego de rol. Están ahí para poder delimitar lo que pueden hacer tanto los personajes como los personajes no jugadores y, aunque en determinados casos son imprescindibles para llevar a cabo la labor de arbitrar, en otros resultan difíciles de utilizar. Aquí tienes unas guías que pueden ayudarte, tanto si eres un Director de Juego experimentado como si no.

Las Tiradas.

Normalmente las tiradas se realizan cuando un personaje intenta una determinada cosa que tiene posibilidades de salir mal o cuando dos personajes (o más) compiten por algo. Esto, a simple vista puede parecer sencillo, pero hay veces que no lo es.

Ten en cuenta que en determinadas ocasiones los jugadores no saben exactamente lo que está ocurriendo a su alrededor, por lo tanto no sabrán exactamente qué hacer o hacia dónde ir. En muchos de esos momentos los jugadores tienden a refugiarse en las tiradas.

"Mi personaje intenta encontrar pistas incriminatorias en la sala con una tirada de observar" o "Intento con mi altísima intuición saber si el noble nos está mintiendo". Éstas son algunas de las frases que oirás cuando los personajes estén completamente perdidos. En esos momentos procura reflexionar y ver si has dado suficientes pistas para los misterios que hayas metido. Revisa durante unos momentos la partida y vuelve a empezar. Si esto no sirve de nada, entonces permite que realicen las tiradas, pero siempre con un límite.

En el resto de casos procura que las tiradas no sean más que las necesarias; procura no cortar determinadas acciones con demasiadas tiradas y sobre todo evita tirar por percepciones cada dos por tres.

Dificultades.

Las dificultades de las acciones son un punto importante y, a veces, conflictivo con estas reglas. Existen muchas situaciones y excepciones para cada acción.

Ten en cuenta que lo más habitual en el nivel medio de una habilidad es tener 2D + 4. Esto da como resultado mínimo seis y, como máximo, veinticuatro siendo la dificultad media catorce. Teniendo en cuenta esto se puede hacer la siguiente tabla:

Muy Fácil:	7.
Fácil:	14.
Normal:	19.
Dificil:	24.
Muy Dificil:	29.
Extremadamente Dificil:	35.
Casi Imposible:	55.
Imposible:	60 o más.

Estas dificultades deben ser modificadas según las diferentes circunstancias de la partida y serán más altas según sean de adversos los sucesos que acontezcan en ésta. Si hay niebla será más difícil ver, y si el personaje está herido todas sus dificultades se verán aumentadas.

Independientemente de las condiciones, ten en cuenta que por debajo de cuatro la dificultad es absurdamente baja y por encima de cincuenta es tan alta que sólo los personajes más poderosos y experimentados tendrían ocasión de salir bien.

Tiradas Automáticas.

Si la experiencia del personaje es igual o más alta que la dificultad de la acción no se debe hacer tiradas, ya que se supone que la acción se realiza con éxito. Aun así, el jugador puede tirar por la habilidad para saber cómo de bien le sale.

Es decir, si Pelkolf, con 2D+16 en atletismo, intenta saltar un pequeño muro de metro y medio de alto la dificultad sería de 14, podrá saltar la cerca sin problemas, pero Javi, el jugador de Pelkolf, puede hacer de todas formas la tirada para saber cómo de bien le sale la acción.

Tiradas Imposibles.

Existen determinadas tiradas que puedes considerar imposibles. Esto lo puedes hacer incrementando la dificultad de manera que no sea posible que el jugador iguale o supere la dificultad con sus dados.

Estas tiradas imposibles se pueden dar, pero sólo en circunstancias extremas y muy dramáticas. Procura que éstas solamente se den cuando existan varias posibilidades para cumplir el objetivo del personaje y, así, el jugador tendrá que ingeniárselas como pueda.

Por ejemplo, es posible que un jugador, Helena, quiera que su personaje, Felf, Atletismo 1D+2, intente derribar una puerta de recia madera con refuerzos de metal, barrada desde dentro y dos candados. El director de juego determina que para derribar la puerta se debe superar una dificultad de 24. Evidentemente Helena no puede sacar un 24 con una tirada de un dado de diez más dos.

Por mucho que protestase Helena no se le debería permitir derribar la puerta, pues es físicamente imposible, pero el Director de Juego debería poner caminos alternativos como ventanas, entradas subterráneas o magia.

La esencia y las tiradas.

Determinadas acciones que podrían ser imposibles para determinados personajes, como el anterior ejemplo, podrían ser logrados gracias a la esencia.

La esencia y su gasto representan la concentración definitiva del personaje para lograr su objetivo. Es la última oportunidad, la última carta y eso debe representarse en las partidas. Si te encuentras con que determinados personajes gastan la esencia de manera absurda, "Gasto la esencia para conseguir la mejor taza de café del mundo", intenta hacerles comprender que no sirve para ese tipo de cosas, que es un recurso para salvar la vida.

La Experiencia.

Éste es otro aspecto de las partidas que sólo el director de juego debe conocer. La experiencia se da a los jugadores para que puedan aumentar las habilidades de sus personajes. Una de las cosas que más ilusionará a un jugador es poder desarrollar su personaje, no solamente de manera interpretativa, sino haciendo que evolucione en el mundo que le rodea. Habrá veces que el personaje falle en sus acciones y otras en las que acertará de pleno. Y en ambas se aprende.

Al igual que en la vida real aprendemos de nuestras experiencias para mejorar dentro de nuestro trabajo, de nuestra actividad profesional, los personajes aprenden en lo que hacen. La experiencia es un mecanismo para poder dar a los jugadores la posibilidad de hacer crecer a sus personajes.

¿Qué es la Experiencia?

La experiencia simboliza el aprendizaje del personaje al vivir aventuras en ERT. Todos los que hayan participado en las partidas habrán aprendido cosas del mundo que les rodea, habrán conseguido refinar un ataque en la última batalla o aumentado sus reflejos a la hora de esquivar los ataques enemigos. Es posible que los personajes se hayan encontrado con un libro que hable de bestias y lo lean, o infinidad de cosas más.

Pero en términos de juego la experiencia es un número. Y es un número que se acumula partida tras partida. Este número que se da al personaje representa la medida de lo que ha podido aprender en la partida que acaba de jugar; lo que ha sacado de provecho de las situaciones en las que se ha visto envuelto. Dicha cifra se debe emplear para subir las puntuaciones que posee el personaje según se indica más abajo. Por supuesto, la experiencia se puede acumular para gastarla más tarde, si es que el personaje necesita de muchos puntos para subir una determinada habilidad.

¿Cuándo Dar Experiencia?

La experiencia es la medida del aprendizaje y por lo tanto sólo se gana cuando éste ya se ha dado. Los personajes aprenden gracias a los sucesos que les acontecen; por consiguiente únicamente aprenden cuando éstas han pasado, al final de la partida.

¿Cuánta Experiencia Dar?

La experiencia media que se puede dar en una partida es de 6 a 8 puntos por partida y personaje. Por supuesto, los puntos deberán estar de acuerdo con el nivel de la partida, de la interpretación de los jugadores y de los objetivos conseguidos. Si los personajes consiguen resolver una partida complicada, con soltura y, además, interpretando bien sus personajes tendrían unos 12 a 14 puntos.

Cuando repartas los puntos de experiencia debes tener en cuenta que son los que van a hacer ascender a los personajes. Si das muchos conseguirás que los personajes suban de nivel realmente rápido, mientras que si los das con cuenta gotas tardarán mucho en subir de nivel sus habilidades estancándose siempre en las mismas puntuaciones.

Como director eres el único que debes considerar estas opciones, pero ten en cuenta la opinión de tus jugadores, ya que éstos te pedirán muchos puntos de experiencia. Una de las soluciones mejores es que los jugadores den los motivos por los que opinan que deben tener puntos de experiencia para sus personajes. Una vez que escuches todas las opiniones da la experiencia según creas conveniente.

¿Cómo Gastar la Experiencia?

La experiencia en ERT se gasta de una manera muy sencilla. Para poder subir un punto en cualquier habilidad se deben gastar tantos puntos de experiencia como nivel actual tenga la habilidad. Es decir, si el personaje tiene un nivel de 13 en la habilidad de tirada básica de conjuros, entonces se debe gastar 13 puntos de experiencia para poder subirla a 14. Si se quisiera subir dos puntos una determinada habilidad, por ejemplo la habilidad de montar de 8 a 10, primero se debe subir a 9 y luego a 10. Es decir, el jugador se gastaría 8 puntos para poder subir a 9 y luego 9 para subir a 10, lo cual daría un total de 17 puntos. Por supuesto, una vez gastados los puntos deberán restarse del total de experiencia perdiéndose para siempre.

Este sistema de experiencia y de aumento de habilidades está así situado pues es más costoso aprender cosas cuando ya sabes muchas. Cuanto más experta sea una persona en una determinada área menos le quedará por aprender y eso que le quede será más complicado que lo aprendido anteriormente.

De esta manera se pueden subir todas las puntuaciones de la ficha menos las de Características Básicas.

Sin embargo, existen dos casos en los que este sistema no funciona. Éstos son los siguientes:

Los Puntos de Vida. Para subir puntos de vida se deben gastar tantos puntos de experiencia como el valor de la vida dividido por tres.

Los Puntos de Poder. Se ascienden a un nivel de 1 punto de poder por cada 10 puntos de experiencia,en el caso de los magos. En el de los hechiceros sería un punto de poder por cada 14 de experiencia y, en las demás categorías, un punto de poder por cada 20 de experiencia.

Lo que tienes a continuación es el primer escenario para jugar en Noorgaar. Un escenario es un conjunto de descripciones de lugares, personajes y situaciones que pueden ser fácilmente preparados con un mínimo de esfuerzo para jugar. En los escenarios que te vamos a presentar a lo largo de nuestras publicaciones podrás encontrar todo tipo de ideas y sugerencias para crear de manera asequible desde pequeñas aventuras grandes sagas.

Por supuesto, toda la información que se describe en las siguientes líneas es de uso exclusivo del Director de Juego, de manera que si vas a jugar en este escenario como jugador no sigas leyendo.

Pasguillom; Ciudad de las Mil Flores.

Pasguillom es una de las ciudades más importantes del norte del Reino Kenion. Su situación la hace cruce de caminos para viajeros de todo el reino, importante plaza comercial para los mercaderes y centro estratégico para los caballeros y nobles, así como apetitosa conquista para las tribus y naciones de las cercanas tierras salvajes.

Geografía.

Por el norte y por el este el Ducado está limitado por la Dorsal del Mundo. Por el oeste están las llanuras que dan paso al ducado de Nerad, tradicional oponente del ducado de Pasguillom; al sur se extienden los Bosques Nuevos hasta el ducado del Temple. En líneas generales se puede decir que el

ducado de Pasguillom es básicamente un gran bosque encerrado por las altas montañas de la dorsal y por las llanuras de Nerad.

En el norte se extienden las sierras Tristeza y Melancolía y por el este se encuentran los Montes del Destierro y el Macizo del Oro. Son montañas altas y espigadas, de laderas tapizadas por los oscuros bosques de pinos y aquear, habitadas por bestias y monstruos y colonizadas por los dweloin. A través de la Sierra Melancolía existe un puerto de montaña, el llamado Paso del Cojo, que comunica la región con las tierras taeritas; otro paso, esta vez el Puerto de los Mitos, se sitúa en el Macizo del Oro y da paso a las tierras zukan.

El río de Koldoin surge de entre el macizo del Oro para atravesar de noreste a sudoeste todas las tierras de Pasguillom. Es un río caudaloso y de corriente fuerte, que abastece las llanuras y bosques de la zona. Es navegable hasta el Lago Funesto, a los pies de las Dorsal. Por él navegan pequeños barcos de velas latinas y calado bajo que portan materias de la zona hasta la costa.

El calor que salía por entre las ventanas de coloreados cristales plomados, abiertas de par en par, se unía, al llegar al exterior, con la baja temperatura que solía dominar en aquella época el poderoso norte. Noorgaar se preparaba plácidamente para un merecido descanso tras la siembra tardía de la mies, la vuelta de las caravanas comerciales desde las más concurridas ferias estivales y el regreso de las fatigadas patrullas de caballeros a sus castillos, alcázares y fortalezas tras haber vigilado con especial cuidado los atestados caminos.

Aquel atardecer la posada de las Cien Serpientes acogía viajeros de todas las razas y condiciones. Las animadas conversaciones en diversas lenguas se mezclaban alegremente con el sonido del entrechocar de la vajilla, con las llamadas en voz alta a la camarera y con las estruendosas carcajadas de un solo individuo que parecían proceder de un centenar de dweloins.

El edificio en sí no era diferente al de otras muchas posadas imperiales. La planta cuadrada alrededor de un patio interior empedrado y arqueado con soportales a la entrada contenía el inmueble principal, las cuadras, las habitaciones de los caballeros y la torre de vigilancia. La posada, propiamente dicha, tenía tres pisos y un tejado a dos aguas, algo inclinado, cubierto con tejas de rojizos tonos. La fachada estaba encalada en un color blanco níveo y en los dos pisos superiores se encontraban amplios balcones enrejados en hierro negro. Las ventanas del piso bajo y las altas y estrechas cristaleras que daban directamente a las balconadas se hallaban acristaladas con rectángulos de diversos colores unidos entre sí por finas barritas de plomo formando un verdadero mosaico azul, verde, rojo, amarillo y rosado. La puerta, de madera maciza proveniente del gigante árbol que crecía en los profundos bosques del este del continente y de la que colgaba un cartel con el nombre de la posada grabado a fuego, se hallaba entreabierta, invitando a pasar a todo aquel que se acercase. Al lado, y abierta de par en par, estaba la parda reja que protegía la puerta durante las horas más avanzadas de la noche. Ésta sujetaba indolente un ancho candado y los soportes de un gran pestillo.

En la parte sur de la edificación estaba la alta torre de vigilancia de los caballeros, también encalada en blanco, que sobresalía unos tres pisos por encima de los tres que también tenían las dependencias pertenecientes a la dotación de la caballería de la orden de la Serpiente de Luz cuyos miembros protegían la posada y sus alrededores. Esta caballería se tomaba muy en serio su cometido; tanto de día como de noche, cuatro caballeros hacían permanente guardia en las puertas y en lo más alto de la torre de vigilancia. El comandante de la fuerza allí acantonada, Owen'an, era un ywen de las estrellas de corta melena blanca e impresionante apostura del que se decía que era capaz de derrotar a un mishol enarbolando su enorme martillo de guerra con una sola mano. A pesar de que los ywens de las estrellas solían ser diplomáticos y comerciantes, magos y sabios, Owen'an dominaba el arte de la guerra y la estrategia con tanta habilidad como la magia de la mente que se enseñaba en la Orden. Decían también de él que, a pesar de su aparente frialdad tan parecida a la de las inalcanzables estrellas, podía llegar a ser un inapreciable compañero de armas y un magnífico amigo.

La posada estaba enclavada a unos dos días de viaje de la ciudad de Pasguillom, en el Reino Kenion, hacia la zona del norte denominada El Cuerno Verde. A unos pocos kilómetros, unos tres o cuatro, se hallaba una pequeña villa habitada básicamente por kenion dedicados, casi en exclusiva, a la agricultura de cereales y vides, que empleaban para fabricar, de manera casera, todo tipo de vinos y licores muy apreciados en todo el Imperio Melion; tanto que, una vez al año, comerciantes de licores de todo tipo, incluidos representantes de las más importantes Compañías de comercio, se daban cita en Cal'é, nombre de la villa. Allí cargaban en sus carretas y cazñestas los barriles y botellas que venderían con grandes beneficios en las grandes ciudades.

Sin embargo, podía decirse que las Cien Serpientes era una posada típicamente imperial. Capaz, eso sí, de soportar los ataques de bandas sylaen o zukan o bien de acoger en su cálido regazo a cualquier caminante necesitado de descanso. Una posada, al fin y al cabo.

Clima.

El clima de Pasguillom es duro y extremo. La mitad del año las lluvias son constantes, siendo en la época fría en forma de nieve y en primavera de persistentes lluvias que duran semanas enteras. El resto del año es seco, con temperaturas agradables en verano y frías en otoño.

Política.

Pasguillom es un ducado, es decir la unidad política más amplia después del reino. De los ocho grandes ducados del norte sólo el Gran Ducado Moellan supera en importancia y poder a Pasguillom. Políticamente hablando, Pasguillom está dirigida por un duque, en este caso el duque de Nerad, don Thieran Ghierthar, el cual debe decidir sobre impuestos, tasas y obras públicas. Para poder tomar estas decisiones y llevarlas a cabo el Duque se ayuda de condes, en total tres, los cuales forman el Consejo Noble de Pasguillom.

La administración de Pasguillom consta de doscientas treinta personas, entre jueces reales, alcaides y funcionarios normales, los cuales están repartidos por las ciudades más importantes. En todas las poblaciones del ducado hay un juez, un alcaide y un notario, cada uno de ellos encargado de la justicia, los impuestos y los registros. Estos ciudadanos son elegidos por el propio Duque entre los candidatos presentados por los nobles, gremios y el pueblo.

No existe demasiada corrupción en la administración, fundamentalmente por dos razones, la primera de ellas es que son pocos funcionarios y las caballerías vigilan atentas a cualquier desliz; la segunda es que la pena por corrupción es la encarcelación y pérdida de posesiones y títulos.

Evidentemente, la postura oficial de Pasguillom respecto a las tierras salvajes es de completa oposición y guerra abierta, aún hoy en día, cuando las incursiones por parte de zukan y sylaen son esporádicas y dispersas.

Militares.

La defensa de Pasguillom se define en tres partes, soldados, guardias y caballeros. Estas tres partes están constantemente enfrentadas y al mismo tiempo son férreas aliadas. Mientras haya paz se pelearán por quién debería luchar en caso de guerra, mientras haya guerra pelearán cada una por su lado, intentando demostrar que son mejores que los demás.

Estos problemas jamás han sido solucionados debido a la larga raigambre de las unidades de elite de las ciudades independientes de los cuerpos especializados del propio Duque. Pese a todo ello los grandes maestres y el Duque no se preocupan demasiado, pensando en que si existiese en algún momento una invasión todas las fuerzas cooperarían.

Los caballeros existentes en la región son de tres caballerías. La Orden de la Cruz Alada, la Orden de la Llama Eterna y la Orden de Litner. La más abundante de todas es la Cruz Alada, con más de mil caballeros repartidos por dos alcázares, uno, el alcázar Hierar, en las montañas del Macizo del Oro, el otro en las Montes del Destierro y un castillo, en la propia capital, en la región, además de dotaciones a las posadas y las constantes patrullas. La siguiente en número de tropas destacadas es la Orden de la Llama Eterna, con más de trescientos caballeros repartidos por diferentes posadas y centralizados en un único castillo, el castillo de la Rosa de Fuego, situado en el interior de las sierras de la Melancolía. La menor en efectivos es la Logia de la Muerte, siendo menos de cien en toda la región.

Caballero.
Fue: 3; Des: 3; Agi: 4; Vig: 3. Puntos de Vida: 85.
Raz: 2; Mem: 2; Car: 3; Per: 3. Puntos de Poder: 16
Vol: 4; Int: 2; Sab: 3; Fe: 3. Ley: 1 / Caos: 1 /Magia: 4.
Habilidades: Armas Cuerpo a Cuerpo (3D+8);
Esquivar (3D+6); resto 2D+6/1D+5.
Aspectos: Fuego (Llama Eterna); Aire y Luz
(Cruz Alada); Muerte (Litner).
Armas: Hacha Mirr; Espada Alada; Dagas Kr.
Armaduras: Armadura Mirr (24) o
Armadura Completa Keanion (28).
Objetos Mágicos: Uno a elección del DJ.
Descripción: Jóvenes de ambos sexos de distintas razas y procedencias, muy unidos y con un entrenamiento en lucha excelente. Capaces de mantener la calma en las situaciones más desesperadas y muy conscientes del papel que pueden llegar a tener en la política imperial.

Las diferentes guardias que existen en Pasguillom son las existentes en las ciudades independientes. Las más famosas de ellas son las de las ciudades de Bulask, con sus Mazas Ígneas; Kayrloche, con los Alados Arqueros de Loche; Loeom, con sus Guerreros Púrpuras y Phasil Dwel con su milicia dweloin. Estas guardias suelen estar dedicadas en exclusiva a la defensa de sus territorios, nunca saliendo de la seguridad de las murallas, aunque en ocasiones pueden formar patrullas y salir fuera de la ciudad para vigilar los caminos o para cortar incursiones sylaen o zukan.

Guardia prototipo.
Fue: 3; Des: 2; Agi: 3; Vig: 2. Puntos de Vida: 70.
Raz: 2; Mem: 2; Car: 2; Per: 4. Puntos de Poder: 6.
Vol: 3; Int: 2; Sab: 3; Fe: 2. Ley: 1 / Caos: 1 /Magia: 2.
Habilidades: Armas Cuerpo a Cuerpo (3D+5);
Esquivar (3D+4); resto 2D+4/1D+4.
Aspectos: Ninguno (20% de tener uno)
Armas: Espada mano y media; lanza infantería.
Armaduras: Armadura de Mallas (Blindaje 18)
Objetos Mágicos: No (20% de tener uno)

Así como las caballerías tienen el prestigio y la guardia tiene la fama los soldados milicianos del Duque tienen renombre de fanfarrones, borrachos y pendencieros. Son las tropas regulares que se pueden encontrar en Pasguillom y

Orad hijos e hijas a aquel que todo lo puede ver. Servid al Padre que posee trece ojos. Obedeced y no tendréis que temer su poderosa ira.

Zsuumh todo lo puede ya que todo lo ve, él está en todas partes puesto que sus ojos no hallan barreras mortales ni inmortales, y así todo es sabido por el poderoso Zsuumh. Éstas son las leyes que el Padre ha dictado a sus hijos para que sean cumplidas. Aquel que no las obedezca sufrirá el Castigo divino y puesto que Zsuumh tiene amor a sus hijos, aquellos que no le sean fieles serán expulsados del seno de la familia no sin antes arrancarles el don más preciado que el Padre les ha concedido: los ojos. Así pues: los varones que nazcan en el seno de una Familia de Zsuumh, serán educados por su patriarca en el arte de la guerra así como en el oficio que éste posea. Mientras, las hijas que nazcan deberán ser instruidas por su madre en los caminos de las enseñanzas de Zsuumh.

ZSUUMH ORDENA, NOSOTROS OBEDECEMOS.

Zsuumh ama a sus hijos así que les otorga la fuerza para defenderse. También ama a sus hijas y porque son más débiles que el hombre, les concede la facultad de interpretar correctamente los designios del Padre. Así pues, las hembras zukan son la Favoritas de Zsuumh, y el Padre no consentirá que se ofenda o dañe a sus desvalidas hijas.

ZSUUMH ORDENA, NOSOTROS OBEDECEMOS.

Aquel de los hijos que desee ser el Progenitor de una Familia de Zsuumh, deberá destacar en la lucha por encima de los otros. Deberá ser el guerrero más victorioso de cuantos combates haya, así se ganará el favor del Padre que orgulloso estará de que su Progenitor sea el más bravo.

ZSUUMH ORDENA, NOSOTROS OBEDECEMOS.

Si algún zukan cree que el Progenitor ya no es digno de Zsuumh, deberá acabar con él en un duelo juzgado por una Favorita. Si el aspirante sale vencedor deberá acabar en duelo con la estirpe de primera generación del derrotado para así hacer ver al Padre que realmente es merecedor de su favor. Si resulta vencedor el aspirante, la estirpe de posteriores generaciones de la derrotada pasará a formar parte de la propia estirpe del nuevo Progenitor.

ZSUUMH ORDENA, NOSOTROS OBEDECEMOS.

Si el Progenitor cae en combate contra extranjeros, o es el propio Zsuumh el que lo llama, los que deseen ganar el favor del que todo lo ve, deberán luchar entre sí en un duelo juzgado por una de la Favoritas de Zsuumh siendo así el vencedor el nuevo Progenitor de la Familia.

ZSUUMH ORDENA, NOSOTROS OBEDECEMOS.

Aquel que sea declarado Progenitor de una Familia de Zsuumh, deberá ser valiente y encabezar los ataques contra ciudades extranjeras demostrando así que sigue siendo digno de Zsuumh. Cualquier acto de piedad será considerado cobardía y la flaqueza ante el enemigo supone sufrir el castigo de Zsuumh.

ZSUUMH ORDENA, NOSOTROS OBEDECEMOS.

Si un zukan roba, agrede o dificulta la armonía de la vida en la Familia de alguno de sus hermanos será castigado por ser considerado descarriado.

ZSUUMH ORDENA, NOSOTROS OBEDECEMOS.

A aquel zukan que sea expulsado de la Familia, Zsuumh le quitará su beneplácito y desde entonces será considerado por el resto de los hijos de Zsuumh como el enemigo más peligroso, ya que causa la vergüenza del Padre. Así pues, deberá ser muerto si es visto por alguno de los miembros de la Familia.

ZSUUMH ORDENA, NOSOTROS OBEDECEMOS.

Los extranjeros causan dolor al Padre con sus falsos cultos y absurdas costumbres. De esta forma no será permitida la estancia de un extranjero en una Familia sin estar protegido por uno de los miembros de ésta que responderá ante Zsuumh en cualquier falta que el extranjero cometa.

ZSUUMH ORDENA, NOSOTROS OBEDECEMOS.

Zsuumh vio nuestro mundo de entre las cenizas y le dio forma y vida, por ello el Padre desea que sus hijos dominen el planeta justificando así y siendo un deber el sometimiento de las ciudades extranjeras que se hallen próximas a la Familia.

ZSUUMH ORDENA, NOSOTROS OBEDECEMOS.

Ninguno de los zukan que se hallen fuera del seno de una Familia comerciando o por diversos menesteres, no tendrá permitido estar ausente durante más de un año. De ser así, Zsuumh creería que ya no ama a sus hermanos y no sería considerado ya un Viajero, sino un Expulsado.

ZSUUMH ORDENA, NOSOTROS OBEDECEMOS.

Estas son las leyes de Zsuumh que han sido trasmitidas a sus hijos para que le sirvan de una forma correcta. Obedece y no tendrás que temer la ira del Padre.

cuidan de todo aquello que no cuidan sus hermanos de armas de las ciudades o de las caballerías. Sin embargo tienen un entrenamiento decente y forman el cuerpo más numeroso de todos, con más de siete mil soldados disponibles de infantería, infantería pesada, arqueros y ballesteros. El líder del ejército de Pasguillom es el propio Duque, aunque tiene delegada la función en el gran capitán Khernal uno de los mejores espadachines que han existido y estratega competente.

Soldado prototipo.
Fue: 3; Des: 3; Agi: 2; Vig: 2. Puntos de Vida: 65.
Raz: 2; Mem: 3; Car: 2; Per: 3. Puntos de Poder: 3.
Vol: 3; Int: 2; Sab: 3; Fe: 2. Ley: 1 / Caos: 1 /Magia: 1.
Habilidades: Armas Cuerpo a Cuerpo (3D+5); Esquivar (3D+5); resto 2D+4/1d+4.
Aspectos: Ninguno.
Armas: Espada Larga, Daga, Lanza Infantería.
Armaduras: Cuero (Blindaje 18).
Objetos Mágicos: No.
Descripción: Los soldados son milicianos con un entrenamiento básico, más preparados para la lucha en grupo que para pelear individualmente. Conocen unas cuantas técnicas de combate efectivas mientras se mantengan unidos y alguien los sitúe correctamente.

Religión.

Sólo existen clérigos de una fe en todo Pasguillom y ésta es la común al resto del Imperio, La Rosa Blanca. Como el resto de lugares de Noorgaar no existen templos ni lugares santos y pocos son los que se dedican en exclusiva al clero. Sin embargo, en Pasguillom, la Rosa Blanca tiene una especial significación, pues en la ciudad hay miles de flores y poquísismas rosas de prístino color.

Actualmente el clérigo de la orden clerical de mayor presencia y carisma es la keanion Illaniun, una hermosa mujer de edad indeterminada y finas manos que habita entre las flores de los parterres salvajes de las afueras de Pasguillom. Allí está siempre acompañada de fieles y visitantes que viajan largas distancias para poder realizar peticiones a la Rosa Blanca.

A parte de ella existen unos pocos eclesiásticos, no más de una docena por toda la región, estando la mitad, en Pasguillom, que atendienden todas las peticiones que les llegan.

Clérigo Rosa Blanca.
Fue: 2; Des: 3; Agi: 2; Vig: 3. Puntos de Vida: 55.
Raz: 3; Mem: 3; Car: 2; Per: 2. Puntos de Poder: 12.
Vol: 3; Int: 2; Sab: 2; Fe: 3. Ley: 1 / Caos: 1 /Magia: 3.
Habilidades: Usar Dones 3D+12; Curación 3D+12; resto 2D+4/1D+4.
Aspectos: Vida, Magia Pura.
Armas: Ninguna.
Armaduras: Ninguna.
Objetos Mágicos: Rosa Blanca; un colgante con forma de rosa, realizado en plata y con una gema que es capaz de realizar un conjuro de vida de hasta 6 puntos de poder.
Descripción: Son personas afables y educadas, que siempre atenderán todas las peticiones que se les hagan. Normalmente visten con largas túnicas blancas, llevan bastón y un zurrón con comida que les da la gente, además de diversos libros de medicina y conocimientos en hierbas y pociones.

Lugares de Interés.

Existen nueve ciudades de interés en el ducado, cuatro de ellas forman condados, mientras que cuatro más son ciudades independientes y la última es la propia Pasguillom, capital del ducado. Además existen varios castillos, pueblos y sitios de interés que pasamos a describir.

Alcázar Sazhilear.

Este alcázar se alza entre las montañas del Macizo del Oro, al nortoeste de la región. Castillo antiguo y de aceradas murallas está al cuidado de la Logia del Ala Resplandeciente, de la Caballería de la Cruz Alada. El alcázar fue construido hace más de setecientos años en granito de las propias montañas y constituye un hermoso espectáculo por sus afiladas torres y los majestuosos brualls que utilizan como monturas los caballeros.

Desde sus murallas más de cuatrocientos caballeros vigilan el Puerto de los Mitos zukan, atentos siempre a cualquier incursión de grupos de exploración de estas salvajes tierras. Así mismo los caballeros controlan, en lo que pueden, los grupos de bandidos que deambulan por la cercana sierra de la Melancolía.

Nillom.

Cairlom es una de las ciudades más importantes de la región, sede de varias compañías comerciales y una de las más activas en la actividad importadora. Es capital de condado y su palacio, sede de la administración imperial y defendido por caballeros de la Llama Eterna, es uno de los edificios emblemáticos de la región por tener setenta torres en total, con catorce patios y seis jardines. Sus calles son abiertas y adoquinadas todas ellas, con aceras para el paso a pie y con árboles por todas las calles. Tiene un pequeño sistema de alcantarillado y luces mágicas en todas las esquinas.

Son famosos sus mercados, con productos traídos desde todos los puntos del Imperio a través de las dos vías imperiales que llegan a ella. Cairlom no produce apenas, concentrada por completo en comprar y vender, aunque una de las pocas ciudades de la región donde se pueden encontrar prestamistas es ésta.

El actual Conde de Cairlom es Hiujas, un joven kenion de regia ascendencia, pocas entendederas y menor trascendencia. En realidad la ciudad la dirige el consejero del conde, un mercader alsano, llamado Thienq, líder del gremio local de las Cañeztas. Thienq ha conseguido que el joven conde no haga más que fiestas y dilapide poco a poco la for-

tuna familiar, esperando en un futuro poder presentarse como un buen candidato para poder ser alcalde, echando a la nobleza de una ciudad que aprecia por las oportunidades que proporciona a la gente emprendedora. Para contrariar a Thienq está el gran maestre Ultharthiernagueriom (Ulthar) de la caballería de la Llama Eterna. Ulthar, mirrano de aspecto fornido y sonrisa permanente, intenta mostrar al pueblo de Cairlom que su conde puede llegar a ser algún día un buen dignatario.

Hiujas, Conde de Nillom.
Fue: 2; Des: 3; Agi: 3; Vig: 2 Puntos de Vida: 45.
Raz: 2; Mem: 2; Car: 4; Per: 2 Puntos de Poder: 2.
Vol: 1; Int: 2; Sab: 3; Fe: 2. Ley: 1 / Caos: 1 /Magia: 4.
Habilidades: Política (3D+8); Oratoria (3D+5); resto 2D+4/1D+3.
Aspectos: Ninguno.
Armas: Espada larga kenion (Daño: 2D+FUEx2; Penetración: 3D+FUEx3)
Armadura: Cuero Daislass (Blindaje 22).
Objetos Mágicos: Anillo oro con Runa Maestra de Protección.
Descripción: Un joven bien parecido y siempre vestido a la moda imperial. Capaz de cualquier conversación y de gesto cansino y desgarbado. Es un petimetre sólo interesado en conseguir diversión en sus fiestas, es famoso por organizar juegos en los jardines de su residencia y por cazar venados en invierno.

Thienq, maestro del gremio de Transportes y Cazñestas.
Fue: 2; Des: 2; Agi: 2; Vig: 4. Puntos de Vida: 80.
Raz: 3; Mem: 3; Car: 3; Per: 2. Puntos de Poder: 24.
Vol: 4; Int: 2; Sab: 3; Fe: 1. Ley: 1 / Caos: 1 /Magia: 3.
Habilidades: Comercio (3D+12); Oratoria (3D+12); resto 2D+8/1D+5.
Aspectos: Mente.
Armas: Daga.
Armaduras: Ninguna.
Objetos Mágicos: Dos bayas
Descripción: Un alsano de oscuros cabellos y siniestra mirada, ligeramente bizco y con tendencia a la obesidad. Viste de manera austera, con trajes oscuros y sencillos para remarcar los anillos, brazales y collares de oro y gemas que siempre lleva puestos.
Es pedante y fanfarrón en privado y petulante y untuoso en privado. Jamás sale a la calle sin dos guardaespaldas.

Ulthar, Gran Maestre de la Llama Eterna.
Fue: 3; Des: 3; Agi: 4; Vig: 4. Puntos de Vida: 86.
Raz: 2; Mem: 2; Car: 3; Per: 3. Puntos de Poder: 68.
Vol: 4; Int: 2; Sab: 3; Fe: 1. Ley: 2 / Caos: 2 /Magia: 5.
Habilidades: Armas Cuerpo a Cuerpo (4D+15); Esquivar (3D+12); Pelea (4D+16); resto 2D+10 / 1D+4.
Aspectos: Fuego, Magia Pura.
Armas: Hacha de la Llama Eterna (Daño: 3D+FUEx3; Penetración: 3D+FUEx3)
Armaduras: Armadura Mirr (Blindaje: 28)
Objetos Mágicos: Escudo con runa Resistencia y runa Fueg)
Descripción: Un mirr alto y de pelo oscuro y escaso, grandes músculos y amplia sonrisa que camina con amplios ademanes y gestos ampulosos. Engaña a primera vista, siendo frío y calculador en toda circunstancia. Jamás abandonará a un amigo en peligro y esperará el tiempo necesario con tal de cumplir sus objetivos.

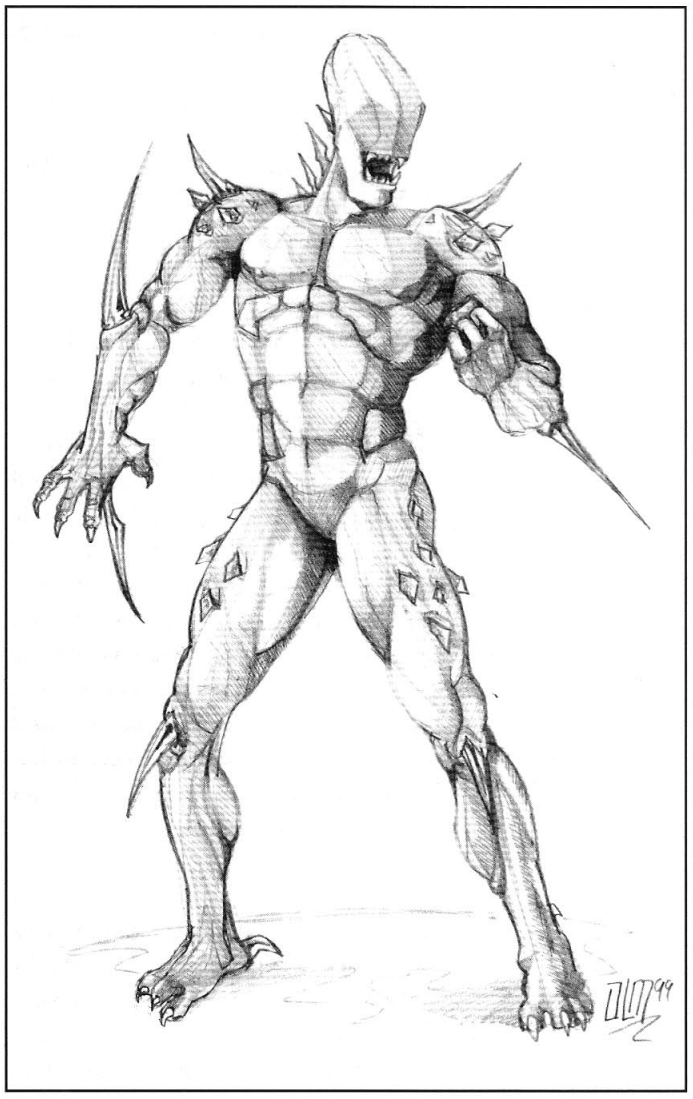
Bulask.

Bulask es una ciudad independiente amurallada de poco más de mil habitantes, regida por un Consejo de Ancianos y protegida por ciento setenta guardias conocidos como Maza Ígneas por las mágicas mazas que portan a la batalla. Es conocida por sus velas aromáticas, sus tés y su magnífica orfebrería, heredada de los bárbaros que ocuparon la ciudad en las batallas contra Kaultar. Es una de las ciudades más antiguas de la región y se nota en sus estrechas calles, sus antiguos edificios y sus impresionantes colecciones de arte.

Maza Ígnea.
Fue: 3; Des: 2; Agi: 3; Vig: 3. Puntos de Vida: 70.
Raz: 2; Mem: 2; Car: 3; Per: 3. Puntos de Poder: 8.
Vol: 4; Int: 2; Sab: 2; Fe: 2. Ley: 1 / Caos: 1 /Magia: 2.
Habilidades: Armas Cuerpo a Cuerpo (3D+6); Usar Dones (3D+6); resto 2D+4/1D+4.
Aspectos: Fuego.
Armas: Maza Infantería.
Armaduras: Cota Mayas, Escudo Medio.
Objetos Mágicos: No.
Descripción: Soldados fuertes y perfectamente entrenados en la defensa de ciudades, capaces de defender Bulask hasta la muerte.

Khor.

Khor es una pequeña población pesquera situada en las orillas norteñas del Lago Funesto. En total hay unas pocas docenas de casas amplias y construidas con resistentes materiales, dispuestas en forma de arco en torno al propio lago. En estas casa de tres plantas y tejados de dos aguas viven en total setenta familias de pescadores, unos cuantos artesanos y una veintena de guerreros. Una empalizada de madera rodea el pueblo y una única torre vigila tanto los cercanos valles como el lago.



El puerto está formado por dos muelles y un largo espigón de grandes piedras, al final del cual se destaca un pequeño faro de aceite y gruesas lentes. Normalmente hay en total dos docenas de barcas pesqueras, además de un transbordador que cruza el lago hasta la posada de la Reina Bella.

La gente de Khor no es tan abierta y diáfana como las demás gentes de Pasguillom, debido, en parte, a los constantes problemas que surgen de la sierra de la Melancolía y, por otra, a lo duro e inhóspito de su trabajo.

Lago Funesto.

Este lago se encuentra separando las Sierras de la Tristeza y la Melancolía, es profundo y frío, con buena pesca y peligros desconocidos. En su costa sur se encuentra Khor, ciudad pesquera y tranquila y al lado norte se haya una posada imperial, de nombre la Reina Bella, conocida por tener los mejores pescados de la región. Diariamente dos docenas de barcos surcan sus aguas en busca de peces y preciados percebes y mejillones. Un transbordador une la posada con la ciudad una vez al día, partiendo al amanecer desde la posada y a mediodía desde los muelles de Khor, ahorrando seis horas de rodear el lago.

Se dice que en sus profundidades se halla un tesoro de incalculable valor, pues en antiguas y remotas eras un poderoso brujo habitó el lago en un castillo flotantes que se hundió en una batalla contra daertaks del caos.

El Bosque Sombrío.

Este bosque, situado en el centro del Bosque de la Plata, es uno de los más densos e impenetrables de los bosques centrales. Los árboles se extienden abarcando colinas bajas y pequeñas lomas. De norte a sur y de este a oeste ningún ruido se escucha más allá del resonar del viento, agitando las inmensas ramas de las coníferas. Es un lugar inhóspito, donde cualquier nacido se encuentra observado con repulsión y un cierto sentimiento de rechazo visceral. Los caballos se niegan a atravesar sus veredas y los perros aúllan a la muerte con sólo vislumbrar las copas de los árboles.

Nadie ha osado jamás pisar en su interior, o por lo menos nadie ha salido vivo de este bosque para contarlo. Pero fábulas se narran por los ancianos kenion de la fronda. La más popular de estas leyendas cuenta cómo, hace miles de años, el bosque era abierto y hospitalario con las gentes de bien. En su centro vivía una apuesta maga de la naturaleza, que atendía a todos los viajeros con amabilidad y solicitud. Pero un grupo de asesinos la mataron en una aciaga noche. El bosque entero se encerró en un mutismo irracional, volviéndose hostil a todos los Nacidos, a los animales y a las bestias. Estas historias acaban diciendo entre susurros que el fantasma de la maga todavía habita entre los árboles y que busca venganza. En realidad, no existe fantasma alguno en el bosque. Simplemente anidan en el interior grandes gusanos Arpón y arañas de Litner.

Gusanos de Arpón.

Fue: 7; Des: 3; Agi: 3; Vig: 8. Puntos de Vida: 92.

Instintos: 3. Puntos de Poder: 0.

Habilidades: Pela (3D+6); Esquivar (3D+6); Usar Dones (2D+5)

Aspectos: Ninguno.

Armas: Arpones (Alcance 20 metros); (Daño: 2D+14; Penetración: 4D+14); Mordisco (Daño: 3D+21; Penetración: 2D+7)

Armaduras: Piel (Blindaje 32).

Descripción: Los Gusanos de Arpón son grandes serpientes de cuerpos segmentados, de doce a treinta metros de longitud y dos o tres de grueso. De sus bocas circulares brotan pequeños arpones sujetos a tentáculos, los cuales salen disparados para atrapar a sus víctimas. La táctica favorita de estas serpientes es agazaparse entre la maleza, semi enterradas en la tierra, atacando a las presas con los zarcillos.

Arañas De Litner.

Fue: 6; Des: 6; Agi: 6; Vig: 6. Puntos de Vida: 55.

Instintos: 4. Puntos de Poder: 12.

Habilidades: Pela (4D+6); Esquivar (4D+6); Usar Dones (4D+5); Rastrear (3D+4); Sigilo (3D+4).

Aspectos: Vida/Muerte. Veneno de Litner (P.P.: 3; Dificultad: 30; cualquier Nacido impactado por el mordisco de una de estas arañas perderá dos puntos de vigor temporalmente, perdiendo en el proceso 2 de puntos de vida.

Armas: Patas delanteras (Daño: 3D+12; Penetración:

3D+18); Mordisco (Daño: 3D+18; Penetración: 2D+12)

Armaduras: Piel (Blindaje 22).

Descripción: Las arañas de Litner son criaturas parecidas a arañas, con gruesos caparazones negros y rostros lobunos, rellenos de colmillos rebosantes de veneno. Son criaturas mortales, que atacan cayendo sobre sus enemigos desde las copas de los árboles.

Las Seis Viejas.

A medio centenar de kilómetros a vuelo de pájaro de Pasguillom se encuentran, en lo profundo de los Bosques de la Plata seis inmensos árboles de Karkaneftan. Estos milenarios árboles pueden alcanzar una altura de hasta doscientos metros, pudiendo alcanzar un diámetro en la base de cien metros. Los árboles guardan la sabiduría de las eras, siendo focos poderosos para los conjuros del Tiempo. Al parecer sus viejas ramas y hojas son imperecederas, pudiendo salvarse de los peores efectos del paso del tiempo.

Los árboles son objeto de culto de los hechiceros y magos especialistas del aspecto del Tiempo, que pagan verdaderas fortunas por una simple astilla de una de las ramas o una hoja de éstas. Sin embargo conseguirlas no es tan fácil como parece, pues los árboles son compactos y es imposible poder dañarlos. Sólo una rama cae cada mil años y es un acontecimiento que es rápidamente festejado por los recogedores de materiales mágicos.

Montaña del Hierro.

La Montaña del Hierro está situada en el interior de la Sierra de la Melancolía, aunque nadie conoce exactamente como llegar a ella. Sin embargo es famosa, y muy buscada, por una leyenda que circula por entre las tabernas y posadas. Según esta leyenda, en el interior de la montaña existen, a mucha profundidad, gran cantidad de gemas mágicas. Estas gemas han acumulado durante miles de años la magia de la tierra, haciendo que todos los metales de las minas de superficie sean todos mágicos. Que se sepa ningún minero, aventurero o mago ha vuelto de la montaña.

Varios rumores hablan de que en esta montaña un grupo de bestias de Kaelock han anidado, formando varios grupos que pelean, tanto entre sí, como contra todo aquel que se acerca a la montaña.

Bestias de Kaelock.

Fue: 6; Des: 5; Agi: 5; Vig: 6. Puntos de Vida: 45.

Instintos: 2. Puntos de Poder: 0.

Habilidades: Pela (4D+6); Esquivar (3D+6); Rastrear (4D+4); Sigilo (3D+12).

Aspectos: Ninguno.

Armas: Garras (Daño: 4D+12; Penetración: 3D+8); Púas (Daño: 4D+12; Penetración: 3D+12); Mordisco (Daño: 3D+12; Penetración: 3D+12)

Armaduras: Piel (Blindaje 26).

Descripción: Kaelock fue un extraordinario mago de las bestias que en épocas remotas decidió crear unas bestias que pudiesen proteger y cuidar de los indefensos. Sus experimentos le llevaron a crear las bestias de Kaelock, unos demonios que al poco de nacer mataron a su creador y se repartieron por todo la región para masacrar a todo el que viesen. Las caballerías lucharon duro para restringir sus movimientos a las montañas, donde son más fáciles de vigilar. Las bestias de Kaelock parecen agruparse en pequeñas manadas con un líder fuerte y resoluto, son carnívoros y su bocado preferido es el Nacido crudo.

Montes Avantos.

Los montes Avantos se sitúan en las estivaciones finales de las Montañas del Oro, a menos de dos días de camino de Pasguillom. Estos pocos montes bajos se pueden ver a mucha distancia, distinguibles debido a sus estratos de diferentes colores. En estos estratos se hallan muchas cuevas interconectadas que los zukan y los sylaen, además de diversos ladrones y bandidos, utilizan a veces para escapar de la mano de las Caballerías.

Los montes son temidos por la gran cantidad de peligros que representan y al mismo tiempo son codiciados por aventureros deseosos de ganar fama cazando zukan y sylaen. A parte de héroes y heroínas temporales, las caballerías tienen siempre el ojo puesto en las cuevas, atentos a posibles peligros.

Líder Guerrero Zukan.

Fue: 3; Des: 5; Agi: 5; Vig: 3. Puntos de Vida: 75.

Raz: 2; Mem: 3; Car: 4; Per: 4. Puntos de Poder: 6.

Vol: 3; Int: 3; Sab: 2; Fe: 4. Ley: 1/ Caos: 4/Magia: 1.

Habilidades: Armas Cuerpo a Cuerpo (4D+14); Esquivar (3D+14); resto 2D+6/1D+6.

Aspectos: Ninguno.

Armas: Dagas zukan (Daño: 3D+4; Penetración: 4D+6).

Armaduras: Ninguna.

Objetos Mágicos: Ojos Embalsamados; P.P.: 1; Dificultad: 16; cada uno de ellos tiene un conjuro especial que permite una vez gastados los puntos de poder y superada

la tirada de Usar Objetos Mágicos aumentar la habilidad de Esquivar a 4D+28 en una ronda de combate.

Descripción: ——————————

Sacerdotisa Zukan.
Fue: 2; Des: 4; Agi: 4; Vig: 2. Puntos de Vida: 55.
Raz: 2; Mem: 3; Car: 2; Per: 4. Puntos de Poder: 12.
Vol: 4; Int: 3; Sab: 3; Fe: 3. Ley: 1/ Caos: 2 /Magia: 3.
Habilidades: Usar Dones (3D+8); Esquivar (3D+8); resto 2D+3/1D+3.
Aspectos: Vida/Muerte; Magia Pura; Energía; Sombras.
Armas: Dagas zukan (Daño: 3D+4; Penetración: 4D+6).
Armaduras: Ninguna.
Objetos Mágicos: Grimorio.
Descripción: ——————————

Soldado Zukan.
Fue: 2; Des: 4; Agi: 4; Vig: 2. Puntos de Vida: 55.
Raz: 2; Mem: 2; Car: 3; Per: 4. Puntos de Poder: 6.
Vol: 3; Int: 2; Sab: 2; Fe: 3. Ley: 1/ Caos: 3 /Magia: 1.
Habilidades: Armas Cuerpo a Cuerpo (3D+8); Esquivar (3D+8); resto 2D+3/1D+3.
Aspectos: Ninguno.
Armas: Dagas zukan (Daño: 3D+4; Penetración: 4D+6).
Armaduras: Ninguna.
Objetos Mágicos: Ninguno.
Descripción: ——————————

Pasguillom.

Pasguillom es el centro del ducado y no solamente es donde habita la mayor parte de la población, sino que es la zona más rica, con gran cantidad de campos de cultivo y aldeas de artesanos. Pasguillom es famosa por su arquitectura, por sus grandes palacios y por su torre central, llamada por muchos la Torre de Cristal.

La ciudad en sí está encerrada por dos grandes paredes de piedra llamadas por los ciudadanos de Pasguillom "los Palcos". Estas dos paredes forman una gran "V" en la cual se encierra la ciudad. Tienen setenta metros de altura en el vértice de la V y poco más de seis en el punto más separado. Una muralla de piedra granítica, con un total de seis torres y una sola entrada protege la ciudad por el lado que no hay pared.

En el vértice de las paredes de piedra cae un cascada, formando en la base un pequeño lago que desagua por el fondo. En el centro del lago se edificó en la fundación de la ciudad una torre de estilizados minaretes y cúpula azulada en la cual habitan distintos magos. Para llegar a la torre es necesario cruzar un puente de piedra invisible. En esta torre, conocida como Torre de Pasguillom, se atesoran distintos volúmenes de magia y su biblioteca es una de las más visitadas de todo el norte del reino Kenion. El actual líder de la torre es Hiquertyan, un anciano mago mirr que rige la torre con mano de hierro.

Rodeando el lago se encuentran las haciendas de los nobles y adinerados de la zona, limitadas por los jardines más hermosos de toda la ciudad. Entre estos palacios se encuentran el palacete de rubí, una joya de la arquitectura dweloin, formado por varias alas de piedra roja, tapizados por ventanales de cristal de rubí; la hacienda de los Guiertan, una de las familias más poderosas de todo Pasguillom y el Palacio Imperial, lugar donde se localizan los juzgados y la administración del Ducado.

Más allá de los palacios se abren los distintos barrios de Pasguillom, todos ellos pródigos en jardines y amplias avenidas llenas de árboles frutales. Las casas de Pasguillom son abiertas y de dos plantas, con tejados negros y de dos aguas, amplias ventanas y puertas siempre abiertas. Las calles son espaciosas y bien iluminadas de noche, con patrullas de soldados patrullando constantemente. La gente es amigable y sincera, hospitalaria y campechana.

El mercado de Pasguillom es excelente y en él se pueden encontrar doscientas treinta y una marcas, ocupadas por alsanos, ywens del amanecer y kenion mayoritariamente. Son famosas las marcas de Miathlar, en las cuales se pueden encontrar todo tipo de cartas, las de armas y las de tejidos y ropajes. Por toda la ciudad se reparten pequeños puestos de churreros, los cuales venden su mercancía a voz en grito.

Varias calles de tascas y pequeños mesones son famosas, entre ellas la calle de las Marisquerías y la calle de las Teterías. Además de estos locales es habitual encontrar en cualquier panadería panes rellenos de chorizo, jamón asado o pimientos asados, todos ellos para llevar y comer sobre la marcha. Las posadas más importantes son la de Pasguillom, la Imperial y el Hostal de la Reina Thinal, todos ellos de excelente calidad, con habitaciones comunes, dobles e individuales, con baños en todas ellas y pensión completa por 2 Dragones por noche y persona en las habitaciones más humildes hasta 6 Dragones en las más caras, las cuales incluyen baño caliente, calefacción y luz mágica.

La Logia de Pasguillom.

Situada en la mismísima capital del ducado, esta logia está encomendada a los caballeros de la Muy Libre Orden de la Cruz Alada, siendo uno de los ejes principales de la política de toda la región. La logia se asienta en una de los edificios más emblemáticos de la ciudad: el Palacio Gris. Este palacio fortificado es uno de los más antiguos de la ciudad y constituye un ejemplo de cómo un mismo edificio puede mostrar al mismo tiempo diferentes estilos arquitectónicos.

El cuerpo principal, del parco y señorial estilo preimperial, consta de un edifico de seis plantas adosado a la pared norteña de los palcos. El edificio está terminado por una gran

cúpula de mármol blanco. Las paredes están enyesadas y pintadas de blanco y por toda la superficie se pueden ver pequeñas ventanas. Rodeando a este cuerpo principal se hayan tres torres de estilo gótico imperial, una de ellas dedicada a biblioteca, otra a armero y la última a almacenes; dos de estilo ywen, espigadas y con extrañas runas en marquesinas y refuerzos, con grandes ventanales y amplios balcones para que aterricen las bestias aladas; y terminando con el nuevo edificio de las caballerizas, chato y de tejado en dos aguas, construido por los dweloin hace cincuenta años y el ala de los novicios, construida en estilo contemporáneo hace menos de dos décadas.

Actualmente en el edificio habitan doscientos cincuenta caballeros, sesenta de los cuales son novicios y el resto caballeros de distintos rangos. Habitualmente hay una pareja de caballeros y una docena de novicios de guardia en las diferentes almenas y entradas.

El Maestre Guardián se llama Ghiloth, un maduro kenion listo y perspicaz que vive en Pasguillom hace más de cuarenta años. Ghiloth lleva las riendas del alcázar, mientras Elgart se dedica a hacer política. Ghiloth es una de las personas que más secretos conoce de Pasguillom, siendo el encargado, en muchas ocasiones de realizar las misiones más delicadas de la Caballería en la zona.



Puerto de los Mitos.

Situado en el Macizo del Oro, este puerto es llamado así por la gran cantidad de héroes y mitos que han surgido de entre sus paredes. En realidad el puerto no es más que la parte más famosa de este paso a las Tierras Salvajes. El principio del paso lo constituye un largo pasillo que serpentea completamente rodeado por descomunales paredes de piedra, conocido como Pasillo del Héroe. Tras este pasillo, comienza una ascensión por una pared quebrada en grandes escalones, La Escalera del Guerrero durante la cual se consigue llegar al propio puerto de los Mitos, a cuatro mil metros de altura.

En estas alturas siempre existe nieve y hace un frío que penetra hasta los mismísimos huesos. En el propio puerto hay una pequeña casucha de madera y tejas rotas y estropeadas, en la cual los viajeros suelen protegerse de las peores ventiscas.

Torre Ambar.

Torre de magos, ocupada por magos y conocida solamente por magos. La Torre Ambar se intercala entre paredes rocosas de dura ascensión, justo al norte de Pasguillom. Esta atalaya, perchada de una pequeña plataforma a más de seis mil metros de altura, es el hogar de media docena de magos imperiales, los cuales tienen en está edificación sus laboratorios, bibliotecas y aulas de enseñanza.

Difícil es el ascenso hasta la torre y más complicada es la entrada, pues está cerrada y defendida por poderosos conjuros. Los magos, encabezados por Ihernam, un taerita mago de la cuarta academia, sólo admiten en su seno estudiantes o magos de tercera academia o superior. Siempre que cualquier Nacido acude a la torre los magos le analizan y en muchas ocasiones uno de ellos se presenta en forma de visión, haciendo preguntas para calibrar sus intenciones. Siempre que los magos queden satisfechos de las preguntas y consideren que es pertinente la visita les acogerán, procurando ayudarles en lo que necesiten.

Ihernam, Mago Imperial de la Cuarta Academia.
Fue: 2; Des: 3; Agi: 2; Vig: 2. Puntos de Vida: 75.
Raz: 5; Mem: 5; Car: 2; Per: 5. Puntos de Poder: 120.
Vol: 6; Int: 4; Sab: 4; Fe: 3. Ley: 4 / Caos: 3 /Magia: 8.
Habilidades: Usar Dones de Magia: 4D+28; resto 2D+10 / 1D+5.
Aspectos: Todos.
Armas: Daga.
Armaduras: Conjuros de protección (Blindaje 34)
Objetos Mágicos: Grimorios, Bastón de Mando, Anillo Cuarta Academia, Túnica con runas, Defensa Maestra, Acumular Poder y Multiplicador Poder x3.

Descripción: Anciano mago, conocedor de los secretos más inverosímiles, eminencia en historia, magia pura y el aspecto de la energía. En un kenion de recortada barba blanca y casi calvo, de penetrantes ojos verdes y larga nariz, con la piel manchada por la edad.

Magos Imperiales de la Tercera Academia.
Fue: 2; Des: 3; Agi: 3; Vig: 2. Puntos de Vida: 55.
Raz:5; Mem:4; Car:2; Per: 4. Puntos de Poder: 60.
Vol: 5; Int: 4; Sab: 4; Fe: 3. Ley: 3 / Caos: 3 /Magia: 6.

Habilidades: Usar Dones de Magia: 4D+20; resto 2D+10 / 1D+5.
Aspectos: Todos.
Armas: Ninguna.
Armaduras: Conjuros de protección (Blindaje 30)
Objetos Mágicos: Grimorio, anillo Tercera Academia (10 % de dos a cinco más).

Descripción: Sabios dedicados a diversos temas mágicos, mundanos y místicos, siempre preocupados de las cosas que a nadie más preocupan. Normalmente son pacíficos y sencillos, sin más pretensiones que las de aprender, pero si se enfadan pueden ser terribles en batalla.

Valle de los Mishols Blancos.

Este valle, situado entre los las montañas más altas de las sierras de la Tristeza, es famoso por los rozgar que habitan en él. Los rozgar son una raza de osos de aspecto sólido y totalmente cubiertos de pelo, con la espalda llena de largas púas parecidas a las del puercoespín. Son animales rudos y poco sociales, que se asustan en seguida de cualquier cosa inusual, jamás bajan de las cumbres y atacarán a todo aquel que se acerque a su valle.

Los mishols son buscados y cazados por dweloins y melions para utilizar su duro cuero y duras púas, ambos cotizados para realizar armaduras (para cuero de blindaje 26) y armas (cualquier espada, daga o flecha realizada con estas espinas gana 1D a penetración), respectivamente. Los cazadores no solamente tienen que enfrentarse a las bajas temperaturas y a los propios mishols, ya que son bestias mágicas. Pueden invocar fríos conos de afilados cristales de hielo desde sus bocas.

Mishols.
Fue: 8; Des: 3; Agi: 3; Vig: 8. Puntos de Vida: 80.
Instintos: 3. Puntos de Poder: 12.
Habilidades: Pela (3D+6); Esquivar (3D+6); Usar Dones (2D+5)
Aspectos: Agua; cono de hielo (4 Puntos de Poder; Dificultad: 15; para un cono de 12 metros de alcance y 4D de daño, este daño no es parado por armaduras, causando daño si no se esquiva)
Armas: Garras (Daño: 3D+16; Penetración: 3D+8); Púas (Daño: 2D+16; Penetración: 4D+8); Mordisco (Daño: 4D+16; Penetración: 2D+8)
Armaduras: Piel (Blindaje 18); púas (Blindaje 28).

Descripción: Los mishols son grandes osos que pueden alcanzar más de cuatro metros de altura cuando caminan erguidos. Sus espaldas están recubiertas de largas púas de un material duro e increíblemente resistente.

Valle Sincero.

A unos kilómetros al norte de Pasguillom y tras atravesar un pequeño puerto se encuentra el Valle Sincero. El valle está protegido por altas montañas y tiene un clima benigno en verano, por lo que a éste se dirigen los nobles, ricos y poderosos de todo el ducado para pasar sus vacaciones veraniegas. En este valle se reparten varias haciendas grandes, cada una de ellas formada por edificios altos y bien construidos, un balneario y una gran posada de lujo, llamada el Retiro.

Ideas Para Partidas.

En esta sección te ofrecemos dos posibles escenarios para poder jugar rápidamente a ERT.

La Fiesta de la Primavera.

Prólogo: Todas las primaveras Pasguillom celebra más que ninguna otra ciudad la fiesta de la Primavera. En esta fiesta todos los habitantes de la ciudad están invitados a un concurso en el que se elegirá la flor del año. Esta flor será cultivada por todos los jardines de Pasguillom y será el símbolo de la urbe por todo el año.

Alrededor de este concurso de desarrollan todo tipo de actividades, como fiestas en los palacios de los nobles, representaciones de teatro y concursos de tiro con arco, de fuerza o de prodigios mágicos. La ciudad se llena de vida y color, los ciudadanos se pasean por las calles regalando flores a los extranjeros y las juergas se prodigan mientras los guardias vigilan atentamente.

Las marcas del mercado se multiplican por tres y magos, brujos y euragans de todo el Imperio se reúnen para realizar concilios y mesas redondas, compartiendo conocimientos y saber. Los caballeros lucen sus mejores galas, las doncellas se maquillan y visten con los mejores vestidos y en general la ciudad se llena del olor de la alegría y la vistosidad de las canciones de los mejores trovadores.

Trama: En medio de toda esta explosión de gozo un grupo de asesinos se introduce en la ciudad para asesinar a uno de los grandes maestres de la caballería de la Cruz Alada que están de visita en Pasguillom. El plan de los asesinos es bien sencillo, envenenarán las botellas de vino que uno de los mercaderes alsanos que venden productos al Palacio Imperial. Este veneno causa 120 puntos de daño instantáneos a todo el que lo beba y conozca el Aspecto del Aire.

Los asesinos son Jubileen, Paiser y Uiom. Asesinos de una cofradía de la cercana ciudad de Nerad. En esta ciudad les contrató un mercader de ropajes elegantes y azules, con un extraño símbolo que ellos reconocieron como un cuervo plateado. Este mercader les dio el veneno y les contó que los jueces tomarían vino de ViñaVegas. Les dijo donde encontrar la botella y como poner el veneno.

Si los personajes no hacen nada el maestre morirá y nadie sabrá como ha sido.

Asesinos.
Fue: 2; Des: 3; Agi: 3; Vig: 2. Puntos de Vida: 45.
Raz: 3; Mem: 2; Car: 2; Per: 3. Puntos de Poder: 6.

Vol: 2; Int: 3; Sab: 3; Fe: 2. Ley: 1/ Caos: 2 /Magia: 1.

Habilidades: Armas Cuerpo a Cuerpo (2D+8); Esquivar (3D+8); Robar (3D+8); Sigilo (3D+6); resto 2D+3/1D+3.

Aspectos: Ninguno.

Armas: Daga, Espada larga.

Armaduras: Cuero.

Objetos Mágicos: Ninguno.

Descripción:

Escena Primera: Los personajes están de paso en la ciudad o son nativos de ella. Caminan por el mercado, rodeados de gente, con las miradas de los ansiosos mercaderes puestas en sus bolsillos y los guardias vigilando aténtamente. Deja que los jugadores vagabundeen un poco a su antojo, que compren algún producto o que curioseen en los exorbitantes precios de los materiales mágicos.

Al tiempo de caminar escuchan los nombres de los jueces de las pruebas de Fuerza y Tiro de Precisión, Ragtenar, Gran Maestre de la Cruz Alada, Jlestan, Gran Maestre de la Llama Eterna y Opler, Mago de la Segunda Academia. El premio de cada una de las pruebas es de 300 Dragones de Oro. Después de esto presenta ante los jugadores un puesto de telas rojas y de pequeño toldo, tras el cual se encuentra un alsano de baja talla y oronda cintura que vende los más exquisitos vinos.

Los vinos son alsanos y kenion, ViñaVegas, Vegas del Iulam y Señorío del Marques de Nerad. Tras probar un poco de cada uno comenta que el mejor de ellos es el de ViñaVegas. Compren o no compren, desvíales a otros puestos, mostrándoles excelentes armas o telas especialmente tratadas para bordar runas de poder. Procura que el puesto del vinatero no sea el único en describirse de manera detallada, pues, si es así, los jugadores sospecharan en seguida que hay gato encerrado.

Al mismo tiempo que los personajes caminan por el mercado y pasan cerca del puesto, uno de los asesinos se cuela por detrás para inocular el veneno en una botella de ViñaVegas especialmente preparada para los Jueces. Para distraer más compinches del asesino montan gresca entre los puestos, lo que puedes aprovechar para meter a los personajes en una buena pelea y así distraerles.

Escena Segunda: Llega el concurso. Es preferible que alguno de los personajes se haya apuntado a uno de los concurso, aunque sólo es necesario que estén presentes. Haz que el concurso sea especialmente atractivo, poniendo mercaderes especiales a su alrededor, marcas o puestos de puntas de flechas mágicas o de hierbas medicinales.

Al concurso se presentan varios contendientes bastante competentes. Varios ywens del amanecer, un dweloin de inmensa ballesta y varios alsanos, melion y dos o tres taeritas. La prueba de Fuerza trata de levantar pesos (habilidad de Atletismo), uno de dificultad 24 (cinto veinte kilos), otro de dificultad 28 (ciento cincuenta) y otro de dificultad 32 (ciento ochenta), para cada prueba hay tres intentos. En caso de empate se hará una prueba de dificultad 38 (doscientos doce). Lo mismo ocurre con la puntería (para dificultades parecidas pero con la Habilidad de Armas de Distancia).

La escena ocurre durante el concurso de puntería o de fuerza, depende de si algún personaje jugador participa. Procura que el personaje participante esté cerca de los jueces y pueda hablar con ellos, que vea que están tomando vino y pequeños pasteles de carne. En un momento determinado el Gran Maestre toma el vino y se derrumba. Ningún Rosa Blanca puede hacer nada por él, muere de manera instantánea.

Ten en cuenta para esta escena que un caballero de Litner sólo sabrá que el Gran Maestre va a morir si le está mirando directamente y se fija en el espectro de Litner detrás del Maestre y, aún así, el caballero sabrá que va a morir pero no el motivo de la muerte.

Epílogo: Los Asesinos saldrán por la puerta principal de la ciudad una hora después de la muerte del Maestre, camuflados como simples mercaderes que acaban de vender todas sus mercancías y se marchan hacia el sur. En realidad se habrán reunido con una mujer pelirroja, vestida elegantemente y perfumada con agua de rosas, detrás de los pabellones de la plaza donde se realizan los concursos. De ella recibe la mitad del dinero por el asesinato y se marcharán tranquilamente.

Como resolver la Partida: Existe en Pasguillom una cofradía de ladrones, esa es la Cofradía del Sombrero Roto y son en total setenta ladrones de distintos niveles de habilidad. Su base está en un local llamado la Rosa Borracha, situado en una pequeña caverna en la pared sureña del Pasguillom. Si alguno de los personajes decide investigar por ese lado podrán encontrar al lider de la cofradía en el local, se llama Treiguar "Dos Dedos" y tras sobornarle o intimidarle adecuadamente dirá que se han visto a tres extraños pertenecientes al "negocio" rondando por las cavernas de la pared norte, cerca de un garito llamado la Muerte Negra.

Otra posibilidad es que los personajes recuerden el mercado y el mercader alsano, si es así es posible que busquen a los que montaron gresca, encontrándolos en la Muerte Negra después de un buen rato de paseo o las pertinentes preguntas. Cualquier guardia sabrá que en la Muerte Negra se reúnen gran cantidad de sabandijas y gente de baja calaña.

Una vez encontrados los asesinos se pueden dar varias opciones. Una de ellas es la persecución por las calles de Pasguillom, en este caso los asesinos se separarán, intentando despistar a los perseguidores. Haz que la persecución sea rápida y llena de accidentes, llegando incluso a ser a caballo por el mercado o a pie por los intrincados laberintos de flores y arbustos que forman los jardines.

La segunda posibilidad es que los asesinos planten batalla. En este caso haz que sean eficaces, alterando si quieres las tiradas para que triunfar no sea demasiado fácil para los jugadores. Una vez capturados, si es que los capturan, los personajes pueden entregarlos para una suculenta recompensa.

Posibilidades: Una de las posibilidades que tiene la partida es que los personajes descubran a los asesinos pero no deseen capturarlos enseguida. En ese caso les picará la curiosidad sobre cual ha sido el patrón de los asesinos. Puede que les sigan para descubrirlo o que les capturen antes de que les paguen y vayan al encuentro de la pelirroja.

En este caso haz que la pelirroja se escape de manera más o menos fácil y que así los jugadores tengan que investigar sobre ella. Da una identidad coherente a la mujer, y deja pistas suficientes para que la aventura prosiga. Puede ser la hija de un noble, una mercader o una agente de un grupo de poder secreto dentro del Imperio.

Como pasar de Aventura a Historia.

Es muy sencillo pasar esta pequeña aventura a historia. Sencillamente haz que la Cofradía del Cuervo de Plata esté formada por asesinos consumados, expertos en el asesinato de personajes importantes. Son ricos y tienen grandes contactos por todas las cofradías de asesinos del Imperio. La trama se ampliaría, teniendo a diferentes maestres en su punto de mira. Las razones de esta cacería de maestres son muchas; como ejemplo podría ser que los maestres están investigando en secreto al susodicho Duque pues creen que el noble está atesorando conocimientos prohibidos.

Escolta.

Esta pequeña aventura puede empezar en una pequeña posada de camino o en medio de las fiestas de Pasguillom. Los personajes son contratados por un mago de poder moderado para que le escolten al interior del bosque sombrío para encontrar unas hierbas poderosas.

Prólogo: En esta partida la introducción es sencilla, simplemente ofrece una buena cantidad de dinero o la posibilidad de hacerse con unas cuantas dosis de estas hierbas. También es posible que el mago sea el antiguo maestro de uno de los personajes o que sea un familiar.

Escena Primera: La primera escena, después de ser contratados, evidentemente, debería ser un enfrentamiento con gusanos arpón o con arañas de Litner. Un enfrentamiento bien narrado en las profundidades del bosque, de noche y con una buena ambientación de música tenebrosa puede hacer que los jugadores vibren de placer al enfrentarse a las demoniacas criaturas que les atacan. Equilibra las cosas para que los personajes sufran, haciendo que el número de bestias que les ataquen sea suficiente como para dejarles tocados pero triunfantes.

Escena Segunda: Procura seguir narrando el bosque de manera precisa y llena de detalles, haz que los personajes encuentren el nido de un gusano arpón, con gran cantidad de huevos y diversos esqueletos y diverso material. Puedes hacer que se encuentren armas mágicas o alguna gema ya encantada. Haz que encuentren huellas de pies descalzos, como si alguien les siguiera, procura que lleguen a un buen nivel de paranoia.

En esta segunda escena el ataque se repite, pero es de día y el mago se despista, caminado por entre los árboles y perdiéndose de vista por unos instantes. El mago gritará confuso y dolorido. Los personajes descubrirán que el mago ha sido secuestrado por unos zukan. A lo largo de toda la escena los personajes deben seguir a los zukan por la mitad del bosque, atravesando el río de la Rosa y llegando hasta los Montes de Illat. Serían en total tres días de dura persecución.

Describe las tres jornadas con precisión, haciendo constantes referencias al cansancio de los personajes y la rapidez de los zukan. En el segundo día los zukan se retrasarían para emboscar a los personajes. Los cuales deberán luchar de nuevo, esta vez contra los rápidos y sofisticados zukan. Tras la batalla es posible que los personajes saqua a cualquier superviviente que la razón para el secuestro es para un sacrificio a Zsuum, el perverso dios de los zukan.

Epílogo: Los zukan llevarán al mago a unas cavernas en el interior de los montes de Illat. Allí, y tras dos noches de ceremonias, una sacerdotisa sacrificará al mago en un gran altar a Zsuum, justo a medianoche.

Como resolver la Partida: Procura que los personajes no pierdan la pista de los zukan, o el pobre mago será pasto de los gusanos. Haz que las tiradas de rastreo sean cada vez más fáciles al tener los personajes más experiencia siguiendo rastros zukan o haz que algún zukan sea un poco descuidado. No digas simplemente que siguen los rastros, define los rastros en forma de fogatas, huellas o pequeñas ramas rotas, deja que los sadiurd hablen con pequeños animales cuando salgan de las profundidades del bosque o permite que los magos sigan los hilos del mago.

La batalla para rescatar al mago debe ser cuidadosamente planeada por los jugadores, intenta que tengan la impresión de estar planeando una misión imposible y luego haz que las cosas salgan razonablemente bien.

La caverna tiene tres entradas, una en lo alto de un monte, otra a ras de suelo en el sur y otra en el norte. La situada en la cumbre de la montaña es la más difícil por ser estrecha y sinuosa pero llega directamente al centro de la cueva, pudiendo ser utilizada para espiar el interior. La más fáciles la sureña, pero es la más vigilada. La norteña no está demasiado vigilada, pero vive en ella un mishol, que siempre puede dar problemas.

A nivel de reglas los conjuros tienen dos partes bastante diferenciadas. La esencia de un conjuro es su poder y efectos. Cada conjuro tiene un efecto determinado por las reglas, algo fijo e inamovible que los jugadores y el Director de Juego deben cumplir siempre. La forma del conjuro es la manera que se plasma la esencia en la partida. Un conjuro, por ejemplo, puede causar que una ola de calor golpee a todo lo que pille por el camino, incendiando materiales combustibles y matando a los enemigos. Eso siempre se cumple, es la esencia, su efecto.

La forma de los conjuros es una cosa que sólo el jugador puede decidir para su personaje. Ten en cuenta que cada uno realiza las cosas de maneras muy diferentes. Muchas personas saben conducir, pero no todos conducimos igual, al igual que no todos hablamos igual.

La forma del conjuro en ERT es muy variable. En realidad en la descripción de los conjuros que te encontrarás más abajo sólo están descritos los efectos del conjuro de manera muy poco concreta. La manera en la que estos efectos se realizan es cosa del jugador, o sea, tuya. Procura ser consecuente con la manera de ser del personaje. Si te dejas llevar por la personalidad de tu personaje seguro que salen de manera libre y bonita. Ten en cuenta que es puramente interpretativo y que en ninguna manera interviene para nada en el propio conjuro.

La Lista de Conjuros.

La lista que debajo de estas líneas encontrarás está compuesta por la mayoría de los conjuros existentes dentro del Morestis Meallon (copia más o menos fidedigna del Themalina), el Grimorio de uso más común en las tierras de Noorgaar. Esto no significa, ni mucho menos, que sean los únicos que existen. Más bien son los menos, los de conocimiento más frecuente y extendido entre los magos que hoyan las tierras del Continente Imperial. En realidad son muchos más los conjuros que están escritos en pequeños grimorios personales. Muchos conjuros están restringidos a unas pocas razas, culturas o incluso personas. Has de tener en cuenta que existen muchos magos y que cualquiera de ellos ha podido crear su propio conjuro, especial y singular, o ha podido cambiar cualquier conjuro a su propia idea de lo que debería hacer o lograr.

Entonces, ¿por qué una lista? Bueno, primero por que en esta lista se hallan los conjuros más corrientes y básicos, conjuros que desde tiempos inmemoriales permanecen en el arsenal mágico de todos los hechiceros y magos que hayan existido. Son conjuros sin los cuales un mago estaría indefenso, o al menos un poco perdido.

Cada una de las listas que se describen a continuación están clasificadas por nivel, esto es, en cada una de las listas sólo se describen conjuros de uso exclusivo de los magos que tengan acceso a este nivel concreto.

Entender los Conjuros.

Para comprender cada uno de los conjuros de esta lista debes conocer antes las partes de su descripción. Cada una de ellas condiciona el uso y aprendizaje del conjuro, tanto de manera negativa como de manera positiva. Estas partes son:

Aspecto.

Es el aspecto al que pertenece el conjuro, solamente los personajes que tengan este aspecto aprendido pueden lanzar el conjuro.

Puntos de Poder (PP).

Estos son los puntos que debe gastarse el mago para acumular suficiente energía como para que el conjuro surta efecto. En esta parte de la descripción se lista el "precio" básico y el tiempo o volumen, espacio o individuos a los que afectará con este gasto de Puntos de Poder. Casi todos los conjuros tienen un coste acumulativo, es decir, son ampliables. Si el mago se gasta sucesivas veces los puntos que están listados como básicos el efecto se acumulará.

Por ejemplo: Volar : 2 Puntos de Poder + 2 para volar más rápido. En este caso el personaje debe gastarse 2 puntos de poder para poder salir volando, y si se gasta 2 más (para un total de 4 puntos de poder gastados) volará más rápido.

Dificultad de Aprendizaje.

Este número marca la dificultad que se ha de superar en la tirada de aprendizaje para poder memorizar el conjuro. La dificultad marcada es para el estudio tranquilo de los textos completos, en condiciones físicas completas y sanas, el Director de Juego puede marcar dificultades más altas para condiciones adversas, si lo considera necesario.

Por ejemplo: el Volar de antes tiene Dificultad de Aprendizaje de 10. Un personaje que quiera memorizar este conjuro debe superar una tirada de Aprender Conjuros de dificultad 10.

Dificultad de Lanzamiento.

Cada vez que el mago o hechicero desee lanzar este conjuro deberá superar este numero de dificultad en una tirada de acción con la habilidad de usar dones, para poder conseguir lanzarlo con éxito. La dificultad normalmente varia con los modificadores que sean necesarios según las condiciones externas y del sujeto lanzador. Además en esta ocasión existen modificadores según las condiciones que desee lograr el mago al lanzar el conjuro. Si no se dice lo contrario el número indicado aquí es el básico, es decir el que se ha de superar en condiciones ideales y para conseguir los efectos básicos del conjuro, para conseguir más daño, o un efecto mayor la dificultad aumentará.

Efecto.

Evidentemente en esta sección se describen los efectos conseguidos con un lanzamiento completo del conjuro. Normalmente se marcan unos efectos básicos que pueden ser superados por el mago con un gasto superior de Puntos de Poder y con una dificultad a superar mayor. Lo marcado en esta sección son los efectos generales, no la manera en la que estos efectos se materializan. En pocas palabras, se dice lo que pasa, pero no como pasa. En esta cuestión el mago es el único que puede decidir como se va a materializar el conjuro. Y lo puede decidir como desee.

Un conjuro como el de Golpe de Luz siempre tiene el mismo efecto, una energía eléctrica que golpea al blanco, pero cómo le golpea es decisión de cada lanzador. Un mago puede decidir que sea un arco voltáico que surja de su mano e impacte en el objetivo, pero un caballero de la Luz puede decidir que sea una espada que surja de la suya y que trazando un inmenso arco impacte al objetivo.

Una cosa que debe quedar clara es que de ninguna manera el modo en que se materialice un efecto varia el propio efecto. Es decir, por crear una espada el Golpe de luz no hace más daño, sencillamente es diferente su forma, no su efecto. Simplemente cada lanzador es diferente a cualquier otro, ten imaginación, y los efectos pueden ser espectaculares.

Una nota importante: por mucho que el tiempo se pueda cambiar, nunca se podrá alterar o cambiar el tiempo que no existe. El futuro como tal no existe, no es más que una hipótesis, un mar de posibilidades constantemente cambiantes que todavía no es. Un mago puede viajar al pasado, paralizar el presente, pero nunca alterar el futuro, puesto que no se puede alterar lo que todavía no es, lo que no existe.

Nivel 1

Luz.

Luz. PP : 1.

Aprender : 12. Lanzar : 10.

Efecto : El lanzador crea un pequeño punto de luz sobre cualquier superficie, ser vivo o sobre el mismo aire. Esta luz ilumina hasta treinta metros y puede moverse a voluntad del lanzador, que puede apagarla en cualquier momento. Esta luz no causa ningún daño.

Rocío.

Agua. PP : 2 Por litro.

Aprender : 12. Lanzar : 11.

Efecto : Por cada punto de poder gastando en este conjuro el lanzador puede conseguir un litro de agua potable. Cuando se realiza el conjuro debe haber dispuesto algún recipiente para acoger el líquido o se derramará desde el punto en el que aparezca, este punto puede estar situado hasta el alcance de vista del lanzador.

Llamada.

Bestias / Monstruos. PP : 1 por punto de Vigor

Aprender : 14. Lanzar : 12.

Efecto : Con este conjuro el lanzador invoca a una serie de bestias especificas, las cuales ha de nombrar el lanzador, por ejemplo: invoco lobos. La manera de saber cuantas de estas bestias o monstruos llegan es sumar el vigor de éstas y estos son los puntos de poder que debe gastarse el lanzador para poder invocarlas. Las bestias llegarán a su velocidad máxima y tardarán un tiempo equivalente a lo lejos que estuviesen. Se puede realizar este conjuro aunque no se sepa si hay cerca bestias de ese tipo determinado.

Conocer tiempo.

Tiempo. PP : 1.

Dif. Aprender : 8. Dif. Lanzar : 10.

Efecto: Con este conjuro se puede conseguir una apreciación completamente exacta del momento en el que sucedió determinado hecho, fecha y hora. Por supuesto se ha de conocer el hecho en cuestión, pues cuanto más preciso sea el dato más acertada será la respuesta. Si el mago intenta saber el momento en el que asesinó a un melion, probablemente le vengan a la mente miles de fechas. Por ello el mago debe ser lo más preciso que pueda. Adicionalmente, con este conjuro se puede saber con exactitud total la hora y fecha en la que vive el mago.

Bloquear Acción.

Tiempo. PP : 10 por ronda.

Aprender : 14. Lanzar : 12.

Efecto : Durante el tiempo que desee el mago la acción que resulta afectada por el conjuro queda completamente bloqueada. Ya sea el golpe de un guerrero o el cerrarse una puerta. En este caso la detención de tiempo es local y sólo afectará a los seres u objetos directamente relacionados con la acción, pues esto es lo único que se realiza, impedir una acción por un tiempo. Al finalizar el efecto del conjuro el guerrero terminará su golpe y la puerta se cerrará de manera normal.

Durante todo el tiempo que este bloqueada la acción esta estará intacta. Es decir, el efecto de la acción será el

mismo, pero estará bloqueado, si se bloquea la caída de una piedra a mitad de vuelo, ésta estaría inmóvil en el aire durante todo el tiempo del conjuro, pero una vez terminado el conjuro la piedra volverá a caer con toda la fuerza, no como si hubiese caído desde mitad de altura, sino como caía originalmente.

Ancla Temporal.

Tiempo. PP : 10, +1 cada hora adicional anclado.

Aprender : 15. Lanzar : 15.

Efecto : El mago retiene su persona, a otro ser u objeto al tiempo tan firmemente que no hay manera de poder moverlo, detenerlo o transformar el tiempo en sí. Con este conjuro el mago se garantiza que ningún conjuro de Tiempo puede afectarle de una manera u otra. La decisión del número de horas anclado se realiza al comienzo del conjuro y una vez realizado no podrá cambiarse.

Una vez anclado al tiempo, el mago, ser u objeto es tan resistente al cambio del tiempo que no podrá realizar ningún conjuro en el caso de seres) o desencadenar efecto alguno en el caso de objetos) que tenga relación con el Aspecto del Tiempo.

Reformar.

Vida. PP : 1 por cada tres puntos de vida curados.

Aprender : 12. Lanzar : 12.

Efecto : Con este conjuro el lanzador puede curar todo tipo de daños y heridas causado de manera agresiva, incluyendo venenos y enfermedades. El lanzador debe saber cual es el daño causado o conocer el nombre y características del veneno. Para ello y si existen posibilidades de dudas, se debe hacer una tirada de curación o de venenos para confirmar que el personaje lo sabe. No es necesario el contacto, aunque si que el que cura vea al que sana.

Enlace Mental.

Mente. PP : 1 por objetivo y hora.

Aprender : 10. Lanzar : 12.

Efecto : Con este conjuro el lanzador enlaza su mente con cualquier objetivo que tenga al alcance de la vista. Después de activarse los efectos el lanzador puede hablar mentalmente con el objetivo y actuar sobre él con una bonificación de +4 a todos los conjuros psíquicos que desee lanzar sobre el objetivo enlazado. Los objetivos pueden negar el enlace siempre que quieran aunque no sean magos o no tengan conocimientos en el Aspecto de la Mente.

Suministrar Aire.

Aire. PP : 8 por metro cúbico.

Aprender : 16. Lanzar : 14.

Efecto : Con este conjuro el lanzador crea un metro cúbico de aire limpio y sano, sin ningún tipo de veneno o gas, este aire esta a temperatura ambiente y puede ser respirado con total normalidad. El aire se materializa en la zona o habitación en la que este el conjurador, ocupando todo el espacio que pueda instantáneamente.

Evidentemente el aire puede ser invocado en zonas cerradas, si es así, se siguen las siguientes reglas. Si el aire se



expande más allá del metro cúbico perderá consistencia, enrareciéndose inmediatamente. Si el aire invocado es superior al espacio disponible se acumulará aumentando la presión de la sala. Igual que cuando se hincha demasiado un balón, puede llegar a estallar el espacio. Para calcular esta posibilidad supón que cada metro cúbicos que excedan de la capacidad de la sala las paredes de esta sufren 4 puntos de daño. En el momento que se acumule suficientes puntos como para romper las paredes estas estallarán hacia fuera con un gran estruendo.

Este conjuro se puede utilizar para suministrar aire a una persona que se este ahogando por cualquier circunstancia. De manera que cada metro cubico suministrado de esta manera bastara para respirar cinco turnos.

Crear Sonido.

Aire. PP : 4 por sonido.

Aprender : 14. Lanzar : 14.

Efecto : Este conjuro permite al lanzador crear desde la nada cualquier tipo de sonido que conozca o pueda imaginar. El sonido puede tener la intensidad que desee y puede surgir de cualquier punto que el quiera, siempre que pueda percibir y localizar con exactitud este sitio.

El sonido surgirá sin cualidad alguna por lo que para poder imitar sonidos el lanzador debe conocer antes ese ruido, no puede imitar el canto de un gorrión dorado si nunca lo ha escuchado así puede imitarse cualquier voz que se haya escuchado y hacerla salir de cualquier garganta, pero la voz debe ser conocida.

Por ejemplo, un mago puede hacer que detrás de la puerta surja la voz de un enfadado sargento. Pero para poder imitar la voz del sargento Velaer debe haber tenido que escuchar con anterioridad a este sargento y haberlo escuchado cabreado, si no, deberá improvisar y quizás no acierte por completo.

Combustión.

Fuego. PP : 2.

Aprender : 8. Lanzar : 10.

Efecto : Con este sencillo conjuro el lanzador provoca una pequeña llama en cualquier objeto de madera o tela no húmeda. La llama es suficiente como para prender el objeto que empezará a arder inmediatamente.

Sabiduría.

Luz PP : 2.

Aprender : 14. Lanzar : 12.

Efecto : El lanzador debe elegir un nacido para que los efectos de este conjuro eleven en 1D cualquier habilidad de conocimientos en una única tirada. Este aumento es temporal y sólo se puede aplicar en esa tirada.

Descubrir Hilos.

Magia Pura. PP : 1.

Aprender : 10. Lanzar : 10.

Efecto : Con este conjuro cualquier mago o hechicero puede ver los hilos de la magia. El alcance de este conjuro es el propio alcance de la vista del nacido y al realizarlo este descubre todos los hilos que existen a su alrededor. Una vez lanzado dura un tiempo de diez rondas, prorrogables previo gasto de Puntos de Poder, cada Punto de Poder gastado da otras diez rondas.

Los hilos aparecen rodeando al personaje, el cual puede verlos, analizarlos y si lo desea tocarlos o manipularlos. Los hilos aparecen en distintas formas y grosores, cada uno de ellos debe ser explicado por el Director de Juego.

Absorber.

Magia. PP : 0.

Aprender : 10. Lanzar : 12.

Efecto : Si el lanzador logra contactar físicamente con cualquier nacido u objeto mágico que tenga en esos momentos Puntos de Poder en su interior, el mago o hechicero absorbe 2 de estos Puntos de Poder por turno que se mantenga el contacto. Este contacto puede romperse de la manera habitual que se describe en las reglas de combate.

Chispa.

Energía PP : 2 por chispa.

Aprender : 14. Lanzar : 15.

Efecto : Por cada dos Puntos de Poder gastados este conjuro crea una chispa de cualquier color y forma. Cada chispa puede recorrer hasta un kilometro antes de consumirse y causa un único punto de daño si impacta contra alguien o algo.

Nivel 2.

Senda de Muerte.

Muerte. PP : 6.

Aprender : 15. Lanzar : 16.

Efecto : Con este conjuro el lanzador sabe perfectamente la manera más fácil de que un nacido muera. El conocimiento es automático e instantáneo, siendo el personaje el que lo tiene que ejecutar. El conjuro no da los instrumentos necesario y puede afinarse al lanzarlo. Es decir, puede pedirse una manera de morir de un alsano, o saber cual es la mejor manera de matar a un nuimbrano con una daga Kr.

Descentrar segundo.

Tiempo. PP: 2 por cada turno de combate.

Dificultad Aprender : 18. Lanzar : 18.

Efecto : Con este poderoso conjuro el mago evita las acciones realizadas por un único individuo u objeto en un segundo determinado. Esta acción, que sigue estando realizada se terminará en un periodo de tiempo comprendido entre un turno de combate adelante o atrás en el tiempo, según los deseos del lanzador y los puntos de Poder que se haga gastado. Así, por ejemplo se puede hacer que una flecha que acabe

de impactar no cause daño hasta dos turno de combate después, justo el tiempo necesario para buscar el remedio, o que el efecto de un conjuro se retrase el tiempo necesario para poder contrarrestarlo.

Con este conjuro no se bloquea el tiempo, sencillamente se traslada el efecto de la acción un tiempo determinado de tiempo. Así, puede ser que al hechicero le metan la bofetada del siglo, pero no sienta los efectos del golpe hasta unos de combate después. Ten encuentra que la palabra esencial es efecto, todo sigue sucediendo como antes y no se detiene el tiempo.

Senda de Vida.

Vida. PP : 4.

Aprender : 16. Lanzar : 17.

Efecto : Mediante este conjuro el lanzador puede detectar todo tipo de vida que exista a su alrededor. El área es de 600 metros por Magia, en el Equilibrio del Ser. El conjuro simplemente muestra al mago o hechicero la vida, no su tipo, aunque el lanzador puede saber la intensidad de está vida, sus Puntos de Vida, por decirlo de alguna manera). El lanzador no tiene por que ver al ser vivo con sus sentidos físicos para poder sentirlo con el conjuro.

Alterar el Espíritu.

Espíritu. PP : 14.

Aprender : 16. Lanzar : 18.

Efecto : Con este conjuro el lanzador puede alterar como desee un espíritu que este a menos de veinte metros de él. Esta alteración se puede realizar en cualquier sentido, pudiendo modificar el amor de una persona por su rey en odio hacia la corona.

Las alteraciones no pueden ser ilógicas, tienen que estar basadas en determinadas acciones o palabras. Si jamás el rey ha tratado mal a su súbdito es difícil que el súbdito se vuelva contra el rey. La alteración debe ser sutil, pues si no al poco tiempo el objetivo volverá a su estado inicial.

Ocultar Mente.

Mente. PP : .1

Aprender : 16. Lanzar : 18.

Efecto : Con este conjuro el lanzador consigue ocultar la mente un único efecto mágico relacionado con el aspecto de la mente. Por un instante su mente deja de estar en la realidad para volver a esta un segundo después. Con este conjuro se puede eludir un único efecto mágico.

Insinuaciones.

Mente. PP : 4 por insinuación y objetivo.

Aprender : 18. Lanzar : 20.

Efecto : El lanzador puede introducir una insinuación en la mente del objetivo. Esta insinuación debe ser simple y estar basada en cualquier cadena lógica de pensamiento. El objetivo cree que el pensamiento se le a ocurrido a él, actuando en consecuencia a este pensamiento.

Sonda.

Mente. PP : 4.

Aprender : 14. Lanzar : 14.

Efecto : Con este conjuro el lanzador lanza una sonda mental al objetivo. Esta sonda determina una de las cualidades, características o conocimientos del objetivo, la cual conoce el lanzador inmediatamente. Se puede saber la edad del personaje, su profesión o lo que comió antes de ayer.

Evidentemente la sonda solamente reconoce las cosas que conoce el personaje, de manera que si la sonda busca datos sobre los cambios de guardia de la Ciudad Imperial y el personaje afectado no conoce estos turnos la sonda simplemente dirá que el personaje no lo sabe.

Volar.

Aire. PP : 2 por hora de vuelo, +2 para volar más rápido, +1 para volar más alto.

Aprender : 16 Lanzar : 15.

Efecto : Con este conjuro el lanzador conseguirá dotar con la habilidad de volar a cualquier ser o criatura, incluso a objetos inanimados. Esta facultad durará una hora por cada dos PP gastados al comienzo del conjuro, pudiéndose suministrar más puntos a medida que el vuelo continúe. El vuelo conseguido estará condicionado a las circunstancias ambientales, tales como vientos, lluvia y otros, sin embargo, el propio conjuro proporciona al lanzador cierto conocimiento innato sobre el vuelo y como dirigirlo. La velocidad que se puede alcanzar es de 300 kilómetros por hora, y el techo de altura el suficiente como para no morir por la falta de oxigeno.

Con el gasto adicional de dos puntos de poder se logran 50 kilómetros por hora adicionales. Con el gasto de +1 puntos de poder se logra que el personaje, ser u objeto salga de la atmósfera. Evidentemente fuera de la atmósfera no se puede respirar, por lo que habría que idear un mecanismo para no morir por congelación y asfixia.

Comprensión de Sonidos.

Aire. PP : 5 por turno de combate.

Aprender : 18. Lanzar : 20.

Efecto : Con este conjuro el personaje afectado es capaz de comprender cualquier sonido que sea capaz de escuchar. Esto significa que comprenderá todos los idiomas, podrá entender a los animales e incluso sabrá por que la piedra chirría. Esta es una habilidad que se puede utilizar selectivamente para comprender determinados sonidos y no todos lo que le pueden llegar al personaje al mismo tiempo.

Golpe de Calor.

Fuego. PP inicio: 2, +1 por cada punto de daño.

Aprender : 15. Lanzar : 14.

Efecto : El lanzador de este conjuro crea una esfera de intenso calor centrada en su persona. La esfera provoca daño a todas las criaturas que estén en un radio de 10 metros del personaje, más allá de este alcance el calor se disipa, no causando nada de daño. A diferencia de otros tipos de conjuros, éste no necesita de tirada para impactar, ni se ha de realizar tirada de penetracion por armadura.

La esfera es instantánea e incolora, aunque se le puede dar el color que se desee. Adicionalmente, todos los personajes con armaduras pesadas sufrirán más puntos de daño por las pesadas placas de metal, que se recalientan y causan daño adicional. Cada personaje con armadura metálica sufre un daño adicional equivalente a su Factor de Blindaje /2.

Fortaleza.

Vida o Muerte / Bestias o Monstruos. PP : 6, 8 o 12.
Aprender : 14. Lanzar : 18.

Efecto : Al realizar este conjuro, que pueden aprender tanto los usuarios de Vida o Muerte como los de Bestias o Monstruos, el mago o hechicero puede dar una fortaleza impresionante a si mismo o a cualquier nacido que tenga a la vista. Esta fortaleza se traduce en que la piel del sujeto afectado se trasforma en un blindaje natural de 26 puntos si se gastan 6 Puntos de Poder, un blindaje de 28 si se gastan 8 o blindaje de 32 si son 12 los Puntos de Poder gastados. Adicionalmente, el personaje gana 12 Puntos de Vida adicionales en el primer caso, 16 en el segundo y 24 en el tercero. Estos cambios duran escasamente una hora, tras la cual el personaje afectado pierde toda la protección y los puntos ganados anteriormente. Si como consecuencia de la perdida de puntos de vida el personaje baja de cero puntos de vida, morirá instantáneamente.

Alterar Elemento.

Fuego, Aire, Agua, Tierra. PP : 6.
Aprender : 16. Lanzar : 18.

Efecto : Conjuro de varios aspectos y que altera cualquiera de los elementos en cantidad y en cualidad. Es decir, con este conjuro puede aumentarse o disminuirse la cantidad de fuego que brota de una fogata, aumentar o disminuir su calor o aumentar o disminuir la cantidad de luz que brota de ella.

Cada seis Puntos de Poder se puede modificar una de estas variables al doble o en un dado, dependiendo de cómo se mida la característica. Si la fogata tiene una altura de medio metro y calienta para daño 2D, con un gasto de seis PP puede aumentarse a un metro de altura o que causa 3D de daño.

Alterar Elemento son cuatro conjuros en uno sólo, de manera que aprender Alterar Elemento se divide en Alterar Fuego, Alterar Agua, Alterar Tierra y Alterar Aire. Un personaje que aprenda Alterar Elemento, sólo podrá alterar el elemento que corresponda a los aspectos que tenga aprendidos. De manera que si conoce Aire y Fuego puede, aprendiendo este conjuro, alterar el aire o el fuego, o combinar ambos haciendo que el fuego se mueva o que el viento se caliente.

Rayo Blanco.

Energía. PP : 2 PP por cada cinco puntos de daño.
Aprender : 16. Lanzar : 18.

Efecto : El nacido puede provocar una oleada de blanca energía primordial que emane de cualquier punto de su cuerpo que desee. Está energía pura causa cinco puntos de daño por cada dos PP gastados. La energía puede canalizarse a través de cualquier objeto que este en contacto con el nacido sin provocar ningún daño a este objeto.

Modificar Energía.

Energía. PP : 8.
Aprender : 16. Lanzar : 17.

Efecto : Este conjuro modifica la velocidad o peso de cualquier nacido, objeto, bestia o monstruo que el personaje sea capaz de ver, incluyendo a si mismo. La variación se puede realizar en el grado que se desee, siendo de pocos kilos o kilómetros, hasta un máximo de doblar o dividir por la mitad por cada ocho PP.

Este efecto simplemente altera estas magnitudes, pero no las controla. Se puede aumentar la velocidad de un caballo pero este todavía controla la dirección de su carrera. Toda arma que doble su velocidad, dobla su daño o penetración.

Este efecto solamente dura una única ronda que puede mantenerse mientras se gasten puntos de poder.

Seguir Hilos.

Magia Pura. PP : 4.
Aprender : 15. Lanzar : 16.

Efecto : Con este poder un hechicero o mago puede seguir el camino de un hilo que ya sea capaz de ver hasta su origen, sea donde sea que este ese origen.

Mantener Conjuro.

Magia Pura. PP : 10.
Aprender : 16. Lanzar : 18.

Efecto : Este efecto dobla la duración de cualquier conjuro que acabe de ser lanzado justo en el mismo turno por el mismo mago o por otro diferente. Ningún conjuro de daño puede ser prolongado de esta manera.

Cambiar Nacimiento.

Vida. PP : 6.
Aprender : 18. Lanzar : 19.

Efecto : Este conjuro altera la raza del nacido durante un periodo de un día. Las características físicas del nacido cambian completamente para adaptarse a su nueva raza, aunque el personaje mantiene su mente y espíritu intactos. Una vez pasado el día todo vuelve a la normalidad.

Nivel 3.

Dolor.

Muerte. PP : 16.

Aprender : 18. Lanzar : 19.

Efecto : Con este conjuro el nacido causa un dolor terrible de naturaleza física en un objetivo. Este dolor es tan intenso que el personaje se queda sin ningún dado en ninguna de sus habilidades durante dos rondas de combate completas.

Sentidos realzados.

Bestias / Monstruos. PP : 2 por cada sentido.

Aprender : 21. Lanzar : 22.

Efecto : El efecto de este conjuro hace que los sentidos del lanzador cambien sutilmente durante una hora para asemejarse a los de cualquier bestia o monstruo que conozca. El efecto no sólo es visual, si no que el usuario gana 2D en todas las tiradas de Observar que tengan que ver con el sentido realzado.

Se pueden alterar todos los sentidos, pero la alteración siempre debe hacerse justificando la similitud con el animal copiado. De manera que ningún personaje intente vista realzada con ojos de topo.

Invertir Acción.

Tiempo. PP : 12 por acción invertida.

Aprender : 18. Lanzar : 24.

Efecto : Con este conjuro se invierten los efectos de una acción recién realizada y todavía no terminada. La acción debe ser simple y tener una acción opuesta a la realizada, si no el conjuro no se realiza, perdiéndose todos los PP. Con este conjuro se puede conseguir que alguien que este cayendo desde el tercer piso de un edifico suba a este piso, o que un arquero que acabe de lanzar su flecha vea como esta vuelve a él.

Las acciones subjetivas, como afirmar algo o dar opiniones estarán invertidas, pero no en la acción propiamente dicha, sino en el contenido. Una persona que este apunto de dar un beso a otra se encontrara dándole una bofetada o en vez decir que es de día dirá que es de noche.

Calentar.

Fuego. PP : 2 + 1 por cada dado adicional de daño.

Aprender : 22. Lanzar : 24.

Efecto : El lanzador puede calentar cualquier material que este dentro de su alcance de visión. El aumento de temperatura puede ser graduado por el lanzador, desde unos pocos grados hasta temperaturas de fusión. El objeto se calienta instantáneamente y a continuación se va enfriando lentamente. Para mantener la temperatura el lanzador debe concentrarse, pagando el coste completo cada turno de combate que la temperatura se mantenga.

Con los puntos iniciales se puede hacer que el agua o la leche hiervan, que la madera prenda en llamas o fundir plomo. Para poder fundir metales resistentes como el acero hace falta llegar a los 12 puntos de poder gastados, para metales mágicos como la sármika los puntos necesario son 38. Si el conjuro se realiza sobre objetos metálicos en contacto con seres vivos los puntos de poder adicionales marcan los puntos de daño que recibe el ser vivo mientras esté en contacto con el objeto.

Potenciar.

Vida. PP : 4 por cada dado.

Aprender : 22. Lanzar : 21.

Efecto : Por cada cuatro Puntos de Poder gastados al realizar este conjuro el mago o hechicero puede modificar en un dado arriba o abajo cualquier tirada, y sólo una, que se realice la siguiente ronda. Esta modificación se aplica solamente a las tiradas en las que influyan atributos físicos. Es posible modificar una tirada de atletismo, pues la habilidad se rige en la experiencia básica por fuerza y agilidad, pero no podría modificarse observar, pues está regida por percepción e intuición.

Nivel 4.

Moldear los Fluidos.

Agua. PP : 4 por metro litro o fracción.

Aprender : 26. Lanzar : 26.

Efecto : Una vez lanzado este conjuro el lanzador puede convertir cualquier fluido, agua, por ejemplo, en cualquier otro, vino. Los líquidos deben ser genéricos y ser conocidos por el lanzador y la masa inicial debe existir. No se puede conseguir veneno que mate a dweloins si el propio lanzador no conoce la composición de este veneno, nunca lo ha visto ni analizado. Así mismo, se puede conseguir un perfume de un olor especifico, pero no vino de una cosecha determinada o mezclas de líquidos, como cerveza con veneno.

Arenas del Tiempo.

Tiempo. PP : 26, +2 por cada año.

Aprender : 18. Lanzar : 26.

Efecto : Con este conjuro el lanzador provoca una intensa tormenta de arena que arrecia con inusitada fuerza en un radio de diez metros por cada Punto de Éxito. La tormenta esta localizada en él y es inamovible, por tanto mientras dure el conjuro el lanzador no podrá moverse. La tormenta dura exactamente un turno de combate y en ese turno de combate todo lo que este dentro del radio de efecto perderá o ganará un año, según desee el lanzador. Árboles, rocas, construcciones, personas y animales perderán o ganarán estos años. Puede hacerse que los árboles pasen a ser brotes y semillas, las personas niños y después bebes. Por supuesto también se puede hacer a la inversa, los edificios hacerse añicos por el paso del tiempo y los seres vivos morir de viejos.

El poder del aspecto de la luz es detentado actualmente por una Ywen. El símbolo de su responsabilidad, un broche finamente tallado, llegó a ella una cálida tarde de Shaelha como por casualidad. El camino que dicho objeto de poder siguió hasta ella es desconocido, y la forma en la que ella lo consiguió también. La actual Señora de este aspecto es reservada a este respecto, aun cuando decenas de estudiosos, historiadores y magos han intentado hacerse con ese conocimiento. Se sabe, por otro lado, que en el momento del "encuentro" con el símbolo, la Señora de la Luz se hallaba acompañada por un Ywen del amanecer cuyo nombre se desconoce. A pesar del gran poder que se le confirió entonces fue, al cabo de varios meses, que el poder la llenó por completo en la Torre llamada del Khel en la Isla Arcoiris convirtiéndola, hasta el día de su muerte, en el poder del aspecto de la Luz. Esa historia si que la conocemos, y es gratamente escuchada por todos cuando los trovadores la cuentan a todo lo largo y ancho de Noorgaar.

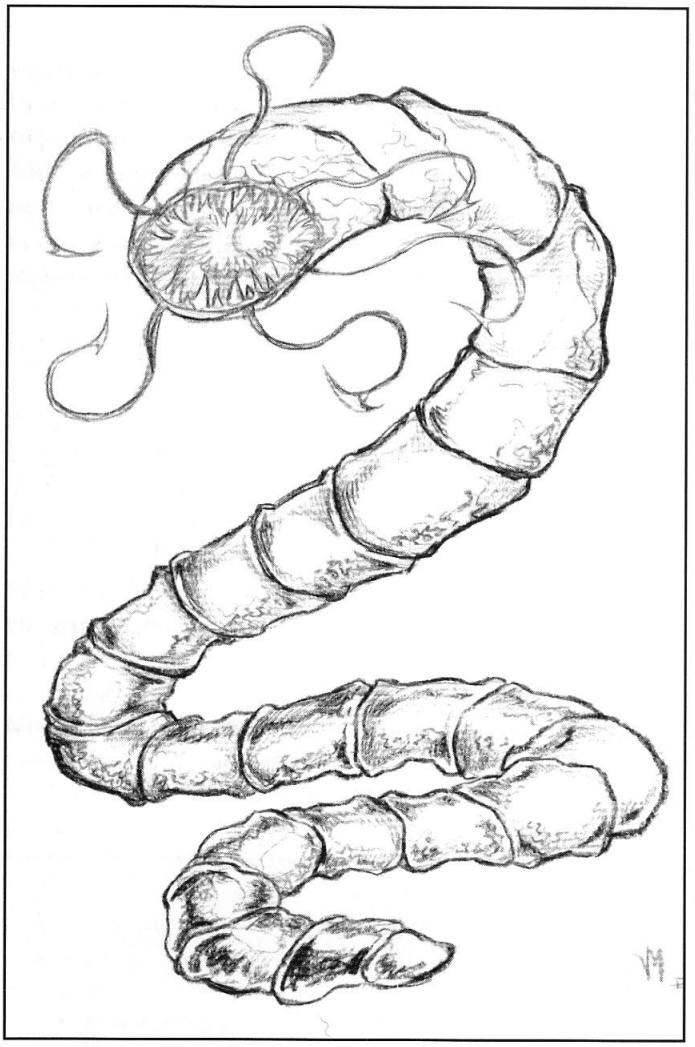
"La luz del amanecer surgió ante Kirie como un milagro de vida esperado. La luminosidad violácea se posó sobre su translúcida faz e hizo que las estrellas que brillaban en el interior de su cuerpo se agitaran al ritmo de su respiración acelerada. Su delicada mano subió lentamente hacia su cabello de delicadas ondas blancas sujeto en la nuca con un intrincado pasador de piedra mármol y palta y, con un estudiado gesto, lo liberó haciendo que se desparramase por sus hombros como una cascada de brillos níveos. Desabrochó con idéntica calma los nacarados botones de su manto escarlata y dejó que éste cayera sobre la hierba púrpura que cubría el suelo. Sus ojos plateados observaron el horizonte que extendía sus cítricos tonos desde lo alto del cielo y, cuando el astro del día ocultó con su grandeza y claridad la luna esmeralda que era la emperatriz de la noche, hizo que su pupila se posase sobre aquello que dominaba las alturas de la Isla.

La torre se hallaba serena, alzada sobre el confín del firmamento, hendida cual filo en la bóveda celeste que comenzaba a teñirse de azules e inmaculadas nubes ascendentes. De base estrecha, no más de ciento veinte metros cuadrados, estaba incrustada en gruesas y anchas láminas irregulares de mármol rosado y negro como si éstas formasen la empuñadura en cruz de la espada. Afilada y piramidal, sus lados formaban un prisma perfecto que acababa en una ahusada punta multicolor. Se decía que allí estaban grabadas las magníficas runas que daban a la vida al propio Arcoiris. Éstas eran siete, cada una cincelada con gran perfección en el cristal de la punta, creadas con los siete materiales de la luz y la propiedad cuasi divina de atrapar los reflejos y la claridad del día en su interior. Los siete materiales estaban formados por los siete colores a los que daba lugar el Arcoiris; pekis , oro, granates, diamantes, esmeraldas, rubíes y zafiros. Las primeras vetas de estos minerales arrancados de la montaña por el Khel del aspecto de la piedra habían sido utilizadas para ello. Kirie lo sabía, lo sabía a pesar de que ningún otro ser conocía tal secreto. Ningún Selthanion y, por supuesto, ningún Hetnon vislumbraba si quiera el poder de la Torre del Arcoiris. Revelado a ella desde las mismas estrellas, ahora tenía que penetrar en solitario en los secretos que sus padres habían jurado guardar y sus hermanos del Arcoiris defender y custodiar desde su Laryewen, su Montaña del Arcoiris.

Caminó con paso firme hacia la base marmórea. La luz del día se reflejaba en finos rayos sobre cada lado del baluarte de la Luz haciendo que una gran luminosidad saliera de ella. Con sus finos dedos asió fuertemente el broche con el diamante facetado que llevaba prendido del pecho de terciopelo a tonos naranjas, violetas y rojizos de la casaca que Lhuann, su hermano del amanecer, le había regalado. Sus pantalones ajustados, de piel negra, contrastaban con la chaqueta y las botas de cuero rojo, así como su cinturón púrpura se perdía entre los matices de la casaca. Los puños bordados de la camisa de seda blanca se entreveían al término de la tela que conformaba las suaves mangas y su espada, colgada en vaina de Weowen sobre su costado derecho, refulgía con un delicado resplandor de plata.

Se acercó pausadamente hacia las rocas de mármol trepando por ellas con gran pericia. Justo en el lugar donde cada lámina de piedra acababa, empezaba una de las paredes de la torre, sin huecos ni fisuras, a continuación como si fuesen parte de ella. Tocó la superficie de la base con reverencia pero sin temor. Estaba fría, fresca y húmeda como si un Ywen del agua hubiese abrazado el baluarte y hubiese dejado su esencia en él. Con cuidado, posó ambas manos en el cristal reluciente y susurró las palabras que las estrellas le habían revelado. Éstas, pronunciadas en la lengua de la magia y en Ywen arcaico, elevaron su sonido hacia todos los rincones de la Torre y permanecieron flotando en la mañana durante unos instantes. El eco de la voz de Kirie se mantuvo y ella volvió a repetir una y otra vez la salmodia, cada vez más alto, cada vez con mayor fe y firmeza. Al cabo de varios minutos el resplandor que brotaba de la torre se incrementó, y la luz inundó el cuerpo de la Ywen de las Estrellas hasta que quedó totalmente cubierta por el brillo dorado. Dejó de ver lo que la rodeaba, incluso dejó de respirar y ningún sonido salió de su garganta cuando intentó gritar de éxtasis.

El ave Gerth planeó delicadamente desde el cielo y se posó suavemente sobre la hierba púrpura que rodeaba aquella extraña torre por la que tanta afinidad sentía. Todo estaba tranquilo, como siempre, ningún Nacido se atrevía a profanar el lugar santo y por ello era que a él le gustaba tanto descansar allí. Sus pequeños, agudos y relucientes ojos negros pasearon su vista por los alrededores. ¿ Qué era aquello?. Con curiosidad patente, el ave Gerth se acercó a la mancha escarlata que se hallaba posada sobre el suelo de la amplia cima y vio con asombro que era un manto de Nacido . Volvió a pasear su vivaz mirada por la gran planicie y la base de la torre. Allí no había nadie más que él. Extendió sus alas e hizo que el Sol las calentase e hiciese brillar- las aves Gerth son muy coquetas- y, con un delicado movimiento, elevó el vuelo. Dio varias vueltas por el cielo antes de perderse en la distancia. Junto a las rocas, un manto escarlata refulgió solitario como mudo y único testigo de lo ocurrido al amanecer."



Este conjuro durará tanto tiempo como el mago desee, siempre que tenga suficientes PP y supere las tiradas sucesivas. Si una tirada es fallada la tormenta amainara y no podrá volverse a realizar en el mismo sitio hasta pasado un día.

Nota : Como en otros conjuros de Tiempo no se podrán acumular años negativos. Esto es, no se puede llegar a -1 año o menos. Esto es así por que todo lo creado tiene un principio desde el cual es, y no se puede reducir más allá de este momento. Sin embargo si se puede avanzar todos los años que se desee, pudiendo provocar la muerte o la desintegración.

Desgarrar el Espíritu.

Espíritu. PP : 10.

Aprender : 18. Lanzar : 22.

Efecto : Con este conjuro el lanzador puede causar un desgarro en el espíritu del objetivo. El espíritu se ve asediado por ansias y depresiones tan fuertes que se destroza, dejando al objetivo inconsciente, con una profunda huella en su alma.

Por cada diez puntos de poder que se gaste el lanzador puede afectar a un objetivo, que debe estar consciente y al menos de veinte metros del lanzador. Este conjuro no causa ningún daño físico al personaje afectado, pero el daño emocional puede ser muy grave. Si en la confrontación mágica el objetivo pierde, quedará inconsciente durante una hora por diferencia en las tiradas, además, su atributo de Voluntad se verá disminuido en un punto permanentemente, pudiendo ser curado con magia del Espíritu o de la Vida.

Estallido Mental.

Mente. PP : 14.

Aprender : 24. Lanzar : 26.

Efecto : El personaje crea una onda explosiva en la mente de cualquier objetivo al cual pueda ver. Esta onda explosiva colapsa todos los pensamientos coherentes del objetivo dejándole inconsciente. La inconsciencia dura un número de turnos equivalente a una hora por punto de éxito en la tirada.

Alteración Modular Sónica.

Aire / Energía. PP : 2 por turno de combate.

Aprender : 22. Lanzar : 24.

Efecto : Con este conjuro se consigue que los sonidos emitidos cerca del lanzador del conjuro se vean cambiados a conveniencia de este. El mago debe poder escuchar claramente el sonido para poder cambiarlo, aunque no hace falta que sea de forma nítida. El sonido puede ser elevado o bajado de tono, puede modificarse el volumen o el ritmo. De esta manera se puede conseguir cambiar la apariencia de la voz de un sargento barítono para que termine siendo la de una niña, o elevar un susurro al volumen de un huracán.

El sonido no puede ser alterado o cambiado en su esencia. Si lo que se intenta cambiar es el canto del gallo, puede ser tan alto o tan bajo como desees, pero no puede parecer una locomotora a vapor.

Inamovilidad.

Tierra. PP : 18 por turno de combate.

Aprender : 28. Lanzar : 28.

Efecto : Con este conjuro el lanzador o el objetivo es inmovilizan al suelo, siendo imposibles de mover por ninguna circunstancia de fuerza. El afectado es virtualmente inmune a los derribos, aunque sigue sufriendo todo el daño de los golpes que intenten derribarle. Con este conjuro y mientras este dure ningún viento puede afectarle, haciéndole inmune a todos los efectos del Aspecto del Aire.

Golpe de Fuego.

Fuego. PP : 1 por cada 2 puntos de daño realizado.

Aprender : 20. Lanzar : 28.

Efecto : Un chorro o esfera de llamas surgen del lanzador para dirigirse hacia un único objetivo. El impacto es explosivo causando dos puntos de daño por cada puntos de poder gastado en el momento de lanzar el conjuro. El fuego arde de una manera furiosa y destructiva, prendiendo madera y tela si las llamas las tocan.

Si el daño provocado por este conjuro es superior a los puntos de vida que tiene el ser u objeto impactados este se desintegra, quedando de el nada más que cenizas.

Explosión.

Energía. PP : 18.

Aprender : 25. Lanzar : 28.

Efecto : El lanzador crea una explosión que puede surgir de cualquier punto que elija, mientras pueda ver este punto. La explosión puede variar de diámetro y daño, siendo el tamaño mínimo un centímetro y el máximo veinte metros, el daño puede estar comprendido entre un único punto de daño y veinte. El conjuro puede duplicarse, creando esferas con el doble del tamaño máximo y el doble de puntos de daño.

La explosión sólo afecta a los personajes y objetos comprendidos en diámetro de la explosión y puede colarse por rendijas y ventanas, afectando a personajes u objetos protegidos por barreras físicas.

Nivel 5.

Golpe de Luz.

Luz. PP : 2 por cada tres puntos de daño.

Aprender : 26. Lanzar : 22.

Efecto : El lanzador invoca una o varias descargas de luz que surgen desde cualquier parte del cuerpo que desee. El daño total de estas descargas es de tres puntos de daño por cada dos puntos de poder gastados, el lanzador es el que distribuye los puntos de daño entre las descargas que lance. Las descargas tienen un alcance ilimitado y al lanzárlas se suma 1D a la tirada de Armas de Distancia para acertar por la rapidez de la descarga.

Posesión.

Mente. PP : 35.

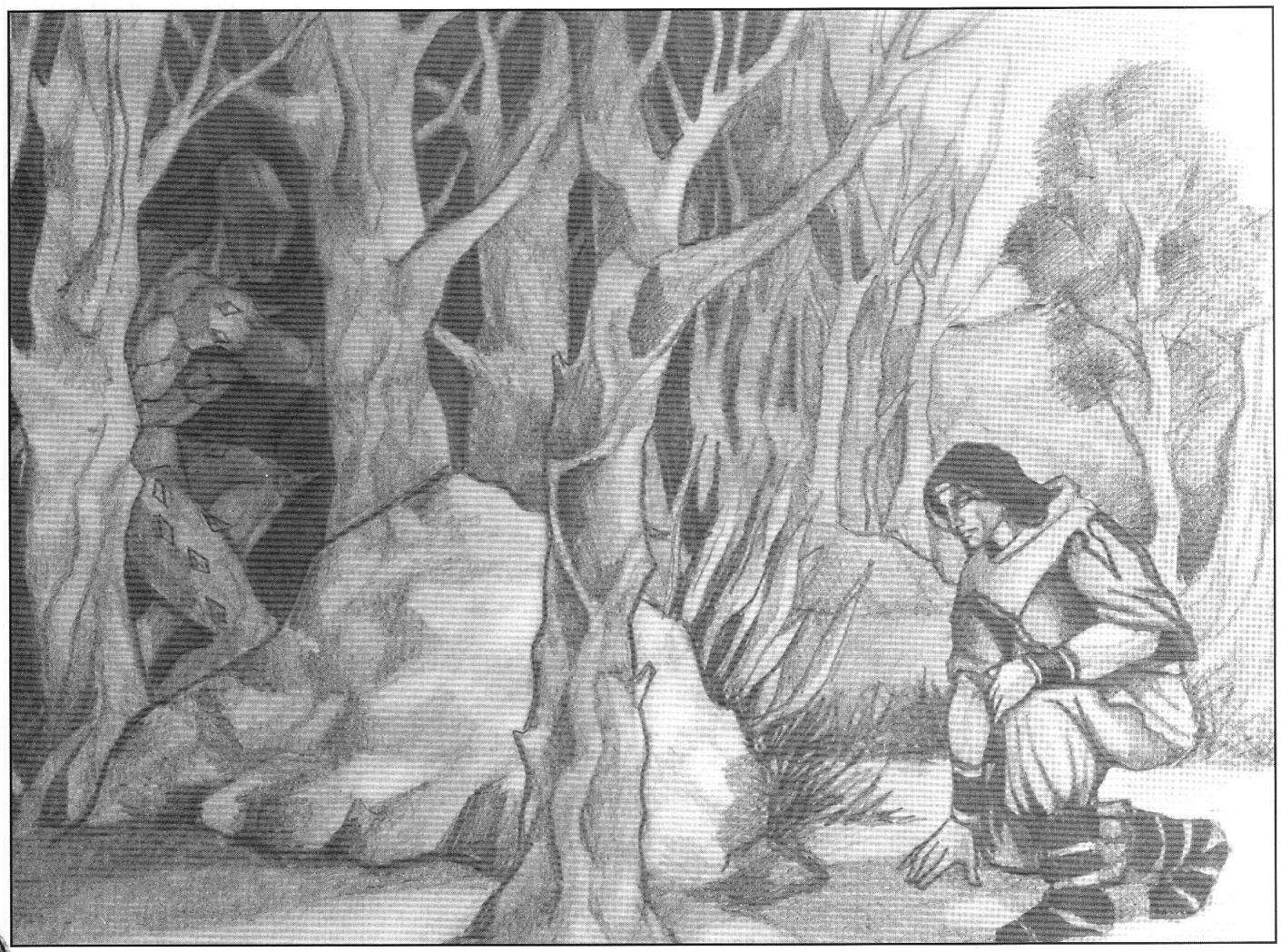
Aprender : 34. Lanzar : 36.

Efecto : Con este conjuro el lanzador desplaza la mente de un Nacido, ocupando por completo la mente del agredido. A partir de ese momento el personaje lanzador de la posesión controlará por completo las acciones del personaje. Un mago o hechicero sólo puede controlar un número de nacidos igual a su Voluntad.

Huracán de Poder.

Aire. PP : 80 por hora mantenido.

Aprender : 56. Lanzar : 62.



Efecto : Este es con mucho, el más poderoso de los conjuros del Aspecto del Aire. Crea un huracán de salvaje poder de un diámetro de más de un kilómetro y medio con vientos arrolladores de mas de 200 kilómetros de velocidad. Todo lo que se encuentre en el área de efecto se verá bruscamente arrancado del suelo para se alzado a más de un kilómetro de altura, ni que decir tiene que la caída consecuente matará o destruirá todo lo alzado. Los edificios se desgajarán, primero el techo y luego parte a parte, piedra a piedra lo demás, las personas y animales serán bruscamente absorbidos y los árboles serán arrancados de sus raíces. Este es un conjuro celosamente guardado por los maestros que lo poseen y muy difícil de ejecutar y lanzar. Por supuesto el lanzador es inmune a sus efectos y lo puede detener en cualquier momento desde el inicio.

Para objetos decididamente pesados o bien anclados al suelo será necesaria una tirada de oposición, pero estos sólo pueden ser edificios pesados como castillos y fortificaciones todo lo demás será absorbido hacia el cielo.

Este conjuro comenzará como una leve brisa acrecentándose esta hasta conseguir el tamaño de huracán tres turnos de combate más tarde.

Nivel 6.

Modificar Vida.

Vida. PP : 38.

Aprender : 34. Lanzar : 36.

Efecto : Una vez lanzado este conjuro el lanzador puede modificar todos o algunos de los atributos de un nacido. Este cambio es permanente y debe estar equilibrado, es decir, si se le quitan dos a Intuición estos dos mismos es deben ser repartidos en otros atributos, por ejemplo, en Fuerza o Destreza.

Fuego Blanco.

Fuego / Energía. PP : 16, +1 por cada 5 PD.

Aprender : 34. Lanzar : 35.

Efecto : Este conjuro es idéntico al de Golpe de Fuego, sin embargo el fuego lanzado es de tonalidad blanca y provoca unos daños más acusados. La arena se trasforma en cristal, los metales se funden automáticamente y la madera y la tela se reducen a cenizas en pocos segundos.

Este fuego es tan voraz que el agua no puede hacer nada contra él, incendiando y reduciendo a cenizas los materiales húmedos y evaporando una cantidad de agua igual a cien litros por punto de daño.

EQUIPO

A lo largo de las páginas que has leído seguramente habrás encontrado diversas referencias a objetos, materiales y artefactos mágicos. Siempre se te manda a esta sección. Pues aquí está.

Este apéndice que estás leyendo en estos momentos está pensado para que puedas desarrollar en toda su amplitud los objetos, artefactos mágicos y demás artículos que pueden considerarse equipo de los personajes. En un mundo de fantasía, existen los objetos. Siendo, en su mayor parte, objetos útiles y normales, como ropa, cinturones, botas, herramientas o armas, pero lo que diferencia el mundo de fantasía de los otros son los objetos y artefactos mágicos. Éstos están llenos de capacidades únicas y especiales que les dan una identidad propia.

Por supuesto que en este libro encontrarás estos objetos; es muy posible que sean uno de los bienes más preciados de todos los que se puedan hallar y que en sí mismos puedan ser suficiente aliciente como para desarrollar una aventura por sí solos. Si eres jugador querrás que formen parte del equipo mágico del personaje jugador y seguro que procurarás que cada vez tenga objetos más poderosos. Y si eres el Director, los objetos mágicos serán una manera muy eficaz de dar identidad y personalidad únicas al personaje no jugador central de la partida o campaña que estés dirigiendo.

Todo esto no es malo, pero puede llegar a serlo. Ten en cuenta que los objetos mágicos en ERT son muy peligrosos, llenos de poderes y habilidades que pueden descompensar la partida. Por ello el Director de juego es siempre el que tiene la última palabra respecto a qué objetos se pueden utilizar y cuáles serán sus habilidades.

El Comercio y La Moneda.

En ocasiones, los sistemas económicos que se pueden encontrar entre los diferentes pueblos de Noorgaar son autárquicos, siendo de autoabastecimiento y con poco o nulo intercambio con otras economías. Sin embargo, gracias a la estabilidad que proporciona el poderoso ejército desplegado por los diferentes estados pertenecientes a los Pactos y Alianzas Imperiales, existe un comercio creciente entre las diferentes naciones de Noorgaar. Los comerciantes de diferentes razas viajan por los de caminos dentro y fuera del Imperio y de los territorios de sus aliados para llevar exóticos y raros productos de lejanas tierras. Todos estos productos son traídos de más allá del Océano de la Magia en inmensos bajeles, atravesando las montañas de la Cordillera del Mundo en largas caravanas de cazñestas. En ocasiones, también se trasladan desde las desconocidas tierras de los ywens del Arcoiris a lomos de bestias aladas.

Todo este comercio se realiza en una moneda estándar, admitida desde la revisión de las Alianzas Imperiales. Esta moneda está vigente en todos los estados miembros del Imperio y en las naciones aliadas. Cada uno de estos estados se comprometió a que respaldaría el valor de dicha moneda para pagar los impuestos y que cada estado la emitiría, cumpliendo siempre cumpliendo un peso y calidad estándar.

Esta moneda es el Dragón de Oro. Está compuesta por oro y plata al cincuenta por ciento cada una y en una cara esta siempre impreso el Dragón de Magia, mientras que, en la otra, se encuentra el símbolo de la nación que la ha puesto en circulación. Todos los dragones, independientemente del país que los edite, pesan 30 gramos. El valor exacto de esta moneda no lo sabe nadie con exactitud aunque varía de región a región dependiendo de lo habitual que sea; pero está oficialmente aceptada como patrón de los intercambios en todos los países de Noorgaar. Así mismo, existen otras dos monedas, el Silean (llamado popularmente León) y el Guon (conocido como Ratón). La primera, que está compuesta por plata al completo y pesa unos 15 gramos, vale exactamente la mitad de un Dragón, la segunda, compuesta de bronce y de peso 15 gramos, vale diez veces menos que un Dragón. La decoración de los Silean y los Guon varía de estado. Además no suelen traspasar las fronteras del estado emisor.

Con la estabilidad debida a la protección Imperial y a la utilización del Dragón el comercio en Noorgaar ha prosperado a cotas que nadie podría imaginar hace más de cien años. Se han creado compañías de comercio, principalmente lideradas por los emprendedores Ywens Arcoiris, que extienden sus caravanas por todo el continente, tanto por mar como por tierra. Los caminos, ahora seguros, son un constante hervidero de comerciantes y los puntos de unión de los caminos se han confirmado como cuarteles generales de las compañías y grandes mercados de abastos para grandes regiones.

De Compras por Noorgaar.

En esta pequeña guía de compras por Noorgaar debes tener en cuenta que el sistema de comercio es bási-

co y en muchos casos innecesario. Siempre que se llega a un pueblo, ciudad o asentamiento se encontrarán a los mercaderes. Estos son inevitables y mantienen una economía básica dentro del Imperio. Para ir de compras esto has de tener en cuenta.

La Disponibilidad del Producto y los Mercados.

Lo primero que debe hacerse cuando se va de compras es pensar en el producto que se desea comprar y lo raro que pueda llegar a ser encontrarlo. Existen productos que son fáciles de obtener en cualquier mercado medianamente decente, pero otros son tan raros o caros que no se podrán hallar con facilidad en ningún mercado, exceptuando los más completos. Por ello cada producto tendrá un Factor de Disponibilidad, muchos productos serán cotidianos y no tendrás problemas para obtenerlos, otros serán difíciles. Evidentemente si el producto a buscar no esta disponible entonces no se ha de seguir, poco importa el precio que pueda alcanzar.

Cada mercado tiene una tirada de habilidad para saber si el producto se puede encontrar en sus puestos. Cada producto tiene una dificultad para poder encontrarlo. Es decir, imagina que un aruj intenta en un mercado bueno, 4D+15, encontrar un lingote de oro para realizar un anillo; al mirar la descripción del oro se puede ver que su disponibilidad es de 10, evidentemente lo encontrará. Pero si lo que desea es encontrar plata gris, entonces será un poco más complicado, pues su disponibilidad es 48, de manera que no es fácil hallarla en los mercados buenos.

El factor de disponibilidad está listado para cada producto y está relacionado con la calidad del mercado en el que se intenta encontrar el susodicho producto. Quien determina de qué tipo es el mercado en el que se encuentran lo personajes es siempre el Director.

Existen cuatro tipos básicos de mercados:

Está el mercado grande y perfectamente abastecido en el cual se puede encontrar de todo. Éste es llamado en las reglas "Excelente" (E, tirada de 5D+25), y en él se pueden encontrar las mercancías más exóticas y raras. Los artículos extraordinariamente caros como las joyas o los volúmenes de conjuros antiguos, las telas más extraordinarias o las especias de más allá de los océanos son cosas ordinarias en ellos ya que están situados normalmente en zonas densamente pobladas y con gran cantidad de gente adinerada. Normalmente son mercados fijos, posiblemente tiendas o agrupaciones artesanales con gran tradición histórica en la ciudad e incluso en la zona. Casi siempre están situados en puntos neurálgicos de las comunicaciones continentales, siendo muchas veces puertos importantes y muy transitados por naves de muy diferentes nacionalidades y razas.

El segundo tipo es el Bueno (B, 4D+15) y en él se pueden encontrar casi todos los productos disponibles, exceptuando los más escasos o caros. Este tipo de mercados son secundarios y se abastecen de los primeros, abasteciendo ellos, a su vez, a los mercados menores. Están situados en ciudades importantes, con un volumen de consumidores lo suficientemente abundante como para sostener a los mercaderes. Muchos de estos mercados son sedentarios, formando pequeñas cofradías, pero también pueden ser caravanas itinerantes que se dediquen a recorrer pequeñas zonas geográficas, parando cada día en un pueblo diferente. En este caso son tiendas y puestos ambulantes que se suelen situar en la plaza principal del pueblo o ciudad. En ellos es difícil encontrar artículos caros y especiales, aunque de vez en cuando se puede hallar alguna que otra joya escondida y desde luego artículos de lujo básicos o de moda.

El tercero es el Mediocre (M, 3D+10) y en el se pueden encontrar los productos básicos y algunos de lujo. Las tiendas son de mediana calidad con una atención poco o escasamente especializada. Aun así, es posible encontrar alguna tienda especializada, que es la que tendrá los artículos más caros, aunque serán más valiosos que en los mercados más grandes. Normalmente son itinerantes, y, en este caso, pueden ofrecer poco o nada de extraordinario al comprador. En muchos casos estos mercadillos son uniones de artesanos independientes, mercaderes venidos a menos junto a unos cuantos artistas de la farándula y suelen vagabundear por las zonas más pobres del Imperio.

Por último está el mercado Pobre (P, 2D+5) o mercadillo. En éste pocas cosas se podrían encontrar a parte de las más básicas e indispensables. Estos mercadillos son aún más escasos que los anteriores y en ellos solamente se pueden encontrar los productos de primera necesidad.

Aún así, cabría destacar dos datos importantes:

El primero es que estos tipos de mercados son genéricos. En la descripción se habla de mercados o de asociaciones de mercaderes, pero has de tener en cuenta que esto mismo se debe aplicar a las personas, las caravanas o a cualquier tipo de mercader. Es posible que los personajes se encuentren con un mercader solitario, pero que éste lleve en sus alforjas los más preciosos productos.

La segunda cuestión es que los productos que se encuentran en los mercados también pobres se encuentra en los mercados ricos. Evidentemente, si la barra de pan es un producto que se puede encontrar en todos los mercados, da igual si son inmensos y populosos o pequeños y escasos. Así, todo producto que se pueda encontrar en un mercado de nivel inferior se puede hallar también en niveles superiores.

Tipos de Equipo.

En las reglas de ERT te puedes encontrar diferentes tipos de equipo. Éstos se diferencian en unos cuantos

conceptos básicos, los cuales están descritos a continuación:

Equipo Básico:

Éste es el equipo normal que siempre llevará un personaje. Son objetos cotidianos como la ropa, la comida y la armas normales. Ninguno de estos objetos son mágicos ni tienen poderes sobrenaturales. Se pueden encontrar en todas las tiendas y nunca serán escasos, a menos que sean artículos de lujo.

Equipo Mágico:

Éste será, posiblemente, el artículo que más van a apreciar los jugadores para sus personajes. En él englobamos todos los objetos que tienen habilidades o propiedades mágicas, independientemente de su nivel o clasificación. En Noorgaar el comercio y utilización de los objetos mágicos está muy extendido, desde los papeles que contienen la descripción de unos pocos conjuros hasta los grandes artefactos de poder inigualable pueden ser vendidos. Todo este equipo está descrito para poder ser usado tanto por Jugadores como por Directores de Juego, aunque es siempre este el que tiene la última palabra acerca de estos objetos, de su utilización y de sus poderes durante las partidas.

Hierbas y Pociones:

Como en el resto de cosas, las plantas, frutas, bulbos y raíces de ERT pueden tener propiedades mágicas; así como las rocas, los seres y los animales y bestias tienen habilidades mágicas por la intercesión de magia en el Cambio, también plantas y vegetales de todo tipo tienen habilidades mágicas.

Gemas y Materiales Mágicos.

En Ert la manera más fácil de realizar objetos mágicos es utilizar piedras preciosas y materiales mágicos. En esta lista se nombran muchos de los materiales más cotizados y las gemas y piedras preciosas más habituales. Cada una está marcada por disponibilidad y precio por quilate, además de sus propiedades.

Cada quilate son 205 miligramos. La piedra normal está entorno al quilate o a los dos quilates, siendo las de cinco una piedra realmente grande. Pocas gemas pasan de los diez quilates, aunque las más importantes llegan a los cien o doscientos.

Acumuladoras: Las piedras acumuladoras pueden almacenar puntos de poder que luego pueden ser extraídos de manera fácil por cualquier mago o hechicero. Cada piedra tiene un total de puntos de poder almacenados y un ritmo de recarga; así, si una piedra puede almacenar 8 puntos de poder por quilate y tiene seis quilates puede almacenar hasta 48 puntos de poder que se pueden absorber con tirada.

Focos de Poder: los focos de poder son materiales o gemas capaces de realizar por si mismas conjuros. Es decir, una piedra puede estar encantada para lanzar un conjuro de Llamas pero para poder utilizar este conjuro el personaje debe gastar sus propios puntos de poder para dar energía al conjuro y luego realizar una tirada de Usar Objetos mágicos como si estuviese lanzando ese conjuro.

Cada piedra tiene unas posibilidades distintas, habiendo piedras que pueden almacenar conjuros más o menos poderosos. Todo ello está descrito en la descripción de cada piedra.

Multiplicadores: estas poderosas piedras son capaces de multiplicar el número de Puntos de Poder del Nacido que las tenga cerca, aunque ha de tenerlas casi en contacto con su piel. Cada gema multiplicadora está marcada con el nivel de multiplicación que posea.

Animales y Bestias:

Aunque puede parecer mentira, los animales y bestias están considerados como parte del equipo básico del personaje. Éstos son los animales de compañía o defensa, las monturas y, en general, todo animal que acompañe al personaje y que, pese a ser independiente, está bajo su cuidado directo. En circunstancias normales el jugador podrá controlar el animal o bestia.

Por supuesto, todo animal que sea suficientemente inteligente no será considerado equipo, sino compañero y pasará a ser controlado por el Director Juego; por ello, todas estas bestias están descritas por completo en la Sección III, como el resto del equipo especial.

Características del Equipo.

Cualquier componente de equipo que tenga el personaje tiene unas características determinadas básicas. Esto significa que los objetos y materiales que se encuentren se hacen estándar para todo el juego. Estas características son básicas, es decir, sea donde sea que se encuentre este producto las cualidades serán iguales.

Esto no significa que todos sean iguales físicamente. Una antorcha comprada en la ciudad ywen de Velano seguramente tendrá tallas o formas diferentes que, por ejemplo, una comprada en una ciudad dweloin del Corazón de ERT, pero para abreviar las tablas y descripciones los objetos tienen estas peculiaridades comunes.

Coste

El coste de un objeto no es más que eso: lo que cuesta comprarlo en las tiendas o mercados de Noorgaar. El coste marcado en las listas es para objetos de calidad normal, materiales básicos y sin adornos excesivos. Con todo, en la vida los precios varían siendo más caros los de mejor calidad y más baratos los de peor.

Para hallar el precio de los objetos más caros se debe multiplicar por dos el precio listado; para objetos

lujosos se multiplica el coste listado por cinco veces y para objetos de esplendor y ostentación realmente altos se debe multiplicar por veinte o incluso más.

Disponibilidad

Esta disponibilidad indica, como ya se ha descrito anteriormente, las posibilidades de encontrar un determinado objeto en los mercados; o más bien como de bien abastecidos están los mercados.

Descripción del Equipo Básico.

Aguja de coser. (Coste: 2 Leones; 12) Es un fino utensilio de metal que sirve para unir entre si, mediante un hilo, trozos de tela entre sí. La usan los sastres para fabricar prendas de vestir, los marineros para remendar sus velas y las amas de casa para coser la ropa familiar.

Alcohol. Es el líquido que se obtiene mediante la destilación de vinos u otros licores fermentados. Se extrae igualmente y, en general, de todas las substancias azucaradas. Suele ser muy inflamable.

Alforjas. Especie de bolsa corta y ancha doble, abierta por el centro y cerrada por sus extremos que se echa al hombro para llevar el peso bien repartido. Suele ser de cuero o piel aunque también es posible que sea de tela, con lo que será más económica.

Antorcha. Es una hacha o tea que sirve para alumbrarse. Suele ser un palo de madera o metal con la parte superior de tela impregnada en alcohol o cualquier otra sustancia inflamable.

Arcón. El arcón es un arca grande. Un arca es una caja de madera con tapa llana, asegurada con bisagras, candados o cerraduras. Puede estar decorada o no y suele utilizarse para guardar objetos variados.

Arnés Armas. El arnés para armas es una serie de tiras de piel, que pueden estar tachonadas o decoradas, unidas entre sí por hebillas metálicas que sirve para sujetar a la espalda o sobre el pecho un arma. Hace que el portador pueda transportar con mayor facilidad el peso de ésta dándole una importante libertad de movimientos.

Arnés Escalada. El arnés de escalada es similar al arnés para armas. Se diferencian en que las tiras de piel del arnés de escalada además de por pecho y espalda también se pasan por entre las piernas y las hebillas son especiales para sujetar una cuerda y facilitar la ascensión.

Arpón. El arpón es un dardo con ganchos que se utiliza en la pesca de peces grandes.

Balanza. Instrumento usado para pesar. Suele constar de dos platos de metal sujetos por pequeñas cadenas o cuerdas a una base. Los platos quedan suspendidos en ella, a varios centímetros. Añadido a este objeto suelen ir las pesas de metal: unos cilindros que representan cada peso (1 Kg, 2 Kg, 3 Kg...). En uno de los platos se colocará la mercancía a pesar, y en el otro se irán colocando pesas hasta que los platos queden al mismo nivel. Suma los Kilogramos que representan las pesas utilizadas y eso será lo que pese la mercancía.

Barril 15 litros. Un barril es un tonel que se usa para guardar licores y géneros variados. Suele estar construido con listones de madera reforzada con tiras de metal y remaches.

Barril 5 litros. Igual que el anterior sólo que con una capacidad de cinco litros en vez de quince.

Bastón. Un bastón es una vara de madera con puño y un remate de metal llamado contera que sirve para apoyarse al andar o para luchar.

Bolsa. Es una especie de saco para guardar objetos y cosas. Puede ser de piel, cuero o tela.

Bolsa Cintura. Como la anterior aunque de menor tamaño y con una pequeña trabilla o gancho para poder atarla al cinturón o cintura.

Botella. La botella es una vasija de cuello largo hecha de cristal o vidrio que sirve para contener líquidos. Suelen tener capacidad más o menos para un litro.

Brasero. Es una vasija de metal redonda donde se hace lumbre para calentarse con carbón o madera.

Brea. La brea es una sustancia resinosa que se extrae de ciertas coníferas y que se suele utilizar junto a otros materiales como la pez para calafatear (unir entre sí), las maderas de los barcos y las jarcias.

Cadena. La cadena es un conjunto de eslabones de metal trabados entre sí que sirve para asegurar bultos, atar a personas, etc. Unida a un arma se emplea como instrumento de ataque o defensa.

Caja para pergaminos. Es una sencilla caja tamaño mediano, rectangular o cilíndrica, que sirve para resguardar pergaminos y mapas de la acción del tiempo y los elementos. Suele ser de madera, con cerradura o candado para asegurar su contenido.

Candado. Es una cerradura móvil que, por medio de anillos o argollas, sirve para asegurar puertas, cofres, bolsas, etc.

Candelabro. Es una palmatoria de varios brazos que sirve para sujetar múltiples velas al mismo tiempo.

Candil. El candil es una lámpara de aceite muy sencilla que, incluso, puede colgarse.

Carcaj. El carcaj es llamado más comúnmente aljaba. En realidad es una caja cilíndrica, profunda y estrecha, normalmente de cuero duro, que se cuelga a la espalda y sirve para transportar cómodamente las flechas.

Cartas. Naipes que forman parte de una baraja. La más habitual es la que está tomada por un mazo con varios naipes que sirven para jugar y entretenerse. En Ert, los más utilizados son los que proceden del juego del Miathlar.

Catalejo. El catalejo es un anteojo para ver a través de largas distancias mediante una serie de lentes de aumento.



Cera para sellos. La cera especial para sellos es una substancia grasa que, cuando se pone junto a un foco de calor, se reblandece permitiendo, así, moldearla con un símbolo heráldico de anillo, etcétera. Cierra documentos en pergamino para asegurar su inviolabilidad. También sirve para sellar botellas, viales, vasijas, etc, de tal manera que no pueda derramarse su contenido.

Cesto. Es en realidad una cesta grande, como una canasta hecha de hojas en las culturas más primitivas o de mimbre, o mimbre y madera, en las más avanzadas.

Cuerda. Es una ensambladura de hilos de cáñamo, lino o cualquier otra materia flexible (seda) que sirve para atar, escalar, etc.

Dados. Son cubos pequeños en cuyas caras hay señalados números o símbolos que sirven para varios juegos de azar.

Escala cuerda. La escala es una escalera de mano hecha con cuerdas que sirve para llegar a sitios poco accesibles con relativa comodidad. Los peldaños suelen ser de cuerda aunque también existen escalas que los tienen de madera.

Espejo Cristal. Superficie lisa y pulida y, especialmente, luna de cristal en la que se reflejan los objetos y personas.

Espejo Plata. Igual que el anterior aunque con menor pulidez debido al material empleado.

Espuelas. Las espuelas son clavos de metal con puntas que se ajustan al talón y sirven para picar a monturas y cabalgaduras. También son llevadas por los caballeros como símbolo de su profesión y código.

Foco. Es un proyector de luz metálico en el que se coloca una vela o fuego para iluminar.

Gafas. Lentes que aumentan la visión y/o corrigen defectos del ojo si se ajustan adecuadamente.

Ganzúas. La ganzúa es un garfio fino de metal con el que pueden abrirse, sin llave, las cerraduras de puertas, arcones, candados...

Garfios. Los garfios son ganchos de hierro que, según su grosor, sirven para unas cosas u otras. Sobre todo enganchan y pueden llegar a ser utilizados como arma por bandidos o piratas de poca monta que quieren intimidar a sus víctimas.

Herramientas. Son utensilios de metal y madera que sirven para arreglar o construir cosas. Suelen ser de hierro o acero.

Hornillo. Horno pequeño que se emplea en los viajes para cocinar o en laboratorios de químicos, magos, sabios y alquimistas para calentar sustancias y componentes.

Instrumento Musical. Los objetos con los que se realiza música. Pueden tener distintos tamaños y estar construidos de distintos materiales. Van desde una flauta de pan o madera hasta el laúd más trabajado y perfecto.

Jabón. El jabón es un objeto que se suele fabricar en forma de ovoide o rectángulo con materias grasas y un álcali que sirve para blanquear, desengrasar y limpiar todo tipo de ropa, pieles, objetos o personas.

Lámpara. Es una vasija en la que se coloca un combustible para alumbrar cuando éste es prendido. Puede estar colgada de una pared, de un techo o ser de mesa.

Lente. Cristal cromático de superficie esférica con caras cóncavas o convexas que se emplea en varios instrumentos o para refractar la luz.

Lona. La lona es una tela fuerte que sirve para hacer velas, toldos, etcétera. Se mide en metros cuadrados.

Manta. La manta es una prenda de abrigo de forma cuadrada tejida habitualmente en lana aunque puede ser de variados materiales. Se usa en el lecho o en los viajes para protegerse del frío mientras se está descansando o durmiendo.

Mochila. Es un morral, o un saco de tela o cuero con bolsillos, de tamaño mediano que suelen llevar los caminantes o viajeros.

Odre. Es una bolsa de cuero cosido y empegado que sirve para contener líquidos. Es muy usado en viajes.

Papel. El papel es un objeto hecho con hojas secas y delgadas a las que se les añaden substancias vegetales y que sirve para escribir, envolver, imprimir...

Papiro. El papiro es una planta oriental que se emplea, en ciertas culturas para escribir sobre ella.

Pedernal. El pedernal es un material poroso y muy áspero que cuando se roza con fuerza contra el metal provoca chispas de suficiente intensidad como para prender material seco y combustible, normalmente yesca.

Pergamino. Es el más utilizado en ERT. Se trata de piel de cabra o carnero preparada de manera especial para que se pueda escribir sobre ella.

Plumas de escribir. Son plumas de ave cortadas por su parte inferior y que, mojadas en tinta, sirven para escribir trazos, letras, dibujos...

Perfumes. Son líquidos destilados de flores y otras sustancias que producen un olor agradable y que suelen ir en frascos o viales de cristal de bonitas formas.

Pesos. Objetos utilizados en la pesa de mercancías en una balanza. Son de metal.

Pintura. Material compuesto por tintes que sirve para decorar, escribir, pintar, etc. Las hay de múltiples tonos y colores.

Reloj Agua. Sirve para señalar la hora mediante un mecanismo hidrográfico basado en la caída del agua.

Reloj Arena. Como el anterior sólo que está basado en la caída de la arena de un recipiente a otro de manera sistemática.

Saco. Es una especie de bolsa abierta por arriba para guardar o transportar cosas. Suele ser de tela o piel y sus tamaños son variados.

Silla Montar. Asiento con respaldo que se coloca en una montura para facilitar la cabalgada y dar comodidad al jinete.

Tela. Trozo de tejido de lana, seda, lino, etcétera.

Tienda Grande. Es un pabellón de tela, lona o piel, armado con palos hincados en la tierra que sirve como alojamiento en el campo o como toldo para resguardar del Sol en un sitio abierto. Suele pesar unos sesenta kilogramos.

Tienda Mediana. Igual que el anterior pero pesando unos treinta y cinco kilogramos.

Tienda Pequeña. Como cualquier tienda pero pesando unos veinte kilogramos.

Tijeras. Utensilio de metal compuesto por dos hojas de acero que se utiliza para cortar.

Tizas. Pedazo de arcilla blanca terrosa que sirve para dibujar trazos en superficies oscuras.

Tizón. Trozo de madera carbonizada con la que se pueden escribir trazos básicos y gruesos.

Vara. Las varas son largos pedazos rectos de madera u otro material utilizadas para medir distancias cortas. En época medieval eran las reglas. Estas varas están realizadas en madera y miden uno, dos o tres metros y están regladas con marcas de centímetros y decímetros. Son utilizadas por los albañiles o sastres y se consideran bastones a la hora del ataque.

Vela. Las velas son artefactos hechos de cera animal en cuyo interior se encierra un cabo de sebo para poder prenderlo y que da, así, una pequeña llama que ilumina. Tienen diversas formas y tamaños, aunque el normal es de unos 30 centímetros de longitud. Una vela normal alumbrará durante unas seis horas.

Vial. Es un pequeño frasco de delicado cristal en el que guardar líquidos para poder sacarlos gota a gota. Los viales son los utilizados para guardar los perfumes y las pociones, pues la forma de su cuello hace que sólo salgan gotas diminutas.

Descripción de Hierbas y Pociones.

A lo largo de todo el continente las diferentes culturas y razas ha intentado adaptarse a la naturaleza, así como adecuar ésta a sus necesidades. Al igual que ocurre en nuestro mundo muchos habitantes de Noorgaar han encontrado utilidad a animales y materiales. En esta parte te hablamos de las plantas y sus diferentes empleos, tanto medicinales como narcóticos. Estos productos se pueden encontrar en determinados lugares del continente, además de en mercadillos y determinadas tiendas de las ciudades.

Normalmente son los Sadiurd los expertos en la creación de todas estas hierbas y pociones. Son ellos los que más han desarrollado el conocimiento naturista y saben perfectamente los tipos de hierbas, flores y cortezas, como utilizarlos

y prepararlos. En muchas ocasiones se puede encontrar marcas en los mercados de Noorgaar donde varios sadiurd venden flores y frutos encontrados para poder costearse equipos a los que ellos no pueden tener acceso.

Todas las hierbas y pociones que hay en la lista tienen su propia descripción y los efectos que poseen al emplearla de manera correcta. Adicionalmente tienes sus características de disponibilidad y precio (primero la disponibilidad y después el precio en el paréntesis). A menos que se especifique lo contrario todas las hierbas son Diminutas y cada dosis pesa 100 gramos.

Achnal. (40, 120 Dragones/Dosis) El Achnal es una hoja, de arbusto, plana y fina que crece en las zonas costeras y cálidas de Ert. Esto se debe a que necesita de mucha humedad y calor para desarrollarse. Es de color amarillo fuerte y, mezclado con una bebida caliente, su efecto es el de ahogar en poco tiempo a aquel que lo ingiera.

Aeisato. (42, 250 Dragones/Dosis). El Aeisato es una hierba que crece junto a la enredadera Kusew, en la cima de las Montañas Áureas. Es muy difícil de encontrar, pues sólo se desarrolla en épocas muy frías y secas. Suele estar escondida entre la propia enredadera Kusew y es de color verde oscuro con manchas grises. Es muy peligrosa pues si, una vez destilada, se ingiere la víctima quedará en coma durante muchos años (mínimo un año, máximo cien).

Alu. (22, 1 Dragón/Dosis). El Alu, es, sencillamente una planta tabaquera muy apreciada en todo Ert. Es de color malva oscuro y, cuando se prende desprende un aroma dulce y oloroso, además de para fumar se utiliza para ambientar las casas. Se encuentra sobre todo al Sur de Noorgaar y es muy común su cultivo y su posterior comercio. Cada dosis sirve para cargar diez cazuelas de pipa.

Aollin. (24, 22 Dragones). El Aollin es la hoja de una planta salvaje que estuvo a punto de desaparecer del suelo de Noorgaar. Justo antes de que ocurriera tal cosa, clérigos de la vida y la naturaleza comenzaron a cultivarla en los invernaderos de sus templos y casas. De ella sacan un emplasto que, puesto sobre una herida o miembro dañado, cura en poco tiempo el daño sufrido. No es muy usual encontrar esta hierba en un mercado normal, aunque a veces los clérigos comercien con ella de esta manera. Se suele comprar a los clérigos en persona o en los templos. Es una hoja de color azul brillante, ancha, grande y plana que se conserva con las substancias del emplasto durante tres meses aproximadamente, después se seca y no surte ningún efecto.

Blain. (28, 4 Dragones/Dosis). Esta hierba se saca de los pétalos de una flor que crece en las cercanías de los mares y océanos y aunque tiene una variedad que nace en las riberas de los ríos y en los márgenes de los lagos. Ambas flores tienen un degradado de color que va desde el blanco, en su parte más externa, hasta el azul marino, en el interior. Su sabor es algo amargo, pero no es nada tóxica. Para que surta debido efecto tienen que ingerirse todos los pétalos de una de las flores, ni uno más ni uno menos, y lo que provoca al que la toma es la oportunidad de respirar agua durante un día entero.

Blainao. (24, 80 Dragones/Dosis). El Blainao no es una hierba propiamente dicha, sino que se trata de un pequeño fruto de árbol que, tomado de un único bocado, permite a aquel que lo ingiere hablar idiomas durante un día. Es muy apreciado por los diplomáticos y aventureros que saben que van a adentrarse en territorios salvajes o poco explorados. Cualquier corte civilizada que se precie tendrá unos cuantos de estos frutos en su reserva o, incluso, los cultivarán en sus jardines. Ciertamente, el árbol del que se saca el Blainao, que se llama como el fruto, es estéticamente apropiado para cualquier jardín. Es de color rojo fuerte y su sabor es decididamente delicioso.

Blamev. (42, 350 Dragones/Dosis). Estas hojas son increíblemente raras y difíciles de encontrar. Únicamente se hallan entre las ruinas de una torre o asentamiento mágico de un mago que tenga más de tres mil años de antigüedad. Son de color blanco y no tienen un aspecto cuidado ni bello. Sin embargo, su poder es realmente fantástico, nada menos que atraer la magia durante todo un día. Si se utiliza adecuadamente y con inteligencia, un individuo puede acumular un gran poder mágico que le durará para siempre. Es muy complicado encontrar estas hojas en una ciudad, quizás en una academia de magia o en el hogar de un mago anciano y poderoso. Son extremadamente caras y deben de dejarse macerar durante un mes antes de surtir efecto. Tras este periodo únicamente hay que colocársela cerca del corazón para que empiece a funcionar permitiendo al nacido tener el triple de puntos de poder en su reserva. Al cabo de un día exacto las hojas se agostarán y no atraerán más magia.

Cumy. (14, 1 Dragón/Dosis). El fruto del Cumy es una de las hierbas más solicitadas y con las que más se comercian. Son muy fáciles de encontrar y cualquiera puede cultivarlas. Su fruto es de un color negro veteado de azul eléctrico y no necesita ningún tipo de preparación previa para su ingestión. Es muy utilizado por viajeros y aventureros ya que su efecto es el de alimentar durante un día sin necesidad de comer o beber ninguna otra cosa.

Curaek. (24, 80 Dragones/Dosis). El Curaek es una hierba enana de color oscura, que nace en los pantanos brumosos y de la que, siguiendo un complicado proceso de destilación, se puede extraer un ácido de acre olor y fuertes efectos, pero también se puede comprar ya destilado, en viales de acero a los que se les imbuye un conjuro mágico impide que el ácido corroa el metal, lo cual hace en menos de un minuto sin la protección.

Chimotedak. (28, 4 Dragones/Dosis). El Chimotedak es una pequeña planta bulbosa que crece en

las llanuras que habitan los Viennan y los Moellan. Su peculiaridad consiste en que, debido al olor que despide. Es capaz de ahuyentar insectos durante un periodo de tiempo igual a la cantidad de hierba de la planta utilizada. Por ello, cualquier Moellan o Viennan que se precie tendrá Chimotedak en su "hogar".

Deymero. (22, 60 Dragones/Dosis). El Deymero es un arbusto de un intenso color verde cuyas hojas palmeadas están recubiertas de nervosidades rojas y anaranjadas. Es un arbusto tropical que se encuentra habitualmente al Sur del continente. Su efecto es el de curar huesos rotos en menos de tres horas tras su aplicación.

Driez. (24, 22 Dragones/Dosis). Muy usado por los Shamanes de las naciones salvajes o primitivas. Se trata del fruto amarillento que se saca de una planta conocida con el nombre de Jellem. Al ser quemado produce un olor dulce y embriagador que hace que en un radio de un metro todo aquel que la huela comience a sufrir extrañas visiones sobre el pasado.

Dumistral. (20, 2 Dragones/Dosis). El Dumistral crece salvaje por todo el continente aunque los magos y ciertas academias han logrado que crezca en cautiverio. Es la raíz de esta hierba la que posee la propiedad de hacer ver los hilos de la magia durante varios turnos. De aspecto amarronado, es componente indispensable en la bolsa de cualquier ser que tenga conocimientos mágicos o de aventureros que, precisamente por carecer de dichos conocimientos, necesiten ver la magia a su alrededor. Cada dosis tiene efecto durante media hora.

Etsna. (46, 140 Dragones/Dosis). La Etsna es un poderoso veneno que, una vez puesto en contacto el líquido graso que se saca de la hierba con la sangre de la víctima, daña un total de 120 puntos; por ello, normalmente se impregna en una daga o arma de filo (espada, punta de flecha...) para que haga efecto en combate aunque también la utilizan los que se dedican a profesiones oscuras (ladrones, asesinos, etcétera). Sólo se puede encontrar en los bajos fondos (mercados negros...) y es realmente cara. Su color es rosado claro y se puede encontrar en estado salvaje bajo algunas dunas del desierto.

Fuenal. (16, 2 Dragones/Dosis). El Fuenal se saca de los peristilos de la flor del amanecer y ésta crece en regiones boscosas en total libertad. Se toma por ingestión y por sus efectos, pone enfermo durante un día a la víctima, -1D a todas las tiradas. Son finos filamentos verdes acabados en un capullo diminuto de color rojo sangre.

Gae. (22, 5 Dragones/Dosis). El Gae es un fruto de color plateado que se encuentra en las copas de unos árboles que crecen en las tierras Nethans. Su delicioso sabor hace que sea muy apreciado por los nobles y acaudalados de las urbes del Imperio Melion. Al ingerirse produce el efecto de elevar los puntos de magia (+10 durante toda una escena).

Hamindea. (20, 1 Dragones/Dosis). Al secar esta planta se obtiene un tabaco de sabor dulce que es apreciado sobre todo por ciertos caballeros del Imperio y por los Ywens y Samnios. Es de color malva oscuro y es muy fácil de encontrar. Crece cultivado por los campos agrícolas especializados de todo el continente. Cada dosis es suficiente como para llenar seis cazuelas de pipa.

Heliona. (36, 18 Dragones/Dosis). Muy apreciado por artesanos y, sobre todo, por herreros y otros constructores. El Heliona ha de destilarse hasta que se consigue un líquido espeso que se ha de mezclar con el material que se desea endurecer en el momento mismo de su elaboración o construcción (proporciona +6 al blindaje). Este líquido, a pesar que las hojas de Heliona son de color beige, es transparente, la planta crece en ciertos bosques del Sur del continente, cerca de la costa del Mar de los Dragones.

Kira. (30, 45 Dragones/Dosis). Famoso veneno muy utilizado por el caos y sus agentes. A pesar de no ser tan poderoso como el Etsna es más fácil de encontrar en ciertos círculos del hampa. También es más asequible tanto por su precio como por que crece salvaje en las cercanías de los desiertos a temperaturas muy elevadas. Hará efecto en contacto con la piel o la sangre de la víctima causando 30 puntos de daño.

Kuchin. (14, 2 Dragones/Dosis). Las hojas de Kuchin se cortan en tiras finas y se modelan hasta que éstas quedan unidas en una pequeña esfera de unos cuatro centímetros. En infusión o echada en cualquier bebida caliente tiene el efecto de curar catarros y gripes comunes. Se puede encontrar prácticamente en cualquier parte (mercados, posadas, casas particulares, etcétera). Nace en las orillas de los arroyos por todo el continente. Su color es amarillento y su olor es algo agridulce. Ha de ingerirse cada tres o cuatro horas durante dos días.

Menal. (34, 50 Dragones/Dosis). La savia de los árboles Kim-el está situada a muchos metros del suelo, justo donde el árbol está vivo. Es difícil de conseguir debido a su altura y a la necesidad de una complicada técnica que permita sacar sólo la suficiente savia como para mantener vivo al árbol. Sus efectos son aislar de la magia durante una hora a un objeto o individuo que desde su ingestión no podrá verse afectado por ningún conjuro, sea cual sea este conjuro.

Minoel. (28, 150 Dragones/Dosis). Raro hongo de tonos marrones oscuros y castaños que crece en cuevas y en el interior de ciertas montañas. Los dweloin y los ywens de la Piedra los encuentran en sus dominios continuamente y los utilizan para endurecer objetos, aunque también tienen efecto sobre los nacidos. Para que afecte a materiales estos deben bañarse en una solución de agua hervida con gran cantidad de estos hongos (10 dosis); un nacido debe comer una dosis para verse influido. En ambos casos aumenta el blindaje natural en +22 durante una hora.

Mopei. (22, 22 Dragones/Dosis). Corteza del tronco de los árboles enanos que crecen en la nación kenion, llamados Thennios. Es de color azul oscuro siendo muy apreciada como

La espigada figura que se recortaba luminosa frente a las altas cristaleras observó con inquietud cómo el cielo se oscurecía por momentos y el Sol se escondía por entre las nubes que, a gran velocidad, se volvían cada vez más espesas y grisáceas. Un trueno resonó a lo lejos, como un heraldo anunciando la tormenta en la antesala del cielo. Un rayo, casi precediendo al trueno, mostró su furia contenida chasqueando e iluminando por unos segundos la tierra. El varón ywen se estremeció. "Malos presagios para una nueva vida", pensó para sí. En aquel momento, justo cuando la lluvia comenzaba a caer sobre los tejados de la ciudad y los rayos seguían iluminando las lejanas montañas, se escuchó un desgarrador grito femenino que hizo encogerse durante un instante al ywen. Durante un segundo no se oyó nada, pero, a los pocos minutos, suspiró de alivio al escuchar la pasión desatada de un llanto de recién nacido.

Sonriendo, se volvió hacia la puerta de la estancia. Ésta se hallaba colocada frente a la cristalera y el ywen, que había girado sobre sus talones con la intención de cruzarla para ir junto a su esposa y a su primogénito recién nacido, hubo de parar en seco al ver a las dos altas y embozadas siluetas que se recortaban delante de él, bloqueándole el paso. Abrió aterrorizado los ojos de llameante pupila al comprender, de pronto, el porqué de la presencia de los oscuros seres. "No, no, no... mi hijo no... No puede ser. ¡Señor del Tiempo!, ¿qué te hice para que me castigues así?", sollozó para sus adentros. Temblando como una hoja a punto de caer del árbol , vio como uno de ellos sujetaba una manta finamente ribeteada en plata y negro entre sus brazos envueltos en la túnica bordada con la espiral del símbolo del tiempo. Arropado dentro de la manta, el ywen pudo entrever la pequeña carita de un bebé que dormía plácidamente, totalmente ajeno a lo que sucedía.

Los extraños euragans le miraron silenciosos bajo sus capuchas mientras comenzaban a atravesar la estancia en dirección a las cristaleras que daban acceso a la parte posterior del jardín situado en los aledaños del palacio de la Estrella del Amanecer, en la Ciudad del Resplandor. Al pasar junto al ywen, uno de los dos Euragan, el que no llevaba en brazos al pequeño, se volvió hacia el desesperado padre. Era un Samnio de negros y cegados ojos que, con ademán compasivo, posó su mano sobre el hombro de aquel y, con voz pausada y segura, habló:

- Volverá a ti antes de que te des cuenta, Llokar'el, y será poderoso. Ha sido elegido.

Con un ligero volteo de su túnica, el Samnio alcanzó a su hermano en la magia y juntos desaparecieron por el frondoso follaje que conformaba el jardín. Inmediatamente, ambos se confundieron con la recién llegada noche mientras sus figuras quedaban ocultas tras el manto que formaba la espesa y húmeda lluvia.

Llokar'el cayó de rodillas sobre la alfombra que cubría el suelo de la estancia y comenzó a sollozar en silencio. Gotas de lluvia empapaban las cortinas que, por el viento, se introducían en la estancia y rozaban la faz del ywen sirviendo, tal vez, como pobre consuelo a su desgracia.

leña o para fabricar antorchas. Es muy inflamable y puede causa 6D de daño si toca cualquier material o ser una vez prendida.

Ñaquip. (18, 32 Dragones/Dosis). Planta "carnívora" de colores brillantes y atrayentes que mide de cincuenta a noventa centímetros. Si te muerde hace que, de tus manos crezcan de tus manos unas poderosas pero horribles garras (daño 3D+FUEx3; penetración 3D+FUEx2) y en los brazos espinas (igual daño y penetración) durante tres horas. Se encuentran en estado salvaje en zonas de jungla o en simpáticas macetas en los mercados de todo el continente, no hay que olvidar que es muy decorativa.

Ñazan. (52, 500 Dragones/Dosis). Las hojas de Ñazan nacen en lo alto de las montañas del continente únicamente durante el invierno, y mueren a los tres días de haber florecido. Basta olerla para que surta su efecto de multiplicar por tres los puntos de poder mágico de un ser. Es de color blanco y mide entre diez y quince centímetros, lo que dificulta su avistamiento entre la nieve.

Ñikae. (22, 5 Dragones/Dosis). Savia corrosiva de color ámbar rojizo utilizada como ácido simple. Hace hasta diez puntos de daño sobre piel o material. Se encuentra en las naciones centrales del Imperio Melion y se saca de unos finos troncos de árbol cuyo nombre no se recuerda pero que es conocido como el Árbol de Sangre.

Ocenael. (20, 10 Dragones/Dosis). El Ocenael es una hierba que, literalmente, pone enfermo a todo aquel que la ingiere. Vómitos, fiebre y falta de equilibrio son los síntomas. Es de color negro y mide hasta cincuenta centímetros de alto. Se encuentra en las zonas secas de pantanos.

Oeral. (22, 5 Dragones/Dosis). Esta planta es muy utilizada por los cazadores como cebo para sus presas. Atrae a los depredadores durante unas tres horas, lo que permite gran facilidad en la caza de los mismos. Es de color naranja y desprende un olor delicioso para los animales pero imperceptibles para los Hetnon y Selthanion. Se encuentra en las zonas de llanuras y en los lindes de los bosques que se encuentren en el interior de éstas.

Omendal. (38, 150 Dragones/Dosis). Hierba corrosiva de color azul celeste que hace hasta cincuenta puntos de daño (5D de daño) al contactar con la piel. Se encuentra en laderas de montañas que midan más de cuatro mil metros.

Palleus. (24, 60 Dragones/Dosis). Restregando este fruto de arbusto por la piel, armadura, armas, objetos, etcétera hace que el que se halle así gane protección contra electricidad durante cinco rondas de combate. Se encuentra sobre todo en las Islas Serpiente y es de un bonito tono dorado. No es comestible.

Piestos. (42, 350 Dragones/Dosis). Fruto ywen muy solicitado a pesar de su alto valor. Cura por completo todo el daño que tenga un personaje. Es de color verde lima que y debajo de la cáscara posee gajos que se han de ingerir éstos para que surta su efecto. Se halla normalmente en la Isla Arco Iris.

Plion. (34, 200 Dragones/Dosis). Es una hoja carnosa y pequeña de color rosa fucsia que crece en el Reino Alsano. Si se restriega un objeto o arma punzante con Plion y luego se introduce en un cuerpo, este nacido perderá automáticamente 20 puntos de poder mágico.

Quiñana. (26, 15 Dragones/Dosis). La Quiñana es una fruta cultivable pero que normalmente se encuentra entre rocas de acantilados y montañas cercanas al mar o a una superficie de agua extensa (grandes ríos, lagos...). Es de color verde manzana y su aspecto es arrugado. Está algo amarga, pero cura hasta 20 puntos de vida en cualquier momento. Es muy solicitada por guerreros y caballeros.

Sakoen. (28, 35 Dragones/Dosis). Esta hoja de árbol se "comercializa" esta hoja de árbol como píldoras naturales (las hojas se prensan y unen con miel dándoles forma redondeada) es de color rojo y se encuentra en las Tierras Salvajes. Su efecto es el de aumentar en +1D todas las habilidades que tengan como base de experiencia la destreza de aquel que la ingiere durante cinco rondas seguidas.

Salein. (18, 2 Dragones/Dosis). Hierba curativa de color plateado con vetas negras y azules, de fácil adquisición, que da automáticamente 10 puntos de vida a quien la ingiera. Crece como hierba salvaje en jardines o huertos especialmente descuidados.

Salom. (30, 20 Dragones/Dosis). La corteza de Salom se pulveriza hasta obtener un polvo de color arena que, para que surta efecto, ha de ser lanzado hacia la cara de la víctima. Todo el daño que reciba ésta durante las cinco rondas siguientes será doblado debido a la fragilidad que tendrán sus huesos durante cinco horas. El Salom crece en pantanos extremadamente húmedos.

Sdeví. (42, 350 Dragones/Dosis). Una vez cada mil años crece la flor de la Sdeví. Ésta se encuentra entre las grietas de lugares rocosos (paredes de montañas sobre todo). Es de color gris y su efecto es el de restar hasta sesenta (7D) puntos de poder de un sólo nacido que lo debe ingerir.

Seallon. (28, 80 Dragones/Dosis). Si el líquido que se extrae de esta hierba toma contacto con algo vivo, este algo recibirá cuarenta y ocho puntos de daño debido a una potente explosión. El Seallon se encuentra habitualmente en las Islas Serpiente, en sus junglas más profundas. La hierba es de color verde oscuro, igual que el líquido que rezuma.

Simeis. (38, 60 Dragones/Dosis). La gigantesca hoja de la planta Simeis que crece junto a las cascadas de todo Noorgaar es utilizada para debilitar todo tipo de materiales. Los fines pueden ser diversos, desde utilizarse para vencer a un oponente debilitando el acero de su espada hasta para que sea más fácil destruir un puente de madera que cruza un precipicio y que no queramos que sea cruzado por nadie más. Es de color púrpura y sólo hay que impregnar el material con su parte inferior para que aquel reste veinte puntos a su blindaje durante un día entero.

Sistuim. (16, 15 Dragones/Dosis). Es el magnífico fruto de la invisibilidad, componente de cualquier bolsa de magos y hechiceros, de ladrones y bandidos de la noche, de aventureros y otros pillos. El Sistuim es pequeño, de aterciopelada piel, que es la que da el efecto al fruto, y color melocotón claro. Se encuentra con relativa facilidad y nace en la Cordillera de Erita, hogar de los Ywens de la Piedra que la recolectan y venden a los Ywens del Arcoiris para que comercien con ella. Mantiene a todo aquel que muerda la fruta invisible a todas las miradas durante una hora.

Soref. (24, 80 Dragones/Dosis). Sólo los magos conocen la manera de preparar el Soref de tal modo que todo aquel que entre en contacto con ella (probándolo, tocándolo, oliéndolo...) gane automáticamente y, durante una hora, veinte puntos de poder que añade a los que ya posee. El Soref es una raíz de color metálico que se cultiva mediante métodos mágicos, magos y las academias de magia del continente.

Suer. (14, 70 Dragones/Dosis). El Suer es una planta que nace en las tierras del Dragón, al sur del continente. Sus hojas tienen forma de escamas de dragones, y son de colores intensos. Permite al que se frota sus ojos con ellas ver en la oscuridad durante un día.

Sureka. (28, 42 Dragones/Dosis). La hierba Sureka es de color blanquecino o marfil. Nace bajo tierra en las zonas volcánicas del continente y hace que quien la ingiera aumente sus sentidos durante cinco rondas (+1D a observar, rastrear y armas de distancia). Muchas culturas semi salvajes la utilizan en rituales de combate o en el combate propiamente dicho.

Tarbura. (34, 85 Dragones/Dosis). La raíz de Tarbura es el antídoto contra venenos universal de ERT. Elimina instantáneamente todos los venenos del organismo aunque deja débil al que lo toma débil durante un día entero (-1D a todas las tiradas). Es pequeña y retorcida, de color azul oscuro. Se suele encontrar en las Islas de los Esplendores, lo que hace que sea objeto de comercio de los Ywens de las Estrellas.

Timula. (20, 3 Dragones/Dosis). La Timula es la brújula del caminante, la reserva del guardián de bosques y del aventurero y explorador. Nace en la linde de los bosques norteños, tiene un peculiar color mostaza y sólo hay que ingerirla con un poco de agua para que surta efecto. Hace que el que la tome pueda orientarse perfectamente

en cualquier lugar, aunque no tenga ni idea de donde se encuentra. Dura unas seis a siete horas.

Tomeiko. (32, 500 Dragones/Dosis). Es una flor que únicamente crece en los oasis más profundos del desierto de las Estrellas. Es del color y textura de la arena, de manera que es difícil de encontrar. Es cara, pero su efecto (dejar sin puntos de poder al que pruebe sus hojas) bien merece un paseo bajo el calor abrasador del Astro Rey sobre el desierto. Sólo crece en la estación cálida.

Uelles. (35, 25 Dragones/Dosis). La planta de la Uelles se pulveriza y, con un simple soplo de aire al topar con un ser, hacen que éste padezca ceguera durante un día. Se encuentra en varias naciones Melion y es de elevada altura con decorativas flores violetas.

Uenñy. (22, 5 Dragones/Dosis). El Uenñy se suele restregar en armas u objetos punzantes, ya que al tomar contacto con cualquier tipo de herida, por superficial que ésta, producen un sueño profundo en dos turnos de combate. El sueño durará 2D en horas. Esta hierba crece en los parajes cercanos al lago de los Dragones y tienen un bonito color cereza.

Vuper. (20, 26 Dragones/Dosis). Otra de las hierbas muy apreciadas por exploradores, aventureros y pillos. Permite a aquel que la rocíe tras sus huellas que su rastro se pierda por completo. Hace que no se huela a nada y nadie te pueda rastrear por el olfato. Dura 1D horas. Es de color marrón y crece en prácticamente todos los bosques.

Yoidan. (22, 5 Dragones/Dosis). Tiene un efecto similar al Palleus pero en vez de inmunizar contra la electricidad, lo hace contra el fuego y el calor durante cinco rondas. Para ello hay que restregar la savia contra lo que se quiere proteger o contra el nacido que se quiere inmunizar. Ésta es de color transparente y brilla al frotarse con la piel. Se encuentra en la orilla de la boca de los volcanes inactivos de Noorgaar.

Yominla. (28, 14 Dragones/Dosis). De efecto similar al Yoidan y al Palleus pero inmuniza contra el aire y todas sus formas. Se administra como el Yoidan durando también cinco turnos de combate. Es de color azul hielo y se halla en zonas donde nieva mucho.

Zaen. (36, 30 Dragones/Dosis). Savia curativa de un árbol llamado Zaennio (de ahí Zaen para denominar a su savia). Es de color ocre y muy líquida y se halla en los valles del Corazón de Ert. Sus efectos son curar hasta cuarenta puntos de vida instantáneamente, se aplique como se aplique (ingerida, sobre la herida, oliéndola...).

Zalap. (28, 10 Dragones/Dosis). Es la hierba preferida de los seres que comulgan continuamente con el bosque. Tiene una textura similar a la corteza de un árbol a pesar de ser una planta. Es de color verdoso y crece en los bosques como enredadera. Al tomarla provoca que la piel de aquel que la haya ingerido tome a aspecto de árbol. El efecto desaparecerá por deseo mental del ser que la tomó.

Zappok. (34, 16 Dragones/Dosis). Este fruto es de gran cotización en los mercados en los que los aventureros suelen adquirir sus equipos los aventureros. Su efecto es el de dar a la piel del ser que lo ingiera aspecto de piedra (blindaje 26). Crece en las naciones Dweloin, en el interior de las montañas. Su color es gris con textura rugosa y sabor algo ácido.

Zumika. (22, 2 Dragones/Dosis). Hierba que olida o tomada mediante infusión provoca insomnio durante toda una noche. Es ideal para las guardias solitarias. Tiene aspecto de arbusto, aunque no lo es, de color anaranjado con brillos violáceos y nace en las islas que se hallan al Sur de la nación de Wittia.

Descripción de Gemas y Materiales.

Las gemas y materiales cumplen en Ert una función básica y necesaria. Gracias a estas gemas la magia puede atesorarse y por lo tanto se pueden crear objetos mágicos. Es más, es una de las formas idóneas de crear objetos mágicos. Durante miles de años los dweloin, los ywens y los melion han perforado y excavado las montañas para encontrarlas y en innumerables ocasiones se han creado tensiones entre los pueblos que han degenerado en batallas y conflictos armados de menor escala.

La lista que tienes a continuación es una referencia a los materiales y gemas más usados en ERT, junto a una descripción de sus cualidades físicas y mágicas. Esta información sirve para que, conociendo las distintas peculiaridades de los materiales, el Director de Juego y los jugadores puedan crear sus propios objetos mágicos.

El precio listado es por quilate, en el caso de las gemas, lingote de medio kilo, en los metales, y por la cantidad de cinco kilos en las maderas y piedras. En el paréntesis encontrarás dificultad de encontrar la gema o material en los mercados, su precio y su tipo de habilidad mágica.

Acero. (22, 1 Dragón) El acero es un metal que se consigue combinando hierro con un uno por ciento de carbono. Es el metal más usado del Imperio y existen y existen muchas poblaciones especializadas en su forja. Además, éstas también se encuentran en la mayoría de las ciudades importantes. Se supone que todas las armas y armaduras están descritas pensado que están realizadas con este metal de manera que representan la resistencia y blindaje medios.

Ágata de Fuego. (16, 60 Dragones; Foco de Poder) Es el nombre que se da a la calcedonia que contiene delgadas líneas rojas en su interior (goetita iridiscente). Cortada y pulida de manera adecuada es una piedra ornamental que puede ser encantada para realizar conjuros del fuego de hasta 2 Puntos de Poder por quilate.

Ágata Escarchada. (28, 80 Dragones; Foco de Poder) Llamada también ágata Taer, pues sólo se da en

estas tierras. Se trata de un ágata en cuyo interior se pueden ver puntos lechosos. Puede hechizarse para lanzar conjuros de la Energía de hasta 2 Puntos de Poder.

Ágata Musgosa. (16, 60 Dragones; Foco de Poder) Al igual que las anteriores esta ágata se distingue por suaves líneas onduladas de colores verdosos. Bien tratada se puede encantar con conjuros de la Naturaleza, siempre con un coste de Puntos de Poder igual o inferior a 2.

Ágata Ojo de Mishol. (16, 60 Dragones; Foco de Poder) Esta ágata es una de las más buscadas por los sadiurd. En su interior se pueden observar pequeñas esferas que parecen ojos. Se suele conseguir en las minas a cielo abierto de los bosques centrales del Reino Kenion. Al igual que el resto de ágatas puede recibir conjuros a un ritmo de 2 Puntos de Poder por cada quilate.

Aguamarina. (22, 18 Dragones; Foco de Poder) Piedra preciosa dura y resistente que procede del berilio. Es muy requerida por los constructores de barcos y los magos del Aspecto del Agua, ya que es foco mágico de conjuros de este aspecto. Se puede hechizar como replica al efecto de cualquier conjuros de agua de un coste igual o inferior a los 8 Puntos de Poder.

Alabastro. (28, 4 Dragones) Es una forma fina del yeso. Normalmente se utiliza para interiores y para realizar todo tipo de adornos. El alabastro es una de los materiales más usados en los castillos y palacios de todo el Imperio.

Aladecuervo. (28, 26 Dragones) Forma endurecida de turmalina negra muy utilizada en Taer para embutir dagas, escudos y armaduras. Cualquier arma tratada con este material ganará +4 a su Penetración y Daño. Cualquier armadura o escudo tendrá +6 a su Blindaje. Muchos caballeros de Litner poseen pequeñas rodelas de este material.

Amatista Mirr. (32, 50 o más Dragones; Acumulador) Este tipo de cuarzo es uno de los más raros y especiales de todo el Imperio. Es de color oscuro e increíblemente difícil de tallar. Se halla entre los acumuladores más efectivos que existen, acumulando 1 Punto de Poder por hora transcurrida aunque nunca superar los 20 por quilate.

Ámbar. (24, 40 Dragones, Foco de Poder) Esta resina endurecida puede ser hechizada como foco mágico para poder lanzar conjuros de cualquier esfera, pero no podrá superar los 4 Puntos de Poder por quilate.

Azabache. (34, 50 Dragones, Multiplicador) Esta variante endurecida del carbón bituminoso es una de las más apreciadas debido a que cuando tiene más de 12 quilates es multiplicador x2. Las de 30 quilates o más ofrecen un multiplicador x3, pero su precio se dispara a los 1700 dragones. No se conocen azabaches más poderosos, aunque en Moattene se siguen enviando grupos de mineros al interior de las junglas buscando posibles minas a cielo abierto.

Beso de Luna. (20, 18 Dragones) Esta madera, sacada de un tipo de árbol del interior de los bosques reales del Reino Kenion, ofrece una gran resistencia y poco peso comparado con otras. Se la llama así debido a que su carne, una vez separada de la corteza queda de color verdoso. Cualquier objeto realizado con esta madera será incombustible y sumará +8 a su blindaje.

Circón. (10, 2 Dragones; Acumulador) El circón es una piedra semi preciosa que tiene leves propiedades acumulativas parecidas al diamante; sin embargo, su capacidad de almacenamiento es de tan solo 4 Puntos de Poder por quilate y los almacena a un ritmo bastante reducido: uno cada seis horas. El circón se utiliza en artefactos y objetos baratos o para engañar a los crédulos.

Coral. (20, 18 Dragones; Acumulador) Estas secreciones de las plantas y animales del Laermer son consideradas piedras semi preciosas en joyería. Las variedades rosa y roja suelen ser las más apreciadas, pues son las únicas con propiedades mágicas. Son capaces de acumular hasta 80 Puntos de Poder por cada quilate y se renuevan a un ritmo de uno cada hora.

Crisolberilio. (36, de 400 a 2000 Dragones; Foco Mágico). El crisolberilio es una gema extremadamente dura, de color verde (400 Drg), azul (1000 Drg) o anaranjado (2000 Drg). Esta gema puede ser tallada en facetas y preparada para ser receptáculo de conjuros de hasta 50 Puntos de Poder la verde, 60 Puntos de Poder la Azul y 70 la anaranjada. El Crisolberilio es una de las gemas más famosas de todas, pues sólo se encuentra en las minas de las montañas de Mirr.

Cuarzo Ahumado. (24, entre 50 y 60 Dragones, depende de su tonalidad negra; Foco Mágico) Esta gema, también llamada topacio negro, es una piedra semipreciosa de las tierras quebradas de Taer. Es la única piedra conocida capaz de recibir encantamientos del aspecto de la Muerte, de ahí que sea muy apreciada por los Taeritas. Puede recibir conjuros de hasta 28 Puntos de Poder por quilate.

Cuarzo Azul. (18, 3 Dragones, Foco Mágico) Una de las piedras ornamentales más utilizadas, ya que es capaz de recibir conjuros de bajo nivel de Luz o Viento. Estos cristales no son demasiado eficaces, pues solo pueden contener conjuros de hasta 1 puntos de poder por quilate, aunque son muy abundantes en casi todas las minas del interior del Reino Kenion y Alsano. Son famosos los cuarzos de quince quilates utilizados por los aruj para realizar sus bastones de luz.

Diamante. (40, 3000 o más Dragones por quilate; Acumulador) Una de las principales piedras preciosas. De una dureza impresionante y pureza extraordinaria. Estos cristales de carbono pueden acumular hasta un total de 35 Puntos de Poder por quilate a un ritmo de uno por minuto. Sólo se encuentran en algunas minas de Mirr, en los territorios dweloin y en las minas de Isla Imperial.

Esmeralda. (34, 250 Dragones; Foco Mágico) La misteriosa esmeralda es una de las joyas más famosas y extraordinarias. No se puede encontrar en el Imperio y todas deben ser importadas desde las Islas Serpiente. Las esmeraldas, brillantes berilios verdes, pueden recibir conjuros de cualquier aspecto hasta un límite de 16 Puntos de Poder.

Granate. (18, 20 Dragones; Acumulador) Esta piedra preciosa de múltiples caras asimétricas es famosa por encontrarse con gran profusión en las minas de toda la Dorsal del Mundo. Además es muy apreciada, pues a su precio reducido se le une una acumulación de hasta 5 Puntos de Poder por quilate a un ritmo de 1 por cada media hora.

Jacinto. (42, más de 4000 Dragones; Multiplicador) Estas gemas parecidas al zafiro producen una luz entre rojiza y anaranjada y son los mejores multiplicadores conocidos. A 20 quilates multiplican x2 (4000 dragones), a 40 quilates x3 (8000 dragones) y así sucesivamente. El jacinto más poderoso se encuentra en el cetro de la Reina Kenion y tiene 120 quilates.

Jade. (26, 20 Dragones por cada medio kilogramo; Foco Mágico) El jade es una piedra opaca, cerúlea y de color verde lechoso, que se oscurece según envejece la piedra. Esta piedra, normalmente hallada en la parte sureña de las montañas de la Dorsal del mundo, sirve para tallar hermosas esculturas de pequeño tamaño que suelen ser hechizadas para convocar criaturas de cualquier Khel. Los más famosos son los del Reino Alsano, que son capaces de invocar daertaks. Por cada medio kilogramo puede almacenar 22 puntos de poder para invocar daertaks.

Jaspe. (16, 60 Dragones) El jaspe es una piedra de cuarzo opaco, débil y quebradiza que se puede encontrar en diversos colores, desde el azul al negro, pasando por el rojo y el verde. Este material no se suele utilizar en joyería, pero en muchas ocasiones se tritura para potenciar las pociones.

Laduc. (18, 2 Dragones por cada cinco kilogramos) Este tipo de madera es una variante del pino y es de color blanco, sin muchas vetas. Su principal cualidad es que es la de recibir inscripciones mágicas más fácilmente que la madera normal, pudiendo contener runas de hasta 28 Puntos de Poder. Para grabar una runa el mago debe realizar una tirada de Usar Objetos Mágicos después de una de Usar Dones. Si ambas tiradas son realizadas con éxito la runa habrá sido grabada, teniendo el objeto la habilidad de lanzar este conjuro si se le suministran suficientes Puntos de Poder.

Lapislázuli. (16, 60 Dragones; Foco de Poder) El lapislázuli es una piedra opaca de color azul intenso, con marcas metálicas. Se caracteriza por poder atesorar conjuros del Aspecto de la Mente a un ritmo de 2 Puntos de Poder por quilate.

Madera Roja. (22, 3 Dragones por cada cinco kilogramos) Esta madera es famosa por su impermeabilidad y su profundo color rojo oscuro. Es la más utilizada para construir los famosos galeones imperiales debido a su dureza y capacidad de flotación. Si se utiliza en el artesanado de los escudos o de armas de asta da +5 al blindaje de los escudos y un +2 a la penetración de las armas de asta y las flechas.

Malaquita. (16, 80 Dragones, Foco Mágico) Esta gema verde con estrías de verde oscuro está especialmente preparada para poder almacenar conjuros de los aspectos de la Naturaleza y de las bestias, a una capacidad de 5 Puntos de Poder por quilate.

Marfil Negro. (56, sin determinar, Nulificador) Este marfil, de precio incalculable, es uno de los pocos y raros materiales que anulan la magia a su alrededor. Esto significa que nadie ni nada puede utilizar Puntos de Poder en un radio de seis metros por quilate. El marfil negro solo se puede sacar de los vlaerut, animales bestiales de largos colmillos que sólo se encuentran en las sabanas profundas del desierto de las Estrellas. Teóricamente las Academias Imperiales cazan a todo aquel que negocie con este material tan dañino para ellas.

Marfil. (56, sin determinar, Multiplicador) El marfil es uno de los materiales más potentes y raros que existen en ERT. Pocas criaturas tienen este material y de éstas pocas, o casi ninguna, es mágica. Los pocos que se conocen son multiplicador x6, sin importar el tamaño o la forma de tallarlas.

Mármol Mirr. (18, 16 por medio kilo, Foco Mágico) Este mármol, en realidad una calcedonia muy resistente y rígida, se encuentra en grandes cantidades en las minas de Mirr. Es de color lechoso, yendo del rojo fuego (el más apreciado) hasta el naranja suave. Está muy preparado para recibir conjuros del aspecto del Fuego y es capaz de recibir conjuros por 4 Puntos de Poder por cada medio kilo. Su uso más famoso es la fabricación de las famosas hachas mirranas, siempre en manos de los caballeros de la Llama Eterna.

Mármol. (10, 1 Dragón por cada medio kilo) Este material, llamado también calcita y de colores que pueden ir desde el verde y negro hasta el blanco puro, es muy utilizado para decoración y construcción por su fácil pulido y su estabilidad ante el paso del tiempo.

Ñort. (22, 9 Dragones el lingote; Acumulador) Metal de color negro, difícil de tratar pero increíblemente resistente tras la forja. Es uno de los metales más deseados para la forja de armas, pues es capaz de acumular hasta 22 Puntos de Poder por cada medio kilo a un ritmo de 1 cada 10 minutos. Muchas de las amas de los sylaen y los moellan están trabajadas en este metal, ya que en sus territorios abundan las minas a cielo abierto de este material.

Obsidiana Blanca. (32, 18 Dragones el lingote; Foco de Poder) Piedra volcánica de color blanco, dura y satinada. Su uso está, normalmente, restringido a la arquitectura, realizándose con ella adornos en puertas y

ventanas así como en techos de salas importantes. Es posible foco de los aspectos del Fuego, Tierra, Agua y Tierra, acumulando hasta 60 Puntos de Poder por medio kilo (2 Puntos de Poder en el caso de puntas de flecha tratadas especialmente. Es muy apreciada en las tierras mirr, donde adorna casi todas las Torres Brujas y las academias.

Obsidiana. (28, 28 Dragones el lingote; Foco de Poder) Piedra volcánica de color negro, dura y satinada. Se puede utilizar para realizar puntas de flechas, para talla de miniaturas o para ornamentos de arquitectura. Puede almacenar hasta 4 puntos de poder por cada medio kilo, formando, en ocasiones, defensas en castillos y torres, pues puede ser encantada con conjuros de cualquiera de los aspectos.

Ónice. (22, 2 Dragones; Acumulador) Ágata de color negro o blanco, con líneas de ambos colores. Es uno de los acumuladores más habituales, pudiendo almacenar hasta 3 puntos de poder por quilate, a un ritmo de 1 cada hora.

Ópalo. (26, 18 Dragones; Multiplicador) Gema semi translúcida de color azul, normalmente recorrida por motas doradas o plateadas. Es una gema muy apreciada por los ywens de las estrellas, que la consideran una de las más hermosas. Sean cuales sean sus quilates es un multiplicador x2. Además de esto, también tiene capacidad de acumular puntos de poder, a un ritmo de 1 cada hora hasta un máximo de 20, sea cual sea su tamaño.

Oro. (10, 20 Dragones lingote) Metal dorado de estabilidad muy alta. Este metal es famoso en joyería por sus cualidades para manipularlo en multitud de situaciones. En muchos territorios del Imperio es el metal favorito para joyería. Nadie le conoce propiedades mágicas.

Piedrasangre. (16, 60 Dragones; Foco de Poder) Gema parecida al rubí, pero opaca y de menos dureza. Es usada para almacenar conjuros del Aspecto de la vida; cada quilate almacena conjuros por un poder de 2 Puntos.

Plata. (8, 2 Dragones por lingote) El más común de los metales para joyería. Pulido tiene un color metálico claro y refleja la luz como un espejo. La mayoría de las joyas dweloin son de plata, además de la bisutería de los reinos melion. Nadie le conoce propiedades mágicas.

Platino. (22, 80 Dragones por lingote; Acumulador) No muy conocido hasta hace unos años. Desde entonces el platino se a convertido en uno de los materiales favoritos del Imperio ya que los dweloins lo importan desde el Corazón de ERT. Normalmente se suele sustituir la plata por este material, más resistente y capaz de acumular hasta 10 puntos de poder en medio lingote (para un anillo tratado serían 60 puntos de poder) a un ritmo de 1 cada media hora.

Quealon. (34, 40 Dragones por lingote; Acumulador) Metal blando de color ligeramente lechoso que puede utilizarse mezclado con plata o acero. La mezcla resultante se conoce como Acelaon y es una aleación resistente, +6 a blindaje o +2 a daño y penetración, además de ser capaz de acumular hasta 4 puntos de poder por medio kilo a un ritmo de 1 cada dos horas.

Roble. (8, 1 Dragón cada cinco kilos) Una de las maderas más utilizadas para la artesanía y los muebles de todo el Reino Kenion. Es dura y resistente, suave y muy aparente. No se le conocen propiedades mágicas, aunque a veces acepta con mucha facilidad el engarce de runas o gemas.

Rubí. (56, 120 Dragones por quilate; Acumulador, Foco Mágico) Coridón de color rojo carmesí, que puede ir del claro transparente al oscuro. Es una de las gemas más hermosas y a la vez más extrañas, pues cumple dos funciones, la de acumulador y la de foco mágico. Como acumulador puede almacenar hasta 8 puntos de poder por quilate (recuperando 1 cada diez minutos) y como foco mágico puede recibir conjuros de cualquier aspecto hasta un máximo de 2 puntos de poder por quilate. Es muy utilizado por magos y caballeros como una especie de lanzador de conjuros gratuito.

Sármika. (24, 120 Dragones por lingote; Acumulador) El más famoso de los metales mágicos, de color rojo oscuro con leves muestras de mica o platino. Es un metal extraído de manera masiva de las minas Mirr, aunque también se han encontrado vetas de importancia en el resto de Mirr y en las Cordilleras Escarlatas del reino Kenion. Es uno de los metales más preparados como acumulador, ya que puede almacenar hasta 12 puntos de poder por cada medio kilo y recuperarlos a un ritmo de 1 cada cuarto de hora. La sármika es más dura que el acero, ganando las armaduras +4 al blindaje y las armas +2 al daño y la penetración.

Tejo. (22, 1 Dragón por cada cinco kilos; Foco Mágico) Madera habitual en arcos por su flexibilidad. Es maleable y de color oscuro, teniendo capacidad para ser encantada con conjuros de Bestias y Naturaleza, hasta 16 puntos de poder por cada cinco kilos. También es muy usada para grabar runas, por lo que es buena para puertas o bastones mágicos.

Titanio. (60, 300 Dragones por lingote) Uno de los metales más duros que existen, difícil de fundir y de trabajar. Actualmente sólo se conocen tres forjas que puedan fundirlo, las del Gremio de Armas y Armaduras de Pasguillom, las forjas Imperiales de Ciudad Imperial y las de la ciudad de Mirr. Cualquier armadura construida con este material dobla su blindaje. Las armas ganan + 2 al daño y +18 a la penetración.

Topacio. (38, 60 Dragones; Foco Mágico) Piedra dorada y transparente que se encuentra en los depósitos de granito. Si se calienta a niveles altos se vuelve de color rojizo y adquiere una extraña propiedad mágica llamada Resonancia Mágica. Esta resonancia se trata como conjuro, de ahí que sea tratada como foco mágico, ya que hace que cada vez que se realice un conjuro la gema lo repita, con igual numero de puntos de poder e iguales efectos.

Las puertas del gran templo han quedado cerradas y nadie podrá entrar allí mientras la ceremonia de iniciación dure. En el interior del edificio sólo hay mujeres, ningín hombre osaría entrar a la solemne sesión por miedo a la fueria de Zsuum. Las jóvenes neonatas están de rodillas a lo largo del corredor central con la mirada clavada fíjamente en el suelo; a su lado, justo delante de las columnas que delimitan el pasillo, se han situado sacerdotisas ya ordenadas que portan antorchas. Las incandescentes teas proyectan sombras deformes a lo largo de todo el templo dando aspecto siniestro a la inmensa figura de Zsuum que levita al fondo del inmenso corredor donde están las neonatas. La espeluznante escultura tallada en la más negra roca por los más hábiles artistas zukan, mira en todas las direcciones con sus múltiples ojos provocando un profundo temor a todas aquellas jóvenes que levantas su mirada hacia la figura divina. Bajo la imagen de piedra se halla una sacerdotisa de gran edad, que, mirando a las iniciadas, proyecta su voz.

- Bienvenidas a la morada de la Predilecta de Zsuum. Neonatas, hoy es el días más importante de toda vuestra existencia; es el momento en el que nuestro amado díos posará su omnipresente ojo en vuestra persona. Durante largo tiempo habéis sido educadas para este día, y por fin, gracias a nuestra Divina Hermana, obtendréis aquello que más ansiáis, aquello por lo que habéis sido concebidas y por lo que, desde este instante, os dedicaréis con todo vuestro ser: evangelizar las enseñanzas de nuestro omnipotente creador.

Al oir estas palabras, taly como se las ha educado, la multitud de jóvenes zukan retiran las capuchas que cubren sus cabezas mientras las sacerdotisas que se sitúan a los laterales de la galería entonan un misterioso cántico. Mientras la letanía se convierte progresivamente en unmurmullo enloquecedor, los negros cortinajes que demarcan el final del altar y dan paso a las habitaciones privadas del tmplo se descorren ligeramente dando paso a la imponente figura de la sacerdotisa mayor de Zsuum. Su presencia, situada justamente debajo de la imagen del dios, inunda toda la estancia, y, despojándose de la capa que cubre su cuerpo, deja al descubierto su semidesnuda figura. Coronando su cabeza se ciñe una bella diadema de ónice en cuyo frontal brilla una gema de color ambarina.

- ¡Levantaos niñas y mirad sumisas a vuestro creador! Él os dio la vida y ahora otorgará sentido a vuestra existencia.

Las jóvenes zukan se incorporan y dejan caer al suelo las negras túnicas que portaban dejando desnudos sus cuerpos. Así, comienzan a susurrar al unísono.

- Aquí nos tenéis poderoso señor, nos entregamos a tí. Tomadnos como más os plazca, somos vuestras esclavas. Nada tememos. En vuestras graciosas manos estamos.

Mientras las palabras flotan en el aire y el cántico se hace cada vez más rápido la predilecta indica con su mano que comience el desfile hacia ella. Una por una, las jóvenes se acercan a la encarnación mundana de la divinidad portrándose a sus pies y cierran los ojos ante la presencia de la Predilecta que besa losparpados de las fieles. Tras esto, sitúa la diadema en los labios de aquellas, que acarician la joya con su boca sellando, así, su eterno vinvulo con Zsuum. Tras el desfile, cada joven regresa a su lugar, la sacerdotisa mayor coloca nuevamente la diadema entorno a su cabeza y extendiendo sus brazos exclama las palabras que darán por finalizada su necesaria presencia en la ceremonia:

- Ahora fromáis parte de nuestra gran familia; servid a los de nuestra raza como se os ha educado. Zsuum velará por vosatras al igual que lo hace por todos sus hijos, jamás apartará su visión de vosotras ya que representáis su poder en este mundo. ¡Sed fieles a las enseñanzas del poderoso Zsuum!

Acto seguido desparace nuevamente tras las cortinas dejando a las nuevas sacerdotisas para que recen las enseñanzas de Zsuum durante toda las noche.

A concluido la privada ceremonia de iniciación. Al día siguiente las puertas se sellarán hasta el año siguiente cuando nuevas jóvenes serán ordenadas.

Topacio, Mirr. (32, 50 Dragones; Aumentador) Este topacio es igual al topacio básico, pero al ser calentado se colorea en añil. El calor le da una facultad llamada Aumentador Mágico. Esto significa que cualquier mago o hechicero que lance un conjuro llevando encima esta gema aumentará sus Puntos de Poder al lanzar ese conjuro. El aumentador es capaz de dar 1 Punto de Poder por cada 3 quilates.

Turquesa. (16, 60 Dragones; Foco de Poder) Piedra acuosa, de zonas oscuras y color añil que se puede encontrar en láminas o en piedras facetadas. Sirve de foco de poder para conjuros de la mente, acumulando 2 puntos de poder por quilate.

Xakosold. (30, 46 Dragones por metro cuadrado) El Xako es un pequeño y tímido mamífero que habita los valles altos de algunas montañas de Mirr. El Xakosold es su piel curtida en cera. Tiene la facultad de inhibir las emanaciones mágicas, haciendo imposible Desvelar los Hilos de aquello que esté dentro de bolsas o mochilas realizadas con este cuero. Se dice que existen incursores Isleños y bastantes exploradores y espías que utilizan capas y trajes de este cuero para ser indetectables ante la magia.

Yur. (34, 90 Dragones; Foco Mágico) Es el nombre ywen para las perlas marinas, (el plural es Yar). Las perlas, extraídas por los ywens de las ostras del Laermer, tienen una

capacidad de foco mágico para conjuros del Agua, la Luz, la Mente y el Espíritu y pueden acumular hasta 4 puntos de poder por quilate.

Zafiro Estrella. (40, 40 Dragones, Foco Mágico) Zafiro poco común de color lechoso y con forma de estrella de seis puntas irregulares encontrado en zonas volcánicas. Aplicando puntos de poder en ella se lanzan golpes de energía hacia delante; por ello es muy utilizada en la elaboración de armas mágicas de distancia. Por cada punto de poder gastado el golpe de energía causa 2 Puntos de Daño. Los famosos Guantes Aniquiladores de los Coel utilizan gemas de este tipo.

Zafiro Negro. (16, 60 Dragones; Foco de Poder) Zafiro común y más barato de lo normal, que sirve de foco para conjuros del aspecto de la Tierra. Puede acumular conjuros de hasta 2 Puntos de Poder por quilate.

Zafiro Taer. (58, 150 Dragones; Acumulador; Foco Mágico) Coridón de color blanco. Material con que realizan los Caballeros de la Orden de Litner sus máscaras ceremoniales. Es acumulador hasta 80 Puntos de Poder por quilate, a un ritmo de 1 cada media hora. Adicionalmente es capaz de recibir conjuros de cualquier aspecto hasta un máximo de 2 puntos de poder por quilate.

Zafiro. (26, 16 Dragones; Foco de Poder) Brillante mineral de Coridón azul transparente, los azules suelen variar del añil al azul claro. El zafiro es una de las piedras más conocidas, pues se puede encantar con cualquier aspecto menos con el del Tiempo. Puede acumular conjuros de hasta 2 Puntos de Poder por quilate.

Descripción de Armas y Armaduras.

Alabarda. (Daño: 3D+FUEx2; Penetración: 3D+FUEx2; 4 Dragones) La alabarda es un arma que consta de una larga hasta terminada en una hija de hacha.

Arcos: Los arcos están construidos con largas varas de material desde cuyas puntas se tiende un cable e tripa de animal. Este cable está tenso y mediante la fuerza se tensa para lanzar flechas.

Arco Compuesto. (Alcance: 220 metros).
Arco Corto. (Alcance: 140 metros).
Arco Estrella. (Alcance: 270 metros).
Arco Largo. (Alcance: 260 metros).
Flecha Aulladora. (Daño: 3D+FUEx2;
Penetración: 4D+FUEx3; 2 Dragones 10 flechas)
Flecha Cazadora. (Daño: 3D+FUEx2;
Penetración: 5D+FUEx3; 2 Dragones 20 flechas)
Flecha Destructora. (Daño: 4D+FUEx2;
Penetración: 4D+FUEx3; 2 Dragones)
Flecha Sesgada. (Daño: 3D+FUEx2;
Penetración: 5D+FUEx3; 2 Dragones 5 flechas)

Armaduras. Las armaduras son ropajes construidos para proporcionar una protección adecuada al que las porte. Estas armaduras pueden ser de varios tipos y formas, estando fabricadas con diversos materiales y teniendo deferentes significados.

Armadura de Cuero endurecido.
(Blindaje: 18; 25 Dragones).
Armadura de Mallas. (Blindaje: 22; 45 Dragones).
Armadura de placas Mirr. (Blindaje: 26; 75 Dragones).
Armadura Imperial. (Blindaje: 28; 125 Dragones).
Ballesta. (Daño: 2D+FUEx2
Penetración: 4D+FUEx2; 8 Dragones; Alcance: 240 metros). La ballesta es un arco de cuero endurecido o metálico colocado en un mecanismo de polea para poder tensarlo. Dispara virotes o dardos pesados y muy poderosos.

Dagas. Las dagas son hojas de metal afilado por ambos lados, preparadas para penetrar las armaduras mas resistentes.

Daga. (Daño: 2D+FUEx2; Penetración: 3D+FUEx3; 2 Dragones)
Daga Kr. (Daño: 3D+FUEx2; Penetración: 4D+FUEx3; 25 Dragones)

Espadas. Las espadas son largas hoja de metal, gemas o materiales mágicos preparadas para poder cortar, sajar o penetrar. Son las reinas de las batallas y una de las armas favoritas de muchos guerreros.

Espada Bastarda. (Daño: 3D+FUEx3; Penetración: 3D+FUEx2; 8 Dragones)
Espada Corta. (Daño: 2D+FUEx2; Penetración: 2D+FUEx2; 3 Dragones)
Espada Dos Manos. (Daño: 4D+FUEx4; Penetración: 3D+FUEx2; 12 Dragones)
Espada Dweloin. (Daño: 3D+FUEx4; Penetración: 4D+FUEx2; 46 Dragones)
Espada Kenion. (Daño: 3D+FUEx2; Penetración: 3D+FUEx4; 5 Dragones)
Espada Larga. (Daño: 3D+FUEx2; Penetración: 3D+FUEx2; 3 Dragones)
Espada Mirr. (Daño: 4D+FUEx3; Penetración: 3D+FUEx2; 90 Dragones)
Espada Sylaen. (Daño: 2D+FUE; Penetración: 4D+FUEx2; 15 Dragones)
Espada Taer. (Daño: 3D+FUEx2; Penetración: 3D+FUEx4; 45 Dragones)
Espadón. (Daño: 4D+FUEx2; Penetración: 2D+FUEx2; 16 Dragones)
Estilete. (Daño: 1D+FUEx2; Penetración: 5D+FUEx3; 2 Dragones)
Estoque. (Daño: 1D+FUEx2; Penetración: 5D+FUEx3; 2 Dragones)

Hachas. Las hachas son armas de filo amplio y sujetas a un palo lo suficientemente largo momo para poder combatir con ella. Son armas poderosas y temibles.

Hacha de Batalla. (Daño: 4D+FUEx2; Penetración: 3D+FUEx2; 8 Dragones)
Hacha de Mano. (Daño: 3D+FUEx2; Penetración: 3D+FUEx2; 6 Dragones)
Hacha Dweloin. (Daño: 4D+FUEx3; Penetración: 4D+FUEx3; 45 Dragones)
Hacha Mirr. (Daño: 4D+FUEx3; Penetración:

3D+FUEx4; 125 Dragones)

Lanzas: Las lanzas son largos palos de madera al final de los cuales se sitúan puntas de metal afiladas. Son excelentes armas para la caza y el combate contra enemigos grandes o poderosos, pues puede mantener al enemigo lejos.

Lanza de Caza Taer. (Daño: 4D+FUEx3; Penetración: 4D+FUEx3; 12 Dragones)

Lanza Infante. (Daño: 3D+FUEx2; Penetración: 3D+FUEx3; 12 Dragones)

Lanza Jinete. (Daño: 4D+FUEx3; Penetración: 3D+FUEx3; 30 Dragones)

Lanza Kirrchan. (Daño: 4D+FUEx2; Penetración: 4D+FUEx3; 120 Dragones)

Martillos, mazas y mayales. Un martillo o maza es un palo corto de madera o metal, al final del cual se ha insertado un bloque de metal de diversas formas, el martillo es rectangular y la maza es esférico, es un arma contundente que sirve para aplastar. El mayal es un palo corto y grueso al final del cual empieza una cadena metálica atada a una gruesa bola metálica llena de pinchos. El mangual es idéntico pero contres cadenas y bolas.

Mangual. (Daño: 3D+FUEx3; Penetración: 2D+FUE; 6 Dragones)

Mayal. (Daño: 3D+FUEx3; Penetración: 2D+FUE; 6 Dragones)

Mayal de Guerra. (Daño: 4D+FUEx4; Penetración: 1D+FUE; 12 Dragones)

Mayal Rojo. (Daño: 4D+FUEx4; Penetración: 2D+FUE; 45 Dragones)

Martillo de Guerra. (Daño: 4D+FUEx3; Penetración: 2D+FUE; 2 Dragones)

Martillo de Mano. (Daño: 3D+FUEx3; Penetración: 2D+FUE; 6 Dragones)

Martillo Dweloin. (Daño: 5D+FUEx3; Penetración: 2D+FUE; 45 Dragones)

Pica o Bastón. Estas armas son simples palos de madera de un grosor considerable. (Daño: 3D+FUEx3; Penetración: 2D+FUE; 2 Dragones)

Equipo

Objeto	Objeto	Alforjas

	Dinero:
	Dragones:
	Leones:
	Ratones:
	Gemas y Joyería

objetos Mágicos

Nombre:	
Tirada:	PP:
Poderes:	
Nombre:	
Tirada:	PP:
Poderes:	
Nombre:	
Tirada:	PP:
Poderes:	

Materiales Mágicos

Puntos de Poder		Tirada	
Totales	Gastados	Dones	Poderes

Don / poder	PP	Efectos

Equilibrio del Ser

Ley	Magia	Caos

Esencia

Total	Gastada

Aspectos		Modificador
Energía		
Aire		
Agua		
Tierra		
Fuego		
Bestias		
Naturaleza		
Espíritu		
Tiempo		
Vida		
Mente		
Luz		
Magia		

Atributos Físicos	
Fuerza	
destreza	
Agilidad	
Vigor	
Mentales	
Razonamiento	
Memoria	
Percepción	
Carisma	
Espirituales	
Voluntad	
Sabiduría	
Intuición	
Fe	



Nombre Jugador:
Campaña:

Vida	
Vida Total	Heridas
Armadura	
Blindaje Natural:	
Tipo Armadura:	
Blindaje:	Impactos:
Tipo Escudo:	
Blindaje:	Impactos:

Datos Personales Nacimiento	
Nombre:	
Raza:	
Familia:	
Habilidades Raciales:	
Genero:	Edad:
Altura:	Peso:
Pelo:	Ojos:
Habilidades Personales	

Profesión	
Profesión:	Habilidades Por Profesión
Maestro/Mentor:	
Academia/Escuela:	
Derechos y Beneficios:	

Descripción Física

Experiencia
Total
Gastada

Habilidades

Nombre	Tirada base	Experiencia	Nombre	Tirada base	Experiencia
Artesanía (Des+Sab)			Investigar (Raz+Per)		
Alerta (per+Int)			Lenguas (Mem+Sab)		
Armas Cuerpo a Cuerpo (Agi+Des)			Malabares (Des+Agi)		
Armas de Distancia (Des+Per)			Montar (Agi+Int)		
Astrología (Raz+Mem)			Nadar (Frz+Agi)		
Atletismo (Agi+Frz)			Observar (Int+Per)		
Bestiario (Mem+Sab)			Oratoria (Car+Int)		
Comercio (Car+Mem)			Pelea (Des+Int)		
Con. en Religión (Mem+Fe)			política (Raz+Car)		
Con. en Venenos (Raz+Mem)			Rastrear (per+Vol)		
Curación (Mem+Sab)			Regateo (Car+Vol)		
Esquivar (Agi+Des)			Robar (Des+Int)		
Etiqueta (Car+Mem)			Sigilo (Agi+Des)		
Forja (Frz+Raz)			Trampas (Des+Raz)		
Forrajeo (Raz+Sab)			Usar Dones (Varía)		
Habilidades Artísticas (Des+Int)			Usar Objetos Mágicos (Raz+Int)		
Historia (Mem+Vol)			Usar Poderes (Fe+Varía)		
Iniciativa (Agi+per)					

Arma	Tirada	Daño	Alcance	Penetración	Propiedades

Indice.

Introducción.

Qué es el Rol.- página 3.

Parte I.- Trasfondo.

La Historia.

La Historia de ERT.- página 9.
La Era de la Creación.- página 9.
La Era del Cambio.- página 12.
La Era de la Magia.- página 13.
La Era de la Guerra.- página 14.
La Era Moderna.- página 17.
Los últimos veinte años.- página 30.

Geografía.

Un vistazo a Noorgaar.- página 31.
Viajando por Noorgaar.- página 31.
Zonas Geograficas.- página 34.
El Cuerno Verde.- página 36.
El Mágico Norte.- página 37.
El Corazón de ERT.- página 38.
El Oriente Sombrío.- página 38.
Las Junglas Malditas.- página 39.
Lané.- página 40.
Las Islas Serpiente.- página 40.
El Laermer.- página 41.
El Imperio Melion.- página 41.
La Ciudad Imperial.- página 42.
El Reino Alsano.- página 44.
El Reino Kenion.- página 47.
El Reino Moellan.- página 52.

Razas.

Los Selthanion.- página 53.
Los Hetnon.- página 55.
Los Ywens.- página 56.
Las Razas del Imperio.- página 57.
Los Alsanos.- página 57.
Los Kenion.- página 59.
Los Mirranos.- página 60.
Los Moellan.- página 62.
Los Samnios.- página 65.
Los Taeritas.- página 66.
Los Pearoin.- página 68.
Los Nethans.- página 70.
Los Ywens Celestiales.- página 73.
Los Ywens del Amanecer.- página 74.

Parte II.- Personajes.

Rasgos.

Atributos.- página 77.
Atributos Básicos Físicos.- página 78.
Atributos Básicos Mentales.- página 79.
Atributos Básicos Espirituales.- página 80.
Atributos de Raza.- página 81.
Descripción de Habilidades.- página 81.
Esquilibrio del Ser.- página 87.
Esencia.- página 89.

Crear Personajes.

Atributos de Personaje.- página 91.
Puntos de Personaje.- página 92.
Las Razas.- página 93.
La Tabla de Razas.- página 95.
Atributos de Desarrollo.- página 99.
Atributos Personales.- página 112.

Parte III.- Las Reglas.

Las Bases de las Reglas.- página 115.
La Tirada de Acción.- página 116.
Tipos de Tiradas.- página 117.
Dificultad.- página 119.

Combate.

Fases de Ataque.- página 121.
Rondas de Ataque.- página 121.
Iniciativa.- página 123.
Tirada de Defensa.- página 124
Tirada de Ataque.- página 125.
Daño.- página 129.

Magia.

Los Aspectos.- página 131.
La Magia y las Reglas.- página 133.
Como Lanzar Dones.- página 134.
Los Magos.- página 137.
Los Objetos Mágicos.- página 138.

Apendices.

Director de Juego.- página 142.
Pasguillom.- página 148.
Themalina.- página 161.
Equipo.- página 172.

En los albores del tiempo, cuando nuestros padres deambulaban en absoluta paz y libertad sobre la faz del mundo, las fuerzas del Caos y de la Ley entraron en conflicto por ver quién dominaba a aquellos afortunados seres. El combate fue cruento y doloroso para todo ERT, las montañas cayeros desplomadas e inmensos mares se formaron donde antes había gigantescas y verdes praderas. Los cambios que acontecieron también llegaron a afectar a los seres que poblaban la superficie creando, así, las razas que hoy habitan el mundo. Las diferentes etnias originadas apoyaron a uno y otro bando en tan singular combate por la hegemonía de ERT, acentuándose, aún más, las diferencias raciales que surgieron cuando Hiritach rompió su símbolo y la ola de mutación asoló a todos los que se hallaban en el campo de batalla. Desde entonces no hubo descanso para los seres vivos; durante largas décadas el mundo fue una sucesión de batallas y enfrentamientos entre los que antes habían sido hermanos. Mientras las etnias que apoyaban al Caos aumentaban sus incursiones y fechorías, el resto de razas se fueron agrupando para poder defenderse de los inumerables ataques originando, así, los primeros años de un Imperio cada vez más poderoso basado en la mutua defensa frente el caos y sus sanguinarias criaturas.

Hoy, por fin, reina la paz en ERT, el Gran Imperio Melion es poderoso más alla de toda esperanza pasada y las gentes pueden vivir tranquilas al amparo de la Mano de las Muy Orgullosas Caballerías Imperiales que velan por la seguridad de todos los Nacidos y de las crecientes Academias de la Magia que se han ido construyendo a lo largo de todo el continente; es una época de paz y de prosperidad, de fantásticos logros mágicos, era dorada del arte y las ciencias, pero yo, Thenbrael Delthun, Emperador de todos los reinos melion, albergo en mi interior un fatidico sentimiento. Extraños signos veo en Noorgaar, los Poderes de antaño resurgen y extraños misterios y portentos nutren sueños y pesadillas. Los Pactos y Alianzas Imperiales se debilitan y las diferentes casas nobles del Imperio disputan e intrigan entre sí. Se cierne una nueva era ante nosotros, donde nuevos héroes nacerán y morirán, donde la magia llegará a los límites más insospechados, comienza la era de los poderes...

En este libro encontrarás:

-. La Genesis completa del Mundo de ERT.
-. La Historia Antigua de Noorgaar, uno de los cinco continentes de ERT.
-. Descripción geográfica las distintas zonas de Noorgaar.
-. Reglas completas para crear personajes:
    -. 10 Razas diferentes de tres troncos raciales.
    -. 22 Profesiones.
-. Reglas básicas, de Combate, de Magia y de Fe.
-. Un escenario completo para poder jugar decenas de aventuras y campañas.
-. Apendices de dones de magia, Caos y Ley.
-. Tablas completas de equipo variado, equipo mágico y relíquias.

P.V.P. 3950 pts.
23,7 Euros.

9 788460 597629

EDITORIAL HASTUR.
SOCIEDAD COOPERATIVA