

ERT: LA PANTALLA DEL DIRECTOR DE JUEGO.





**ERT: LA ERA DE LOS PODERES.
LA PANTALLA DEL
DIRECTOR DE JUEGO.**

Autores: Tamar María Rodríguez Hernández y Raúl Núñez Ríos.

Editado por: Sociedad Cooperativa Editorial Hastur.

Editor Jefe: Tamar María Rodríguez Hernández.

Editor Línea: Raúl Núñez Ríos.

Maquetación: Elisa Riaño Riera y Raúl Núñez Ríos.

Corrección de Estilo: Elisa Liaño Riera.

Ilustración de Portada: Enrique V. Vegas y Daniel.

Ilustraciones Interiores: Enrique V. Vegas; Juan Luis Muñoz; Raúl Ovejero Saiz y Daniel Martínez Bofarull.

Cartografía: Raúl Núñez Ríos.

Fotomécanica: Diseño Gráfico RODRIGUEZ. C/ Soria, 16 - 28830. MADRID

Imprime Pantalla: INGRAFI, S.A. C/ Soria, 17 - 28830. MADRID

Imprime Libreto: INGRAFI, S.A. C/ Soria, 17 - 28830. MADRID

I.S.B.N: 84-607-0302-9.
Deposito Legal:
Madrid, 14 Marzo 2000.

**EDITORIAL
HASTUR.
SOCIEDAD COOPERATIVA**

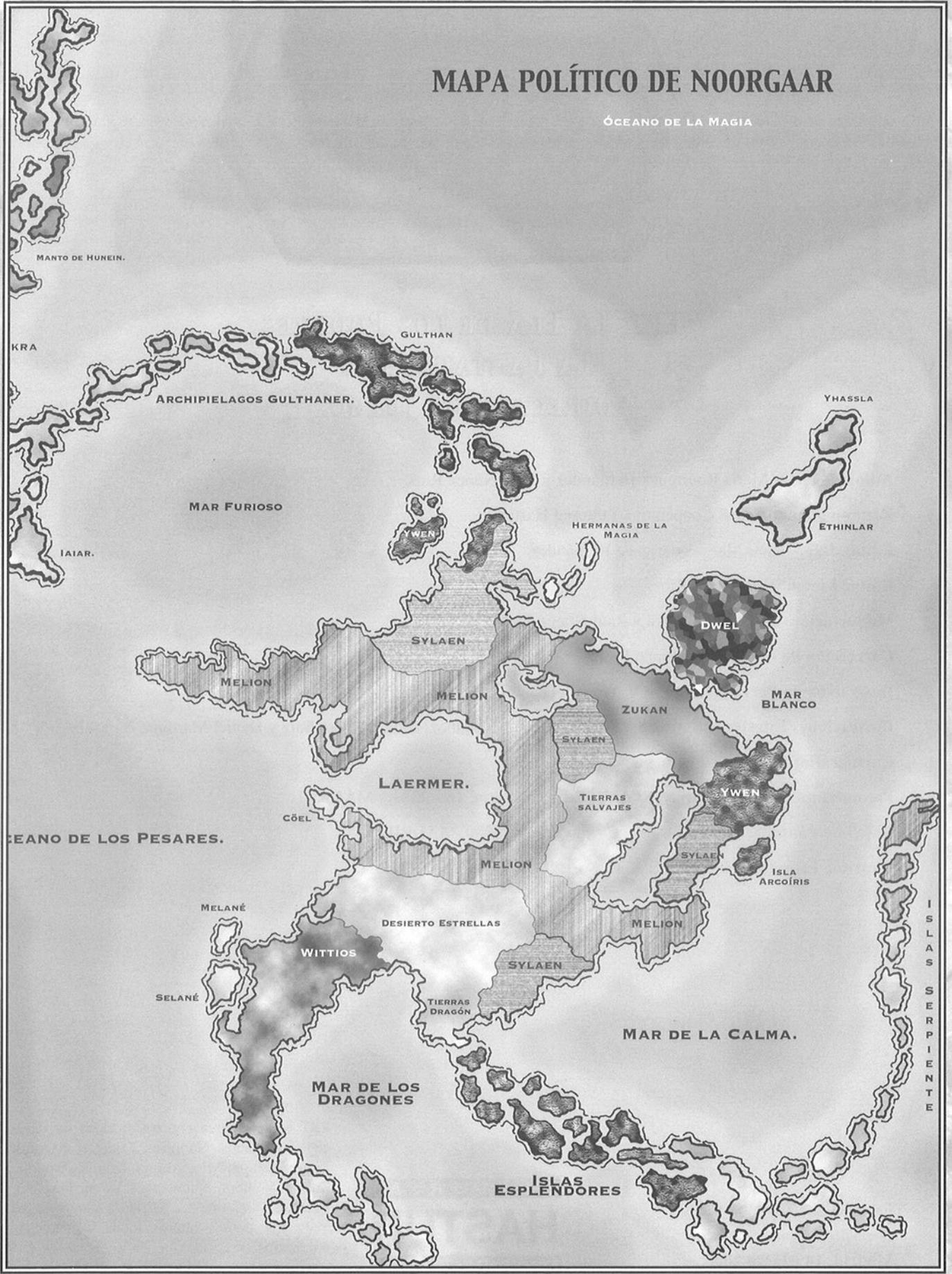
ERT es una marca registrada, todos los derechos reservados. Noorgaar, Euragan, Sadiurd, Litner, Kenion, Mirr, Alsano, Samnio, Samnia, Zukan, Numbra, Nuimbrano, Ywen, Dweloin, Pearoin, Dhelthinion e Hiritach son propiedad intelectual de sus autores, todos los derechos reservados.





MAPA POLÍTICO DE NOORGAAR

ÓCEANO DE LA MAGIA





GRACIAS.

Bien, aquí está la segunda publicación de ERT: La Era de los Poderes. Esto significa que a pesar de los fallos y erratas que has encontrado en el libro básico esto sigue adelante, sobre todo por tí, por el lector que ha comprado este juego, que ha confiado en la producción española de juegos de rol.

Por ello queremos, todos nosotros, agradeceros la confianza que habeis depositado en nuestras manos y queremos deciros que esperamos superarnos cada vez que publiquemos cosas nuevas y que esperamos llegar todo lo lejos que podamos, con vuestra ayuda.

Muchas Gracias.

LA PANTALLA.

Lo que puedes encontrar en esta pantalla se divide en varias partes y se puede decir que es una ampliación y corrección de lo dicho en el juego básico. Todos estos cambios y correcciones han sido hechas a partir de lo que muchos de vosotros nos habéis dicho que faltaba en la primera edición, así como por las cosas que no entraron por falta de espacio en la edición de ERT.

¿Por qué una pantalla? Por la simple razón de que realizar una segunda edición nos sale demasiado caro, además de ser demasiado pronto como para lanzar una segunda edición. Suponemos que dentro de unos meses o quizás dentro de un año tendremos suficiente material, comentarios y pruebas de juego como para plantearnos una segunda edición. Por ahora, todas las modificaciones y cambios se realizarán en esta pantalla, así como en nuestra página web, las que nos encontremos por el camino.

CONTENIDO DE LA PANTALLA.

En la pantalla hallarás tres apartados, el primero de ellos está dedicado a las correcciones que se pueden hacer a las reglas, así como una guía nueva para la experiencia y el combate mágico, que, al parecer, fue una de las cosas que menos claras quedaron.

Después hay un escenario completo para poder jugar a ERT sin muchos quebraderos de cabeza.

Por último hay dos kits de personajes que no entraron en la anterior edición, el bestiario y tablas suficientes.

PRÓLOGO.

Jaeck observó, a la luz de las lunas, las pequeñas ruinas del alcázar kenion que se proyectaban delante de ellos, a unos cien metros, tras un claro del denso bosque de árboles *ruian*. Los muros de la rancia muralla mostraban los inequívocos signos de un antiguo asalto y de la erosión de incontables años. Desde su posición, agachado entre arbustos de largas y agudas hojas, los ojos de Jaeck no percibían más que una inmensa dentadura, de picos irregulares y deformes, que se perfilaba contra el cielo tapizado de estrellas.

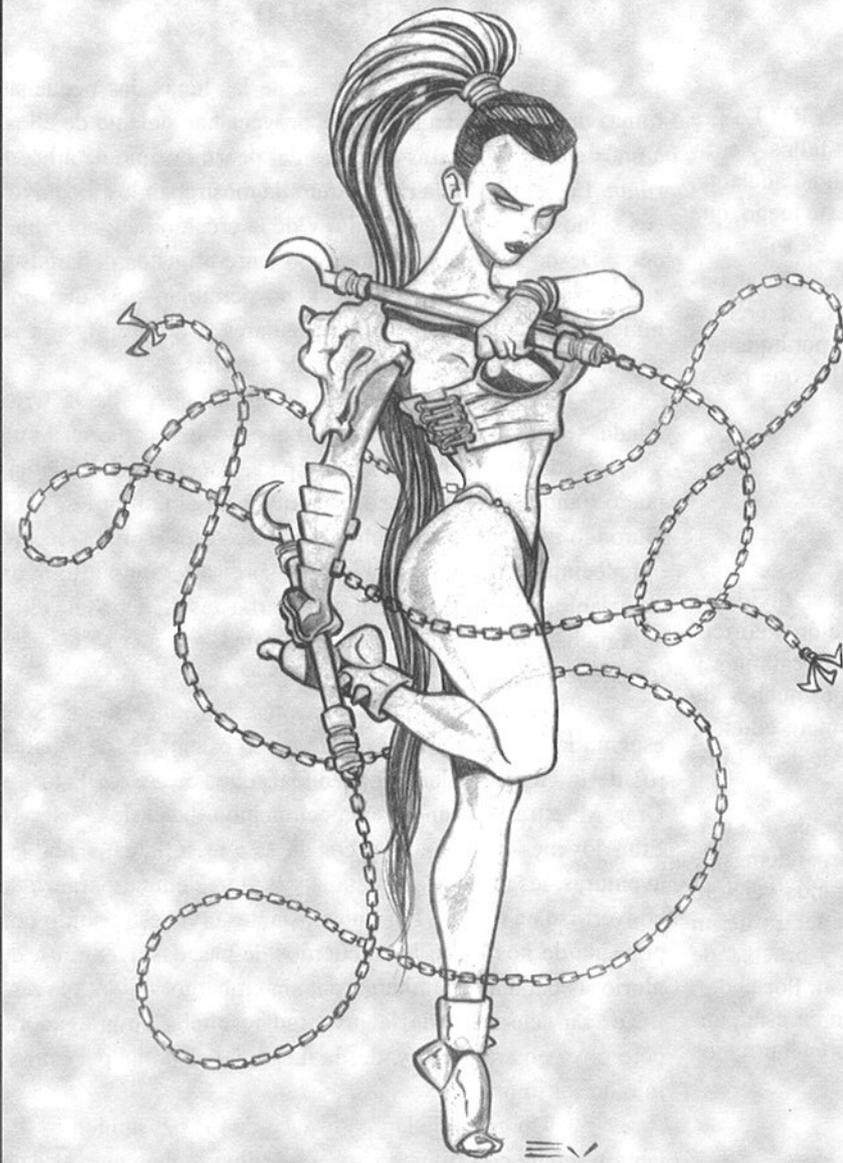
A su lado, Duroa, la joven caballero de la Cruz Alada, se movió inquieta, pasando el peso de una pierna a otra y agarrando con fuerza su larga espada. Jaeck la miró e intentando tranquilizarla posó su recia mano en el hombro de ésta. Duroa lo miró con sus amplios y acuosos ojos, con un sincero agradecimiento en las pupilas. Una sonrisa terminó aflorando a los labios de la joven mientras los arbustos de detrás de ellos se agitaban para dejar paso a otro caballero, que se arrastró hasta ellos como pudo.

- Ya están todos colocados, mi Señor Jaeck. Sólo esperan la señal. - era la voz del joven oficial de los caballeros de la Gorgona llamado Leondal, que se puso al lado del Gran Maestro esperando acontecimientos. Jaeck los observó. Eran jóvenes e inexpertos, con la sangre inflamada por las aventuras, las ansias de la batalla y la floreciente esperanza de convertirse en héroes. Por unos instantes el maestro sintió una punzada de nostalgia; los recuerdos de pasadas aventuras, de gloriosas batallas le embargaron; sin embargo volvió a la realidad. La sensación de la juventud resultaba embriagadora, pero él ya no era joven y, desde luego, no se podía permitir el lujo de ser impulsivo.

Un gesto de Duroa lo sacó de sus pensamientos. La kenion señaló con su mano hacia las ruinas del arcaico alcázar y ya no fue necesario decir más. La muralla se extendía de un lado a otro del claro y por espacio de unos setenta metros se mantenía sólida, aunque resquebrajada, excepto por una amplia grieta de surcaba la pared. Esta grieta se ensanchaba en la parte inferior, para formar una especie de hueco por el que cabía perfectamente un caballero montado. En este hueco se perfiló una figura embozada con una oscura capa.

Los tres caballeros se pusieron en tensión. Mientras la figura dio tres pasos hacia el claro, se detuvo y se llevó la mano derecha hacia el cinturón a la vez que con la izquierda levantaba la capucha. La esmeralda luz de Hunein, la mayor de las dos lunas, mostró un rostro afilado y puntiagudo, de tez pálida y grandes ojos rasgados. La nariz era larga y sus pómulos marcados, con el pelo largo y sujeto en una coleta a la altura de la nuca. A Jaeck no le costó nada identificar la raza del desconocido, un vloen.

Éste sacó de una pequeña bolsa escondida entre las ropas un poco de tabaco que empezó a envolver con papel. Dio



otros tres pasos, entrando de lleno en el claro y apoyándose relajadamente en el dentado borde de la grieta se dispuso a buscar el yesquero para encender el cigarro que terminaba de liar y se suspendía ya entre sus labios pero al pobre desgraciado no le dio tiempo a disfrutar del descanso, pues de entre las sombras de la pared surgió una vibrante daga enjoyada que le atravesó la garganta desde la nuez hasta la coronilla. Tan rápido entró y salió el filo que el cuerpo se mantuvo suspendido unos instantes en el aire. La sangre manó de la boca y el tajo abierto en el cuello. Las rodillas se doblaron y el torso se inclinó, para ser recogido por una figura que surgió de entre el muro.

Jaeck se asombró de nuevo y reafirmó su idea acerca de la increíble capacidad de los caballeros de Litner para el camuflaje con las sombras. El caballero, cuyo nombre era Ylaas, apartó el cadáver vloen, dejándolo cerca de la pared para que nadie pudiese percibir de lo que ocurría; después, con

pausados y calculados pasos, se acercó al hueco de la muralla y se coló por él, desapareciendo entre las sombras tan rápidamente como había aparecido.

El maestro aprovechó estos breves momentos para rehacer las ideas. El claro estaba atestado de caballeros, a la derecha de él, que estaba justo delante del hueco en la muralla, estaba el grupo de su propia orden, la Muy Honorable Orden de la Gorgona Plateada, seis caballeros de gruesas armaduras blancas y negras, de fuertes músculos y extraordinaria capacidad de combate. Si todo iba bien, ellos serían los primeros en entrar por la grieta para asegurar el patio interior y encargarse de cualquier problema de la manera que creyesen más adecuada. A la izquierda estaban repartido los cinco caballeros de la Muy Libre Orden de la Cruz Alada, de heráldica azul y plata, férreas espadas y precisos arcos; dos de ellos debían alcanzar lo antes posible la altura de las murallas para, desde allí, cubrir el avance de sus propios hombres con sus largos arcos; los otros tres debían esperar en el hueco de la muralla, vigilantes al exterior, para que nadie pudiese sorprenderlos por detrás. Él mismo, junto a Duroa y Leondal, debía encabezar la incursión, preparado para coordinar los esfuerzos de ambas caballerías y para hacer frente a cualquier inconveniente.

Ylaas volvió a perfilarse en el hueco de la muralla. Levantó la mano derecha para hacer una señal a sus hermanos de armas e inmediatamente los caballeros de la gorgona se movieron de manera eficaz hacia el boquete, todos ellos silenciosos y con la cabeza agachada, no fuese que alguien estuviese preparado para responder a su movimiento. Jaeck, que ni le importaba ni le influía la posibilidad de tiradores ocultos, caminó erguido y tranquilo hacia el caballero de Litner. A su lado la mujer caminaba con las manos preparadas para desenvainar su espada, mientras que el joven caballero de la Gorgona no conseguía evitar traslucir el nerviosismo que le embargaba, manoseando continuamente el pomo de su maza.

Al llegar a la mitad del campo dos resplandores silenciosos los sobrevolaron. Los dos caballeros de la Cruz Alada volaban, gracias a su magia, hacia lo alto del muro; las capas ondeaban al suave viento de la noche primaveral y los arcos estaban listos para la acción. Duroa se sonrió levemente al ver el asombro en los ojos de Leondal, el cual no terminaba de creerse los míticos poderes mágicos de la orden de la Cruz

RESUMEN COMBATE MÁGICO

SOLO ENTRE MAGOS

Primero.

Se tira Iniciativa para todos los contendientes. El lanzador de conjuros que haya conseguido la puntuación más alta debe ser el que realiza primero su conjuro.

Segundo.

El primer mago realiza su conjuro, realizando la tirada de Usar Dones de Magia y gastando los puntos tal y como siempre.

Tercero.

Los restantes magos deciden si intentan bloquear, impedir o disipar el conjuro del primer mago. Si existe algún personaje que desea realizar una de estas acciones entonces se lleva a cabo la tirada que corresponda.

Cuarto.

Si el conjuro no es bloqueado, impedido o disipado, entonces el efecto se desencadena sobre los objetivos u objetivo inicial.

Quinto.

El objetivo u objetivos del efecto del conjuro pueden realizar una tirada de resistencia contra el conjuro que se le acaba de lanzar.

Sexto.

Una vez resueltos todos los efectos del conjuro se pasa al mago con siguiente iniciativa y se continúa el turno hasta que no queden magos con conjuros pendientes.

Alada.

Cuando Jaeck llegó junto al caballero de Litner, los tres restantes caballeros arqueros surgieron del límite de la fronda con sus armas prestas y ojos avizores a cualquier posible emboscada. La voz de Ylaas surgió de entre los pliegues de su capucha fría e insensible, como siempre que los dos viejos amigos salían de cacería.

- Todo seguro. - Jaeck conocía al silencioso taerita de la orden de la Muerte desde hacía más de dieciséis años, tantos como había servido a la caballería, y jamás le había oído cambiar de tono, levantar la voz o decir frases de más de tres palabras. Así que no esperó a que dijese algo más. Sobre la marcha hizo gesto a sus hombres para que pasasen al interior, mientras que señalaba a Leondal para que los liderase. Los hombres de negras armaduras pasaron rápidamente. Fuera, Jaeck miró a Emita Dos Garras, la líder que la orden de la Cruz Alada había destinado a esta misión. Esta mujer, de treinta y tantos años, ojos reveladores y sonrisa capaz de derretir hielo en mitad de una ventisca de febrero, afirmó con la cabeza

HABILIDADES MÁGICAS

Disipar: La habilidad de disipar provoca que el mago que lanza el conjuro vea como el poder que acumula sea buscamente dispersado en todas las direcciones, no pudiendo finalizar el conjuro.

Método: el oponente debe superar una tirada de Usar Dones con una dificultad igual a la Tirada que haya conseguido el lanzador original del conjuro para disipar el conjuro.

Bloquear: La habilidad de bloquear provoca que el mago que lanza el conjuro se olvide por completo del conjuro que está a punto de finalizar y que por lo tanto no tenga efecto.

Método: el oponente debe superar una tirada de Usar Poderes con una dificultad igual a la Tirada que haya conseguido el lanzador original del conjuro para bloquear el conjuro.

Impedir: La habilidad de impedir es la habilidad de interponer un conjuro propio a otro que está siendo lanzado en esos momentos, es decir, poner una pared de piedra delante de una rafaga de rayos o una pared mental delante de una ataque mental.

Método: el que intenta bloquear debe conocer perfectamente el aspecto que intenta impedir o tener algún tipo de conjuro adecuado. El sistema es muy sencillo, solamente hay que lanzar el conjuro que va a impedir el conjuro enemigo.

La dificultad de este conjuro se debe aumentar en 8 puntos.

Resistir Conjuros: todos los personajes pueden resistir conjuros y pueden hacerlo todas las veces que deseen en un mismo turno.

La manera es realizar una tirada de Usar Dones, a una dificultad equivalente a la tirada del lanzador del conjuro que le afecta. Por cada conjuro nuevo que resista en el mismo turno debe aplicarse un +6 a la dificultad.

mientras confirmaba con la mirada que sus dos hombres de arriba no habían descubierto a nadie en el patio.

- Duroa - preguntó a la joven caballero - ¿podrías identificar algún rastro de magia en los alrededores? Sería de importancia capital conocer la existencia de magos entre los vloen. - La joven asintió con firmeza. Jaeck sabía, por palabra de la propia Emita, el poder de la joven y por eso la mantenía cerca de sí, para poder controlar cualquier posible amenaza mágica. Después de unos segundos de concentración, los ojos de la joven brillaron con intensidad rojiza, su mirada se paseó por todos los rincones que abarcaba mientras su voz susurraba lo que veía.

- Los hilos son poderosos, mi Señor, de muerte y de sombras, de fuego negro y de putridez. - Su rostro se contrajo al mirar más allá de las murallas. - Existe un poderoso artefacto en el interior, su hilo es claro y perceptible desde aquí, hilo de muerte, mi Señor. - El Gran Maestre observó a Ylaas, que afirmando con la cabeza se coló en pos de los ávidos caballeros de la gorgona. El destello de los ojos de Duroa se apagó



EXPERIENCIA AUMENTAR ATRIBUTOS

Para aumentar un punto el nivel de un atributo se deben gastar tantos puntos de experiencia como nivel actual del atributo, multiplicado por dos.

AUMENTAR HABILIDADES

Para aumentar un punto el nivel de experiencia de una habilidad se deben gastar tantos puntos de experiencia como nivel tenga la experiencia de la habilidad.

Para subir de 1D a 2D el gasto es 5 Puntos de Experiencia. Para subir de 2D a 3D el gasto es 10 Puntos de Experiencia. Para subir de 3D a 4D el gasto es 15 Puntos de Experiencia. Para subir de 4D a 4D el gasto es 20 Puntos de Experiencia.

MISCELANEA

Se asciende un punto de poder por cada 5 puntos de experiencia en el caso de los magos, uno por cada 7 puntos de experiencia en el caso de los hechiceros y un pnto de poder por cada 10 puntos de experiencia en los demás casos.

Para subir un punto de vida se deben gastar tres puntos de experiencia por cada punto de vida adicional.

y miró directamente al veterano maestro.

- Hay un mago en el interior, es poderoso, pero en estos momentos está concentrado en sus quehaceres. No creo que nos detecte.

- Bien, pues seamos descorteses y molestemos al mago en sus tareas. - Jaeck pasó al interior calculando rápidamente, y casi de manera mecánica, todos y cada uno de los detalles que le importaban. El patio estaba prácticamente limpio, con hierba creciendo salvaje entre los adoquines que tapiaban toda la superficie. Los muros interiores aguantaban a duras penas, sostenidos por ancianos puntales de forma piramidal. El patio medía más o menos setenta metros de largo y cincuenta de ancho, con una gran acumulación de piedras en la parte más alejada de la grieta por la que habían pasado y una torre medio derruida a la derecha. Los caballeros de la gorgona se distribuían por toda la superficie, agrupados por parejas y liderados por Leondal. Todos ellos miraban los cascotes y el hueco que se adivinaba en su interior.

Los cascotes del fondo suponían los últimos restos del cuerpo principal del castillo y, por los restos de hollín y madera destrozada, debieron arder hasta los cimientos. Sin embargo, los subterráneos que construían los kenion eran demasiado resistentes como para caer en un simple asalto, por lo que debían estar prácticamente intactos. Por ello los vloen habían limpiado los escombros y, muy seguramente, acondicionado el interior para alojarse por el día.

Jaeck anduvo el espacio que lo separaba de la entrada a los subterráneos con lentitud. Los caballeros se acercaron

también, con las armas listas y los nervios a un nivel alarmantemente alto. Los tres arqueros de la improvisada puerta se calzaron en puestos de tiro, mientras que los de las alturas no cejaban en su empeño para encontrar dignos blancos para sus plateadas flechas. Al llegar a menos de diez metros del hueco Ylaas surgió del interior como un gato asustado y un sólo gesto bastó para que los caballeros corriesen a parapetarse entre los cascotes. El silencio se adueñó de la noche y el Gran Maestro agudizó el oído; del interior del túnel surgieron dos voces y pasos que las acompañaban. Jaeck miró a su alrededor. Los caballeros de la gorgona estaban dispuestos en abanico en torno a la salida subterránea, preparados e impacientes. Leondal y Duroa se hallaban a su alrededor, y con un gesto hizo que Emita y sus arqueros se ocultasen entre las ruinas de la muralla. Las voces hablaban en vloen, un lenguaje que Jaeck había terminado por medio aprender, cosa que suele ocurrir cuando se pasa uno seis años de su vida peleando contra ellos.

- No es posible que se pongan las cosas tan feas. - La primera voz era femenina, dura y ligeramente rasposa.

- No es que se pongan feas, es que no es normal que nos mantengan tanto tiempo aquí, lejos de la ciudadela, perdidos en estos agrestes bosques sin más explicaciones que un simple "es necesario". - La segunda voz era más tersa, masculina y modulada.

Por entre los cascotes Jaeck pudo observar a los dos vloen, los cuales vestían largas capas debajo de las que resplandecían plateadas armaduras de estilizados diseños y recargados damasquinados. El experimentado caballero les siguió con la mirada, atento a cualquier detalle. Las capas eran oscuras y las filigranas bordadas en los repulgos y en los bordes de las capuchas indicaban que pertenecía a la familia Braio, de la lejana ciudadela vloen de PiedraSangre. Las armaduras los situaban como "*espada*", ella, y "*daga*", él, teniente y sargento, en terminología kenion. Sus armas eran largas y curvadas, espadas de extrañas y recargadas cruces y pequeños arcos de hueso; eran exploradores.

Jaeck levantó la mano. Con presteza los arqueros de las alturas se prepararon y las plateadas puntas de las flechas brillaron letales a la luz de las lunas.

- No quiero entrometerme con el *jaissalá*, pero su maldito cristal no da muestras de ser demasiado eficiente. - Dijo el teniente, más alto que su superior, mientras sacaba una pequeña pipa.

- No deberías cruzarte en el camino del mago, suele ser peligroso para los huesos, suelen destrozarse con facilidad ante el poder de su mirada.

Jaeck entrecerró los ojos, intentando no perderse detalle de la conversación y al mismo tiempo recordar quién demonios era un *jaissalá*. Mientras los dos oficiales salían un poco más, el *daga* se encendió la pipa y la *espada* empezó a mascar una sustancia rosada.

- Sí, tienes razón, pero ya ha sacrificado a nueve



kenion y no parece ocurrir nada.

Jaeck decidió que ya había oído lo suficiente, bajo la mano.

- Los caballeros no son demasiado listos, pero a este paso, hasta ellos nos pod... - La frase quedó inconclusa, pues de su cabeza surgía una afilada flecha. La *espada* cayó al suelo incluso antes que su compañero, cuya garganta estaba atravesada por otro astil de mortífera precisión.

Los caballeros surgieron de sus protecciones en una orquestada ceremonia, se retiraron los cadáveres, que se ocultaron entre los cascotes, y se prepararon para bajar a los subterráneos. Emita y sus dos arqueros se aproximaron hasta la entrada, mientras sus compañeros de la muralla vigilaban el bosque. Las nubes se cernieron sobre Hunein y Vlaen; los brillos esmeralda de la más grande y los añiles de la más pequeña se ocultaron dejando a los caballeros en una oscuridad casi impenetrable. Jaeck relegó a Leondal a la parte posterior de la pequeña partida, a pesar del disgusto que mostraron sus ojos ante tal decisión, mientras que él ocupó la parte delantera, junto a Ylaas y a Duroa.

Los muros del pasillo descendente eran antiguos y estaban realizados con grandes bloques de piedra de, por lo menos, su brazo de largo y ancho. Mostraban pocos signos de desgaste, salvo por los ligeramente redondeados bordes, ya carcomidos por el aire y el agua del invierno y por el calor del verano. Al final de las escaleras, de amplios escalones, había una pequeña habitación, que seguramente haría de distribuidor del complejo. En ella tres antorchas lanzaban su amarillenta luz a la sala, envolviendo en sombras las tres salidas que tenía. Una de ellas parecía iniciar un pasillo que descendía, las otras dos daban a una pequeña habitación, posiblemente el puesto de vigilancia que acababa de abandonar el primer vloen que se encontraron. El otro acceso daba a un amplio pasillo, probablemente el de los almacenes.

CONTINUA....

MERCADER ALSANO.





ESCENARIOS

LA TORRE DEL ARCHIMAGO

La Torre del Archimago es un escenario (conjunto de descripciones de lugares, personajes y situaciones que pueden ser fácilmente preparados con un mínimo de esfuerzo por parte del Director de Juego), así que, si no eres Director de Juego, te recomendamos encarecidamente que dejes de leer y pases a otro capítulo de esta Pantalla (como por ejemplo el de Nuevos Kit de Personaje).

En el escenario que a continuación te presentamos encontrarás las descripciones más o menos detalladas de La Torre del Archimago y sus alrededores, además de la de Villa del Prado (la ciudad fronteriza cercana a la Torre). Esto quiere decir que hallarás su historia, su situación geográfica, sus gentes, su clima, su visión de la religión, su política y sus defensores. Tras esto, podrás echar un vistazo a las tres tramas que te presentamos para que bien las incluyas dentro de tu campaña o bien las arbitres individualmente (siempre hay que estar preparado para dirigir aventuras, aunque sean de una tarde). También encontrarás un apartado en el que se explican detalladamente los personajes importantes y al final, un apéndice con nuevos kits, fichas de los personajes importantes y todo el bestiario de la región, así como el posible tesoro con el que premiar a tus jugadores y el mapa de las localizaciones explicadas. Consúltalo siempre que lo necesites.

GEOGRAFÍA

Te hallas en la región de *Klerwel*, zona situada en la frontera de la nación ywen de Lloawan con la sylaen, entre el Pantano de la Bruma Escarlata y las Montañas del Dragón Dorado que forman la línea divisoria de ambas razas. Es esta una zona de verdes prados y pequeñas colinas que se elevan como preludio de las Montañas del Dragón Dorado. Es relativamente engañoso, ya que muy cerca de allí, a unos pocos kilómetros, se extiende el Pantano de la Bruma Escarlata, lugar impregnado de vileza, lleno de seres extraños y donde sólo los más aguerridos aventureros se arriesgan a internarse. El pantano es un atajo natural hacia el Paso de Kaledon, donde la calzada ywen se une con las vías imperiales. Habitualmente, el viaje desde la Ciudad del Resplandor – la capital de Lloawan – hasta dicho paso suele durar unas tres semanas, aunque si se realiza por el pantano, durará únicamente una y media. Villa del Prado es la última ciudad ywen que se encuentra el viajero antes de internarse en el pantano, o bien antes de

continuar por la calzada ywen. Sin embargo, a pesar de ser una ciudad ywen, tiene posadas al estilo del Imperio Melion, muy bien protegidas por pequeñas guarniciones de diversas caballerías, sobre todo ywens, especializadas en luchar contra los sylaen. En realidad, el Pantano de la Bruma Escarlata cruza tierras de esta nación enemiga, lo que lo hace ser aún más peligroso.

Villa del Prado queda limitada al norte por la línea fronteriza ywen, al sur por el Pantano de la Bruma Escarlata, al este por sylaen y al oeste por la calzada ywen que comienza en la Ciudad del Resplandor y que se halla fuertemente protegida a partir de este punto.

La Torre del Archimago está situada en los alrededores del pantano, relativamente cerca de la calzada ywen y de la ciudad de Villa del Prado. Un sinuoso y estrecho camino lleva desde la puerta sur de la ciudad hasta la ciudad atravesando un bosque de unos dos kilómetros de largo y unos tres y medio de ancho. En realidad el bosquecillo, hace mucho, mucho tiempo, formaba parte de un gran bosque que se extendía floreciente y espeso por todo el territorio que ahora forma el pantano. Se cree que, a lo largo de las eras, la temperatura que antes permitía la existencia de tal vergel cambió, aumentando tantos grados, que los árboles se secaron, los riachuelos se desbordaron y empaparon la tierra ya baldía y los daertaks de la muerte se apoderaron de él.

VILLA DEL PRADO

Villa del Prado nació, como su propio nombre indica, sobre un extenso prado que recorría varios kilómetros y que desaparecía al llegar a las escarpadas costas norteñas. Fueron ywens del amanecer. en su mayor parte, los que se asentaron desde el principio allí; por lo tanto, la arquitectura, la disposición de calles y plazas y, por supuesto, sus habitantes son en su mayoría de esta raza. Conviven, sin embargo, algunos melion (varios mirr y alsanos, dos taeritas y un samnio) e ywens de otras razas (de las estrellas, celestiales y hasta una ywen del arcoiris). No hay censado ningún habitante dweloin o nethan, aunque es posible encontrarse con alguno que esté de paso. En realidad, la ciudad creció mucho gracias a los Pactos y Alianzas Imperiales que permitieron a los ywens comenzar un próspero comercio terrestre desde su nación del amanecer hasta las tierras melion. Una posada y varias casas y edificios adjuntos a ella forman el núcleo desde el que se empezó a construir la muralla que ahora defiende una ciudad que ya tiene más de ocho mil habitantes.



La ciudad posee dos puertas de entrada. La puerta norte, llamada Puerta de la Frontera, es un gran arco de piedra de varios metros de alto que se une a la muralla por la que hace sobresalir la parte superior del arco y que tiene profusamente grabada en sus jambas (elementos verticales que sostienen el dintel (parte superior) del arco y la puerta adscrita a él) llamas y estrellas entrelazadas con runas ywens de defensa. La puerta sur, llamada Puerta de la Bienvenida, es exactamente igual pero las estrellas están entrelazadas con ramas y flores de la 'a (enredaderas muy apreciadas por los ywens, de largas y gruesas ramas y grandes flores color azul añil, muy decorativas y que se suelen dejar crecer en parras de jardín, ya que, con su jugo destilado es posible hacer un delicioso zumo). Las estrellas de ambas puertas simbolizan que la defensa de la ciudad - y, por tanto, de las puertas y accesos - han sido confiadas al ejército nacional de los ywens del amanecer, los estrellas fugaces. Éstos sirven de guardia y de defensores de la frontera por igual y están muy acostumbrados a luchar contra sylaen, de los que conocen su ferocidad bélica y sus armas. Además de una guarnición constante de estrellas, su nombre familiar, éstos se combinan con el Alcázar de la Caballería del Ave de Fuego que se alza hacia el norte, el Alcázar de la Llama Ahusada (llamado así por sus largas y finas torres coronadas con cúpulas en forma de llamas) para defender la región de todo aquel que quiera dañarla. En Villa del Prado hay una pequeña guarnición de caballeros de esta orden comandados por Elwande'yan, una ywen del arcoiris de edad madura, curtida en guerras y conflictos y muy competente en la lucha contra el caos y, sobre todo, contra sus daertaks. Dicen de ella que viajó junto a la Reina de los ywens celestiales cuando ésta aún no había llegado al Trono Celestial y que recorrió todo ERT en su compañía (sí, sí, todo, incluidos los otros continentes como el de las Maravillas o el de Magia). Vive con otros caballeros en un palacete ywen situado junto a la Puerta de la Frontera, pegado por un lado a la parte interior de la muralla. En este palacete es donde se dan las clases de apoyo mágico a los caballeros destinados en el alcázar, por lo que la dotación y número de caballeros varía. Elwande'yan es la Shinalan (maestra) y sólo ella y otros once caballeros son habitantes fijos de la ciudad. Los estrellas fugaces tienen su casa de la guardia junto a la Posada de los Gerth (aves de irisado plumaje que se encuentran, sobre todo, sobre los territorios isleños y que, en el caso de los habitados por los ywens, se dan en las islas de Velano, en Tynal y Blean Tuen y en la Isla Arcoiris ya que, como las gaviotas, se alimentan de peces y algas marinas y necesitan estar cerca del mar para sobrevivir), casi al más puro estilo de las posadas del Imperio Melion, en la puerta sur. El comandante de la guardia es un ywen del amanecer joven e impulsivo que tiene bastante éxito entre las jóvenes casaderas de la ciudad por su apostura y posición. Su nombre es Thembrel'awen y, aposturas aparte, es un guerrero bastante competente.

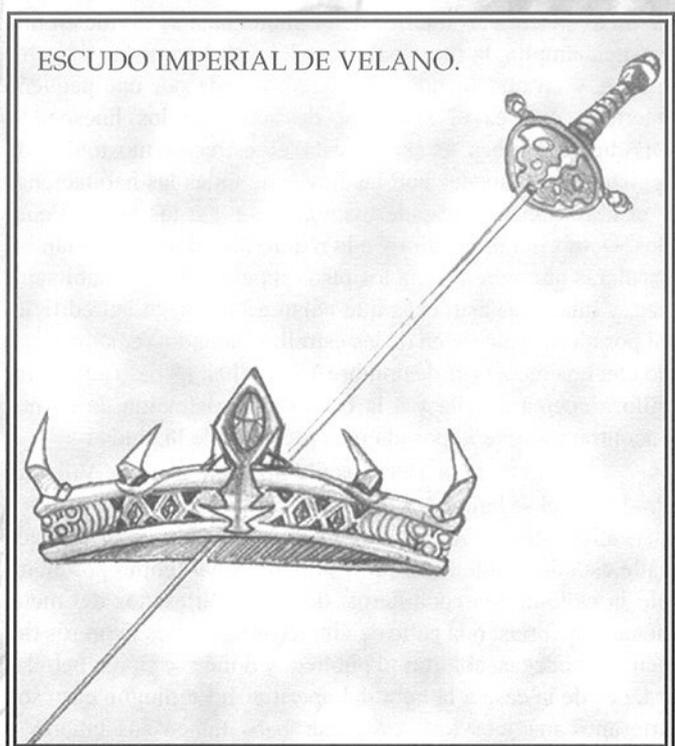
En cuanto a magos, los estrellas fugaces poseen entre sus filas magos defensores o magos de guerra ywen que apoyan a las unidades de estrellas en la batalla. Éstos se preparan en la Ciudad del Resplandor, en una academia de magia de los ywens adscrita a la Academia de Guerra de los Estrellas Fugaces. La mayoría de estos magos van a parar a las guarni-

ciones fronterizas, aunque unos pocos son reclutados para formar parte de los Llamas del Amanecer, la Guardia de la Ciudad del Resplandor. Están preparados especialmente para hacer frente a los magos o *jaissalá*, invocadores de daertaks que acompañan a los incursores sylaen o vloen - llamados a su vez *hastat* - en sus asaltos a los territorios que consideran de sus enemigos, habitualmente ywens, melion o dweloin. Acompañan a las patrullas fronterizas de estrellas, formadas por unos veinticuatro ywens más un oficial, dos suboficiales y dos magos. En el interior de la ciudad su presencia es menor, habiendo un mago por cada puerta continuamente de guardia, es decir, uno por la Puerta Fronteriza y otro por la Puerta de la Bienvenida.

La ciudad está dividida en barrios, cada uno de los cuales aporta alguno de los edificios o lugares importantes de la villa. Las calles que los cruzan son rectas y paralelas unas a otras, con la precisión característica de los ingenieros y canteros ywen. Desde la Puerta de la Bienvenida se accede a la Vía Principal o Vía de Kerwall, una extensa avenida que llega hasta el centro neurálgico de la ciudad, la Plaza Mayor, donde se halla la Alcaldía y otros edificios importantes y que lleva hasta la puerta norte. De este a oeste se extiende otra ancha calle que comienza en la Plaza Mayor (El paseo de Lorandell) y termina en sendas plazas más pequeñas que topan con la muralla. A partir de ambas avenidas es desde donde se comienzan a dividir calles y callejas e incluso los callejones de los diferentes barrios. Éstos son cinco y se nombran de la siguiente manera: cuatro como cada uno de los cuatro aspectos elementales de la magia (Agua, Fuego, Tierra y Aire) situados en los cuatro puntos cardinales, y el último, conocido como barrio de Kerwall o barrio de la Luz, que forma el distrito central que rodea la Plaza Mayor.

El barrio del Aire es el que encuentra primero el viaje-

ESCUDO IMPERIAL DE VELANO.





ro que penetra en la ciudad por la puerta sur. Parte de la Gran Vía y se extiende hacia el norte, limitando al oeste con la muralla, al este con la avenida de Kerwall y el barrio de la Tierra, al sur con la Puerta de la Bienvenida y al norte con el paseo de Lorandell y el barrio de la Luz. En él se pueden encontrar comercios que venden mercancías no manufacturadas en la propia ciudad, varias posadas, tascas y tabernas, viviendas de comerciantes y la casa de la guardia. Es ésta un inmenso edificio situado al lado de la posada que dio origen a la ciudad y que todavía está en funcionamiento. En la casa de la guardia viven los estrellas fugaces solteros y es donde se entrenan diariamente. Para ello poseen varios edificios adyacentes, como grandes establos donde se alojan los caballos ywens y moellan y los ragthar que les sirven de montura, o hipódromos de entrenamiento. En el patio de armas, centro donde confluyen el edificio principal y los otros secundarios, es donde se realiza el entrenamiento diario al aire libre de los estrellas, aunque dentro del edificio principal hay dos gimnasios a disposición de soldados, guardias y oficiales como apoyo al entrenamiento en armas.

Este es el barrio más animado de la ciudad por la noche, ya que cuando las tiendas cierran, las tabernas abren. Y en una ciudad eso lo dice todo.

LA POSADA DEL GERTH

La Posada del Gerth es la más concurrida de la zona. Se trata de un alto edificio de cuatro plantas que es capaz de albergar a la vez en sus más de cuarenta habitaciones a más del doble de este número. Su parte trasera da al patio de armas de los estrellas fugaces, al más puro estilo de las posadas melion. La entrada se realiza por la Avenida kerwall, por una recia puerta de madera con el letrero en metal tallado con la forma de un ave Gerth. El interior de la planta baja se divide en una estancia amplia, la principal, que alberga el comedor y la chimenea, y en otra menor a la que se accede por una pequeña puerta y que es el salón de descanso de los huéspedes. Dividiendo ambas estancias está el estrecho mostrador de registro de huéspedes con las llaves de todas las habitaciones y el libro donde el posadero actual apunta a los recién llegados. Detrás del mostrador y a la izquierda del mismo, están las escaleras que suben hacia los pisos superiores, a las habitaciones, y unas más estrechas que bajan a la bodega del edificio. El posadero es un ywen de las estrellas llamado Yenlanw casado con una recia mirr de nombre Malendhal. Debido a la maravillosa cocina de ella y a la buena administración de él, nos encontramos ante la posada más próspera de la ciudad.

El barrio de la Tierra es el barrio artesano de Villa del Prado. En él se hallan los talleres y viviendas de los artífices y sus calles están divididas al estilo de los gremios melion. Cada calle está dedicada a una profesión artesanal (como por ejemplo la calle de los cuchilleros, donde los artesanos del metal tienen sus forjas; o la calle de vinateros donde los licoreros tienen sus bodegas, abiertas al público, y donde se sirven bebidas y tapas de la casa a la hora del aperitivo). En ningún caso son artesanos mágicos (aruj), ya que éstos tienen sus talleres y

escuelas en el barrio del Fuego. También hay en él varios hostales, que no tabernas, donde se alquilan habitaciones a menos precio que en las posadas situadas en el barrio del Aire. Este barrio limita al sur con la Puerta de la Bienvenida, al oeste con el barrio del Aire y la avenida de Kerwall, al este con la muralla y al norte con el paseo de Lorandell y el barrio de Kerwall.

El barrio de Kerwall, también llamado barrio de la Luz por las amplias, rectas y limpias calles que hacen relucir sus adoquines a la luz del sol, es el barrio central de la ciudad. En él apenas hay viviendas y sí muchos edificios gubernamentales como La Casa de los Gremios Artesanos, La Casa de Comercio, la Alcaldía y, en la Plaza Mayor, la Plaza del Mercado y Ferias de Villa del Prado en cuyo centro se halla la Piedra del Destino ywen. También encontramos en este barrio las escuelas de niños y jóvenes, e incluso una pequeña Escuela de Leyes y Protocolo y el Teatro Real donde se representan todo tipo de obras, óperas, comedias y musicales. Este barrio limita al sur, este y oeste con los barrios del Aire y la Tierra, y al norte con los barrios del Fuego y el Agua. El alcalde es una ywen del amanecer, amante de las artes, que ha dado a éstas un gran empuje desde que está en el cargo. Es una aruj elegida por los representantes de comerciantes, artesanos, aruj y estrellas fugaces llamada Ilerta'yell y éste es su segundo mandato. Nunca se vieron en Villa del Prado tantos trovadores y compañías teatrales como desde que ella está en la alcaldía.

El barrio del Fuego es el barrio donde están los comercios aruj, el palacio de los Caballeros del Ave de Fuego (llamado Palacio de las Alas Flamígeras), la casa de la magia donde habitan los magos de guerra de guardia y ejército, la Academia de la Magia Ywen y las casas de los propios aruj y de los estrellas fugaces casados y con familia. Este barrio limita al norte con la Puerta de la Frontera, al sur con el barrio de la Luz, al este con el barrio del Agua, y al oeste con la muralla. La calle aruj más visitada es la calle del Miathlar, donde los aruj de este gremio crean las cartas mágicas de este juego tan popular en todo Noorgaar. También encontramos en este barrio la Casa Aruj, sede de gobierno de estos gremios mágicos.

Por último, encontramos el barrio del Agua. Éste es, en su mayor parte, residencial y está habitado por las familias de los miembros preeminentes de la sociedad de la ciudad, incluidos algunos nobles ywen o jefes de gremio, de comercio o dueños de compañías ywens de comercio. Por supuesto, los concejales también viven aquí. Todo el barrio está lleno de jardines, la mayoría públicos, y fuentes mágicas que, junto con las grandes mansiones, palacetes y villas, dotan de una gran belleza al distrito. El jardín más bello y grande es el Jardín del Buen Maestre, ahora público pero que en sus inicios formaba parte de uno de los palacetes en el que habitaban los maestros de la Orden del Ave de Fuego cuando se estaba construyendo el Alcázar de la Llama Ahusada. Cuando éste ya estuvo listo, el maestro que lo inauguró cedió el palacete y los jardines a la Alcaldía y ésta los declaró patrimonio de la ciudad. En el palacete, hoy, está el Museo Arqueológico y de Arte Antiguo de Villa del Prado.

EL BOSQUE DEL ARCHIMAGO

El Bosque del Archimago, como se ha indicado antes, es un pequeño bosque de altos y recios árboles ancianos que conformaba la linde de un bosque aún mayor que ocupaba lo que hoy es el Pantano de la Bruma Escarlata. Mide unos dos kilómetros por tres y medio de anchura y protege en su interior la Torre del Archimago. Los árboles que lo forman son, básicamente, de dos especies. Mayoritariamente son kaledons (altos y gruesos troncos, copas siempre el doble de anchas que la altura del tronco y hojas perennes color esmeralda. No dan ningún fruto y suelen medir entre los cuatro metros, los más jóvenes y casi diez, los más ancianos), pero también se alzan, rodeando la Torre, enormes árboles kim-el (árboles donde tradicionalmente habitan los ywens de los bosques. Tan grandes como una casa de varios pisos y tan altos como las torres más altas construidas por ywens). Las criaturas que viven dentro de este bosque, que atraviesa varios riachuelos y que se divide en pequeños claros llenos de flores y hierba, son las habituales: ardillas, pájaros, ratones de bosque, búhos, etc., además de una raza de delgadas y esbeltas ardillas, llamadas llathnas, que son muy apreciadas por los magos debido a su especial habilidad para olfatear la magia.

A este bosque lo llaman todos los que conocen la región el Bosque del Archimago, ya que los primeros fundadores de Villa del Prado dejaron escrito que la Torre ya se hallaba allí cuando ellos llegaron y que un mago vivía en ella. Los actuales ciudadanos de Villa del Prado saben, a ciencia cierta, que el actual - si no es el mismo de antaño - llega ya a los mil años de estancia en la Torre.

LA TORRE DEL ARCHIMAGO

La Torre se halla situada casi al fondo del Bosque del Archimago junto a los aledaños del Pantano de la Bruma Escarlata. La ciudad queda situada a unos pocos kilómetros y sólo puede accederse a ella mediante un zigzagueante camino que parte desde un lado de la calzada ywen.

Rodeándola, y a la vez ocultándola de miradas curiosas, se hallan varios altos y robustos árboles kim-el de más de sesenta metros de altura. La Torre se alza como una columna de fuste listado en granito y cuarzo rosa de cúpula esculpida en diamante y cristal de pelte rosa en forma de hojas de acanto superpuestas. Tiene unos veinte metros de altura y es alargada, estrechándose en la parte superior. En la parte más ancha, la base de la torre, se encuentra una puerta de piedra gris esculpida con los símbolos de la naturaleza, las bestias y la tierra. Tiene poderosos conjuros protectores de estos aspectos imbuidos en la piedra y es habitada actualmente por un mago ywen de gemas (de la raza de los ywens de la piedra). Este mago protegía el Gran Bosque cuando éste era un vergel de especies arbóreas, plantas, flores y criaturas pero actualmente sólo cuida de lo que rodea su torre, lo que se salvó de las garras



húmedas del Pantano de la Bruma Escarlata.

El interior del edificio es espartano y bello a la vez. Sólo está habitada la cúpula, que es una gran estancia que ocupa todo el perímetro, aunque existen habitaciones en la base. Esta planta baja tiene un amplio recibidor del que salen dos puertas altas de madera, una a la derecha y otra a la izquierda, que llevan a dos pasillos que se unen interiormente en el centro del edificio, donde se halla la escalera de subida a la cúpula. Ésta, por supuesto, tiene una runa del aire grabada en el pasamanos de piedra que si se activa permite un rápido ascenso hasta la planta alta. El de la derecha es estrecho y las puertas que se abren a ambos lados, muy cercanas las unas de las otras, dan a sencillos dormitorios que debían utilizarse antaño para los posibles estudiantes del maestro y que ahora, aún vacíos, están impecablemente limpios y cuidados. Suelo de piedra, una ligera alfombra de alegres colores y motivos naturales sobre él, una cama individual, una cómoda y un arcón a los pies de la propia cama son todas las comodidades permitidas. El pasillo de la izquierda lleva a varias salas comunes (comedor, cocinas, salas de estudio, aulas...) que se hallan como si una miriada de jóvenes ruidosos estuvieran a punto de entrar en ellas.

La escalera lleva, sin interrupciones, a lo alto de la torre



donde se halla la vivienda del mago. Ésta, actualmente, está perfectamente en orden. Los diversos ambientes quedan divididos por biombos de caña finamente tejidos y decorados con enredaderas vivas color rosáceo que se enroscan perezosamente en los interiores y exteriores de los grandes ventanales. Tras el biombo más alejado, una cama, un sencillo lavabo marcado con una runa de agua y un arcón parecen ser lo que conforma el dormitorio del ywen; lo demás es un despacho-biblioteca y un laboratorio de herbalista (retortas, redomas, frascos transparentes llenos de plantas, hierbas colgadas de la pared en período de secado, etc.). El despacho tiene una gran mesa de madera de kim-el con sus nudos y listas naturales y una silla del mismo material entrelazado con cañas de tono más claro. Una gran biblioteca, cuyos estantes son las ramas de las gigantes enredaderas, preside la pared más alejada de la puerta de entrada. Unos cómodos sillones ante una gran chimenea conforman el resto del despacho. El suelo está cubierto, en su totalidad, por una alfombra de estera a juego con los biombos. La habitación está llena de objetos poderosos de varios de los aspectos de la magia (naturaleza, bestias y tierra) pero también de objetos curiosos y de algunas obras de arte antiguas.

EL PANTANO DE LA BRUMA ESCARLATA

El pantano dicen que se creó, como ya hemos comentado más arriba, debido al cambio climático de la zona y a la acción de los sylaen que lo tienen enmarcado dentro de su territorio. Es una amplia zona llena de lodazales y esqueléticos troncos invisibles debido al moho y la putrefacción que los cubren. Está casi toda revestida por una bruma espesa y asfixiante de color escarlata que es la que da nombre al pantano. La región que ocupa es particularmente oscura, ya que, ni durante el día ni durante la noche, las luces del sol o de las dos lunas pueden atravesar el manto de niebla. La sensación que experimentará aquel que se aventure en él, será la de tener por encima suyo un cielo cercano y nublado y un ambiente húmedo y agobiante. Las criaturas que habitan el Pantano de la Bruma Escarlata son variadas, y entre ellas se encuentran algunas como insectos, lagartos y extraños peces ciegos que sobreviven en el lodo. Las bestias más temidas son los kárrtu, gigan-

LÍDER SYLAEN

FÍSICOS	MENTALES	ESPIRITUALES
Fuerza	5 Razonamiento	2 Voluntad 4
Destreza	4 Memoria	2 Sabiduría 4
Agilidad	3 Percepción	5 Intuición 3
Vigor	5 Carisma	2 Fe 3
PV:	124 Puntos	Poder: 30
Ley:	2 Magia:	4 Caos: 6

SYLAEN

FÍSICOS	MENTALES	ESPIRITUALES
Fuerza	3 Razonamiento	2 Voluntad 3
Destreza	3 Memoria	2 Sabiduría 3
Agilidad	2 Percepción	3 Intuición 2
Vigor	3 Carisma	2 Fe 2
PV:	60 Puntos	Poder: 5
Ley:	1 Magia:	1 Caos: 3

MAGO SYLAEN

FÍSICOS	MENTALES	ESPIRITUALES
Fuerza	2 Razonamiento	4 Voluntad 4
Destreza	3 Memoria	3 Sabiduría 3
Agilidad	3 Percepción	3 Intuición 2
Vigor	2 Carisma	3 Fe 2
PV:	67 Puntos	Poder: 32
Ley:	2 Magia:	4 Caos: 3





tescos monstruos de peligrosos tentáculos y mandíbula de doble hilera de colmillos, capaces de llevar con su abrazo corrupto a cualquier incauto al interior del lodo del que sale. Pero lo más amenazador no son las criaturas o bestias físicas, sino los espíritus de los daertaks de la muerte capaces de hechizar y atraer al más experimentado aventurero a las profundidades del pantano y, así, observar su muerte con regocijo.

En el interior del pantano hay una fortaleza *sylaen*, pero esto no lo conoce nadie que no esté aliado con el caos o con los *sylaen*; ni siquiera los caballeros del Alcázar de la Llama Ahusada han notado la presencia de este lugar. De aquí parten muchas de las incursiones *sylaen* que últimamente están asolando la frontera. En realidad, esta fortaleza es indetectable gracias a los poderes del caos utilizados en su construcción y defensa. Del mismo modo, guerreros *sylaen* patrullan constantemente esa zona del pantano para evitar que cualquier viajero perdido pueda informar de la situación de la fortaleza.

PERSONAJES

THEMBREL'AWEN,

jefe de la Guardia de los estrellas fugaces de Villa del Prado.

Thembrél'awen es un joven *ywen* del amanecer que presta servicio como capitán de la guardia de la ciudad. Nacido en ella, marchó muy joven a la capital para estudiar en la Academia de la Guerra *Ywen*. Tras terminar su entrenamiento, solicitó ser destinado a Villa del Prado, solicitud que se le concedió.

Es muy apuesto, de pelo corto del color de una noche en llamas y ojos grandes y expresivos. Sus rasgos parecen estar grabados a cincel y su atractivo y carácter abierto le hacen poseer un halo de seguridad y fortaleza. Mide unos dos metros quince y pesa ochenta y cinco kilos. Es buen estratega

THEMBREL'AWEN			
FÍSICOS	MENTALES	ESPIRITUALES	
Fuerza	3 Razonamiento	2 Voluntad	3
Destreza	4 Memoria	3 Sabiduría	2
Agilidad	3 Percepción	5 Intuición	3
Vigor	2 Carisma	5 Fe	1
PV:	67 Puntos Poder:		11
Ley:	2 Magia:	4 Caos:	2

y es él quien ha puesto al día los planes de defensa de la ciudad con el beneplácito tanto de sus superiores como de la alcaldesa. Vive en la Casa de la Guardia y es muy admirado por sus hombres debido a las incontables ocasiones en las que ha demostrado su valor en combate.

HABILIDADES PRINCIPALES: Armas de distancia, armas cuerpo a cuerpo, estrategia, oratoria, observar.

ASPECTOS: Magia pura, luz.

ELWANDE'YAN,

shinalan de los Caballeros del Ave de Fuego.

Elwande'yan es una poderosa *ywen* del arcoiris que actualmente presta servicio como *shinalan* de los Caballeros del Ave de Fuego, enseñando a los jóvenes caballeros los secretos de los dos aspectos fundamentales que maneja esta orden: fuego y vida. Se sabe que ella domina todos y cada uno de los aspectos de la magia, de tal modo que, en ella, la innata capacidad de esta raza de *ywens* para el estudio de los aspectos se une a su experiencia y edad; ésta no se conoce con seguridad, aunque su aspecto de madurez hace pensar que es longeva. Se rumorea entre los caballeros, que llevan muchos años bajo su tutela, que Elwande'yan viajó junto a la Reina de los *ywen* celestiales, *Ysiwena*, y que ambas aún siguen visitándose de cuando en cuando. Su estatura, dos metros diez centímetros, al igual que su peso, setenta y cinco kilogramos,

ELWANDE'YAN			
FÍSICOS	MENTALES	ESPIRITUALES	
Fuerza	2 Razonamiento	8 Voluntad	6
Destreza	4 Memoria	8 Sabiduría	4
Agilidad	3 Percepción	6 Intuición	7
Vigor	2 Carisma	6 Fe	4
PV:	45 Puntos Poder:		96
Ley:	4 Magia:	6 Caos:	3

es media para ser un *ywen*. Su pelo es largo y totalmente liso, cubierto de mechones, cada uno de ellos con uno de los colores que conforman el arcoiris. Sus ojos también tienen esos característicos tonos y una expresión de calma y sabiduría inalterables.

HABILIDADES PRINCIPALES: Usar poderes, usar objetos mágicos, historia, oratoria.

ASPECTOS: Todos.

YELANW y MALENDHAL,

Dueños de la Posada del Gerth.

Curioso matrimonio que regenta la posada más concurrida de la Ciudad y sus alrededores. Él, un alto y delgado *ywen* de las estrellas; ella, una fornida mirr de peligrosas curvas. Tienen tres hermosos hijos, pero sólo vive con ellos la más pequeña, ya que los dos mayores, un varón aruj y una mujer caballero de la Llama Eterna, se hallan en la Ciudad del Resplandor atareados con sus respectivas profesiones. Los tres son semi-*ywen* (parte *ywen* de las estrellas, parte mirr) de largo pelo plateado, gran corpulencia y ojos de estrella. Ambos



son afables, aunque no permitirán ningún desorden dentro de su posada.

KHALWEN'ELEN, El Archimago.

El anciano archimago es un ywen de gemas, es decir, un ywen de la piedra y, más concretamente, de esmeralda. Este tipo de ywens son de piel facetada color verde, pelo plateado y ojos color acero. Miden, como todas las razas ywen, unos dos metros quince y pesan alrededor de ochenta u ochenta y cinco kilos. Son serios y de carácter solitario.

Khalwen'elen es físicamente así, sólo que su altura es

de tan sólo un metro noventa y nueve. Es muy viejo, incluso para ser un ywen, y ha vivido en su torre durante los últimos mil doscientos años. Se encarga de cuidar el pequeño bosque y a sus criaturas. Antiguamente, era un reconocido maestro y muchos ywens llegaban de todas las naciones para solicitar un puesto de estudiante. Resulta un ywen un tanto serio, poco hablador pero muy estudioso y sabio. Sus conocimientos mágicos en bestias y naturaleza no tienen parangón, así como su habilidad en historia antigua de Ert. Es algo solitario aunque, de vez en cuando, ha de ir a la ciudad a reponer materiales y hierbas o en busca de víveres. Cuando lo hace, se queda un buen rato en la Posada del Gerth, en compañía de sus amigos los posaderos o visita a Elwande'yan, la shinalan, en el palacete de la orden.

YWEN CELESTIAL



KHALWEN'ELEN

FÍSICOS	MENTALES	ESPIRITUALES			
Fuerza	2	Razonamiento	7	Voluntad	8
Destreza	2	Memoria	7	Sabiduría	6
Agilidad	2	Percepción	3	Intuición	7
Vigor	2	Carisma	2	Fe	3
PV:	35	Puntos Poder:	110		
Ley:	4	Magia:	7	Caos:	4

HABILIDADES PRINCIPALES: Usar poderes, usar objetos mágicos, historia, bestiario, herbalismo.

ASPECTOS: Magia Pura, Naturaleza, Bestias, Vida, Tierra.

TRAMAS: LA DESAPARICION DEL MAGO

Los jugadores llegan a la ciudad y, por supuesto, pasan por la Posada del Gerth donde podrán oír todo tipo de rumores sobre la extraña desaparición del archimago, sobre los incursores sylaen, que cada vez son más, más poderosos y atacan con mayor frecuencia - debido a que su base, la fortaleza del caos situada en el centro del Pantano de la Bruma escarlata, está muy cerca, aunque los ywens no lo sepan -, de los viajeros que se han perdido en el pantano y no han vuelto... Cualquier tipo de rumor que favorezca el suspense de tu partida será bien escuchado aquí. Los posaderos, grandes amigos del archimago, podrían proponer a los jugadores que realicen una investigación al respecto a cambio de dragones y alojamiento gratis (muy útil si se trata de un grupo de personajes que no sea muy próspero, económicamente hablando). También podrán encontrarse en la posada con el joven y apuesto capitán de los estrellas fugaces y con la shinalan de los Caballeros del Ave de Fuego que conferencian con verdadera preocupación bien de la desaparición del Mago, bien de las incursiones sylaen. Ambos sospechan que quizás haya grupos sylaen cerca, en los alrededores del pantano. Si hay algún personaje caballero, la shinalan podría encargarte una búsqueda o



una investigación.

Lo que está más o menos claro es que se les indicará a los personajes la situación de la Torre del Archimago, ya hayan decidido ocuparse de buscar al mago ya hayan acordado el investigar las posibles patrullas sylaeen.

Aprovecha la descripción de la ciudad y sus barrios por si los personajes necesitan comprar o conseguir equipo, más información o simplemente desean hacer turismo.

El bosque estará preternaturalmente silencioso. Las llathnas apenas asomarán sus naricillas y los personajes podrán comprobar con estupor que están muy tristes y gimoteantes. Así, las perennes hojas de los árboles kaledon caerán intermitentemente manchadas de óxido. No oirán trinos de pájaros ni verán a ninguna otra criatura. Al llegar a la Torre, la puerta de entrada se encontrará abierta y la parte de abajo estará intacta, pero, si suben a las estancias del archimago, se lo encontrarán todo revuelto y no hallarán más rastro de él que una extraña enseña de incursor sylaeen. Ésta muestra un cuerno - con la forma de un colmillo de elefante - color hueso y sobre él una etérea niebla púrpura sobre un fondo negro. El mago se la arrancó a uno de sus captores cuando le estaban reduciendo para secuestrarlo. Si alguno sigue rastros, podrá ver que éstos se dirigen hacia el pantano.

Estos incursores están acampados a medio día de la Torre. Tienen con ellos al mago, totalmente inconsciente y sedado. Son unos doce y están de camino a la fortaleza. Tus jugadores pueden intentar un rescate inmediato o pueden seguir a los incursores hasta su punto de destino. Por otro lado, si prefieren escoger el rescate, si tienen éxito y se les ocurre interrogar a alguno de los sylaeen, éste podría comunicarles la existencia de la fortaleza de manera enigmática antes de morir presa de grandes convulsiones. ¿Habría sido algún veneno ingerido por él mismo? ¿alguien más poderoso controlaba sus hilos?. El caso es que si logran llevar a cabo dicho rescate, el mago les estará realmente agradecido pero no sabrá el porqué de su secuestro. Únicamente, y cuando sus captores pensaban que estaba inconsciente, pudo oírles hablar de una gran invocación de los daertaks en el interior del pantano. De aquí, si los personajes se animan a averiguar todos los misterios del Pantano de la Bruma Escarlata, podrás sacar una nueva aventura.

Si tienes tiempo y ganas, y aunque el pantano no forme parte importante de este escenario ni esté perfectamente descrito, también te sugerimos que amplíes la aventura. Construye la Fortaleza sylaeen a tu gusto, así como las criaturas del pantano y los daertaks de la muerte y permite que tus jugadores penetren en él y lo exploren. Te aseguramos que una patrulla de sylaeen puede dar mucho de sí.

BESTIAS DE LA REGIÓN:

PROPIEDADES: Se trata de una criatura capaz de rastrear la magia. Este don de magia les permite hallar objetos mágicos sin ningún coste de puntos de poder. Son muy apreciadas en los círculos de magos, pero también muy difíciles de capturar y adiestrar al hallarse en peligro de extinción. Sólo

LLATHNAS			
FUERZA	DESTREZA	AGILIDAD	VIGOR
1	3	4	1
INSTINTOS			
4			

Ley: 1 Magia: 3 Caos: 1
PV: 20 Puntos Poder: 3

unas pocas parejas sobreviven en los bosques donde aún hay árboles kaledon, su dieta principal. Se alimentan también de pequeños vegetales, sobre todo de hojas y hierbas.

ASPECTO: Son peludas, de piel suave y movimientos ágiles. Su pequeño tamaño, unos treinta centímetros de largo incluyendo la amplia y peluda cola y unos nueve de ancho en su parte más gruesa (el torso y abdomen), y su color esmeralda brillante le permiten camuflarse entre los árboles kaledon, donde tienen sus guaridas, que son, en realidad, nidos situados en la parte superior del tronco, bien camuflados entre las primeras ramas del árbol. En él esconden sus tesoros mágicos, ya que "se apropian" de todo aquello que sea mágico y puedan cargar entre sus manos o quepa en la pequeña bolsa delantera que forma parte de su piel y que, habitualmente, utilizan para transportar más cómodamente a sus crías. Son muy osadas, llegando a acercarse a grupos de viajeros para hurgar en sus bolsas y mochilas. Sus dos ojillos, dorados y luminosos, están dotados de una expresión un tanto traviesa; sin embargo, son solitarias y sólo se unen a otras de su especie durante la época de celo, quedando la hembra al cuidado de la cría concebida, que suele ser una aunque, en muy raras ocasiones, lleguen a ser dos. Al cabo de un año, la madre hace todo lo posible para que su cría se independice, y si ésta fuera reacia, la echan del nido directamente. Existe un tipo especial de llathna, llamada Plateada debido al tono de su pelaje y ojos, que son acerados como el de este metal. Éstas han sido tocadas especialmente por Magia y son las más apreciadas ya que tienen mayor capacidad para el rastreo de objetos y de esencia mágica. Son capaces de impulsarse desde la copa de un árbol a otro ayudándose de su larga y ancha cola, resultándoles, así, más fácil escapar de un posible cazador o capturador. Sus nidos son intrincados laberintos de ramas, hojas y otros elementos situados entre las ramas del kaledon o metidos dentro de algún hueco hecho en el tronco. En su fondo esconden sus pequeños tesoros, los cuales defenderán con sus diminutas garras y dientes, en el caso de que alguien intente arrebatárselos.

PODER: Rastreo de Magia. Dificultad: 28. P.P.: no son necesarios. Si una llathna se coloca al lado de un objeto o, en el caso de las plateadas, de un ser y lo intenta coger, es signo inequívoco de que dicho objeto o ser posee magia. En el caso de que el objeto mágico sea de gran volumen, la llathna lo lamerá con su pequeña y estrecha lengua.

HABILIDADES: Usar Poderes:



Llathna pequeña 2D+2

Llathna adulta 3D+7

Llathna plateada 4D+8

NUEVO KIT

ESTRELLA FUGAZ

Este kit se diferencia en muy poco del de soldado explicado en profundidad en el libro de reglas, ERT: La Era de los Poderes. Las habilidades son las mismas, excepto que cuando se trate de estrellas fugaces que forman la guardia de una ciudad se cambia la de Armas a Distancia por las de Armas Cuerpo a Cuerpo, quedando la primera con 3D y la segunda con 2D. Además, pueden aprender, optativamente, magia pura y los aspectos de la luz y el fuego aunque no suman nada a Magia por kit.

El rango máximo es el de comandante, por debajo estarán los capitanes, tenientes y sargentos. No hay cabos. Estudian en la Ciudad del Resplandor, capital del reino Ywen del Amanecer y tras su entrenamiento son destinados a lo largo y ancho de la frontera con los sylaen o como guardianes de la Calzada Ywen.

Su equipo básico lo forman, en las patrullas de frontera, una armadura compuesta de cota de malla larga, hombrecas, grebas, brazales y casco emplumado; una espada ywen, daga larga y, o un arco largo o una lanza de caballería (si son patrullas a caballo), o bien una alabarda (si son patrullas a pie). En cuanto a sus colores, llevarán el sobreveste o tabardo en color azul oscuro con estrellas fugaces bordadas en oro sobre él, botas altas del mismo color azul, capa blanca con el ribete azul y plumas largas y níveas en el casco.

LOS SYLAEN

Los sylaen con los que muy posiblemente se encuentren los personajes serán un grupo de guerreros de unos doce (puedes modificar este número a más o menos enemigos según sea el número de jugadores y su poder).

Para las características de un grupo de incursión sylaen de este tipo, dirígete al capítulo correspondiente de esta pantalla.

TESORO

PAGO POR SUS SERVICIOS

En este escenario hay varios tipos de tesoro. El primero es el pago en monedas u otros objetos valiosos que darán los dueños de la posada a los personajes en el caso de que vayan a investigar la torre, ya que estarán muy preocupados por el archimago debido a que hace varios días que no pasa por allí para recoger provisiones ni por las tiendas del barrio del Fuego que suele visitar para obtener materias mágicas. Les ofrecerán algunos dragones y alojamiento y comida gratis durante el tiempo que necesiten y siempre que vuelvan a visitar la ciu-

dad.

Si fuera la shinalan de los Caballeros, gran amiga del archimago, la que les hubiera pedido ayuda para encontrarle o, por lo menos, investigar su desaparición, podría ofrecer a cada jugador un objeto o recompensa mágica según las necesidades de cada uno. Por ejemplo, si uno de los personajes es Caballero de Litner, pues le ofrecería un objeto relacionado con la magia de las sombras; si otro fuera un mago de las academias imperiales, le podría ofrecer nuevos conjuros de sus aspectos favoritos; y así sucesivamente con el resto de personajes.

EN EL BOSQUE

Los nidos de las llathnas están repletos de pequeños tesoros. Si alguno de los avezados personajes consigue subir a uno de los árboles kaledon, apartar las ramas y palos que cubren la entrada y llegar hasta el fondo del nido sin ofender ni recibir un mordisco de la llathna que lo habite, encontrará anillos, colgantes, pendientes desaparejados, quizá algún pequeño cuenco o botella o cualquier otro objeto mágico de pequeño tamaño. El poder y cantidad de lo encontrado se deja a la imaginación del Director de Juego.

EN LA TORRE

Esperamos que si has escogido la trama de la desaparición del archimago, tus jugadores no arrasen con todos los objetos, hierbas y materiales mágicos de increíble poder que posee en grandes cantidades el anciano mago. Es más, quizás, si consiguen rescatarle de las garras de los sylaen, esté muy agradecido y les de alguna recompensa, pero si se encuentra con que en su torre falta algo... es muy posible que se enfade un poco. De todos modos, dichos objetos y materiales estarán relacionados con los aspectos de la Naturaleza, las Bestias y la Vida, en su mayor parte.

LOS INCURSORES SYLAEN

Estos guerreros sylaen únicamente llevarán encima algunas monedas de oro de extraña acuñación - nuimbrana -, armaduras de acero negro y algunas armas forjadas con el aspecto de la muerte.

EXPERIENCIA

Sugerimos dar hasta un máximo de veinticinco puntos de experiencia a cada jugador según la buena o mala actuación de éstos en el escenario. Si, además, ampliaras la aventura para que la fortaleza sylaen fuera visitada por los personajes, con más o menos éxito, sugerimos que aumentes en siete esos puntos de experiencia.

Hay Directores de Juego que prefieren dar los puntos de experiencia cada tarde de partida. Si eres de éstos, dejamos a tu discreción cómo dividir esos puntos finales entre los días en los que se celebren las partidas hasta acabar la aventura, si es que necesitas varios días para ello.



PERSONAJES

NOBLEZA.

Desde tiempos inmemoriales han habitado en todo Noorgaar numerosos dirigentes (buenos y malos) que han intentado que sus descendientes siguiesen sus caminos en el gobierno de sus territorios. Estos gobernantes, que unas veces lo eran por heroicidades y otras por traiciones, fundaron lo que hoy en día se conoce dentro del Imperio como las Casas Nobles, algunas de las cuales se trasformaron en Reales y sólo una de ellas se hizo Imperial.

De estirpes antiguas, refinados y aristocráticos, cortesés y cortesanos, dignos y serenos, los nobles son sofisticados e ilustrados, gentes capaces de recitar poesía con una exquisita y arrobadora voz mientras combaten de manera fiera y precisa. Buscan la perfección en su labor, que no es otra que la de gobernar; se ven como los más grandes de todos los nacidos, excelentes y magníficos líderes de los mortales que los rodean.

Las familias nobles del Imperio (también denominadas bajo el título de Altas Familias Imperiales) han existido mucho antes de la fundación del Imperio. Antiguamente, los nobles se guiaban por un texto llamado Aghi-Dasejak, el Libro de los Nobles o Libro del Saber. Este texto exigía a los nobles seguir estrictos modelos de conducta que les hiciese merecedores de sus títulos y poderes.

Para el Aghi-Dasejak la nobleza, la sabiduría y la serenidad se consideraban constantes a seguir y alcanzar, no herramientas para someter. Hoy en día sólo unos pocos nobles siguen estos caminos, obcecándose la mayoría la que se obceca en mantener y ampliar las tierras y poder de su familia y olvidándose, en muchas ocasiones, de los súbditos que juran proteger y ayudar.

Sea como sea, los nobles imperiales (también llamados Grandes del Imperio) son vistos como nacidos de aristocrática cuna, orgulloso porte y digno proceder, encargados de la atenta vigilancia y bienestar de todos aquellos que vivan en sus territorios.

NATURALEZA DE LA NOBLEZA.

No existe un consenso definido sobre el comienzo de las primeras casas nobles. Muchos dicen que se puede observar un claro ejemplo de organización pre-nobiliaria en la época del poderoso Mirr, otros hablan de eras anteriores haciendo notar que, según la historia Imperial, después de la creación del Nuevo Océano se hace mención a las familias que

dirigían a los keanion en su búsqueda de un nuevo hogar. Sea como fuere, lo bien cierto es que desde tiempos ancestrales han existido familias que han regido los destinos de las diferentes tierras de Noorgaar, bien sea por la fuerza, bien por la amabilidad.

Durante miles de años estas familias no eran más que meras casas gobernantes, separadas entre sí por diferencias culturales y muy diferenciadas. Todo esto cambió en época de Kailan la Pacificadora, en el siglo V de la Era Moderna. Auspiciado por la propia reina keanion un sabio compendió lo que consideró el ideal de noble en un libro llamado en keanion Aghi-Dasejak, Libro del Saber o Libro de los Nobles. Sus disertaciones acerca de la nobleza, de sus derechos y deberes, se convirtieron pronto en guía y referencia de las casas nobles. Al final del Reinado Kailan prácticamente todas las familias nobles keanion y kenion acataban las enseñanzas de este libro, extendiéndose rápidamente por el resto de territorios melion.

Estos ideales de conducta hicieron de los nobles líderes queridos por sus pueblos, respetados estadistas y honorables Nacidos. En innumerables códices e historias, los nobles son tratados como la cima de la civilización, servidores fieles de sus súbditos, jueces justos, magníficos guerreros y sabios gobernantes, jamás interesados en la gloria personal, enfrentados a la tiranía, erradicadores del mal y máximos exponentes de la ley y la luz.

Actualmente el código de la nobleza es una serie de reglas antiguas y respetadas que muchos siguen, pero que varios de los nobles empiezan a considerar vanas y sin propósito. Nuevos movimientos se generan dentro de la nobleza, clamando por la posición de los nobles, cada vez bajo una mayor amenaza. Los que siguen el Aghi-Dasejak todavía son una sólida fuerza dentro de las familias, pero son cada vez más los que no siguen el código e intentan conseguir el poder de cualquier manera.

EL AGHI-DASEJAK.

El Libro de los Nobles es un tomo de varios miles de páginas, lleno de referencias, consignas y capítulos explicando todos y cada uno de los deberes de los nobles. Por ellos se marca la naturaleza del noble y su formación, así como lo que se espera de él. Según el Aghi-Dasejak el noble debe ser el Nacido perfecto, debe ser el ejemplo de todo lo que sus súbditos deben pensar y obrar, estado que el libro denomina Dhum, Equilibrio. En el Imperio esto se ha llevado hasta el extremo, quizás para poder competir contra los caballeros y los magos, de manera que los nobles se caracterizan por intentar ser el



Léxico:

Aghi-Dasejak: el Libro de los Nobles o Libro del Saber. Libro de autor anónimo que compendia y explica todas y cada una de las virtudes que todo noble debe aspirar a poseer y todos los vicios que debe despreciar.

Dhum: la Perfección. Estado del Nacido en el cual se unen la sabiduría, la voluntad y el cuerpo, formando un todo unificado y sereno. Es la mítica condición del Equilibrio del Ser buscada por todos los nobles para poder servir a los que dirigen.

Dhum-Saí, la Sabiduría: conjunto de enseñanzas que muestran la comprensión íntima del alma del Nacido. Mediante estas enseñanzas, muchas veces contenidas en frases, oraciones y letanías, el Nacido se reconcilia con su Espíritu, aumentando, así, su sabiduría.

Dhum-Naí, la Fortaleza: entrenamiento y ejercicios que intentan que el Nacido aprenda a comprender su cuerpo.

Dhum-Laí, la Inteligencia: sistema y máximas mediante las cuales el Nacido domina su mente.

Dhumaek: el noble perfecto. Algunos dicen que es el mito que condensa la extrema capacidad del noble. Augusto, prudente, hábil, justo, honorable y sereno, inteligente, astuto y misericordioso, estricto cumplidor de las leyes imperiales y capaz de heroicidades que defienden los derechos de sus súbditos. Se dice que en siglos anteriores los dhumaek existieron; hoy en día, muchos piensan que no son más que falacias.

Kaiat: los maestros entre los maestros. Son los mejores caballeros que existen. Conocedores de manera íntima la magia y la lucha, unifican su espíritu y su voluntad, su mente y su cuerpo consiguiendo el kaiat, el momento en el cual pensamiento y acción pasan a ser lo mismo. Se considera a los kaiat como lo mejores guerreros de todo el Imperio.

Lhaium: escudo o icono que identifica a la familia.

Nhaium: arma ceremonial que identifica a los guerreros de la casa.

Niui: los Ángeles de Magia. La magia es un acto violento, un acto mediante el cual la voluntad lucha contra el mundo para retorcer la realidad, pues los nacidos no comprenden la magia y la voluntad de Themalina. Sin embargo, existen algunos seres de extraordinario poder que captan en su plenitud la sabiduría de Magia, para ellos la magia no es ruptura y violencia sino fluir constante y sin resistencia. Teóricamente los niui son capaces de realizar la magia sin ningún tipo de resistencia (es decir, sin tiradas ni dificultades)

Shaium: colores de la familia.

más puro exponente de todo aquello que se considera válido y bueno en un Nacido. Casi todos ellos (bueno, unos pocos) intentan, mediante las enseñanzas de sus maestros, alcanzar el dhum y, así, conseguir ser los perfectos nobles, los Dhumaek. Así mismo, una cantidad cada vez mayor de jóvenes nobles se separan del Aghi-Dasejak para caminar libres de todas las ataduras que impone.

Todo esto se compendia en tres frases escritas al principio del primer capítulo. Cada una de ellas se conoce como caminos que todos los nobles deben intentar seguir:

Aquel que se prepare para regir, que aprenda a servir;

(Dhum-Saí; la Sabiduría)

aquel que desee proteger, que aprenda a atacar;

(Dhum-Naí; la Fortaleza)

aquel que desee el futuro, que aprenda del pasado.

(Dhum-Laí; la Inteligencia)

EL DHUM-SAÍ;

EL CAMINO DE LA SABIDURÍA.

El Dhum-Saí se consigue por el camino de la reflexión y el autocontrol, explora la voluntad y domina los sentimientos. Un experto en el dhum-saí conoce a la perfección su espíritu y el de aquellos que lo rodean, siendo así un perfecto calibrador del alma de los Nacidos. Este camino hace que el noble controle sus sentimientos y a través de ellos su voluntad se vuelva férrea e inamovible. La Sabiduría enseña a ser comedido y tenaz, a ser firme y al tiempo conocer la piedad, a tener una resolución sólida, pero, a su vez, arrepentirse de los fallos y enmendarlos. Para el dhum-saí lo fundamental es la serenidad y la constancia, la paciencia y la moderación; enseña que todos los Nacidos son iguales y que sólo aprendiendo de todos se puede conseguir liderar a los Nacidos.

El dhum-saí se representa por un color o por varios, llamados shaium, que forman parte de la heráldica de la familia (ver más abajo).

EL DHUM-NAÍ;

EL CAMINO DE LA FORTALEZA.

El camino de la fortaleza enseña el control absoluto del cuerpo. El dhum-naí es la senda del guerrero, la valentía del señor y la inteligencia del estratega. Si el noble desea llegar a merecer el gobierno debe aprender a defender a los que dirija con fuerza y determinación, pero también con habilidad y pericia. Los nobles aprenden a luchar de manera magistral instruyéndose en multitud de estilos de esgrima y lucha personal, artes marciales y estrategia.

El dhum-naí se representa por un arma, llamada nhaium, que forma parte de la heráldica de la familia (ver más abajo) y que se considera el arma ceremonial de ésta.

EL DHUM-LAÍ; EL CAMINO DE LA INTELIGENCIA.

No solamente con fuerza y sabiduría debe gobernar el noble; también debe aprender del pasado para poder actuar en el futuro. La inteligencia, la memoria y el conocimiento intrínseco del universo que le rodea son fundamentales en este camino. La inteligencia enseña a ser juez en las disputas, muestra que la percepción puede ser el mejor arma de un noble y que las palabras y la diplomacia se deben considerar como las más excelsas de las cualidades del noble. Mediante este camino al noble se le exige que sea cultivado en todas las áreas del conocimiento de los Nacidos, que sea equilibrado en sus palabras y comedido en sus juicios.

El dhum-laí se representa por un escudo o icono, llamado lhaium, que forma parte de la heráldica de la familia (ver más abajo).

EL DHUM; EL ESTADO PERFECTO.

Se llama dhum al estado en el cual el noble consigue unificar todos y cada uno de los caminos dhum. En este estado el noble se convierte en un ser extraordinario, capaz de los más portentosos logros. Pocos han conseguido llegar al dhum, pero los que lo han conseguido se pueden considerar unos de los más portentosos señores de todo Noorgaar, dignos de constar entre los kaiat de las caballerías o entre los niui de los magos.

EL INTERIOR DE LAS FAMILIAS NOBLES.

Cada familia noble representa un microcosmos de una complejidad extrema. Existe una jerarquía bastante sólida entre cada familia y, a su vez, entre las distintas familias nobles. A lo largo de los siglos, los dhum se han convertido en un rígido código que todos ellos deben seguir y en el cual serán medidos y juzgados. Las relaciones de los nobles con las personas que los rodean son francamente difíciles por la complejidad con la que ven los nobles el mundo.

Al mismo tiempo, la vida dentro de una familia noble no es demasiado atractiva, ya que los nobles son muy poderosos y en la medida en que exista poder mucha gente deseará poseerlo. Los complots dentro de la familia son tan habituales como los ardides de familias oponentes para desprestigiar a la propia familia. Así mismo, todos los miembros de la familia deben servir a ésta

cumpliendo las tareas que se les asigna desde los Tutores (ver más abajo).

EL CABEZA DE FAMILIA.

Tradicionalmente el cabeza de familia es el padre de la rama predominante de la propia familia. En algunas casas se llama Kha-Dhum, pues se supone que es el máximo exponente de este estado. El cabeza de familia tiene la extraordinaria labor de gobernar a la familia y a todos sus súbditos. Es él quien tiene la última palabra en todos sus asuntos internos y externos.

Se supone que el cabeza de familia es el más hábil en todos los caminos del dhum, aunque la experiencia dictamina que no es así. Teóricamente puede ser cualquier miembro de la familia, siempre y cuando demuestre ser el mejor en el dhum. En la realidad el cabeza de familia suele ser el más diestro manejándose entre los cambiantes vientos de la política y las sedosas y engañosas telas de la diplomacia.



NOBLE
KENION



EL PRIMOGÉNITO.

El primogénito de la familia es la persona que camina tras los pasos del cabeza de familia. Es elegido por éste para sucederle y adiestrado en el dhum por los Tutores (ver más abajo). En la práctica, el primogénito es el hijo del actual cabeza de familia, ya sea el más apto o un auténtico inepto, pero en la teoría puede ser cualquiera dentro de la familia que sea la representación del dhum.

LOS TUTORES.

En el interior de la familia existen tres cargos que forman el consejo rector y consejero del cabeza de familia. En estos tres personajes recae casi todo el poder ejecutivo de la corte del noble y se consideran las personas más importantes de la familia.

El Eil-Dhum es el consejero espiritual, el que guía a la familia entre los caminos de la magia y les enseña cómo han de comportarse. Él guarda todos los dones especiales que la familia ha ido atesorando a lo largo de los siglos y se los muestra. Normalmente el eil-dhum tiene a su cargo el gobierno de la casa y, para ello, se ayuda de consejeros y senescales. Así mismo, es el que se ocupa de relacionarse con el resto de casas nobles de su alrededor, de forjar alianzas y calibrar a los enemigos, de mantener buenas relaciones con la corona real y mantener la obediencia entre los súbditos.

El Eis-Dhum es el jefe militar de la casa. Es quien adiestra a las tropas y tiene un completo control sobre el ejército del noble; así mismo, es el encargado de la forja de armas y de conseguir que las fronteras se mantengan estables. Dentro de los tutores es el protector del cabeza de familia; es el encargado de encontrar y entrenar a los Hialass, guardias de elite y protectores de la familia temidos por ser unos de los mejores guerreros, entrenados en el camino del Dhum-Saí.

Por último, está el Ein-Dhum que se encarga de mantener la biblioteca de la familia, de realizar las labores de historiador y biógrafo y de mantener un constante flujo de datos sobre todo aquello que rodea a la familia. Es el encargado de regir los negocios de ésta, cobrar los tributos y mantener un censo completo de los súbditos. Además, es el Alto Juez de los dominios de la familia y el encargado del servicio de espionaje de la casa, entrenando a los espías que sacarán información valiosa.

LAS RELACIONES DENTRO DE LA FAMILIA.

Dentro de una familia noble el rango de predominio está preestablecido según la edad y la cercanía al cabeza de familia. Según el Aghi-Dasejak la edad es un

signo de serenidad y sabiduría, así que los nobles la respetan casi por encima de todo. Los mayores son los más reverenciados entre los nobles, estando siempre en posiciones de poder. Esto produce grandes choques generacionales ya que cuando los jóvenes ascienden en poder y fama se ven bruscamente bloqueados por los intereses de sus mayores. De esta situación provienen muchos de los problemas internos de las casas imperiales.

La norma suele ser movimientos entre hermanos, primos y demás familiares para desprestigiar a los demás y, así, aparecer como un digno sucesor de los determinados puestos de poder dentro de las familias. Así mismo, los poderosos tratan de ganarse el favor de sus iguales, promocionar a sus favoritos y dificultar el paso a todo aquello que les disgusta.

En una familia noble moderna, casi todos sus miembros creerán tener la sabiduría infinita y el dhum perfecto, así que tratarán de imponer su voluntad a los que los rodean; esto sig-



nifica que muchos jóvenes se separan de sus familias, bien para buscar el dhum fuera de ellas, bien para zafarse de una situación incómoda, ardua y, en ocasiones, peligrosa.

LAS RELACIONES FUERA DE LA FAMILIA.

Los nobles ostentan un poder grande y en ocasiones desmedido, así que, en muchas ocasiones, se creen por encima de los demás. Desobedeciendo las palabras del Aghi-Dasejak los nobles no intentan servir para poder liderar y esto hace que sus relaciones con el resto de estamentos de la sociedad imperial sean, como mínimo, tirantes. Tratan como inferiores a magos, mercaderes y caballeros, pero muchos de los nobles que escapan de las presiones familiares acaban por considerar a los demás como iguales dado el trato que de continuo tienen con los otros Nacidos del Imperio.

LOS NOBLES Y LOS CABALLEROS.

Las Caballerías Imperiales son vistas por los nobles como el mayor peligro hacia su posición social; los caballeros se han convertido (junto con los magos) en los consejeros del Emperador, vigilan constantemente las fronteras y el pueblo los trata como eternos héroes, luchadores contra el mal y la depravación. Además, el hecho de que el Emperador no sólo no vea esta posición como perjudicial, sino que la alimente día a día, hace que hierva la sangre de muchos nobles. Todo ello se hace más exasperante debido a la imposibilidad que tienen las casas nobles de poder infiltrar algunos de sus agentes dentro de las caballerías.

Esta abierta oposición contra las caballerías no se ha transformado en hostilidades abiertas, aún.

LOS NOBLES Y LOS MAGOS.

En este caso los nobles todavía están confusos respecto a los elusivos magos. Tienen la sospecha de que sus artes no son demasiado buenas para su posición de poder en Noorgaar, aunque todavía no saben qué es lo que en realidad desean los dirigentes de las academias Imperiales.

Varias casas nobles tienen agentes infiltrados en las filas de los magos, investigando sus metas finales e intentando controlar esta poderosa estructura.

LOS NOBLES Y LOS EURAGAN, SADIURDS...

Estas estructuras independientes de hechiceros no han interesado en demasía a los nobles, ya que únicamente los han utilizado para poder complotar contra otras casas o para luchar contra sus enemigos. Particularmente los nobles encuentran muy divertido manipular a los trovadores, utilizar a los sadiurds y alejarse lo más posible de los euragans; es más, con

los euragans tienen varios pleitos abiertos. Además, la costumbre euragan de llevarse a los recién nacidos molesta a los nobles ya que pueden llegar a quedarse sin primogénito nada más nacer.

EL IMPERIO Y LOS NOBLES.

Los nobles se mostraron abiertamente hostiles a los pactos y alianzas desde el principio de sus pronunciamientos, vieron en los textos ywens una amenaza a su posición que hasta ese momento era el más alto de toda la sociedad de Noorgaar. Las negociaciones fueron largas y arduas, pero los ywens celestiales consiguieron que todas las familias aceptasen los Pactos después de meses de negociaciones.

Actualmente los nobles ocupan un curioso puesto dentro del Imperio. Se les supone el epitome del Imperio, siendo considerados los más altos dignatarios de la escalera; sin embargo, los magos, los caballeros y los mercaderes van, poco a poco, mermando este poder, consiguiendo que la nobleza sea cada vez menos necesaria. Ésta ha hecho que los nobles se rebelen en innumerables ocasiones contra el Emperador, pero jamás de manera abierta. Las distintas familias forman alianzas entre sí para conseguir que el Emperador se quede sin apoyos y que, así, las cosas no salgan del todo como él quisiera.

LOS PACTOS Y ALIANZAS.

Los Pactos y Alianzas Imperiales dejaron a la nobleza en un pequeño dilema. Por un lado tienen el deber sagrado de proteger las tierras que se les asignan, deber que jamás osaran desobedecer. Sin embargo, la nobleza ha estado mucho tiempo acostumbrada a ser los máximos exponentes de la sociedad kenion, cosa que, después de los Pactos quedó reducida por la aparición de las caballerías y por la importancia de los magos.

Este súbito desplazamiento está creando serios problemas entre los nobles, los cuales no saben de que manera responder ante el poder del Emperador y sus huestes.

LA ESCALERA IMPERIAL.

La Escalera Imperial es un concepto del cual hablamos poco en el libro básico. Esto se debe, simplemente, al espacio; sin embargo, consideramos que éste es un lugar realmente bueno para explicar un poco más la organización del Gran Imperio Melion.

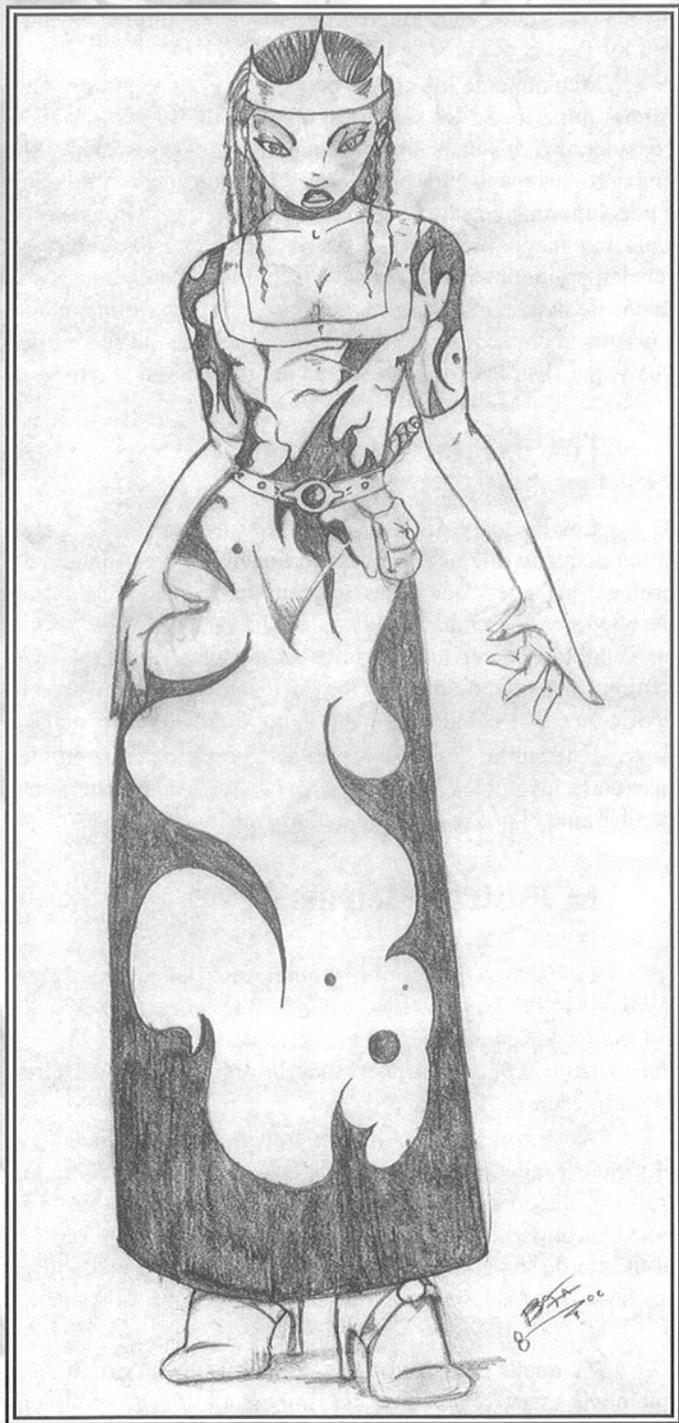
Al término de las Alianzas Imperiales, auspiciadas por el propio Emperador y los ywens celestiales, la organización imperial quedó basada en lo que desde entonces se llamó la Escalera Imperial. Las palabras exactas se dejaron escritas en el último de los volúmenes de estas alianzas así como en los remates de todas las entradas de salones del trono del Imperio:

“Y queda sabido por todos aquellos que tengan interés, que nadie estará por encima del Emperador, el cual será piná-



culo y cabeza del Augusto y Gran Imperio Melion; que nunca nadie podrá anular su presencia, ni caminar delante de él; que él y sólo él puede ejecutar las leyes que atañen a todos los que sean iguales o inferiores a él; que el Emperador es Gran Maestro de todas las Caballerías y Maestro Mayor de las Academias Imperiales y, como tal, se preocupará de que jamás incumplan lo preceptuado en las Alianzas Imperiales; que jamás Emperador alguno poseerá tierras, tropas regulares ni potestad para grabar ninguna actividad.

Que debajo de él estarán Magos y Reyes, iguales entre sí y diferentes ante el Emperador, que serán mente y brazos del Augusto y Gran Imperio Melion, que de ellos será la prueba de



valor en cualquier juicio Imperial y que jamás consentirán que nadie sea tratado fuera de las Alianzas Imperiales; suya será la responsabilidad de defender el Territorio Imperial y ejecutar las leyes que atañen a las cosas, impuestos, tasas y acciones de todos los que sean iguales o inferiores a ellos, que nunca mago o rey poseerá tropas leales a él ni territorios fuera de los demarcados dentro de las decisiones de las Alianzas Imperiales.

Que debajo de éstos se hallarán nobles y mercaderes, iguales entre sí y diferentes ante el Emperador, que serán liderazgo y arcas del Augusto y Gran Imperio Melion, que de ellos será la prueba de valor en cualquier juicio Real y que jamás consentirán que nadie sea tratado fuera de las Alianzas Imperiales; suya será la responsabilidad de defender el Territorio Imperial y ejecutar las leyes que atañen a las cosas, impuestos, tasas y acciones de todos los que sean iguales o inferiores a ellos; que el noble deberá mantener tropas leales al Imperio, para detener incursiones del exterior, defender a los súbditos de sus tierras y, en caso de necesidad, a los súbditos reales o imperiales; que defenderán los territorios demarcados dentro de las decisiones de las Alianzas Imperiales; que los mercaderes...

EL TERRITORIO.

El Aghi-Dasejak habla del territorio que posee un noble diciendo que debe guardarlo y mantenerlo, protegerlo de todo aquel que desee mancillarlo, reducirlo o conquistarlo. Ésta es una de las principales razones de ser de los ejércitos de los nobles, los cuales están para mantener sus tierras; así mismo, los nobles poseen cierto número de tierras para su propio provecho, regulan las condiciones de su uso y gobiernan los ríos y demás aguas de sus territorios, las minas y explotaciones a cielo abierto.

Según los Pactos Imperiales un noble debe mantener el orden en su territorio, cobrar los impuestos y regular las actividades agrarias, ganaderas y de minería que entren dentro de sus posesiones. Esto le permite cobrar impuestos y dar licencias de explotación. Como ya se explicó en ERT: la Era de los Poderes, los títulos nobiliarios son: conde; marqués (sabñe); duque (quellis) y barón (pullilom). Todos ellos están ordenados por importancia y cantidad de terreno poseído.

LA CORTE.

La corte es uno de los lugares más importantes para la nobleza. Son los edificios en los que viven la familia correspondiente. Suelen ser palacios, castillos o alcázares situados en posiciones predominantes en los territorios que controla el noble, normalmente cerca o en la propia capital de sus territorios.

La corte suele dividirse en cientos de habitaciones, corredores, túneles secretos y diversos edificios y alas. En casi todas las cortes del Imperio existen determinadas zonas o habitaciones de importancia capital, así como alas de habitaciones



para el séquito, torres de defensa donde habita la guardia personal de la familia, caballerizas inmensas y dantescos jardines.

Las salas especiales son la biblioteca, donde se guardan todos los libros importantes de la familia, así como toda la historia de ésta; la sala del trono, donde se dan las fiestas y representaciones, así como las grandes cenas y comidas; la sala de armas, la sala de escudos y la torre del homenaje.

EL SÉQUITO.

El séquito es una de las costumbres más notables de la nobleza. Según los protocolos de diplomacia a las fiestas sólo se puede invitar al Cabeza de Familia o a su representante, siendo el resto de personas simples acompañantes que no tienen derecho a pasar a la sala del trono; sin embargo, y debido a que las fiestas así preparadas quedarían sorprendentemente vacías, todo Cabeza de Familia, o su representante, pueden estar acompañados por un séquito. Así, cuando un noble acude a una importante fiesta suele ir acompañado de personalidades que forman su séquito.

La entrada de cada noble a la sala del trono se hace por orden inverso de importancia; es decir, primero entrarán los barones (o baronesas), después los duques (o duquesas), las marquesas (o los marqueses), los condes (o condesas), los reyes y reinas, y, por fin, si asiste a la fiesta, el emperador y la emperatriz.

Pero esta importancia puede ser modificada por el

séquito. Un simple barón puede superar a un conde si en su séquito es acompañado por el Gran Maestre de la Caballería de la Llama Eterna, o por el embajador de Velano. Así mismo y debido a la entrada escalonada, cada noble intenta que su entrada sea la más espectacular y sonora, una que se recuerde por todo el año, década e incluso siglo.

LA HERÁLDICA Y LA HISTORIA.

No existe mayor privilegio para una casa noble que el tener una rica y heroica historia, un pasado donde afianzarse entre el resto de casas nobles y ante los nuevos poderes que el Imperio ha materializado. Los nobles forman una casta de regentes, gobernantes y dirigentes por derecho propio, con sus propios dominios y obligaciones.

Esta historia se guarda en miles de tomos escritos con paciencia y delicada caligrafía, todos ellos guardados en las bibliotecas de la corte. Estos libros son los que se utilizan para consultas y enseñanza, y en ellos es donde se habla de los caminos que la familia ha desarrollado a lo largo de los siglos y de la manera de utilizar los dones del noble.

La heráldica se divide en tres y, como se ha explicado antes, habla de la manera de ser de las familias nobles, de los colores, de las armas y de los escudos que identifican a las familias implemente observando sus patrones de vestido.

Lhaium: el escudo es una de las partes primordiales. En él se hace una especie de declaración básica de la familia. Según sus figuras se puede saber lo cerca que está la familia de la familia real (en el escudo aparecerá la runa de águila) o imperial (en el escudo aparecerán los dos dragones del escudo imperial), cuantos territorios posee (una rosa si el territorio es equivalente a diez hectáreas, un clavel si la superficie alcanza las cien hectáreas o una caléndula si llega hasta mil hectáreas) o si ha participado en las antiguas guerras (una espada negra significa haber luchado en las Segundas Guerras del Caos y una daga roja las Guerras de Kaultar; así mismo, se sabe qué es lo que mantiene a la familia (por ejemplo, un olivo significará que la familia posee grandes plantaciones de olivo), sus relaciones más importantes (una torre de magia significará que tiene alianzas con las Academias de la Magia Imperiales) o cualquier otra cosa necesaria.

Nhaium: el arma ceremonial de la familia es un arma, del tipo que sea, en la cual se entrenan todos los guardias de elite y por la cual es famosa toda la familia. Todos los miembros de la familia tienen la obligación de tener una de estas armas y el derecho a poseer una de ellas, que normalmente es mágica. La variedad de armas es impresionante y puede ir desde arcos o espadas a extrañas armas de múltiples filos o alabardas de sofisticado diseño.

Shaium: los colores de la familia la identifican desde largas distancias y sirve para distinguirlas cuando se juntan unas pocas decenas en las cortes. Los tabardos de los guardias tienen que llevar los colores de la familia y muchas veces las propias tropas también deben llevarlo. Puede ser uno solo o varios, siendo el rojo el color de la batalla, el negro el de la esperanza y la muerte, el verde el de la vida, naturaleza y equi-

libro, el amarillo el color de la regeneración y la fuerza, el zaul el de la profundidad y la sabiduría y el blanco el de la energía, la ley y la perfección.

CREAR UN PERSONAJE NOBLE.

Evidentemente cualquier jugador puede crear un personaje noble. Para ello solamente se han de seguir unas reglas muy sencillas aplicables al desarrollar este tipo de personajes. Al crear un noble se pueden seguir dos caminos; el primero de ellos es el tradicional: seguir el Aghi-Dasejak; el segundo consiste en no seguir este camino, intentando ser de otra manera. Si el personaje sigue el Aghi-Dasejak deberá cumplir con el código, aprendiendo a ser un noble según las antiguas tradiciones, pero, si no sigue las antiguas enseñanzas deberá aprender cualquier otra cosa.

SEGUIR EL AGHI-DASEJAK. (KIT DE NOBLE)

Si el personaje sigue los caminos del Aghi-Dasejak y pertenece a una de las familias nobles kenion, keañion, mirr, alsanas o samnias, debe seguirse el siguiente proceso de creación:

Lo primero es desarrollar los atributos de raza. Este paso es exactamente igual al del resto de kits y debe realizarse siguiendo cualquiera de las razas arriba indicadas.

Después, se debe seguir el kit descrito a continuación, teniendo en cuenta que el noble debe seguir los pasos del Aghi-Dasejak. Es decir:

El noble siempre debe ser digno y sereno, constante y perseverante, inquebrantable y ecuánime; jamás debe perder la calma manteniendo en todo momento control sobre su equilibrio emocional; debe ser obediente con sus superiores; a sí mismo, debe lealtad hasta la muerte al emperador, al rey y al cabeza de familia y debe ser respetuoso con el resto de familias. Nunca puede llegar a desobedecer orden alguna de persona de mayor rango que él.

El noble debe conseguir ser el mejor guerrero que jamás haya existido; en ningún caso puede dejar indefenso a alguien inferior a él, ya sea física o jurídicamente; además, deberá ser ágil, hábil y fuerte, dando poderosos y precisos golpes. Aún así, también debe ser protector y abogado de todos aquellos que merezcan su ayuda. Jamás puede rehusar un combate justo, ni dejar afrentas sin enmendar.

El noble debe ser ingenioso, instruido y mesurado en sus palabras, debe ser justo en sus juicios y consecuente en sus decisiones, debe buscar el conocimiento para poder llegar a comprender el cosmos a su alrededor. El noble debe siempre intentar comprender todo aquello que lo rodea.

Ahora es cuando debes repartir los puntos libres de los atributos personales. Sin embargo, sólo puedes repartir veinte de ellos, pues los demás se gastarán en las características descritas a continuación y que determinan las cualidades que tiene

el personaje por ser noble.

La primera de ellas es que el noble tiene una Carta de Nobleza, un papel que le confiere plenos poderes frente a sus súbditos, les faculta para cobrar impuestos y les identifica como nobles ante el resto de familias que visite.

La segunda es que los nobles no aprenden conjuros de magia, sino que aprenden los dhamak, los poderes de sus caminos o dhum. Mira más abajo para saber de estos poderes.

La tercera es que el noble empieza con 3D x 5 en dragones de dinero inicial y con las ropas y demás objetos que correspondan a su posición. A juicio del Director de Juego, puede empezar, además, con el arma de su familia.

La cuarta es que un noble puede empezar con séquito, siempre que éste séquito se realice como personajes no juga-

NOBLE

HABILIDADES EXPERTAS(3D)

Oratoria, Política.

HABILIDADES ENTRENADAS (2D)

Alerta, Armas Cuerpo a Cuerpo, Astrología, Etiqueta, Historia, Investigar, Observar, Montar.

HABILIDADES NO ENTRENADAS (2D)

Artesanía, Atletismo, Armas de Distancia, Bestiario, Comercio, Con. en religión, Con. en Veneno, Curación, Esquivar, Forja, Habilidades Artísticas, Iniciativa, Lenguas, Malabares, Nadar, Pelea, Rastrear, Regateo, Robar, Sigilo, Trampas, Usar Dones, Usar Poderes, Usar Objetos Mágicos.

EQUILIBRIO DEL SER

LEY

+0

MAGIA

+1

CAOS

+0

ASPECTOS

No.

VIDA

+6D

dores y sea creado por el Director de Juego.

ROMPER LA TRADICIÓN.

Para muchos nobles el camino del dhum es restrictivo y les impide proseguir con los sueños que tanto ansían. Últimamente estos jóvenes renegados son cada vez más y entre los que siguen los caminos del Aghi-Dasejak se les llama los mudhack, los renegados. Para crear un personaje mudhack sólo debes seguir los pasos que se dictan en la creación de personajes, es decir, debes crear un personaje normal y corriente, un guerrero, un ladrón o trovador, un mago o un euragan, pero, al llegar a la parte final de la creación, el noble debe restar quince puntos de los disponibles en los atributos personales y apuntarse las habilidades una, dos y tres anteriormente descritas ya que, pese a ser mudhack los nobles que elijan caminos



diferentes también están adscritos al código del Aghi-Dasejak, y deben cumplir sus preceptos, es decir los a, b y c, de la lista anterior.

PARTIDAS PARA LOS NOBLES.

La manera más precisa de realizar partidas para nobles es imaginarse la posición social que en ese momento ostentan. Las familias nobles imperiales han sido siempre el poder subyacente en el continente e incluso los reyes se debían agachar ante su poder y gloria, pues eran los únicos con fondos suficientes como para poder costear las grandes empresas que siempre exigían. Esta posición se ha venido a bajo después de la firma de los Pactos y Alianzas Imperiales y ahora los nobles ven como los caballeros les están quitando el puesto de guerreros, los magos el de consejeros y los mercaderes el de dueños de la economía.

Todo ello hace que dentro de las familias nobles haya una gran tensión y, así, parte de los nobles exigen movimientos eficaces que devuelvan a la nobleza su anterior posición, aunque muchos de ellos aducen que los logros del emperador están siendo beneficiosos para sus súbditos y que, por lo tanto, deben ser acatadas sus leyes, aunque esto signifique la desaparición de la nobleza.

Muchas de las partidas que se pueden arbitrar en torno a la nobleza tienen que ver con esta situación.

EXPLORADOR DE CAMPO

El Explorador de Campo surge como profesión de un personaje en Ert, y más concretamente en Noorgaar, porque estamos ante un mundo amplio, lleno de regiones habitadas por todo tipo de bestias y criaturas. Esto hace surgir la necesidad de contar con individuos o grupos de individuos que posean conocimientos en rastreo, naturaleza y animales y sepan desenvolverse en ambientes naturales. Este kit está pensado para cualquier raza de personaje que, en su niñez o juventud, aprendiese este tipo de habilidades. Esto pudo haber ocurrido de varias maneras. La más habitual es que el personaje se enrolara en algún tipo de ejército, guardia o grupo guerrero llevando a cabo su tarea en patrullas de exploración. Otra, también muy usual, pasaría por un aprendizaje del personaje también desde su infancia o adolescencia con alguien muy cercano a él, en su villa o población natal. Este familiar o tutor habría tomado como aprendiz al personaje (su abuelo, padre o anciano tío, un guardián de un bosque cercano, el guía local, etc.). Por otro lado, el personaje podría salir de las filas de las Ordenes de Caballería, ya que éstas también poseen caballeros entrenados en habilidades de exploración y rastreo. Estos caballeros - exploradores serán concretados más adelante.

Las motivaciones que llevarían al personaje a escoger esta profesión de entre cualquier otra podrían ser también muy diversas. La profesión de ese padre o familiar cercano podría tener que ver con la naturaleza (leñador, cazador, guardabosques, explorador de la guardia local, guía de la región...) y en la niñez del personaje éste aprendió acompañando a cualquiera de ellos en sus actividades. Otra motivación llevaría al personaje a elegir la profesión por sí mismo en su juventud bien encontrando un maestro en este kit bien enrolándose en un ejército u Orden de Caballería para conseguirlo.

No existe una Escuela de Exploradores propiamente dicha en el Imperio Melion. Todos los que se dedican a ello han aprendido por sí mismos, como aprendices de alguien que ya tenía esta profesión o formando parte de patrullas de ejércitos, guardias de ciudad o caballeros. Existe, sin embargo, una Academia de la Naturaleza Ywen donde los exploradores de élite de esta raza estudian y se entrenan aprendiendo, incluso, varios aspectos de la magia como: Naturaleza, Bestias o Vida. Son los Yónawen y encontrarás su kit especializado en publicaciones posteriores a esta, dedicadas a los Ywen.

Los personajes que escojan este kit, tendrán una gran puntería con armas a distancia y serán capaces de reconocer las huellas de cualquier criatura aunque hayan pasado varios días desde que ésta pasó por allí. También poseen una habilidad específica del kit: Herbalismo (o conocimiento en hierbas, tanto mágicas como no mágicas, su denominación, propiedades y, en su caso, preparación). Habilidad Especial con la que un personaje comienza con 2D (colócala al final de la lista de habilidades en tu ficha de personaje).

El espíritu del explorador suele ser común para todos ellos. Amor por la naturaleza y por las bestias y criaturas que la habitan; capacidades innatas en el manejo de animales, entender sus estados de ánimo y conocer su ecología; fuerte

EXPLORADOR

HABILIDADES EXPERTAS(3D)

Armas de distancia, Bestiario, Forrajeo, Observar.

HABILIDADES ENTRENADAS (2D)

Alerta, Armas Cuerpo a Cuerpo, Atletismo, Montar, Sigilo, Trampas.

HABILIDADES NO ENTRENADAS (2D)

Artesanía, Astrología, Comercio, Con. en religión, Con. en Veneno, Curación, Esquivar, Etiqueta, Forja, Habilidades Artísticas, Historia, Iniciativa, Investigar, Lenguas, Malabares, Nadar, Oratoria, Pelea, Política, Regateo, Robar, Usar Dones, Usar Poderes, Usar Objetos Mágicos.

EQUILIBRIO DEL SER

LEY	MAGIA	CAOS
+1	+0	+0

ASPECTOS

No.

VIDA

+6D



instinto, vista aguda y olfato desarrollado; experiencia en rastros y aprendizaje de cómo desenvolverse en las zonas naturales (forrajeo) y entre su flora - a veces mágica, a veces mortal - y geología (conocimiento del terreno) e incluso cómo desenvolverse en estas zonas según el clima o la estación del ciclo anual. Son personas a veces solitarias, que gustan más de la compañía de los árboles, del viento en el rostro y de las criaturas de la naturaleza que de ciudades llenas de gente vociferante. Sin embargo, esto no quiere decir que no existan exploradores de carácter animado y extrovertido (este carácter abierto se da, sobre todo, cuando forman parte de ejércitos o grupos amplios).

Son avanzada de ejércitos, protegen bosques vigilando que ningún ser intente dañarlo a propósito y cuidando del ecosistema. También son guerreros cuando así se les requiere y cazadores.

La vestimenta básica de los exploradores consta de ropa de cuero blando (pantalones, chalecos, jubones, botas...) sobre la camisa y una capa de lana. Aunque pueden ir vestidos de otra manera siempre y cuando sea ropa de viaje muy cómoda y que ayude a caminar y moverse silenciosamente. En algunos casos pueden llevar armadura de cuero blando o realizada con materiales mágicos que impidan el sonido fuerte al llevarlas puestas. Si forman parte de un ejército o grupo organizado llevarán el uniforme de éste pero siempre adaptado a las características de furtividad y comodidad.

Las armas suelen ser básicamente de distancia. Arcos largos o cortos con gran variedad de flechas (penetradoras, golpeadoras, mágicas...), cuchillos "de monte" y algún tipo de espada, habitualmente corta o de poco peso. El personaje parte con un arco de su elección, un carcaj con veinte flechas normales, cinco golpeadoras y dos mágicas (las propiedades de estas últimas se dejan a discrección del Director de Juego), un cuchillo "de monte" y una espada larga o corta.

Como equipo, llevarán un cinturón con bolsas y un

zurrón o mochila en el que meter sus efectos personales. Entre el equipo más clásico se encuentran cuerdas, una brújula de agua y yesca y pedernal para prender fuego. Para definir el resto del equipo dirijete a las listas de equipo básico.

Los exploradores clásicos no aprenden ningún aspecto de la magia. Dejamos a elección del Director de Juego el aceptar que un jugador lleve un personaje de este kit que sepa lanzar conjuros, pero le recomendamos que sólo lo permita si el jugador le da una muy buena razón para que su personaje haya encontrado tiempo y maestro que le haya enseñado algún aspecto de la magia.

El dinero inicial será entre cinco y diez dragones si ya tiene una cierta experiencia en su profesión y de unos pocos leones si acaba de salir de su lugar de origen y está buscando clientes.

En cuanto a los exploradores procedentes de las Órdenes de Caballería (de cualquiera de ellas), se utilizará predominantemente el kit de la caballería de la que forme parte el personaje con todos sus beneficios con la excepción que se sustituirá en el apartado de Habilidades Entrenadas (3D) la habilidad de Armas cuerpo a cuerpo por la de Armas a Distancia, que pasará a tener 2D, y Observar por Rastreo. En Habilidades Entrenadas (3D) se sustituirá Montar por Forrajeo e Historia por Bestiario.

La tecnología armamentística de Noorgaar ha evolucionado a lo largo de los milenios hasta terminar creando armas de poder y capacidad en muchos casos parecidas a las mas modernas. Las armas descritas a continuación son las desarrolladas de manera tradicional, es decir, sin incluir la magia en su fabricación.

De estas las más evolucionadas y preparadas para la guerra son las armas de filo, espadas, dagas y demás tipos de armas que ha terminado imponiéndose por encima de otras menos preparadas.

Con Ylaas y Duroa a ambos lados, Jaeck se detuvo en el centro del distribuidor y los restantes caballeros se repartieron por los accesos y la habitación para registrarlo todo, pendientes de cualquier ruido, pista o razón que indicase el posible emplazamiento del cuartel general del oponente. Siempre había que cortar la cabeza de la serpiente que te amenaza, se dijo Jaeck, era la única manera.

En esta ocasión fue Duroa la que determinó el camino señalando con sus largos dedos el siniestro pasillo que descendía a las entrañas del castillo.

- Por ahí está el artefacto.

Ylaas descendió primero, preparado para cualquier contingencia, mientras Jaeck caminó detrás de su viejo amigo con Leondal y sus hombres pisándole los talones. Tras unos cuantos metros les llegaron unas palabras, palabras de vloen que hablaban en susurros de las posibles consecuencias de una insubordinación. El caballero de Litner se sumergió en las sombras al tiempo que Jaeck se precipitaba en la sala tenuemente iluminada por las antorchas, acompañado de sus hombres y de la muerte en forma de mazas repletas de furia y fuerza.

- Buenas noches, ¿por favor, serían tan amables de indicarme dónde está el lavabo?. - Fue todo lo que oyeron los pocos vloen que se encontraban en la sala antes de que un baño de sangre tiñera las paredes.

Mientras los ruidos se generalizaban y los moribundos entonaban sus cánticos de llamada a Litner, Khoel de la Muerte, Ylaas, Jaeck, Leondal y Duroa se encaminaron hacia las dobles puertas que la caballero señaló tras el comienzo de las hostilidades. La sala empezó a llenarse de exploradores vloen que surgían de las habitaciones adyacentes, y que, confusos al principio y enfurecidos después, se lanzaron a la batalla contra los caballeros de la gorgona, los cuales respondieron con un contundente contraataque en forma de acero y magia. Duroa, pálida y nerviosa, puso las manos en la madera que formaba la puerta de acceso a lo que parecía el sancta sanctorum del derruido alcázar, observó a Jaeck y afirmó con decisión. El Gran Maestre ordenó apartarse a los demás, al tiempo que agitaba su ceremonial maza con equilibrios nacidos del más intenso de los entrenamientos, la experiencia.....



ARMAS

La tecnología armamentística de Noorgaar ha evolucionado a lo largo de los milenios hasta terminar creando armas de poder y capacidad en muchos casos parecidas a las más modernas.

Las armas descritas a continuación son las desarrolladas de manera tradicional, es decir, sin incluir la magia en su fabricación.

De éstas las más evolucionadas y preparadas para la guerra son las de filo: espadas, dagas y demás tipos de armas que han terminado imponiéndose por encima de otras menos preparadas.

ARCOS

Los arcos son varas realizadas con materiales flexibles con una cuerda de cuero, tripa o material vegetal tensada entre sus extremos. Gracias a la tensión que puede llegar a producir la cuerda, el arco dispara flechas a una alcance muy largo y puede llegar a causar daños masivos a los objetivos alcanzados. Los arcos han sido utilizados por todas las razas, ya sea para la guerra o para la caza, y es el medio básico para ataques de distancia a lo largo de todo el continente. Existen varios tipos de arcos. Dependiendo de la región o cultura se pueden utilizar unos u otros, aunque en cualquier mercado se pueden encontrar todos ellos.

Corto.
(alcance 140 metros)

La vara del arco corto mide entre el metro cincuenta y el metro setenta. Es un arco habitualmente encontrado en las tierras taeritas y samnias, ya que su pequeño tamaño hace que sea fácil de transportar; así mismo, el arco taerita es el único que es capaz de desmontarse, posibilitando su transporte en un estuche que se cuelga a la espalda.

Largo.
(alcance 140 metros)

Este arco es el favorito de los alsanos, mirr y kenion, midiendo su vara entre metro ochenta y dos metros, lo que hace que su alcance sea más efectivo y su potencia mayor. Normalmente es de tejo o fresno, maderas ideales para este tipo de trabajo.

Estrella.
(alcance 270 metros, Doble Disparo)

Los arcos estrella miden entre dos metros y dos metros diez y están realizados con una extraña aleación metálica sólo conocida por los ywens de las estrellas.

Flecha aulladora. (daño: 3D+FUEx2; penetración: 4D+FUEx3; 3 dragones 10 flechas)

Este tipo de flecha (que se puede utilizar en cualquier arco) está hecha de manera que al ser lanzada provoque un largo aullido audible en muchos kilómetros a la redonda. Es muy utilizada por las guardias de las ciudades kenion y alsanas, aunque su origen esté en las tierras de samnia.

Flecha cazadora. (daño: 3D+FUEx2; penetración: 5D+FUEx3; 2 dragones 10 flechas)

Ésta es la flecha normal, la que se puede encontrar en casi todos los lugares. Está hecha de madera y de tres plumas, teniendo la punta de metal, ya sea triangular o cónica.

Flecha destructora. (daño: 4D+FUEx2; penetración: 4D+FUEx3; 5 dragones 10 flechas)

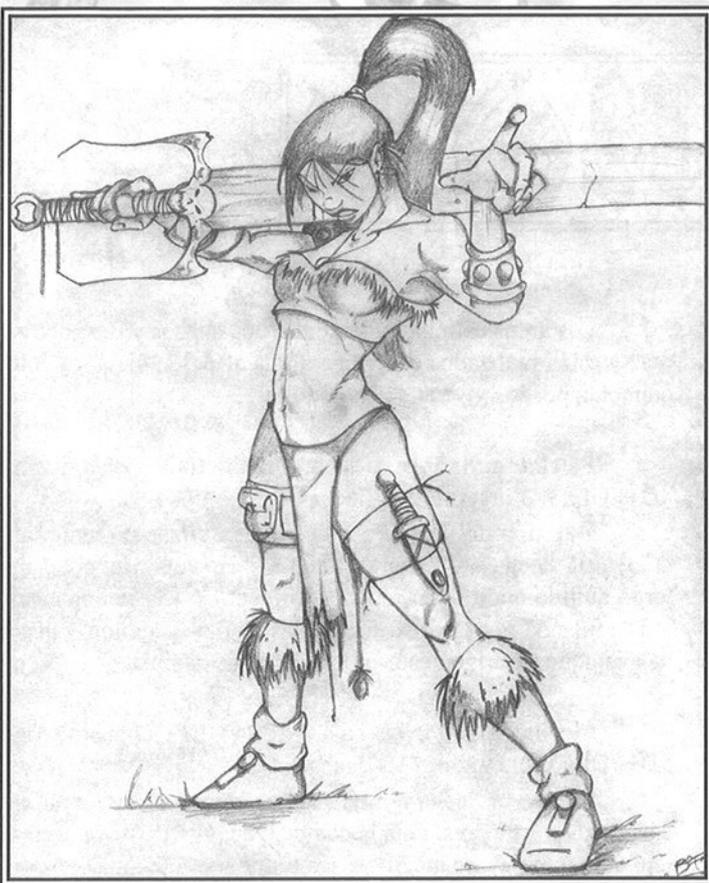
La flecha destructora es una de las más sofisticadas entre las desarrolladas por las Academias Mágicas, pues, al impactar, su punta se disgrega en pequeñas astillas metálicas, causando un gran dolor al objetivo. Este daño es casi incapacitante, por lo que el objetivo impactado por una de estas flechas tiene un dado menos en todas las acciones. Obvio es decir que una vez que la flecha impacte contra alguien o algo ésta se pierde.

Flecha sesgada. (daño: 3D+FUEx2; penetración: 5D+FUEx3; 6 dragones 10 flechas)

Las flechas sesgadas son un tipo de flecha llamado también de cruz, pues detrás justo de la cabeza metálica sobresalen dos púas con forma de cruz o sesgo. Son muy habituales entre los caballeros, ya que, una vez clavadas, resultan muy difíciles de sacar, lo que permite debilitar al enemigo de manera constante.

ARMAS DE ASTA

También llamadas armas de bastón o de vara, están provistas de un largo mango (que debe ser esgrimido con ambas manos), al final del cual se suelen montar filos, mazas o cuchillas de diversas formas y longitudes, dependiendo de la función que tenga dicha arma. Los mangos están hechos normal-



mente de madera, hueso, o marfil, aunque a veces existen algunos de metal, fundamentalmente de acero o titanio. Un término alternativo para las armas de asta es el de sader, utilizado para describir cualquier arma que posea una cabeza de metal en combinación con un hacha, pico o martillo, montada sobre un asta que se alinea entre el 1,60 y los 2,50 m de largo.

A continuación se describen los distintos tipos de armas de asta, las cuales tienen las siguientes características comunes:

La primera de ellas es que las armas de asta son fáciles de utilizar y de manejar, relativamente rápidas de fabricar y grandes igualadoras del combate. Así como las habilidades de combate de los caballeros y de los dhumaek son extraordinarias ya que poseen suficiente tiempo para poder entrenar, es difícil conseguir el mismo nivel entrenando a millares de soldados de a pie; por esto, las armas de asta son empleadas por soldados y guardias lo que les permite igualarse en combate con caballeros y dhumaek.

La segunda es que las armas de asta son devastadoras contra guerreros montados ya que el largo del que son características estas armas les permite detener las más decididas acometidas de jinetes guerreros, proporcionando una ventaja definitiva a las largas filas de alabarderos frente a las veloces cargas de jinetes. Así mismo, el arma de asta es un arma de apoyo, situándose, habitualmente, los guerreros con armas de asta en la segunda línea de combate, apoyando a los guerreros de primera línea que van armados con escudo y espada.

Alabarda:

(daño: 3D+FUEx2; penetración: 3D+FUEx2; 4 dragones; Mandoble, Anti Cargas)

La alabarda es la más común de las armas de asta. Tiene una cabeza de hacha encajada en uno de sus extremos, siendo el otro una fuerte púa de metal que permite clavar el asta al suelo. La alabarda tiene diversas formas, unas con pinchos a la espalda del cuerpo del hacha, otras con una doble hoja de hacha. Todas ellas sirven para poder combatir cuerpo a cuerpo, manteniendo a distancia a un oponente con un arma más corta.

Espadón:

(daño: 3D+FUE; penetración: 3D+FUEx4; 8 dragones; Mandoble, Penetradora)

El espadón no es más que el filo de una espada mandoble situado en el extremo de un asta de dos metros de longitud. Esta arma, poco común fuera de las tierras norteñas del reino kenion, está adaptada para manejarse con dos manos, intentando impactar con los filos o la punta al enemigo. Su uso es una mezcla de lanza y alabarda, siendo preferida por soldados y aldeanos. Es un arma pesada que es capaz de atravesar fácilmente armaduras gracias al gran impulso que se le puede dar al girarla rápidamente por encima de la cabeza.

Espadón Nethan:

(daño: 4D+FUEx2; penetración: 3D+FUEx2; 30 dragones; Mandoble, Doble Ataque)

Esta versión del espadón no es más que un arma de asta con dos filos en los extremos parecidos a los de una espada. El arma es realmente devastadora en manos de alguien experimentado, pero un auténtico peligro en manos inexpertas. El espadón nethan es un arma que se debe manejar con las dos manos muy juntas, volteándolo constantemente para, así, poder atacar con ambos filos.

Guadaña:

(daño: 3D+FUEx2; penetración: 3D+FUEx1; 5 dragones; Mandoble, Penetradora)

La guadaña es una hoja ligeramente curvada, instalada de manera perpendicular al extremo de un asta corta, de no más de metro ochenta de longitud. Las más de las veces esta arma se utiliza para trazar devastadores arcos de un lado a otro, aunque también puede servir como ataque de profundidad o fondo no es tan eficaz de esta manera. Es una de las pocas armas de asta que tienen fama en tierras taeritas.

Pica:

(daño: 2D+FUE; penetración: 5D+FUEx2; 6 dragones; Mandoble, Anti Cargas)

La pica es la más larga de todas las armas de asta, llegando a medir seis metros de largo. Al final de esta inmensa longitud se aloja una púa cónica especializada en atravesar armaduras y detener cargas de caballería, que no tiene rival. A parte de esta función es un arma pésima para el combate cuer-



po a cuerpo, por lo que, normalmente, una vez superada la carga el soldado tirará la pica y sacará armas más predispuetas para el combate cuerpo a cuerpo.

Pica Martillo:

(daño: 4D+FUEx2; pntr: 2D+FUEx2; 2 dra; Mandoble, Conmocionadora, Derribador)

La pica martillo no es más que el nombre que se le da al tradicional bastón de combate o al palo bo. Es un asta de unos dos metros de largo, sin ningún tipo de filo en ninguno de sus extremos. Aún así, los ribereños le han insertado pequeñas bolas de metal en ambos. El daño lo causa el propio impacto y la velocidad con la que se maneje el bastón.

BALLESTAS.

Las ballestas son mecanismos basados en los arcos. En realidad no son más que pequeños arcos de materiales muy resistentes, que incluyen un mecanismo de poleas para poder doblarlo. Las ballestas son armas de distancia poderosas, con un alcance superior al de un arco y una potencia de penetración mayor; aunque también más caras y difíciles de mantener.

Las ballestas son típicas de dweloin, alsanos y sylae, siendo las armas de distancia predominantes en estas sociedades. Su uso fuera de estas culturas no es inusual, sobre todo en el reino kenion, donde existen verdaderos regimientos de

ballesteros, pero no llegan a la cantidad y poder de las sylae o dweloin. Dependiendo del material del que esté realizado el arco de la ballesta, ésta puede ser:

De Acero (o dweloin): (Lenta)

(alcance 240 metros, 8 dragones)

El arco de acero de esta ballesta la faculta para poder disparar a muy larga distancia comparada con las demás armas, siendo, además, perfecta para atravesar gruesas armaduras. Son habitualmente fabricadas por los dweloin, los cuales las decoran con cabezas de lagartos, águilas y leones y con runas de poder arcano; incluso, a veces, las fabrican con gemas al estilo mirr.

Dardo Liso: (daño: 2D+FUEx2; penetración: 4D+FUEx2; 2 dragones x 10; Distancia). Este dardo es de punta cónica y lisa, pensado para poder atravesar armaduras con una facilidad pasmosa.

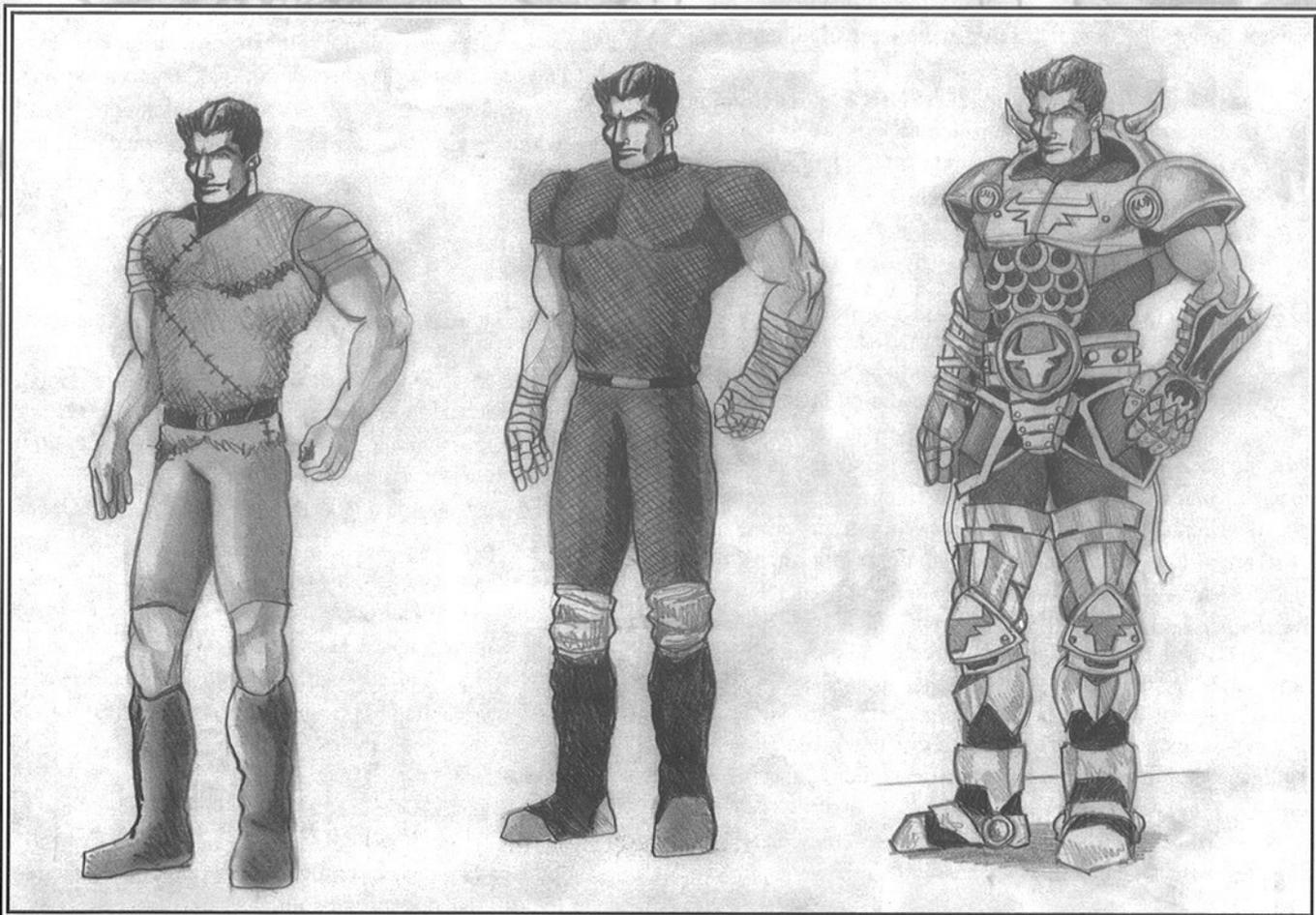
Dardo Bardado:

(daño: 3D+FUEx2; penetración: 3D+FUEx2; 4 dragones x 10; Distancia). En cambio, el dardo bardado es más eficaz causando daño debido a las pequeñas púas en forma de anzuelo situadas justo antes de la punta cónica.

De Acero Pesada: (Lenta)

(alcance 350 metros, 8 dragones)

Esta ballesta, también llamada ballesta de asedio, mide





cerca de dos metros y pesa alrededor de ciento treinta kilos, haciendo que nadie con fuerza menor de seis pueda manejarla. Suele estar montada en las murallas de las cañistas y en las torres de defensa de las posadas imperiales, aunque, a veces, las patrullas dweloin llevan una, transportada y servida por dos miembros de la raza.

Dardo: (daño: 4D+FUEx2; penetración: 6D+FUEx2; 2 dragones x 10; Distancia).

De Hueso: (Lenta)

(alcance 200 metros, 5 dragones)

Una ballesta pequeña y realizada con huesos de raghtar, habitual de las tierras kenion. Cumple su función básica, aunque, debido a su escaso alcance, es la peor de todas.

Dardo Liso: (daño: 2D+FUEx2; penetración: 3D+FUEx2; 2 dragones x 10; Distancia).

Dardo Bardado: (daño: 3D+FUEx2; penetración: 3D+FUEx2; 4 dragones x 10; Distancia).

De Cuero: (Lenta, Doble Disparo)

(alcance 180 metros, 16 dragones)

Esta arma fue desarrollada por los magos sylaen hace cientos de años, siendo una de las favoritas de los barbaros de Kaultar. Desde entonces su uso se ha extendido por diferentes lugares, llegando a ser una de las armas más aceptadas. En términos generales se comporta como la de acero; sin embargo, esta ballesta tiene dos arcos superpuestos, lo que le hace poder disparar dos veces, aunque a una distancia sensiblemente inferior.

Dardo Liso: (daño: 2D+FUEx2; penetración: 3D+FUEx2; 2 dragones x 10; Distancia).

Dardo Bardado: (daño: 3D+FUEx2; penetración: 3D+FUEx2; 4 dragones x 10; Distancia).

De Cuero Ligera (o sylaen): (Lenta, Doble Disparo, Discreta)

(alcance 50 metros, 36 dragones)

Esta ballesta es un pequeño prodigio de la ingeniería sylaen. Como tal no es posible encuadrarla en la categoría de ballesta, pues no posee arco. Sin embargo, su forma de uso y estilo la hace pertenecer a este tipo. En realidad la ballesta sylaen es una serie de tubos de un diámetro de tres centímetros, dentro de los cuales se aloja una tira de goma muy resistente y dura. Los dardos se alojan en el interior del tubo, quedando aprisionados en unas abrazaderas al final del mismo, que se liberan al apretar el gatillo.

De uso, forma y tamaño parecido al de una pistola, estas ballestas son capaces de provocar graves daños a corta distancia, lo que las hace no prosperar demasiado. Sin embargo, muchos aventureros y soldados las usan cuando el combate parece cercano al cuerpo a cuerpo, para poder dejar fuera de combate a un posible enemigo.

Dardo Liso: (daño: 2D+FUE; penetración: 3D+FUE; 3 dragones x 10; Distancia).

Dardo Bardado: (daño: 3D+FUE; penetración: 3D+FUE; 4 dragones x 5; Distancia).

Cadena:

(daño: 3D+FUEx2; penetración: 2D+FUE; 8 dragones, Discreta, Conmocionadora, Agarra)

Las cadenas son una de las armas favoritas de los sylaen, taeritas y distintas tribus de seloin dispersas por las selvas de Moatenne. Éstas se utilizan unidas a mangos cortos terminados en cuchillas. Las armas se pueden utilizar como látigos o atacar con los extremos de los mangos. Algunas de estas cadenas tienen sus eslabones aserrados o con pequeñas púas con forma de dientes de sierra.

Cuchillo, Daga o Puñal:

(daño: 2D+FUEx2; penetración: 3D+FUEx3; 2 dragones, Discreta, Rápida)

Las dagas, cuchillos o puñales consisten en una hoja de afilado filo y ahusada punta, preparadas para poder penetrar entre las rendijas de las armaduras, degollar enemigos o apuñalar. Estas armas tienen un mango fino y para una mano, pudiéndose lanzar las equilibradas.

Daga Kr:

(daño: 3D+FUEx2; penetración: 4D+FUEx3; 25 dragones, Discreta, Rápida (+2D))

Las dagas Kr son dagas especiales diseñadas y construidas por los taeritas. Por ello, son extraordinariamente escasas y el Director de Juego debería limitarlas, como máximo, a los caballeros de Litner. Sus filos son increíblemente finos y afilados y causan un daño terrible, además de conseguir atravesar las armaduras más potentes.

ESPADAS

Las espadas son las reinas de la batalla, las mejores armas de los caballeros y las más letales en manos de entrenados guerreros. Sus formas, estilos y maneras son innumerables, siendo muchas de ellas variaciones de las descritas más abajo. La principal ventaja de una espada es su perfecto equilibrio, su tamaño y su versatilidad.

La espada puede realizar determinados ataques devastadores, tanto penetrando con la punta en ataques de fondo como cortando en ataques de barrido; sajando con la parte delantera e, incluso, dejando inconsciente al oponente si se le impacta con la parte plana. Las espadas suelen estar decoradas de maneras intrincadas, demostrando, así, la posición social del guerrero que las empuña, y sus victorias y glorias.

Ancha:

(daño: 3D+FUEx2; penetración: 4D+FUEx3; 25 dragones)

La espada clásica, realizada en grandes cantidades durante los diferentes conflictos que han existido a lo largo e



la historia del Imperio y una de las más usadas por los guerreros de todas las razas. Se usa con una sola mano, teniendo por ambos lados una hoja afilada con punta redondeada.

Bastarda.

(Daño: 3D+FUEx3; Penetración: 3D+FUEx2; 8 dragones, Barrido)

También llamada de mano y media, tiene una empuñadura lo suficientemente grande como para alojar una o dos manos, lo que hace que sea una espada versátil y consistente, con el suficiente peso como para poder causar daños importantes y al mismo tiempo ser ligera para detener bien los ataques.

La espada bastarda es principalmente utilizada por los caballeros y tiene sus propias tácticas y movimientos. La punta suele ser bastante afilada, así como sus dos lados.

Corta.

(Daño: 2D+FUE; Penetración: 2D+FUE; 3 dragones, Discreta)

Espada corta, de no más de sesenta centímetros. Es una arma utilizada por todos aquellos que desean que sus armas pasen desapercibidas, pero no demasiado adecuada para grandes combates o duelos contra armas más potentes o fuertes.

Dos Manos.

(Daño: 4D+FUEx4; Penetración: 3D+FUEx2; 12 dragones, Lenta, Mandoble, Barrido (+2D))

Dentro de estas armas es la más pesada, contundente y lenta. Se la conoce como hacedora de viudas o gran espadón; sin embargo, se ve superada en muchas ocasiones por armas mucho más rápidas. Suele tener dos filos y la punta no está muy afilada ni ahusada, pues no es normal utilizarla para pinchar en el combate.

Dweloin.

(Daño: 3D+FUEx4; Penetración: 4D+FUEx2; 46 Dragones, Lenta, Barrido, Conmocionadora)

La espada dweloin es grande, contundente y realizada, normalmente, en aceros muy pesados y de texturas negras. Son inmensas y causan un daño terrible; por ello, es necesario tener mucho cuidado al utilizarlas, pues son lentas y pesadas, pudiendo cansar a su usuario a menos que sea muy fuerte.

Kenion.

(Daño: 3D+FUEx2; Penetración: 3D+FUEx4; 5 Dragones, Fondo, Rápida)

Espadas largas y ahusadas, de filo de tres centímetros de ancho, con ambos lados afilados y de punta cortada en ángulo de cuarenta y cinco grados. Las empuñaduras están finamente decoradas con intrincados cordeles metálicos llenos de gemas y arcanos símbolos y runas. Estas espadas están muy valoradas debido a su escaso peso y poderosa punta, capaz de atravesar los materiales más resistentes.

Larga.

(Daño: 3D+FUEx2; Penetración: 3D+FUEx2; 3 Dragones, Fondo)

Parecida a la espada kenion, esta arma es de filo más estrecho, apenas dos centímetros, de doble filo y con punta muy afilada para penetrar más fácilmente armaduras de mallas. Es una de las armas favoritas de los alsanos, que las utilizan en su ejército y en las guardias especiales.

Mirr.

(Daño: 4D+FUEx3; Penetración: 3D+FUEx2; 90 dragones, Barrido, Mandoble)

Esta espada consta de una larga hoja de doble filo muy pesada y contundente, la cual está especialmente preparada para la defensa. Su excelente factura la hace favorita de los guardias de todo el Imperio, aunque su prohibitivo precio la convierte en un arma escasa.

Sylaen.

(Daño: 2D+FUE; Penetración: 4D+FUEx2; 15 dragones, Distancia, Barrido)

Esta es una espada muy bien equilibrada, de excelente hoja de acero negro y de un tamaño considerable, cercano a los dos metros y medio. Su equilibrado es tal que puede lanzarse hasta distancias de treinta metros.

Taer.

(Daño: 3D+FUEx2; Penetración: 3D+FUEx4; 45 dragones, Fondo, Distancia, Rápida)

Larga y ahusada hoja de un solo filo y de punta terriblemente afilada. Es una arma de materiales ligeros, capaz de los ataques más rápidos.

Estilete.

(Daño: 1D+FUEx2; Penetración: 5D+FUEx3; 2 dragones, Fondo (+2D), Rápida (+2D))

Parecido a la espada taer y la hoja kenios, el estilete es un arma pequeña, casi roza los sesenta centímetros, preparada para atacar solamente con la punta. La mayoría de nobles imperiales aprenden esgrima con esta arma, antes de pasar a la kenion o a la taer, más difíciles de usar.

Flagelo:

(Daño: 5D+FUEx2; Penetración: 2D+FUEx2; 12 dragones, Agarra, Conmocionadora, Lenta)

El flagelo es una serie de cortas cadenas atadas por un lado a un bastón corto y por el otro a distintos tipos de objetos resistentes y llenos de púas, pinchos y picos. El flagelo es una de las armas más difíciles de utilizar y al mismo tiempo una de las más letales. El giro de los metales lastrados al extremo de las cadenas hace que la inercia provoque grandes daños a todo aquello que impacta.



ARMA



TIPO.	ARMA.	DAÑO	PENETRACIÓN	HABILIDADES	COSTE	TAMAÑO.
Arcos.	Corto.	-	-	-	4 Drg.	M
	Largo.	-	-	-	6 Drg.	G
	Estrella. (Ywen)	-	-	Doble Disparo.	25 Drg.	G
Flechas.	Aulladora.	3D+FUEx2	4D+FUEx3	-	3 Drg x 10.	P
	Cazadora.	3D+FUEx2	5D+FUEx3	-	2 Drg x 10.	P
	Destructora.	4D+FUEx2	4D+FUEx3	-	5 Drg x 10.	P
	Sesgada.	3D+FUEx2	5D+FUEx3	-	6 Drg x 10.	P
Asta.	Alabarda.	3D+FUEx2	3D+FUEx3	Mandoble.	4 Drg.	G
	Espadón.	3D+FUE	4D+FUEx4	Mandoble.	8 Drg.	G
	Espadón Nethan.	4D+FUEx2	3D+FUEx3	Mandoble / Doble Ataque.	30 Drg.	G
	Guadaña.	3D+FUEx2	3D+FUEx1	Mandoble.	5 Drg.	G
	Pica.	2D+FUE	5D+FUEx2	Mandoble.	6 Drg.	G
	Pica Martillo.	4D+FUEx2	2D+FUEx2	Mandoble / Conmocionadora.	5 Drg.	G
Ballestas.	Acero. Dardo Liso.	2D+DESx2	4D+DESx3	Lenta.	8 Drg.	G
	Acero. D. Bardado.	3D+DESx2	3D+DESx2	Lenta.	8 Drg.	G
	De Acero Pesada.	4D+DESx2	6D+FUEx2	Lenta (Un disparo cada 3 Rondas).	8 Drg.	G
	Hueso. D. Liso.	2D+DESx2	3D+DESx3	Lenta.	5 Drg.	G
	Hueso D. Bardado.	3D+DESx2	3D+DESx3	Lenta.	5 Drg.	G
	Cuero. Dardo Liso.	2D+DESx2	3D+DESx3	Lenta / Doble Disparo.	16 Drg.	M
	Cuero. D. Bardado.	3D+DESx2	3D+DESx3	Lenta / Doble Disparo.	16 Drg.	M
	Sylaen. D. Liso.	2D+DESx2	3D+DESx3	Lenta / Doble Disparo / Discreta.	36 Drg.	M
Sylaen. D. Bardado.	3D+DESx2	3D+DESx3	Lenta / Doble Disparo / Discreta.	36 Drg.	M	
Cadenas	Cadena	3D+FUEx2	2D+FUE	Discreta / Conmocionadora / Agarra	8 Drg.	P
Dagas.	Daga, Cuchillo, Puñal	2D+FUEx2	3D+FUEx3	Discreta / Rápida.	2 Drg.	P
	Daga Kr.	3D+FUEx2	4D+FUEx3	Discreta / Rápida (+2D).	25 Drg.	P
Espadas.	Ancha.	3D+FUEx2	4D+FUEx3	-	5 Drg.	M
	Bastarda.	3D+FUEx3	4D+FUEx3	Barrido.	8 Drg.	G
	Corta.	2D+FUE	4D+FUEx3	Discreta.	3 Drg.	M
	Dos Manos.	4D+FUEx4	3D+FUEx2	Lenta / Mandoble / Barrido (+2D).	12 Drg.	G
	Dweloin.	3D+FUEx4	4D+FUEx2	Lenta / Barrido / Conmocionadora.	46 Drg.	G
	Kenion.	3D+FUEx2	4D+FUEx4	Fondo / Rápida.	5 Drg.	M
	Larga. (Ywen)	3D+FUEx2	5D+FUEx3	Fondo / Rápida.	30 Drg.	M
	Mirr.	4D+FUEx3	3D+FUEx3	Barrido / Mandoble.	90 Drg.	G
	Sylaen.	2D+FUE	4D+FUEx2	Arrojadiza / Barrido.	15 Drg.	M
	Taer.	3D+FUEx2	3D+FUEx4	Fondo / Arrojadiza / Rápida.	45 Drg.	M
Estilete.	1D+FUEx2	5D+FUEx3	Fondo (+2D) / Rápida (+2D).	2 Drg.	M	
Especial	Flagelo.	5D+FUEx2	2D+FUEx3	Agarra / Conmociona / Lenta	12 Drg.	M
	Guantele.	3D+FUE	1D+FUEx2	Conmociona / Rápida (+2D)	3 Drg.	M
	Garrote.	3D+FUEx2	2D+FUE	Conmociona	2 Drg.	G
Hachas.	Hacha de Batalla.	4D+FUEx2	3D+FUEx2	Lenta / Arrollar / Mandoble	8 Drg.	G
	Hacha de Mano.	3D+FUEx2	2D+FUEx2	Arrojadiza / Rápida	6 Drg.	M
	Hacha Dweloin.	4D+FUEx3	4D+FUEx3	Lenta (+2D) / Mandoble / Arrollar	45 Drg.	G
	Hacha Mirr.	4D+FUEx3	3D+FUEx4	Lenta / Mandoble / Arrollar	125 Drg.	G
Lanzas.	Caza Taer.	2D+FUEx3	5D+FUEx3	Mandoble / Carga	12 Drg.	G
	Infante.	2D+FUEx2	4D+FUEx3	Mandoble / Carga	12 Drg.	G
	Jinete.	2D+FUEx3	4D+FUEx3	Mandoble / Carga	30 Drg.	G
	Kirrechan.	3D+FUEx2	4D+FUEx3	Mandoble / Carga	120 Drg.	G



TIPO.	ARMA.	DAÑO	PENETRACIÓN	HABILIDADES	COSTE	TAMAÑO.
Martillos, Manguales, Mazas.	Mangual.	3D+FUEx3	2D+FUE	Conmocionadora	6 Drg.	M
	Mayal	3D+FUEx3	2D+FUE	Conmocionadora / Atrapa	6 Drg.	M
	Mayal de Guerra.	4D+FUEx4	1D+FUE	Conmocionadora / Atrapa	12 Drg.	G
	Mayal Rojo.	4D+FUEx4	2D+FUE	Conmocionadora / Atrapa / Lenta	45 Drg.	G
	Martillo de Guerra.	4D+FUEx3	2D+FUE	Conmocionadora	2 Drg.	M
	Martillo de Mano.	3D+FUEx3	2D+FUE	Conmocionadora	6 Drg.	P
	Martillo Dweloin.	5D+FUEx3	2D+FUE	Conmocionadora	45 Drg.	G

HABILIDADES.

Atrapa : Se puede tirar para Armas Cuerpo a Cuerpo para atrapar un miembro del cuerpo del enemigo.

Conmociona : Si se impacta sobre el enemigo, pero no se penetra la armadura estas armas realizan todo el daño.

Lenta : Las armas lentas restan 1D (o más, según indique el parentesis) a la habilidad de Iniciativa del que las empuña.

Rápida : Las armas rápidas suman 1D (o más, según lo que indique el parentesis) a la habilidad de Iniciativa de quien la empuña.

Mandoble : Para poder manejar estas armas es necesario hacerlo con las dos manos, por lo tanto no se puede llevar escudo o manejar dos armas.

Barrido : Solo las armas marcadas con esta habilidad pueden realizar barridos según se explica en la página 126 de ERT: La Era de los Poderes.

Arrojadizas : Estas armas han sido fabricadas pensando en la posibilidad de ser lanzadas a distancia (se trata como un ataque normal de Armas de Distancia). Esta distancia es **FUEx10**.

Carga : Sólo con estas armas se pueden efectuar movimientos de carga.

Arrollar : El objetivo impactado por una de estas armas debe superar una tirada de Atletismo contra una dificultad igual al daño recibido o caer al suelo.

Fondo : El usuario de esta arma puede realizar un fondo, ataque que aumenta el daño en 2D.

Doble Ataque : El usuario de esta arma puede realizar dos ataques en un solo turno, sin penalización a estos.

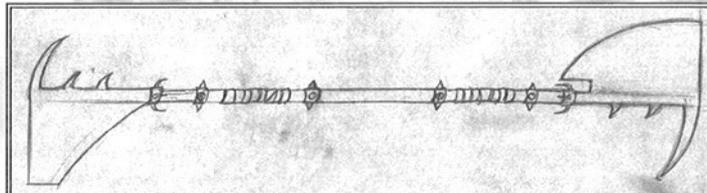
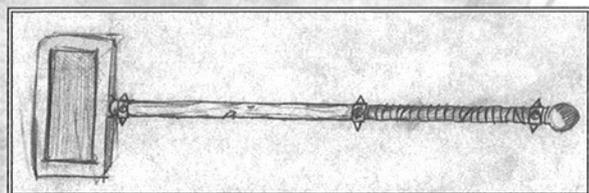
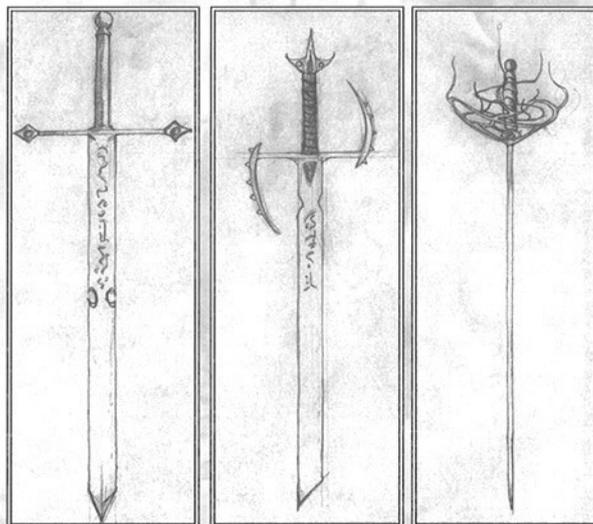
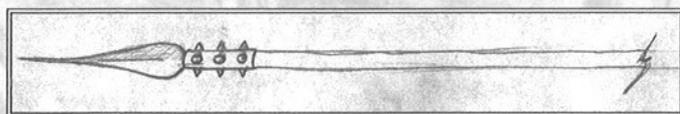
Doble Disparo : El usuario de esta arma puede realizar dos disparos en un solo turno, sin penalización a estos.

Discreta : Estas armas pueden ser camufladas entre las ropas, de manera que es necesario de una tirada de Observar para poder descubrirlas.

MATERIALES

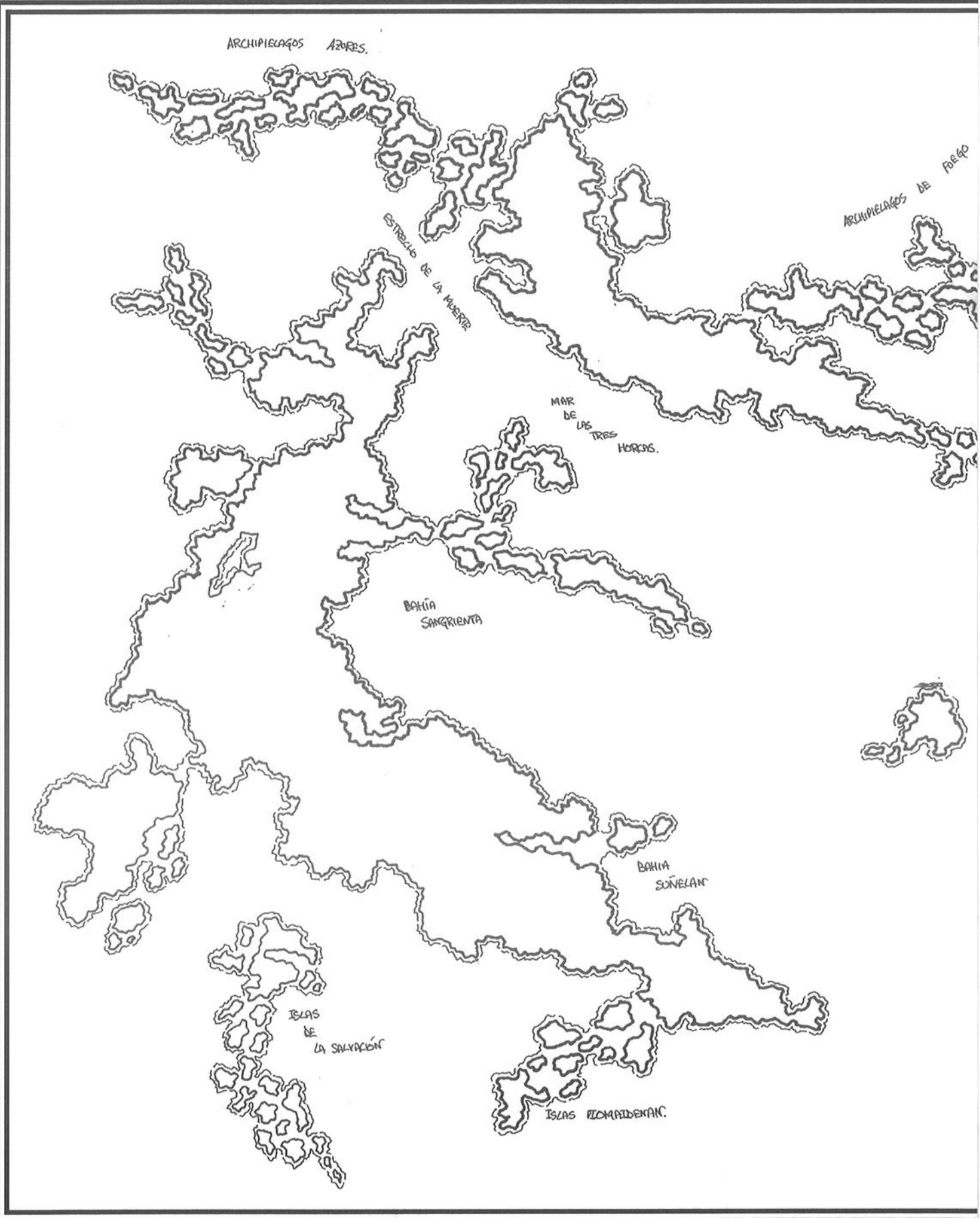
Todas las armas descritas antes están realizadas en acero normal y en maderas normales. Los materiales a continuación descritos pueden ser utilizados bajo permiso del DJ.

MATERIAL	DAÑO	PENETRACIÓN	MODIFICACIONES.
Acero Negro.	+4	+4	x2 al coste.
Sármika.	+1D	+1D	x5 al coste. Lenta
Acero Blanco.	+8	+8	x4 al coste. Lenta.
Illum.	+2D	+2D	x20 al coste.





DIRT





ERT





Guantele:

(Daño: 3D+FUE; Penetración: 1D+FUEx2; 3 dragones, Conmociona, Rápida (+2D))

El guantele no es más que un guante de cuero al que se le han añadido láminas de metal, ya sea a una parte o toda su superficie. Estas placas metálicas solidifican el golpe del puño causando más daño que un simple puñetazo, además de poder estar marcadas con remaches redondeados, púas o diversos y variados métodos para aumentar el daño.

Garrote:

(Daño: 3D+FUEx2; Penetración: 2D+FUE; 2 dragones, Conmociona)

Los garrotes son las armas básicas por excelencia; coge una silla, una rama o la mochila de tu compañero y tienes un perfecto garrote. Más perfeccionados son los que suelen utilizar los guardias de las ciudades para poder defenderse en caso

de ataque por parte de bandidos o matones. Un garrote profesional no es más que un asta de medio metro terminada en un refuerzo metálico para poder darle cuerpo y peso.

HACHAS

“Las espadas siempre comienzan las batallas, las hachas siempre las terminan” reza un dicho kenion. Esto es así por la fabulosa fama que poseen todas estas armas como artífices de una destrucción sin límites, pues, las hachas están formadas por cabezas metálicas o de piedra con un único filo sujetas a un mango más o menos largos, que casi siempre hace necesario que se manejen con dos manos.

Las cabezas de hachas de batalla más habituales suelen pesar de quince a treinta kilos, pudiendo conseguir daños realmente letales si se saben esgrimir convenientemente. Sin

Tras unos instantes, la maza del viejo mirr hendió la madera reduciéndola a astillas. Las puertas daban acceso a una sala inmensa, cuyo suelo se encontraba a diez metros de donde se hallaban los caballeros. Desde la puerta una plataforma elevada se dividía en dos ramales que, pegados a las paredes del recinto, bajaban hacia el suelo. Una labrada barandilla se situaban en el borde de la plataforma para impedir que alguien cayese accidentalmente.

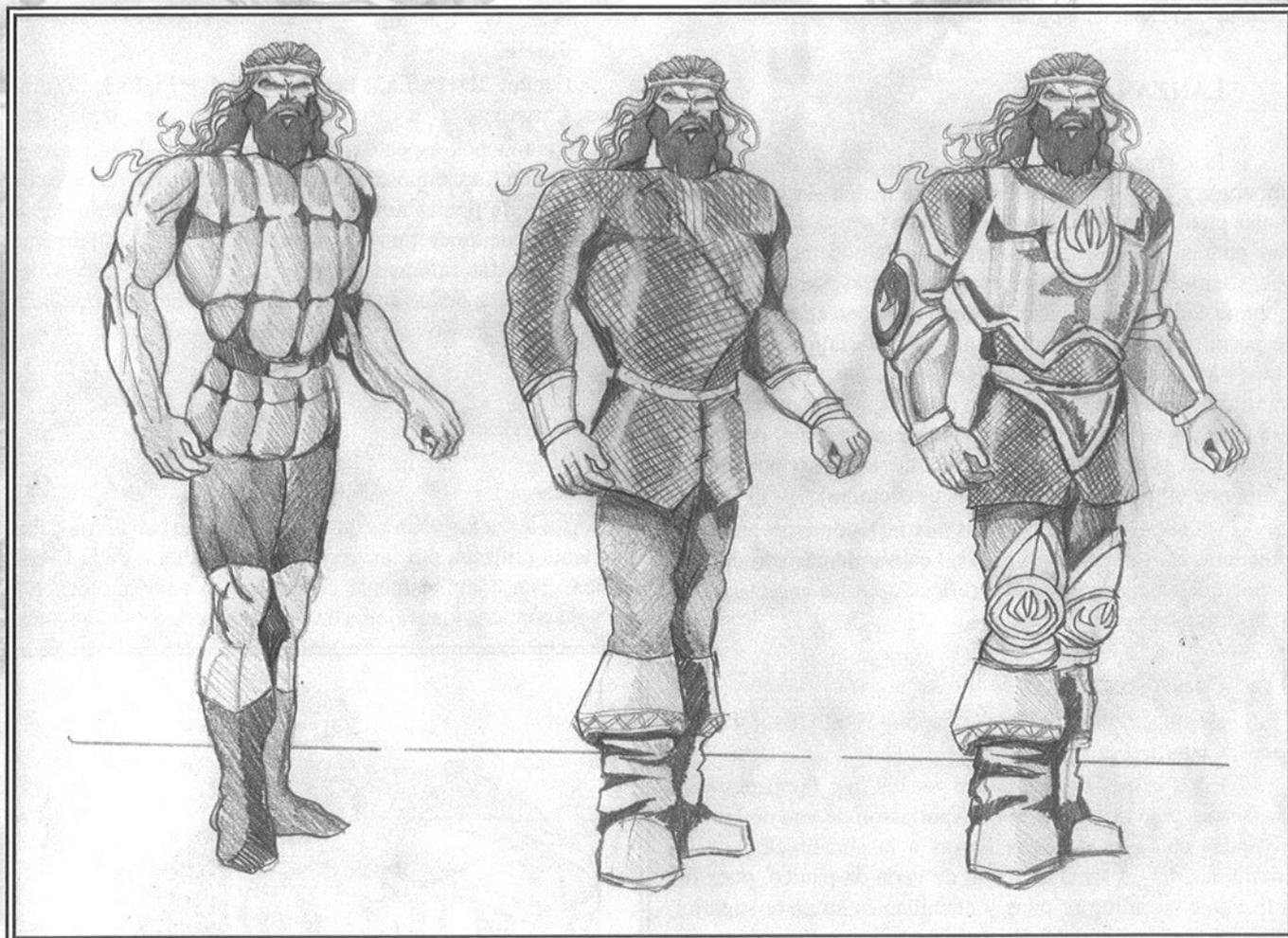
Leondal e Ylaas entraron en tromba a una estrecha plataforma que se bifurcaba a diestra y siniestra. El joven caballero gritó con furia agitando la maza al ver como se acercaban dos vloen por el estrecho pasillo que formaba la plataforma. Leondal impactó al primero en el pecho y los huesos crujieron al encontrarse maza y cuerpo. El explorador salió despedido por encima de la barandilla hacia el vacío. Ylaas se encontró también con dos exploradores, que le miraron incrédulos. Así, Ylaas, caminó despacio hacia ellos, con una daga en cada mano, los vloen empezaron a retroceder, con el miedo pintado en los ojos y el terror dibujado en los rasgos.

Jaeck se detuvo por unos momentos, más que nada para mirar abajo y hacerse una idea de lo que podían encontrar. La sala era circular, de doce metros de altura y poco más de veinte de diámetro. Antiguamente debía ser una biblioteca, pues se notaba en el suelo el dibujo que hacían las estrechas estanterías dispuestas en intrincado laberinto. Ahora habían sido retiradas y en el centro se elevaba un siniestro pedestal de piedra con una rebosante gema de proporciones descomunales. Parecía un diamante sin talla, que despedía una luz blanca y prístina, del tamaño de la cabeza de un toro.

A escasos metros del diamante un vloen de pálida piel, labios color granate y ojos inmensos de pupila naranja ardiente, elevaba la faz para escudriñarle con una mezcla de sorpresa e incredulidad en las facciones. El vloen vestía una extraña túnica amplia y de color negro, recorrida por encima por una especie de armazón de hueso, con una forma que le daba el aspecto de un extraño caparazón de maligno insecto. Al mago, al cual llamaron *jaissalá*, recordó Jaeck, le secundaban al menos ocho guerreros vloen, todos equipados con gruesas armaduras y lanzas llenas de afiladas hojas.

Al ver que Duroa se encaraba con el hechicero, desde la atalaya de la puerta Jaeck avisó a sus hombres para que no dejaran entrar a nadie, cosa que a todos ellos gustó en exceso. Al ver que Leondal casi había llegado al suelo y que lo mismo ocurría con Ylaas, Jaeck decidió que no le harían de menos, así que se agarró a la barandilla y, haciendo actuar a la magia que habitaba en su interior, saltó al suelo. Una vez en él, el Gran Maestro se organizó con una sola mirada: tres caminaban hacia Leondal, tres más hacia el silencioso caballero de la muerte; eso le dejaba a él dos para jugar un rato antes de enfrentarse al *jaissalá*, fuese lo que fuese el maldito mago.

Los dos vloen se acercaron hacia el Gran Maestro separados y con las lanzas en ristre. Si conseguían mantenerse así, la ventaja estaba de su parte pues el arma del mirr, aunque más poderosa, era de mango mucho más corto. Las primeras fintas no fueron más que pequeños tanteos sin importancia, un golpe por aquí y una esquivada por allá. A su lado el joven Leondal recibía una seria herida en la pierna, al tiempo que mataba a un oponente por el expeditivo sistema de hundirle el cráneo a la altura de las costillas. Ylaas se empezó a mover, trazando con sus dagas la ritual danza de la muerte que solía ser lo último en ver sus oponentes.



embargo, no está tan preparada como otras armas para la tarea de atravesar armaduras, siendo menor esta capacidad que la de las espadas o las dagas.

Las hachas son favoritas de los mirranos, dweloins y sylaen, los cuales compiten entre sí por demostrar que raza es la mejor en el manejo y construcción de estas armas.

Hacha de Batalla.

(Daño: 4D+FUEx2; P: 3D+FUEx2; 8 dragones, Lenta, Arrollar, Mandoble)

Hacha de un solo filo, capaz de causar daño por el impacto brusco y de manera lateral de la masa principal de la cabeza. Suele pesar de quince a treinta kilos, teniendo un mango de un metro, aproximadamente, y se lleva sujeta a un arnés que va a la espalda.

Hacha de Mano.

(Daño: 3D+FUEx2; Penetración: 2D+FUEx2; 6 dragones, Arrojadiza, Rápida)

De mango más corto, el hacha de mano mantiene la fuerza y precisión de las hachas, dando las cualidades de una espada corta o daga debido a su escaso peso y manejabilidad. Las hachas de mano son habituales entre marineros y mercenarios, debido a la facilidad de construcción y a su versatilidad

en combate.

Hacha Dweloin.

(Daño: 4D+FUEx3; P: 4D+FUEx3; 45 dragones, Lenta (+2D), Mandoble, Arrollar)

La hacha dweloin se compone de tres piezas, siendo dos de ellas filos, cada uno de cincuenta kilos de peso, redondeados y curvos en los extremos con el centro muy repujado y lleno de gemas. Los filos están unidos al mango y están en orientación. La última de las piezas es una larga púa que sobresale por entre ellos, que le proporciona una capacidad de atravesar armaduras equivalente a la de algunas espadas o armas de asta. El conjunto se une a un mango de metro cincuenta y pesa unos ciento veinticinco kilos. Siendo necesaria una fuerza de 5 o mas para poder siquiera levantarla del suelo.

Hacha Mirr.

(Daño: 4D+FUEx3; Penetración: 3D+FUEx4; 125 dragones, Lenta, Mandoble, Arrollar)

Las hachas mirr están forjadas en mármol rojo sacado de las minas de la capital o de los condados de Dos Mistranas. Estas hachas son pesadas, aunque no tanto como las dweloin, y es necesario tener fuerza 4 o más para poder manejarlas. Son perfectas para la defensa y para derribar todo tipo de puertas y pequeños muros, lo que muchos caballeros de la Llama Eterna

realizan con especial alegría y alborozo.

LANZAS

Las lanzas son parecidas a las armas de asta. Sin embargo, y así como las armas de asta tienen varios filos, los cuales pueden ser utilizados de diversas formas, las lanzas tienen puntas encajadas al extremo de largos mangos. Estas armas sirven, primordialmente, para atravesar el objetivo (aunque nadie impide que el soldado atice con el mango a modo de porra, claro está). Este ataque es especialmente efectivo cuando la lanza tiene una velocidad realmente prodigiosa. Esto significa que las lanzas no suelen causar graves daños a menos que sean impulsadas a grandes velocidades (como, por ejemplo, una carga de caballeros enarbolándolas, a ser posible por delante de ellos y apuntando hacia el enemigo).

Un impacto de estas armas puede, fácilmente, atravesar armaduras muy resistentes, pero no causar demasiado daños a menos que se cargue. Esto está reflejado en las características de las armas.

Caza Taer.

(Daño: 2D+FUEx3; Penetración: 5D+FUEx3; 12 dragones, Carga.)

Estas lanzas están creadas por los más famosos armeros taeritas y se diseñaron como aportación de una de las más afamadas ciudades de estas tierras a la constitución de las caballerías. Es un arma que sólo de verla da pánico, pues fue realizada con múltiples púas y cuchillas en su parte superior, para que, una vez impactado el objetivo, su carne se desgarrase y partiese bajo el impulso de las crueles navajas y despiadadas espinas. No muchos caballeros las utilizan por considerarlas demasiado sangrientas, aunque varios lanceros taeritas, así como compañías mercenarias, emplean.

Infante.

(Daño: 2D+FUEx2; Penetración: 4D+FUEx3; 12 dragones, Carga.)

Esta lanza está pensada para cargar a pie con ella. No es tan efectiva como la lanza de caballería, pero es más fácil de hacer y de manejar, pues mide escasamente los dos metros, punta incluida. Existen gran cantidad de variedades, tanto por el mango como por la punta, y en muchas ciudades ya está la costumbre de equipar a sus guardias con el mismo tipo de punta.

Adicionalmente las lanzas son idóneas para los dignos y meritorios guardias de las ciudades, pues permite variadas sugerencias de uso, como la defensa de murallas, el hostigamiento de prófugos ocultos en huecos de alcantarillas, el registro de pajares o lugares oscuros o la detención de cargas de infantería, pues su longitud permite a los guardias atacar a distancia desde las almenas o parar a los guerreros a pie que se les acerquen con malas intenciones, lo cual suele ocurrir en las guerras, persecuciones de asesinos y demás actuaciones de la guardia de la ciudad.

Jinete.

(Daño: 2D+FUEx3; Penetración: 4D+FUEx3; 30 dragones, Carga.)

En muchos aspectos una de las armas definitorias y definitivas en los campos de batalla de Noorgaar. Una carga de caballería o de jinetes armados con estas lanzas puede dar al traste con cualquier tipo de línea defensiva. Normalmente estas armas están reforzadas con acero y tienen largas y afiladas puntas para poder atravesar cualquier tipo de armadura. Suelen medir cinco o seis metros para poder superar las defensas cerradas de picas defensivas.

Kirrechan.

(Daño: 3D+FUEx2; Penetración: 4D+FUEx3; 120 dragones, Carga.)

La lanza kirrechan es un tipo de lanza de caballería habitualmente utilizada por las tropas de la caballería de la Lanza Blanca. Está completamente construida en una fina aleación que sólo conocen los armeros de esta caballería y tiene una ter-





ARMADURAS METÁLICAS	ACERO	ACERO NEGRO	SÁRMIKA	TITANIO	ILLÓM
Completa Imperial. Cota Mallas, Peto, Hombreras Brazales, Perneras, Botas, Coquilla, Cuello.	Blindaje: 24 Coste:	Blindaje: 28 Coste: Lenta.	Blindaje: 34 Coste: Lenta, RM.	Blindaje: 42 Coste: Lenta (-2D).	Blindaje: 48 Coste: Lenta (-3D), RM.
Completa Mirr. Cota Mallas, Peto, Hombreras Brazales, Perneras, Botas, Coquilla, Cuello.	Blindaje: 22 Coste:	Blindaje: 26 Coste: Lenta.	Blindaje: 30 Coste: Lenta, RM.	Blindaje: 38 Coste: Lenta (-2D).	Blindaje: 44 Coste: Lenta (-3D), RM.
Completa Ywen. Cota Mallas, Peto, Hombreras, Botas.	Blindaje: 20 Coste:	Blindaje: 22 Coste:	Blindaje: 26 Coste: RM.	Blindaje: 30 Coste: Lenta.	Blindaje: 34 Coste: Lenta, RM (+2D).
De Campaña. Cota Mallas, Peto, Hombreras, Perneras, Botas, Brazales, Rodelas, Grebas, Coquilla, Cuello, Yelmo.	Blindaje: 28 Coste: Lenta.	Blindaje: 32 Coste: Lenta (-2D)	Blindaje: 36 Coste: Lenta (-2D), RM.	Blindaje: 44 Coste: Lenta (-3D).	Blindaje: 50 Coste: Lenta (-4D), RM (+2D).

ARMADURAS CUERO	CUERO	RAGTHAR	SASSLAM	HABILIDADES
Kenion. Peto, Hombreras, Brazales, Perneras, Botas.	Blindaje: 20 Coste: Camuflaje.	Blindaje: 26 Coste: Camuflaje.	Blindaje: 32 Coste: Camuflaje, RM.	Lenta: Las armaduras lentas penalizan con -1D (si hay parentesis penaliza en el numero de dados marcado) a la Habilidad de Iniciativa del nacido que las lleve puestas.
Ywen. Peto, Hombreras, Botas, Coquilla, Cuello.	Blindaje: 24 Coste:	Blindaje: 32 Coste:	Blindaje: 38 Coste: RM.	RM: Resistencia a la Magia; el nacido que porte una de estas armaduras tiene 1D adicional a resistir conjuros ofensivos lanzados contra él.
Completa Ywen. Cota Mallas, Peto, Hombreras, Brazales, Perneras, Botas.	Blindaje: 26 Coste: Lenta.	Blindaje: 34 Coste: Lenta.	Blindaje: 40 Coste: Lenta, RM.	Camuflaje: Estas armaduras están preparadas parapoder confundirse con su entorno, el nacido que porte una de estas gana +1D a la habilidad de Sigilo.

ARMADURAS MIXTAS	ACERO	ACERO NEGRO	SÁRMIKA	ESCUDOS Y CASCOS.		
Completa Imperial. Cota Mallas, Peto, Hombreras Brazales, Perneras, Botas, Coquilla, Cuello.	Blindaje: 24 Coste:	Blindaje: 28 Coste: Lenta.	Blindaje: 34 Coste: Lenta, RM.	TIPO.	BLINDAJE	IMPACTOS
Completa Mirr. Cota Mallas, Peto, Hombreras Brazales, Perneras, Botas, Coquilla, Cuello.	Blindaje: 22 Coste:	Blindaje: 26 Coste: Lenta.	Blindaje: 30 Coste: Lenta, RM.	Escudo Rodela.	26	4
				Escudo Medio.	28	8
				Escudo Grande.	32	12
				Escudo Dweloin.	36	16
				Yelmo.	32	3
				Casco Abierto.	28	2
				Casco Cuero.	22	1
				Diadema Ywen	26	2
				Máscara Caballería.	26	2
				Casco Cerrado.	30	2

ESCUDOS Y CASCOS.	
Rodela: Pieza de metal redonda que se sitúa en el antebrazo para detener con ella los impactos	
Escudos: Piezas defensivas que se sitúan en los brazos y miden de uno a dos metros.	
Yelmo: Pieza que cubre por completo cabeza, hombros y cara. Hace Lento al portador.	
Casco: Piezas de metal o cuero que cubren la cabeza, desde la nuca hasta la cara.	
Máscara de caballería: Pieza que solamente cubre la cara del personaje.	
Diadema Ywen: Pieza que cubre la frente, la cara y parte del lateral de la cabeza.	

PIEZAS	
Grebas: Piezas redondas o triangulares que se sitúan en las juntas de las piezas principales de la armadura para proteger las articulaciones.	
Cota Escamas: Pieza de ropa con base de cuero y piezas metálicas remachadas que cubre torso, brazos, hombros y cuello.	
Cota Mallas: Pieza de tela de hilo de acero o cualquier otro metal que cubre todo el cuerpo a modo de mono.	
Peto: Placa metálica que cubre el pecho y la espalda hasta la cintura.	
Brazales: Piezas que protegen los brazos. Se dividen en dos, brazales (del hombro al codo) y muñequeras (del codo hasta la Muñeca).	
Perneras: Piezas que cubren los muslos.	
Botas: Piezas que protegen los pies y la pierna hasta la rodilla.	
Coquilla: Pieza dura que se coloca en la entrepierna y que cubre desde ésta hasta la cintura, protegiendo también las caderas.	
Cuello: Pieza que recubre el cuello desde los homoplatos hasta la barbilla y la nuca.	



minación en doble hoja, que la hace idónea para causar graves daños a criaturas de gran tamaño y corpulencia.

Látigo:

(Daño: 2D+FUE; P: 1D+FUE; 8 dragones, Atrapar)

El látigo no es más que una cuerda de cuero o seda fuertemente trenzada, acabada en una serie de púas que se puede utilizar como arma restallante. No es una arma demasiado popular, pues no causa graves daños y su capacidad de penetración es ínfima comparada con otro tipo de armas; sin embargo, es un arma muy utilizada por esclavistas y por quienes deseen causar más dolor que daño (los cuales no suelen ser dechados de virtud y santidad).

MARTILLOS, MANGUALES Y MAZAS.

Dentro de las diferentes categorías de armas que se pueden encontrar en las armerías de todo Noorgaar, éstas son una de las más especializadas. Son armas que tienen una gran capacidad de daño, pese a que no están pensadas para atravesar armaduras o matar directamente.

Todas estas armas tienen la característica común de no poseer filo. Esto las pone en una situación de armas más conmocionadoras que heridoras, pues toda la energía del golpe se dispersa por una zona amplia del cuerpo del oponente, en lugar de concentrarse en un solo punto, como ocurre con las dagas y las espadas. Debido a esto es un arma fácil de manejar y de utilizar, siendo corriente en las milicias poco entrenadas. A parte de estas funciones no son armas populares, estando descritas a continuación por si algún personaje quisiera llevarlas.

Mangual.

(Daño: 3D+FUEx3; Penetración: 2D+FUE; 6 dragones, Conmocionadora)

El mangual es una esfera de metal o piedra unida a un mango de unos cuarenta centímetros. Esta esfera suele estar tachonada de pequeñas protuberancias con diversas formas, según las preferencias del artesano que la fabricó, la raza, la ciudad o la región. Son armas idóneas como apoyo a un guerrero y muchos caballeros las portan como respaldo a la tradicional espada y daga.

Mayal.

(Daño: 3D+FUEx3; Penetración: 2D+FUE; 6 dragones, Atrapa, Conmocionadora)

Un mayal no es más que un mango corto, de unos cincuenta centímetros, al final del cual cuelga una cadena con una esfera metálica recubierta de púas. Este tipo de disposición se ha pensado para poder superar una de las trabas más insistentes con que se puede encontrar un guerrero: los escudos. De esta manera el mango se hace estrellar contra el escudo, mientras que la cadena traza una curva por encima de éste, yendo la bola de púas a estrellarse contra la cabeza del enemigo, para seguro disgusto de este último. Es un arma evolucionada desde el mangual y se va imponiendo entre caballeros y mercenarios.

Mayal de Guerra.

(Daño: 4D+FUEx4; Penetración: 1D+FUE; 12 dragones, Conmocionadora)

Un desarrollo lógico del mayal es el mayal de guerra, el cual no tiene una sola cadena con su correspondiente bola, sino que tiene tres de cada. El mango desde ser superior en longitud para poder compensar con las dos manos la terrible inercia de esta arma, que es increíblemente difícil de utilizar.

Mayal Rojo.

(Daño: 4D+FUEx4; Penetración: 2D+FUE; 45 dragones, Lenta, Conmocionadora)

Este mayal tiene el mango más largo de lo habitual, pareciendo una pequeña lanza con tres cadenas atadas donde debería estar la punta. Esto permite al soldado utilizarla para mantener al enemigo a una distancia prudencial, aunque hace que el peligro de utilizarla sea mayor.

Martillo de Guerra.

(Daño: 4D+FUEx3; Penetración: 2D+FUE; 2 dragones, Conmocionadora)

Este martillo es una cabeza roma de diversas formas y materiales, normalmente metálica o pétreo, unida a un mando de un metro, aproximadamente, de longitud. Se utiliza de una manera bastante sencilla, ya que sólo es necesario atizar con fuerza al que se tiene delante para que sea efectivo. Su capacidad de penetración es bastante nula por lo que no es una arma cotidiana.

Martillo de Mano.

(Daño: 3D+FUEx3; Penetración: 2D+FUE; 6 dragones, Conmocionadora)

Es una versión más pequeña y versátil del martillo de guerra, estando uno de sus lados afilado en forma de púa. Este martillo, aunque muchos soldados lo utilizan en la batalla, sirve más para poder trabajar la madera, ayudar en la escalada o clavar las tachas que mantienen las tiendas de campaña en su sitio si el viento se pone cabezón y las quiere derribar.

Martillo Dweloin.

(Daño: 5D+FUEx3; Penetración: 2D+FUE; 45 dragones)

Al igual que ocurre con otras armas dweloin, el martillo es famoso por su gran corpulencia, peso extraordinario y la necesidad de tener fuerza 6 o más para poder enarbolarlo convenientemente.

BESTIARIO

CRIATURAS.

En ERT no sólo se puede encontrar a los Nacidos. De hecho, ya habrás encontrado muchas referencias a los monstruos, bestias y animales de Noorgaar. En estas páginas encontrarás, no sólo una descripción genérica de éstas, sino también descripciones de muchos de los monstruos y bestias que existen para que puedas introducirlas en tus aventuras.

Lo que generalmente es llamado por los sabios de Noorgaar criaturas mágicas, son un grupo de seres unidos por un denominador común. El vínculo consiste en que no descienden de los Seres Primigenios. En la biología tradicional de Noorgaar se llaman Nacidos a los que descienden de los Seres creados por Ley y Caos. Estos seres inmortales fueron cambiados por la Oleada de Caos. Pero, aparte de estos Nacidos, hay más seres que pueblan Noorgaar. Las criaturas abarcan desde los poderosos dragones hasta el inocente gorrión, todos entran en esta clasificación. Dentro de ellas existen, así mismo, varias subcategorías, que dependen de sus orígenes y poderes especiales.

INSTINTOS.

La tirada de instintos es un valor que se aplica sólo a las criaturas. No se puede decir que éstas tengan las mismas habilidades de razonamiento, percepción y sabiduría que los demás Nacidos y por ello, estas tiradas se ven sustituidas por la genérica de instintos. A nivel de juego, la característica de instintos sustituye por completo a las demás citadas anteriormente, de manera que las criaturas, a excepción de los dragones y algunos demonios, sólo poseen Fuerza, Destreza, Vigor, Agilidad e instintos.

Cuando tengas que calcular el nivel de puntuación de una habilidad de una criatura en la que intervengan las puntuaciones habituales de Características Básicas de Mentales y/o Mágicas, debes utilizar la puntuación de instintos. Así, si por ejemplo, tienes que calcular la habilidad de un kast para Rastrear, que es Percepción + Voluntad, debes sumar dos veces la puntuación de instintos, pues las sustituye a las dos; o si lo que quieres saber es la habilidad de Acechar sólo tienes que sumar Agilidad más instintos.

ANIMALES.

Los animales son las criaturas que creó Ley en la Creación del Universo. Son, por decirlo de alguna manera sencilla, los animales normales. Perros, gatos, caballos, murciélagos y demás criaturas también viven en nuestro mundo pertenecen a este grupo. Estos animales no fueron cambiados por el Caos en la Oleada del Cambio y, por lo tanto, mantienen casi intacta su procedencia de Ley.

Los animales son los más abundantes de todas las criaturas. No tienen poderes sobrenaturales ni habilidades fantásticas, fuera de sus propias habilidades naturales. Ningún animal puede realizar conjuros de magia, pues ella nunca les dio esta facultad. En Noorgaar, los animales siguen teniendo que obedecer las leyes naturales que Ley les impuso, o sea los instintos. Estos instintos son fijos y forman modelos de comportamiento para cada uno de los animales.

Todos los animales varían de manera enorme en sus puntuaciones básicas. Y, aunque aquí no se pueden reunir todas, sí se pueden compendiar el único atributo que las une: poseer Características Básicas Físicas pero no mentales ni Mágicas. A cambio poseen instintos y Percepción.

BESTIAS.

Las bestias son las criaturas que están al servicio de Ley. Son antiguos animales que fueron cambiados por el caos en la Oleada y decidieron seguir al lado de Ley, su creador. Por supuesto, no se puede explicar de manera tan sencilla como ésta. No son shelthanion, pues no tienen inteligencia como tal, pero tienen lo que en las reglas se llama semi-inteligencia. Esta semi-inteligencia los faculta para poder razonar de manera limitada, entender idiomas y, en algunas ocasiones (si la bestia está facultada biológicamente con cuerdas bucales apropiadas), para hablar.

Todas las bestias tienen poderes sobrenaturales, que bien pueden ser físicos, mágicos o una unión de ambos. Por ello son los aliados perfectos de los shelthanion, pues suelen ser leales y fuertes. La relación entre los shelthanion y las bestias suele ser variada, desde shelthanion que cazan a las bestias (o son cazados por ellas) hasta pueblos enteros de bestias que



han sido adoptados por mimebros de este tronco racial.

Esta relación entre bestias y nacidos es de las más complejas que existen, pero, de manera natural, ambos pueblos tienden a unir sus fuerzas, quizás por su origen común, quizás por sus objetivos comunes.

MONSTRUOS.

Los monstruos son el equivalente a las bestias pero del lado del caos. Son los animales que han sido pervertidos por el caos a formas horribles, llenas de extraños poderes y con una rabia asesina contra todo lo relacionado con la Ley. Abundan en Noorgaar en todas las tierras conocidas y por explorar siendo un constante peligro para los pueblos de los Shelthanion y de los Alq'Illum.

Los monstruos, al igual que las bestias, poseen semi-inteligencia, y al igual que ellas, también tienen poderes mágicos ya que Magia les ha dotado en el principio de su nacimiento de la facultad de realizar conjuros. Al igual que las bestias tienen sentimientos, pero allí donde los sentimientos de éstas son de lealtad y de bondad, los monstruos están llenos de furia asesina, de crueldad y de malsano instinto asesino.

Los hetnon son los únicos que se atreven a tratar con estos retorcidos seres. Pero, a diferencia de los shelthanion, que tratan con respeto y cariño a las bestias, los hetnon las cazan o capturan para domarlas con el látigo y la magia. Muchos hetnon se ayudan de los depravados poderes de los monstruos como monturas o animales de guerra.

DEMONIOS.

Los sabios de Noorgaar llaman demonios a todos los seres exteriores a ERT que no son dioses ni semidioses. Todos los magos y hechiceros de Noorgaar han aceptado por completo la existencia de planos alternos a la realidad de ERT. Al parecer existen bastantes teorías sobre estos planos, una de las que más aceptación tiene en estos momentos es la de que los planos alternos o alternativos fueron causados por la Oleada del Cambio cuando repercutieron sobre el continuo espacio. Otros dicen, simplemente, que existen estos planos gracias al poder de los dioses y que, sin el aliento de algún dios, estos planos se disolverían.

Lo bien cierto es que los planos existen y en ellos habitan criaturas. Éstas pueden ser seres directamente creados por algún dios u otra entidad poderosa, aunque lo más normal es que sean criaturas creadas directamente por Caos o Ley. Por ello, los demonios no tienen un ser completo. Los creados por Ley tienen a ésta como máximo componente, al igual que los seres creados directamente por Caos. Sin embargo, ninguno de los dos se puede decir que esté completo.

Para que un demonio pueda residir en la realidad debe buscar la manera de compensar esta debilidad. Los demonios

de Ley son ideas, fundamentos incorpóreos de la realidad y por ello no pueden residir en la realidad de ERT, no tienen cuerpo. Los de caos son pura energía en constante expansión y destrucción, creación y muerte. Al igual que sus contrapartidas, no pueden existir en el plano real, pues no tienen una forma que los contenga.

Daertacks.

Los daertacks son los elementales de ERT. Existen tanto de Ley como de Caos y los dos necesitan de lo mismo para poder ser invocados en ERT, el elemento del cual están idealizados en su plano. Para poder invocar un daertack del fuego se ha de disponer de una gran cantidad de este elemen-

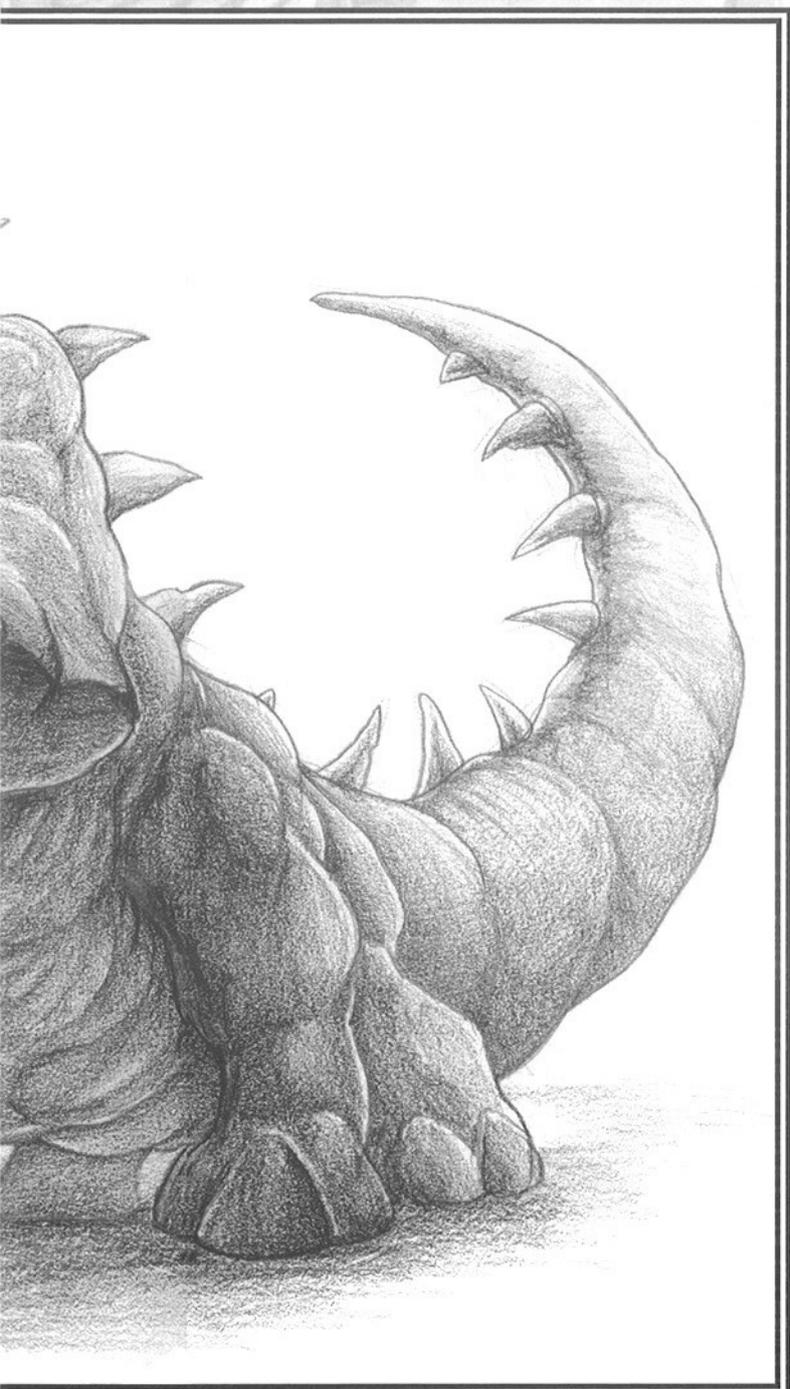




to presente en el momento de la invocación. Los sacerdotes pueden invocar a estas criaturas, al igual que los magos y hechiceros de todo Noorgaar, para que actúen como sus sirvientes o como guerreros.

Millancar.

Son los guerreros de la Batalla Eterna en la Grieta que separa a los dos dioses creadores, Ley y Caos. Existen tanto de Ley como de magia. Los millancar de Ley son esbeltos y llenos de poder y bondad, justos y fieros combatientes contra el Caos. Los millancar del Caos son seres crueles, nacidos solamente para la guerra, capaces de una destrucción desconocida en ERT. Tanto los sacerdotes de Caos como los de Ley pueden



invocar los millancar de cada uno de los dioses a los que adoran. Normalmente se convocan para actuar como guerreros o como protectores.

Ooknenn.

Los ooknenn son los espíritus o demonios del tiempo y la sabiduría. Son seres que mantienen trozos del pasado en su memoria y que pueden ser invocados por los sacerdotes de Caos o de Ley para que les cuenten secretos, antiguas hazañas o acontecimientos pasados.

Saonion.

Los saonion son los espíritus que transitan por los planos de Ley. Son representaciones de las ideas y planes de los khel. Los sabios de Noorgaar creen que cada cosa o acción de la realidad tiene como origen un saonion. Por lo tanto, existe un saonion de los pinos, que es el pino más perfecto que existe, pero sin llegar a existir, pues sólo es la idea, la forma, no la existencia. Los sacerdotes de ley son los únicos que pueden convocar a estos demonios y lo hacen para darles materia y, así, crear cosas de la nada; por ejemplo, se puede invocar al saonion de las Espadas para que modele un pedazo de acero creando una espada perfecta.

Kaknilok.

Los kaknilok son demonios inmensos que viajan entre los mundos del Universo. Son los únicos demonios que pueden viajar entre los planos y llevar a un Nacido con ellos. Ningún sacerdote sabe a ciencia cierta de donde provienen, pero lo que sí se sabe es que son uno de los únicos medios de transporte interplanar, y el más seguro. Tanto sacerdotes de la Luz como de la Oscuridad pueden llamarlos para que los transporten por los diferentes mundos.

INVOCANDO DEMONIOS.

Sólo los sacerdotes más poderosos de Noorgaar se atreven a intentar invocar a los demonios para sus causas. Estos sacerdotes necesitan de una férrea voluntad para controlar a los demonios y grandes poderes sobrenaturales. Para realizar con éxito una invocación, primero se debe conseguir santificar un pedazo de terreno a la fe del dios del sacerdote. Esta acción necesita superar una tirada Básica de Fe con una dificultad de 38.

Si el terreno se santifica, entonces puede comenzar el proceso de invocación. El sacerdote necesita como material lo que le falte al demonio a invocar. Si es de Ley, "materia", si es de Caos, "forma". Es decir, si lo que se desea es invocar a un daertack del fuego, se necesita una gran hoguera; para un millancar de Caos se necesita el cuerpo de alguna criatura para que el demonio ocupe su forma. Si el millancar es de Ley necesitará materia para poder darle forma; si es un ooknenn se necesitará algo donde se pueda describir la escena o el conocimiento, como un espejo o una bola de cristal.

Una vez cumplidos estos requisitos el sacerdote reali-



zará una tirada de invocación. La dificultad dependerá del poder del demonio invocado. Cada demonio debe ser invocado independientemente y la dificultad será de 1 punto por cada 10 de los puntos de desarrollo de los que se quiera disponer para crear el demonio, de manera que si se desean 200 puntos para desarrollar el demonio, la dificultad será de 20. Una vez invocado el demonio desaparecerá cuando sea destruida su forma terrenal, cuando fallezca el sacerdote que lo invocó o cuando el sacerdote lo desee.

BESTIARIO.

El bestiario está pensado para que tengas un acceso inmediato a las diversas criaturas que habitan Noorgaar. La lista que tienes a continuación dicta algunas de estas criaturas, englobando a demonios, animales, bestias y monstruos de todo Noorgaar. Esta lista te da una referencia rápida de todas ellas, pudiendo consultarla tanto para hacer tus partidas como en medio de la aventura.

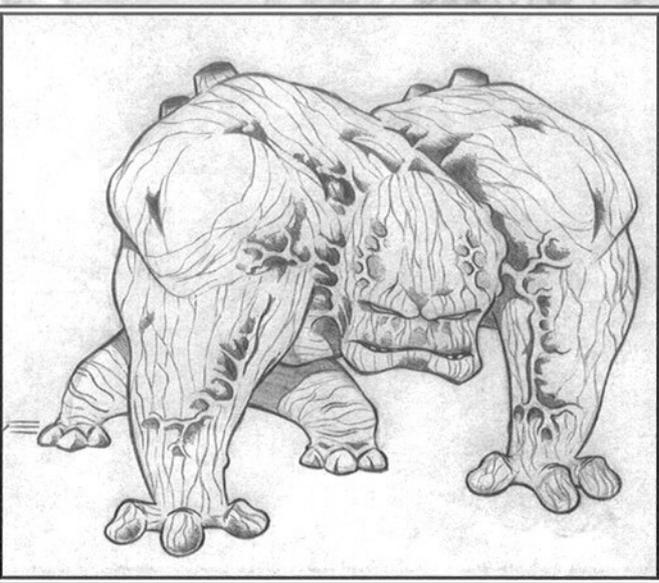
Todos los datos que se presentan en estas páginas están recogidos de los libros almacenados en las bibliotecas de la Cátedra de Bestias de la Segunda Academia imperial, en la Sección de Magia de la Naturaleza, Departamento de Análisis Biológico. En este departamento se analizan todos los datos que los caballeros, exploradores y aventureros imperiales envían a las academias. Grandes volúmenes se almacenan en inmensas salas, esperando que alguien se interese por los descubrimientos de personas que han muerto hace miles de años. Por supuesto que estas informaciones están siendo constantemente actualizadas y los magos de las Academias envían a aventureros a las regiones más recónditas para poder analizar

nuevas criaturas o descubrir lo que se oculta en lugares inexplorados.

Desde su posición en la desvencijada puerta, Duroa se concentró por completo en la magia; el sonido de la batalla se alejó de sus oídos mientras que la preocupación por un ataque se evaporó de sus miedos. Durante muchos años había estudiado las energías de la luz y el aire y estaba convencida de que la sabiduría de su orden le serviría en momentos como éste. Así, abrió los ojos mirando al mago vloen y concentrándose en su cuerpo, halló, con su magia el medio mediante la luz podía dañarlo. Un chorro de energía surgió de la maga kenion directamente hacia el vloen. Un instante duró el golpe de luz, el mismo instante que necesitó el vloen para invocar una asfixiante oscuridad que detuvo el ataque y que ascendió hacia la maga.

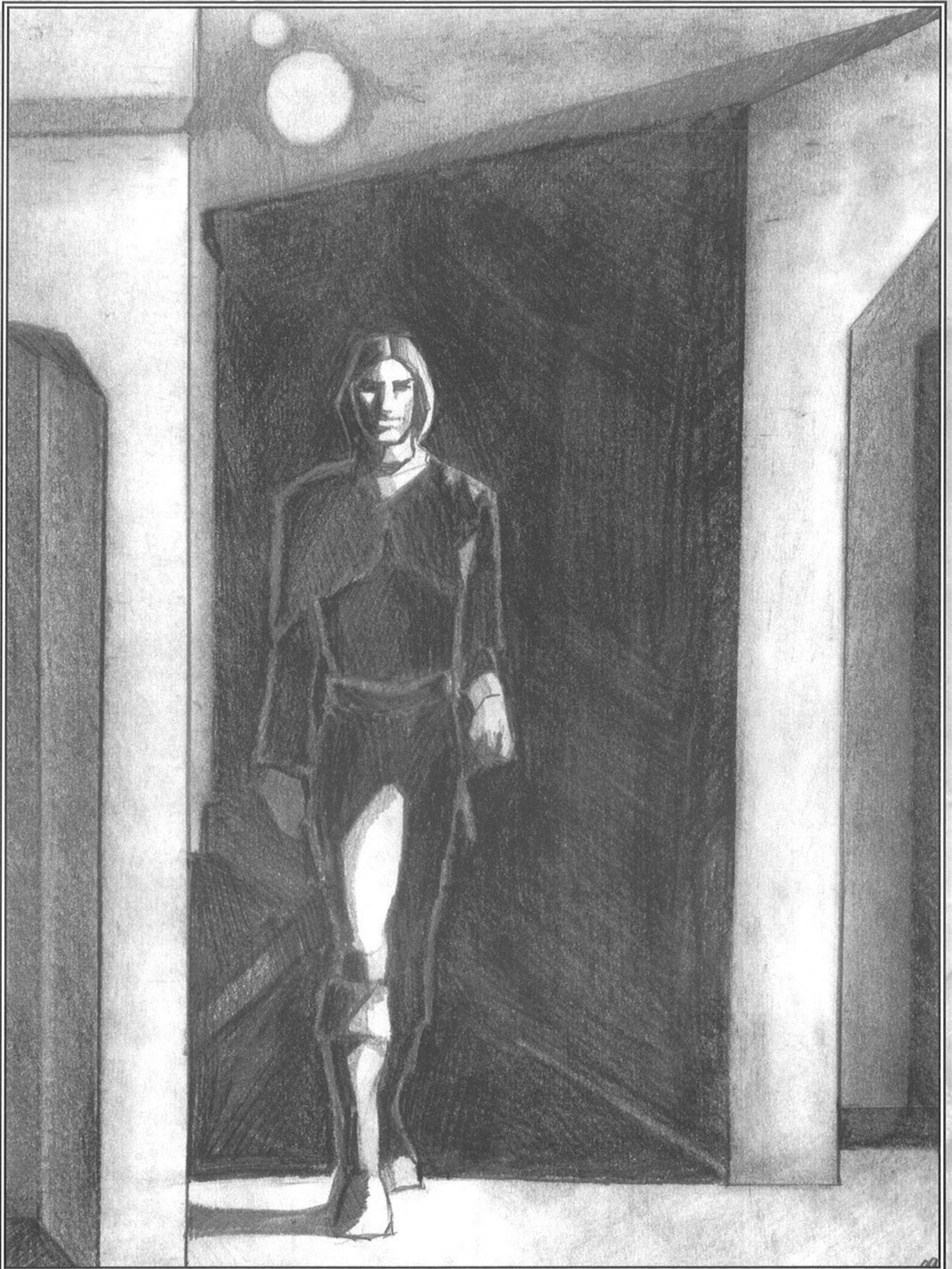
Cuando el chasquido de energía saltó de Duroa hacia el vloen, Jaeck rodó por el suelo, esquivando por los pelos un tajo asesino que le enviaba uno de sus hostiles adversarios. Aprovechando el impulso consiguió lanzar un golpe bajo a la pareja del explorador, que rompió por completo la rotula del pobre desgraciado. El vloen cayó al suelo agarrándose la pierna, gritando de dolor. El caballero se levantó, mirando con sonrisa de victoria al enemigo que quedaba.

Duroa se sorprendió ante la respuesta del vloen, ya que, al parecer, pretendía bloquearla con una concha de oscuridad que la rodease por completo. La caballero pensó rápido, transformando su energía en un nuevo hilo, el cual tejó de manera sencilla para crear con la misma energía lumínica una serie de largas agujas que traspasasen las sombras que ascendían hacia ella. Mientras éstas desaparecían, el vloen creó de la nada pequeños proyectiles de oscuridad que salieron disparados desde sus hombros hacia la mujer. Las agujas de Duroa se transformaron en dúctiles zarcillos que bloquearon las piedras de negrura, rompiéndolas en mil inofensivos pedazos.





TIPO.	NOMBRE.	F.	D.	A.	Pv.	I.	A.	DAÑO.	PENETRACIÓN.	E.	B.	Mov.	HABILIDADES.
Animales, mamíferos, pequeños.	Ratón.	1	2	1	5	1	1D+4	1D	1D	3D+8	4	3D+12	Horda.
	Rata.	1	1	1	5	1	1D+4	1D	1D	3D+8	4	3D+12	Horda, Plaga.
	Gato.	1	3	2	15	2	1D+5	1D	1D	3D+10	5	3D+18	Ver Oscuridad.
	Perro, pequeño.	1	2	1	15	1	1D+5	1D	1D	3D+8	5	3D+12	Olfato (3D+8).
	Jineta.	1	3	2	10	1	1D+4	1D	1D	3D+8	4	3D+16	-
	Zorro.	1	2	1	10	2	1D+5	1D	1D	3D+8	5	3D+12	-
	Ardilla.	1	3	2	5	2	1D+4	1D	1D	3D+12	5	3D+18	Escabullirse.
	Perro, Grande.	2	2	1	20	2	2D+4	2D+2	1D+2	1D+4	5	2D+6	Olfato (3D+8).
	Perro, Combate.	2	2	1	25	3	2D+8	2D+4	2D+8	2D+4	5	2D+6	Olfato (3D+8), Combate
	Gato Salvaje.	2	3	2	20	3	2D+6	2D+2	1D+2	1D+2	5	3D+6	Ver Oscuridad.
Animales, mamíferos, medios.	Jabalí.	3	2	1	35	2	2D+4	2D+2	2D+2	1D+4	10	2D+6	Coraje.
	Tejón.	2	2	1	40	2	2D+4	2D+2	1D+2	1D+4	10	1D+4	Coraje.
	Lobo.	2	2	1	35	3	2D+6	2D+6	2D+4	2D+4	5	2D+6	Ver Oscuridad.
	Lince.	2	3	2	40	3	2D+8	2D+8	2D+4	2D+4	5	3D+18	Ver Oscuridad.
	Armadillo.	2	1	1	45	1	1D+4	2D+2	1D+2	1D+4	35	1D+4	-
	Rochuelos.	3	1	1	35	1	1D+4	2D+2	1D	1D+4	40	1D+4	-
	Jaguar.	3	2	1	40	2	2D+6	2D+4	2D+6	2D+4	15	2D+6	Ver Oscuridad, Acechador.
	León.	4	3	3	45	3	3D+12	2D+2	1D	3D+6	20	2D+10	Ver Oscuridad, Acechador.
	Tigre.	4	3	3	50	2	3D+14	2D+2	1D	3D+12	20	2D+10	Ver Oscuridad, Acechador.
	Puma Negro.	3	2	4	55	3	3D+10	2D+2	1D	3D+8	20	3D+6	Ver Oscuridad, Acechador.
Animales, mamíferos, grandes.	Caballo.	4	3	3	75	2	2D+8	2D+2	1D	3D+2	30	2D+6	Resistencia, Montura.
	Caballo Moellan.	4	3	3	85	4	3D+6	2D+2	1D	3D+12	35	5D+6	Resistencia, Montura, Coraje.
	Ragthar.	5	2	4	50	3	4D+18	2D+2	1D	3D+16	30	4D+12	Montura, Coraje, Combate.
	Ssathar.	5	2	3	85	4	4D+16	2D+2	1D	3D+2	45	3D+6	Montura, Combate.
	Gorrón, Paloma...	1	4	4	10	1	1D+4	1D	1D	5D+15	4	5D+14	Vuela.
	Halcón, Gavilán...	2	4	4	25	2	2D+10	1D+4	1D	4D+15	4	6D+16	Vuela, Vista (3D+8).
	Águila.	3	5	5	30	3	3D+16	2D+8	2D+8	3D+10	5	2D+12	Vuela, Vista (3D+8).
	Águila Gigante.	7	2	1	75	4	4D+18	3D+16	3D+16	2D+6	5	3D+18	Vuela, Vista (3D+8).
	Elefante.	7	3	2	160	2	1D+5	4D+20	4D+20	1D+2	5	3D+12	Gigante, Lento.
	Elefante de Guerra.	8	4	3	180	3	1D+5	5D+25	5D+25	1D+4	5	3D+12	Gigante, Lento.
Animales, gigantescos.	Mastodonte.	12	3	3	205	4	1D+5	4D+20	4D+20	1D	5	3D+12	Gigante, Lento.
	Bufalo Gris.	7	3	2	125	3	1D+5	3D+15	3D+15	1D+12	5	3D+12	Gigante, Lento.
	Oso Gris.	5	4	4	95	4	1D+5	3D+16	3D+16	1D+6	5	3D+12	Gigante, Lento.
	Serpiente, gigante.	12	3	3	155	4	1D+5	5D+30	5D+30	1D+2	5	3D+12	Gigante, Lento.
	Ciempies, gigante.	8	3	2	135	3	1D+5	4D+10	4D+10	1D	5	3D+12	Gigante, Lento.





MAGIA

En ERT existen multitud de pequeños y grandes objetos mágicos, todos ellos creados en las Academias Mágicas por los más famosos magos que hayan existido; sin embargo, existe una gran cultura acerca de los objetos mágicos, sobre sus orígenes y tradiciones, de su uso y creación. Cada pueblo de Noorgaar comprende los objetos mágicos de una manera diferente, única y especial.

Un claro ejemplo de objeto mágico son los brazaletes mirr. Éstos son poderosos objetos, los cuales se construyen de manera radicalmente diferente a lo habitual, con unas características que los diferencian de los demás artefactos creados fuera del reino de Mirr. Sin embargo, los mirranos no tienen a gala su instinto creador por haber diseñado los brazaletes, pues para ellos es una de las facetas rutinarias de sus aruj.

En este apartado hemos descrito las tres maneras más habituales de creación de objetos mágicos, así como unos cuantos objetos de cada uno de estos ejemplos. Así le será más fácil al Director de Juego y a los Jugadores crear sus propios objetos mágicos.

TRADICIÓN MIRR.

La mayoría de Nacidos de Noorgaar cree, muy equivocadamente, que los objetos mirranos han sido desarrollados por los actuales aruj. En realidad la tradición mirrana se puede remontar a los tiempos de Mirr e incluso más atrás aún, pues se conocen objetos mágicos mirranos de antes de aquellas épocas. Nadie conoce exactamente cómo fue descubierto este sistema, aunque es bien evidente que sus resultados son espectaculares si se sabe realizar correctamente.

La tradición mirrana hace hincapié en las gemas mágicas y en su uso y manipulación procurando que el objeto mágico realice conjuros una vez encantado. Hay que tener en cuenta que los mirr, en general, y sus guerreros, en particular, no son muy dados a aprender magia y por lo tanto estos objetos mágicos están pensados para todos aquellos incapaces de lanzar dones por sí mismos.

Para crear un objeto mágico mediante la tradición mirr se han utilizado las habilidades de Forja (o artesanía en algunos casos) y Usar Dones, así como tener las gemas y herramientas de forja y joyería necesarias.

1º.- PREPARACIÓN DEL MATERIAL BASE.

Lo primero que se ha de hacer es la preparación del material que va a sujetar o sostener las gemas. Dependiendo del material se podrán colocar más o menos runas y dependiendo de la forma del objeto podrá tener muchas y variadas significaciones. El más habitual son los brazaletes mirr, pero se pueden hacer espadas, armaduras, bolsas, capas o cualquier otro objeto que se desee.

Después de comprar el material o fabricarlo se debe encantar y preparar para que pueda recibir las gemas. Esto requiere tiempo, herramientas y una tirada de Forja o Artesanía adecuadas. El tiempo y la dificultad viene dado en la siguiente tabla.

Ejemplo.- Pongamos como ejemplo a Felf, un guerrero kenion que desea tener una espada mágica. Felf tiene 2D+9 en Forja, 2D+6 en Usar Dones y mucho dinero que ha conseguido del último trabajo que ha realizado. Como desea que sea una poderosa espada, Felf va a una herrería para alquilar una forja durante dos días y compra cuatro kilos de acero para poder forjar la espada. Por ahora, Felf se ha gastado dos dragones por el alquiler de la forja y ocho en el acero.

Por la mañana temprano, cuando el resto de sus amigos se dedica a sus asuntos (el mago estudia, el caballero visita a sus hermanos de la ciudad y el aruj intenta vender alguno de sus productos, por ejemplo), Felf marcha a la forja para poder empezar su espada nueva.

Decide dedicarse todo el día a la forja de la espada. En la forja traba amistad con uno de los peones y come en una taberna cercana; en total, dedica ocho horas al calentado del metal, limpieza de la escoria y templado. Como ha estado todo el día y ha tenido tiempo para concentrarse y prepararse, el jugador del Felf, Juan, decide gastarse cuatro dados de esencia en la tirada (uno por cada dos horas, tal y como se indica en este mismo libro). Después de todo, no todos los días uno se forja su propia espada.

Los dos dados que ya tenía, más los cuatro hacen seis, a los cuales ha de sumar nueve. En total saca, 2,6,6,7,8 y 8 más los nueve de experiencia, lo cual da un resultado de cuarenta y



seis. La dificultad para el acero es de veintiséis, por lo tanto, al llegar a la posada, Felf sabe que ha diseñado una espada perfecta.

2º.- LAS GEMAS.

Una vez que el material correspondiente ya ha sido modelado con la forma del objeto deseado, se deben engarzar, unir o insertar las gemas correspondientes. Para ello hay que superar dos tiradas seguidas de Forja (Artesanía si es necesario) y de Usar Objetos. Estas dos tiradas tienen una dificultad igual y es necesario que el personaje esté tanto tiempo como se indica trabajando en ellas. Si las horas de trabajo no se pueden realizar seguidas, entonces deben hacerse de manera saltada, unas pocas horas un día y así hasta que se totalicen las horas necesarias. Una vez que se consuman las horas se deben hacer las tiradas. Si se falla alguna de ellas, entonces el trabajo se ha perdido y se debe comenzar de nuevo. Si se saca en la tirada una pifia, entonces el trabajo está arruinado y se debe comenzar otra vez por el paso primero.

Ejemplo.- Al día siguiente Felf, se pasa por las marcas de la ciudad para determinar las gemas que desea engarzar en la espada, así mismo compra cuero de ragthar para forrar la empuñadura y un poco de oro para filetear la cruz y las gemas. Al pasear por las tiendas y después de las tiradas realizadas por el Director de Juego para la disponibilidad de las gemas, Felf decide comprar cuatro gemas, un aladecuervo (28 dragones), dos cuarzos azules de cinco quilates (30 dragones más), y una amatista mirr de un único quilate (50 dragones). (Todas las gemas están descritas en la página 193 del libro ERT: La Era de los Poderes). En total, y teniendo en cuenta los seis leones de las pepitas de oro y el dragón del cuero (el vendedor sólo le permitió comprar un metro cuadrado de cuero, por lo que le sobrá mucho), Felf se ha gastado ciento nueve dragones y seis leones.

Una vez hechas las compras Felf se dirige de nuevo a la forja. Allí llega a mediodía, donde se prepara rápidamente para engarzar las gemas. Al mirar la espada decide colocar los dos cuarzos en los extremos de la cruz, mientras que la amatista mirr irá en la bola de la empuñadura. También debe pulverizar el aladecuervo y espolvorearla por toda la espada para conseguir los beneficios descritos en la descripción de la gema (página 193 del libro ERT: La Era de los Poderes); además decide escribir su nombre en el corazón de la espada, con la leyenda: Alas Rutilantes, pues decide que ese será el nombre de la espada.

El jugador debe superar una dificultad de 16 en dos tiradas, una de Forja y otra de Usar Dones. Como debe estar seis horas puede gastar hasta tres puntos de esencia, consiguiendo tres dados adicionales. Juan decide añadir dos de estos dados con Usar Dones y sumar el otro a Forja.

En la primera tirada, la de forja, salen un 2, un 6 y un 7 en los dados, que, más nueve, dan 24, suficiente para superar

la dificultad. En la segunda de las tiradas salen un 2, un 3, un 6 y un 8, más los seis de la experiencia. Dado que todas las tiradas son suficientes para realizar el trabajo correctamente, Felf vuelve a su posada con la espada forjada y con las runas engarzadas.

Recapitulando, la espada tiene tres gemas, una de ellas acumuladora y dos focos mágicos, un filo de aladecuervo y diversos adornos de metal, con una empuñadura de cuero de

Tela y cuero blando: seis horas; dificultad 18; hasta 2 gemas.

Cuero duro y maderas: doce horas; dificultad 22; hasta 4 gemas.

Hierro, cobre, oro: cinco horas; dificultad 20; hasta 6 gemas.

Plata, acero, titanio y platino: ocho horas; dificultad 26; hasta 8 gemas.

Sármika, acero negro, ónice, jade: treinta horas; dificultad 32; hasta 12 gemas.

ragthar. Antes de los encantamientos la espada es una espada larga, Daño: 3D+FUEx2; Penetración: 3D+FUEx2, la cual tiene +4 a la penetración y el daño, con lo que se queda con Daño: 3D+FUEx6; Penetración 3D+FUEx6.

Ahora faltan los encantamientos.

3º.- ÁRBOL DE PODERES DEL OBJETO MÁGICO.

Una vez creado, el jugador responsable de la creación de este objeto mágico debe plantear los diferentes poderes que debería tener el objeto en cuestión. Para ello debe tener en cuenta las diferentes gemas que posee el objeto y lo que desea que haga. El jugador ya debería saber lo que quiere tener, pero este paso es definitivo para concretarlo de manera definitiva.

Lo primero que hay que determinar son estas tres cosas:

Puntos de Poder disponibles: este apartado es bien fácil de determinar; simplemente hay que ver si el objeto dispone de gemas acumuladoras en su configuración. Si éstas existen, entonces los puntos de poder del objeto mágico serán los mismos que pueda acumular la correspondiente gema. Si un objeto no tiene ninguna gema acumuladora engarzada, entonces no tendrá puntos de poder.

Aspectos Disponibles: más fácil todavía que el anterior. Los aspectos que puede tener un objeto mágico son los mismos de las gemas que tenga engarzadas.



Habilidades Especiales: estas habilidades solamente serán dadas por materiales especiales o por gemas con dones intrínsecos.

Para crear el árbol de poderes sólo hay que describir en la ficha del objeto mágico los puntos anteriormente descritos.

Ejemplo.- En este caso, Felf, mientras descansa tomando una pinta de negra cerveza alsana, observa el acabado de la espada. En total tiene tres gemas, una de ellas faculta al objeto a conseguir hasta 20 Puntos de Poder, los cuales son apuntados en la ficha, las otras dos le dan acceso al aspecto del Aire. Todo ello queda apuntado en la ficha.

4º.- PERGAMINOS DE PODER.

(Mirr.- Raerguirtyum o Tyum como abreviatura).

Una vez que las runas están engarzadas al objeto ha llegado el momento de encantarlas para que puedan realizar los efectos mágicos que se desea. Este encantamiento puede hacerse en cualquier lugar y sólo necesita de los pergaminos adecuados.

Estos pergaminos, llamados en la lengua de los mirr "tyum", son redactados por los brujos o magos que tengan la habilidad de Pergaminos de Poder (descrita en la correspondiente sección en este mismo libretto). Para poder encantar la correspondiente gema sólo hay que tener el correspondiente pergamino y ejecutarlo. Desde el momento en que se ejecuta el pergamino, la gema adquiere las propiedades del pergamino y éste se queda en blanco por completo; así, la gema se llamará como el pergamino (por ejemplo Malaquita Fuerza de

Una gema: dos horas; dificultad 12; pifia 4 o menos.

Dos gemas: cuatro horas; dificultad 14; pifia 5 o menos.

Tres o cuatro gemas: seis horas; dificultad 16; pifia 6 o menos.

Cinco o seis gemas: ocho horas; dificultad 20; pifia 8 o menos.

Seis o siete gemas: diez horas; dificultad 24; pifia 10 o menos.

Ocho o nueve gemas: veinte horas; dificultad 28; pifia 12 o menos.

Diez u once gemas: cuarenta horas; dificultad 32; pifia 16 o menos.

Doce o trece gemas: ochenta horas; dificultad 38; pifia 20 o menos.

Catorce o quince gemas: ciento sesenta horas; dificultad 46; pifia 28 o menos.

Mishol) y cada vez que se active brillará con su color propio.

En las siguientes descripciones se dan las dificultades necesarias, los efectos mágicos que producen y la manera de ejecutar los pergaminos más importantes que existen.

Nota Importante: Dos cosas acerca de las gemas; ninguna puede recibir más de un encantamiento, salvo el encantamiento Sellador, que pueden recibir todas, y el de Enlace; además cualquiera que realice la habilidad de Ver Hilos o similar sobre las gemas podrá conocer su encantamiento y habilidades si supera una tirada de Usar Objetos Mágicos a dificultad 22.

1.- PERGAMINO DE ESENCIA:

Dificultad de ejecución: 22.

Coste: 4 dragones.

Efecto: Con este efecto permanente el lanzador consigue activar el poder de acumulación de las gemas correspondientes. Desde el mismo momento en que se termina de ejecutar la gema está activa, acumulando poder para las demás gemas que la rodeen. Esta energía mágica puede ser transferida de la gema activa a cualquier otra sin necesidad de tirada de Usar Objetos Mágicos, siempre y cuando la gema que reciba los puntos de poder esté a menos de veinte centímetros.

2.- PERGAMINO DE LAS MANOS DE MIRR:

Dificultad de ejecución: 24.

Coste: 6 dragones.

Efecto: Este pergamino faculta a una gema que sea foco de poder o foco mágico del aspecto del aire para realizar un efecto mágico que se desencadena si a la gema se le suministran seis Puntos de Poder (ya sea del propio usuario o de un acumulador cercano) y si el usuario supera una tirada de Usar Objetos Mágicos a una dificultad de 24.

Una vez superada la dificultad, el objeto crea una corriente de aire compacto que puede recoger cualquier objeto de cinco kilogramos o menos y moverlo en un radio de hasta sesenta metros desde el propio objeto.

3.- PERGAMINO DE ENLACE:

Dificultad de ejecución: 18.

Coste: 3 dragones.

Efecto: Este pergamino se utiliza para poder enlazar todas las gemas que estén sobre un determinado objeto mágico. Una vez ejecutado, las gemas correspondientes quedan completamente enlazadas, pudiendo compartir Puntos de Poder o poderes.

4.- PERGAMINO DE PASO SILENCIOSO:

Dificultad de ejecución: 20



Coste: 8 dragones.

Efecto: Este pergamino faculta a una gema que sea foco de poder o foco mágico del aspecto del aire, energía o tierra para realizar un efecto mágico.

El efecto se desencadena si a la gema se le suministran tres Puntos de Poder (ya sea del propio usuario o de un acumulador cercano) y si el usuario supera una tirada de Usar Objetos Mágicos a una dificultad de 28. Una vez superada la dificultad el portador del objeto no producirá ninguna clase de ruido durante una hora.

5.- PERGAMINO DE MUERTE:

Dificultad de ejecución: 26

Coste: 25 dragones.

Efecto: Este pergamino faculta a una gema que sea foco de poder o foco mágico del aspecto del aire, vida o fuego para realizar un efecto mágico.

La preparación de esta runa es más compleja de lo habitual. Primero se han de suministrar los puntos correspondientes, estando después la propia invocación para que el conjuro sea establecido en el interior de la gema.

El efecto se desencadena si a la gema se le suministran 12 Puntos de Poder (ya sea del propio usuario o de un acumu-

lador cercano) y si el usuario supera una tirada de Usar Objetos Mágicos a una dificultad de 24.

Si los puntos son correctamente suministrados y la dificultad superada, el objeto causará a quien lo toque un daño de cien puntos de daño. Este efecto llega a durar hasta mil años o hasta que alguien lo active, por lo que es ideal para preparar trampas mágicas.

6.- PERGAMINO FILO DE FUEGO:

Dificultad de ejecución: 16

Coste: 14 dragones.

Efecto: Este pergamino faculta a una gema que sea foco de poder o foco mágico del aspecto del fuego para realizar un efecto mágico.

El efecto se desencadena si a la gema se le suministran 4 Puntos de Poder (ya sea del propio usuario o de un acumulador cercano) y si el usuario supera una tirada de Usar Objetos Mágicos a una dificultad de 18.

Una vez ejecutado el poder, una lengua de fuego surgirá de la gema en cuestión creando un filo de incandescentes llamas que golpeará hasta una distancia de cinco metros. El usuario debe hacer una tirada de Ataque normal para poder impactar con el Filo de Fuego, el cual daña para 4D+FUE y penetra para 4D.

7.- PERGAMINO DE LOS DAERTACKS:

Dificultad de ejecución: 32.

Coste: 1200 dragones o más para los ocho pergaminos.

Efecto: Muchos dicen que son los pergaminos más poderosos que existen y que fue el mismísimo Mirr el que los diseñó. Estos pergaminos facultan a una gema que sea foco de poder o foco mágico del aspecto del fuego, aire, agua o tierra para realizar varios efectos mágicos. Cada efecto es diferente y está descrito en un pergamino distinto, es decir, son en total ocho pergaminos que se pueden comprar juntos o por separado. Cada pergamino encanta una sola gema, de manera que para realizar los doce pergaminos hacen falta doce gemas.

Escudo:

(Dif: 20; P.P.: 2). Con este pergamino se faculta a la gema para crear, en torno a la gema, un escudo medio formado con el material conveniente, fuego, agua, viento o piedra. El escudo así invocado puede tener la forma y dibujos que el ejecutante desee. En todo lo demás se aplican todas las reglas correspondientes, menos que el escudo tendrá +8 al blindaje y cuando reciba seis impactos desaparecerá.





Arma:

(Dif: 20; P.P.: 2). Este pergamino realiza la misma función que el anterior, pero lo hace creando un arma en manos del usuario de la gema. Esta arma se corresponderá a la descripción correspondiente, pero tendrá las siguientes características. Fuego: realiza +1D adicional de daño, además de incendiar todos los materiales inflamables que toque; Agua: obtiene +1D adicional a la penetración; Aire: el arma es invisible; Tierra: gana +4 al daño y a la penetración. A parte de estas consideraciones el arma se trata como un arma del tipo invocado, pudiendo tener todas las filigranas, grabados y símbolos que desee el invocador. El arma perdurará durante diez minutos.

Conocimiento:

(Dif: 22; P.P.: 3). El lanzador de este don gana +3D a la habilidad de Bestiario siempre y cuando utiliza la habilidad para saber cosas sobre daertacks, del tipo que sea. Cada uso de la gema influye a una única tirada de habilidad.

Sentidos:

(Dif: 26; P.P.: 8). Con este don el personaje deja de ver el espectro normal de la luz para ver con otros sentido. Esto le permite ver perfectamente en la oscuridad, bien por que vea el calor (fuego), por cambios de presión (aire o agua) o por ver los cambios magnéticos (tierra). Estos sentidos son especiales, necesitan de tirada especial como si fuesen observaciones habituales y tienen un alcance de seiscientos metros como Máximo. Así mismo tienen un ángulo de 360 grados, pudiendo el personaje captar todo su alrededor.

Cadenas:

(Dif: 30; P.P.: 12). Según se ejecuta este poder el usuario de la gema debe realizar una tirada de Armas Cuerpo a Cuerpo contra un oponente, si la tirada tiene éxito el objetivo es encadenado por fuego, agua, tierra o aire. Esta presa se trata como una presa normal, sin embargo la fuerza de este abrazo elemental es de 12, siendo muy difícil el zafarse de estas cadenas.

Estallido:

(Dif: 32; P.P.: 24). El nacido debe señalar un punto que pueda percibir y que se encuentre a menos de doscientos metros de su posición. En este punto se desata una estallido correspondiente al aspecto convocado, puede ser un pequeño ciclón, una furiosa tormenta de fuego, un remolino de afiladas piedras o trozos de hielo. esta tormenta afecta a todos aquellos que se encuentren en un radio de diez metros del punto señalado por el nacido y reciben 5D+15 de daño, con una tirada de penetración de armadura de 2D+4.

8.- PERGAMINOS DE SINTONÍA ANIMAL:

Dificultad de ejecución: 24.

Coste: 20 dragones.

Efecto: Este pergamino faculta a una gema que sea foco de poder o foco mágico del aspecto de las bestias para realizar un efecto mágico. Estos pergaminos nacieron de uno que hechizaba gemas para poder ver como un lince; sin embargo, tras muchos años de investigaciones, se han desarrollado varios pergaminos, todos ellos bajo el mismo denominador, pero con distintos efectos.

El efecto se desencadena si a la gema se le suministran 2 Puntos de Poder (ya sea del propio usuario o de un acumulador cercano) y si el usuario supera una tirada de Usar Objetos Mágicos a una dificultad de 18. Los efectos pueden ser los siguientes:

Alas de Águila:

El objeto, que debe ser grande y plano como una capa, se rompe en dos partes. Cada parte se trasforma, a su vez, en un ala de considerable tamaño, que pueden hacer volar al usuario del objeto durante seis horas a una velocidad de doscientos kilómetros por hora.

Ojos de Lince:

El personaje que lleve puesto el objeto con esta gema encantada gana 2D a Observar siempre que esta habilidad se realice con el sentido de la vista.

La Rapidez de la Comadreja:

Una vez activo este poder el personaje tendrá una rapidez encomiable durante la siguiente hora, pudiendo sumar 1D a la habilidad de Iniciativa.

Piel De Anguila:

Es imposible atrapar y sujetar al personaje durante un periodo de una hora. Su piel se vuelve húmeda y sus ojos se vuelven vidriosos y con aspecto de merluza o arenque.

Fuerza del Mishol:

El personaje gana 2D a todo el daño que provoque, así como a la habilidad de Atletismo si la tirada de acción de esta habilidad se basa en la fuerza bruta. Al activarse este poder, la musculatura del personaje crece y se sobredimensiona. Dura una hora.

Piel del Gorgón:

El personaje gana un blindaje natural de 24, transformándose su piel en extrañas placas blindadas parecidas a las de las gorgonas. Este blindaje dura una hora.



Garras del Kraken:

Las dedos del personaje se alargan y ahusan, agrandándose las articulaciones y extendiéndose las uñas que se vuelven de color negro; así mismo, los ojos del personaje se transforman en los de un felino. A partir de ese momento y durante una hora el personaje puede atacar con sus manos, causando 2D+20 de daño y 2D+30 de penetración.

Coraje del Tejón Azul:

El pelo del personaje se alarga y endurece, volviéndose completamente azul. Desde el momento en que el conjuro esté activo y durante una hora, el personaje no sufrirá ninguna clase de dolor o daño, acumulándose puntos de daño sin provocar penalizaciones a las tiradas (tal y como se indica en este mismo libreto). Al terminar este efecto todas las penalizaciones se dan de golpe.

9.- PERGAMINOS DE BATALLA:

Dificultad de ejecución: 32.

Coste: 75 dragones.

Efecto: Este pergamino faculta a una gema que sea foco de poder o foco mágico del aspecto de la mente o vida para realizar un efecto mágico. Al igual que los pergaminos de sintonía animal, éstos han sido creados a lo largo de los años para ayudar a los guerreros en las constantes batallas contra los sylaen y demás criaturas que descienden de las montañas que rodean mirr y samnia; sin embargo, su uso se ha extendido por todo el Imperio Melion. A diferencia del resto de poderes de gemas éstos suelen ser inmediatos y muy efectivos para el combate.

El efecto se desencadena si a la gema se le suministra 1 Punto de Poder (ya sea del propio usuario o de un acumulador cercano) y si el usuario supera una tirada de Usar Objetos Mágicos a una dificultad de 28.

Brazo Poderoso:

El personaje realiza su siguiente golpe duplicando su bonificación al daño y penetración. Este golpe no es automático y el personaje sigue teniendo que tirar por la Habilidad de Armas Cuerpo a Cuerpo.

Salto:

El personaje en el mismo instante que ejecuta el poder es capaz de saltar hasta setenta metros de longitud y treinta de altura. Las tiradas por atletismo para saber si cae bien o en la posición correcta siguen siendo necesarias.

Carrera de Thinal:

El personaje duplica su capacidad de carrera en una ronda, doblando los dados de persecución y recorriendo el doble de metros en una sola ronda. Esta velocidad no le da más ataques ni más capacidad de disparo.

Escudo:

En el siguiente golpe que desee parar el personaje tendrá un escudo invisible que surgirá de la gema. Éste tiene un blindaje de 56 y sólo aguanta un golpe, tras el cual desaparecerá.

Armadura de Mirr:

Durante una única ronda el personaje será inmune por completo a todos los efectos mágicos basados en el fuego, el agua, el aire o la tierra.

Grito Poderoso:

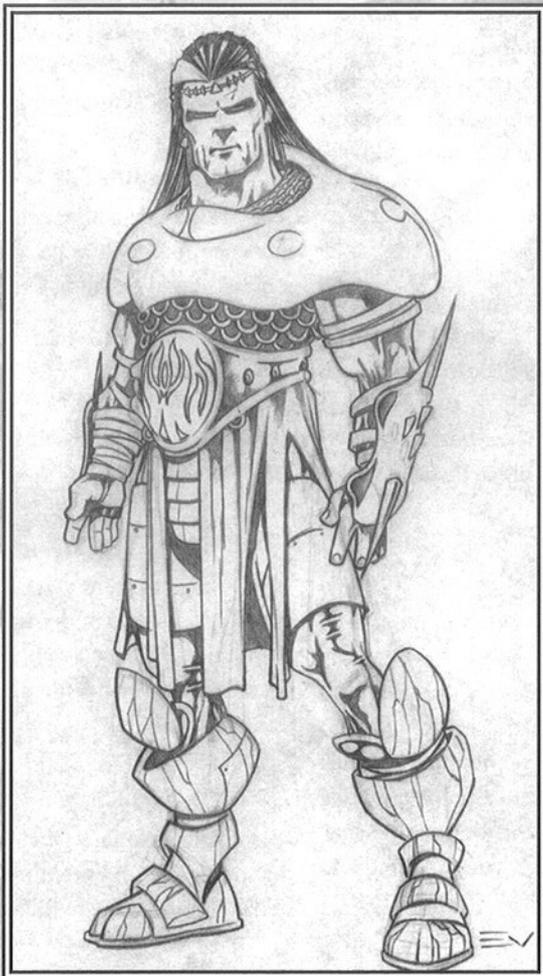
En el momento de ejecutar este efecto, el oponente del personaje pierde la iniciativa de la ronda en curso; evidentemente, se ha de realizar al comienzo del turno y el oponente puede resistirse al efecto.

Mirada del Veterano:

El personaje comprende en el momento de lanzar este don el estilo de lucha del contrincante, los puntos débiles de su armadura y como desequilibrarle. En la siguiente ronda de ataque el personaje puede tener 1D adicional a la habilidad de Armas Cuerpo a Cuerpo, al Daño o a la Penetración, pero no a las tres a la vez.

La Esquiva del Kraken:

Este efecto hace que el usuario duplique sus dados en la habilidad de Esquivar en la siguiente ronda de ataque. Este efecto sólo sirve para una única acción de esquivar y todo el efecto mágico se pierde una vez realizada esta acción.





Asentarse en el Terreno:

Después de ejecutar este poder, el personaje se asienta al terreno, hundiéndose sus pies en la superficie. Durante la siguiente ronda de ataque gana 2D a la habilidad de Armas de Cuerpo a Cuerpo si se enfrenta a una carga, sea del tipo que sea.

Carga Brutal:

Con este efecto, el personaje suma 2D a la habilidad de Armas Cuerpo a Cuerpo cuando realiza una carga a pie contra un oponente; sin embargo, resta 1D a la Iniciativa durante esa ronda de ataque y las dos siguientes.

Rapidez de Reflejos:

Cuando este poder se ejecuta, el personaje puede efectuar el doble de disparos en la ronda en que se esté jugando. Sólo pueden duplicarse los disparos de armas de proyectiles o de armas lanzables de un sólo tipo (sólo flechas o sólo cuchillos, pero no cuchillos y flechas entremezcladas) y se ha de disponer de suficientes armas de ese tipo para poder ejecutar el poder (es decir, se debe tener, al menos, los suficientes cuchillos o flechas para poder lanzarlas).

Torbellino de Filos:

En el siguiente turno de combate, el personaje puede realizar dos acciones de ataque sin ninguna penalización a ninguna de las tiradas. Después de este turno se pierde el efecto.

Coordinación de Combate:

Con este don, dos personajes pueden coordinarse perfectamente en combate. Para que esto pueda ocurrir ambos deben tener objetos mágicos con este tipo de runa y deben accionar el poder en la misma ronda de ataque. Mientras el poder esté activo, ambos personajes comparten las Habilidades de Armas Cuerpo a Cuerpo y de Esquivar, pudiendo utilizar las suyas propias o las del personaje enlazado. Este poder sólo dura diez rondas de combate.

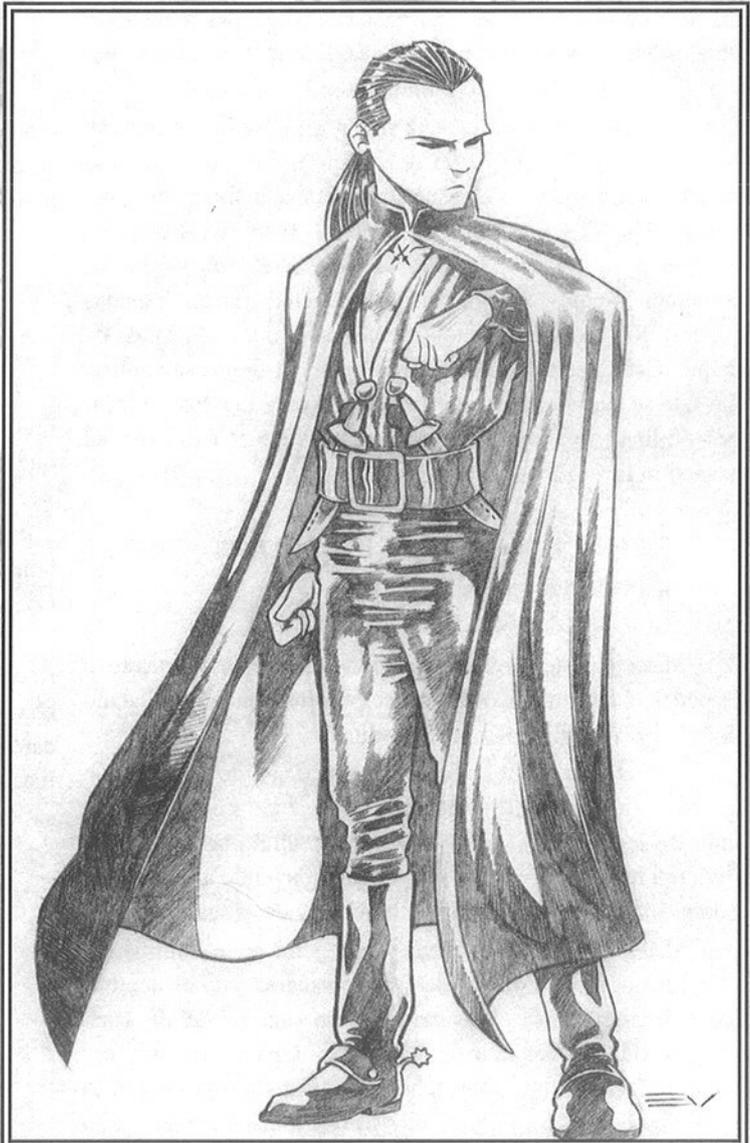
10.- PERGAMINO DE CAMUFLAJE:

Dificultad de ejecución: 18.

Coste: 24 dragones.

Efecto: Este pergamino faculta a una gema que sea foco de poder o foco mágico del aspecto de la naturaleza o tierra para realizar un efecto mágico.

El efecto se desencadena si a la gema se le suministran cuatro Puntos de Poder (ya sea del propio usuario o de un acu-



mulador cercano) y si el usuario supera una tirada de Usar Objetos Mágicos a una dificultad de 22.

Una vez ejecutado el objeto, suele ser una capa o ropaje similar que pueda envolver por completo al personaje que lo porta, éste se camufla perfectamente en su entorno, tomando los colores y texturas de su alrededor. Sólo con un Observar a dificultad 46 se le puede detectar mientras esté sin moverse.

11.- PERGAMINOS DE SALVAGUARDIAS:

Dificultad de ejecución: 36.

Coste: 500 o más dragones.

Efecto: Este pergamino faculta a una gema que sea foco de poder o foco mágico del aspecto de la energía o tierra para realizar un efecto mágico. Este efecto es uno de los más poderosos desarrollados para las gemas y en muchos casos puede llegar a decantar una batalla. Ni que decir tiene que son muy complejos de realizar y su coste es elevadísimo.

El efecto se desencadena si a la gema se le suministran doce Puntos de Poder (ya sea del propio usuario o de un acu-

mulador cercano) y si el usuario supera una tirada de Usar Objetos Mágicos a una dificultad de 32. Este efecto es el descrito a continuación y sólo dura una ronda de ataque.

El efecto se desencadena si a la gema se le suministran doce Puntos de Poder (ya sea del propio usuario o de un acumulador cercano) y si el usuario supera una tirada de Usar Objetos Mágicos a una dificultad de 32. Este efecto es el de proteger a su usuario de todo el daño que proceda de las siguientes fuentes, Fuego (fuego), Flechas (aire), Espadas (piedra), Rayo (luz) y Mente (mente); sólo dura una ronda de ataque. Cada pergamino sirve sólo para una de las salvaguardias que se han descrito anteriormente. No pudiéndose enlazar más de una salvaguardia en una gema, la cual debe ser del aspecto indicado entre paréntesis.

12.- PERGAMINOS DE DENÁCATAR:

Dificultad de ejecución: 24.

Coste: 35 dragones.

Efecto: Este pergamino faculta a una gema que sea foco de poder o foco mágico del aspecto correspondiente, listado más abajo, a realizar ataques a distancia.

Denácatar fue un poderoso brujo del siglo pasado, que desarrolló los siguientes poderes para que los guerreros mirr pudiesen enfrentarse a los ataques de criaturas voladoras. Tuvieron tanta fama que se han ido distribuyendo a lo largo de todo el Imperio para disfrute de muchos y desgracia de otros.

El efecto se desencadena si a la gema se le suministran 10 Puntos de Poder (ya sea del propio usuario o de un acumulador cercano) y si el usuario supera una tirada de Usar Objetos Mágicos a una dificultad de 18. Una vez desencadenado el efecto, el lanzador debe superar una tirada de Armas de Distancia, como cualquier otro ataque a distancia, teniendo que realizarse un ataque de disparo como los habituales.

Rayos: (Luz)

Desde la gema surge un rayo de energía lumínica que se dirige al oponente elegido por el lanzador hasta un alcance de setenta metros. El daño provocado es de 4D+12, mientras que la penetración es automática. El ataque es individual, si se falla la tirada de Armas de Distancia, entonces se falla por completo el ataque, perdiéndose el daño.

Columnas de Fuego: (Fuego)

De la gema surgen ígneas columnas de rojas llamas de tienen un alcance de seis metros, estas llamas se abren en un cono abrasador que pueden impactar a muchos objetivos al mismo tiempo. El daño que sufren los diferentes objetivos es de 2D+8 y este daño penetra la armadura automáticamente. Este ataque impacta en una franja de tres metros de ancho, dañando a tantos objetivos como estén dentro de las llamas, incluyendo objetos inanimados, muros, puertas y demás.

Dardos de Luz: (Aire)

En este caso son tres los pequeños proyectiles translúcidos que surgen de la gema, los cuales se pueden dirigir a un solo oponente o a varios. Cada proyectil daña para 2D+12 y penetra para 3D+4.

13.- PERGAMINO DE FLECHAS:

Dificultad de ejecución: 18.

Coste: 8 dragones.

Efecto: Este pergamino faculta a tres gemas que sean focos de poder o foco mágico del aspecto de la naturaleza para que proyecte de la nada una docena de flechas.

El efecto se desencadena si a la gema se le suministran 2 Puntos de Poder (ya sea del propio usuario o de un acumulador cercano) y si el usuario supera una tirada de Usar Objetos Mágicos a una dificultad de 16.

Este curioso pergamino tiene la característica de conferir a la gema la habilidad de crear flechas de la nada. Estas flechas aparecen justo al lado de la gema, por lo que es ideal para carcajes o para muñequeras de arqueros. Las flechas que aparecen tienen el aspecto correspondiente a los proyectiles necesarios para el arco que se disponga a emplear el invocador.

14.- PERGAMINO DE INVISIBILIDAD:

Dificultad de ejecución: 26.

Coste: 80 dragones.

Efecto: Este pergamino faculta a una gema que sea foco de poder o foco mágico del aspecto de la energía para realizar un efecto mágico.

El efecto se desencadena si a la gema se le suministran 3 Puntos de Poder (ya sea del propio usuario o de un acumu-







lador cercano) y si el usuario supera una tirada de Usar Objetos Mágicos a una dificultad de 28. Una vez desencadenado el efecto, el personaje que esté en contacto con el objeto mágico desaparecerá de la vista. Esto le hace completamente indetectable al sentido de la vista y gana 3D a la habilidad de Sigilo respecto al resto de Acciones de Observar. La invisibilidad dura un total de tres horas o hasta que el usuario decida dejar de ser invisible.

15.- PERGAMINO DE FOCO.

Dificultad de Ejecución: 20

Leondal se deshizo de su último oponente de un sólido golpe. Al tanto de nuevos enemigos, vio al *jaissalá* concentrado en Duroa, así que, con un grito en los labios, cargó contra el mago. Éste se dio cuenta del ataque y, antes de que el caballero llegase a tres pasos del cristal, dirigió una de sus palmas hacia él. Los dedos del vloen se curvaron y la luminosidad del cristal se intensificó sobremanera; un zarcillo de maligna luz lechosa salió disparado desde el cristal, impactando en el pecho de Leondal que salió lanzado atrás, golpeándose contra la pared de la habitación.

Arriba, Duroa gritó angustiada. La magia del vloen aumentaba por momentos ya que estaba absorbiendo poder del artefacto. Gritando una advertencia levanto sus manos, para proyectar gran parte de su magia hacia el maldito mago. La energía surgió en forma de dos grandes columnas de prístina luz, cálida y justiciera, que impactaron al *jaissalá* en el pecho; sin embargo, el vloen de pálido rostro y anaranjados ojos no sufrió el más mínimo rasguño. Duroa, desalentada, perdió fuerza en su conjuro y el vloen aprovechó para descargar su mano al aire enviando oleadas de muerte a la caballero. Ésta cayó al suelo, falta de aliento en sus pulmones y de calor en sus venas. La mirada se le nublaba por instantes y empezó a dejar de oír su propio corazón. La garganta no admitía el hálito vital, la mente no pensaba coherentemente.

Jaeck apretó con fuerza la maza cuando Leondal salió despedido al aire. Su enemigo le sonrió con afilados colmillos, el maldito le había herido en el brazo izquierdo, por lo que el caballero debía manejar la mayor parte del peso del arma con la una sola mano. Esto daba más ventaja aún al vloen, el cual se movía cada vez con más atrevimiento. Pero, como una vez le dijo a Jaeck su *kaiat*, su maestro, el caballero no sólo gana batallas con la fuerza. Jaeck se concentró en la gorgona, el poderoso animal mágico en el que se inspiraba su orden; concentró su energía en las enseñanzas de sus maestros, domeñó la realidad y con un gesto de la mano cerró los dedos al tiempo que señalaba al vloen. Éste dobló la cabeza bruscamente hacia atrás, poniendo los ojos en blanco y dejando caer la mandíbula de la manera más estúpida posible.

El Gran Maestre se dirigió corriendo al *jaissalá* mientras Duroa moría arriba y el soldado vloen caía muerto al suelo. Su llegada salvó, sin duda, a la caballero, pues el mago debió esquivar el demoledor golpe del caballero, el cual se proponía desmontar al tan insigne oponente para luego devolverlo a su ciudadela en diferentes ataúdes. Pero el mago esquivó el ataque, revolviéndose y alzando las manos para atacar mágicamente a su nuevo oponente.

Arriba, Duroa se levantó lentamente para ver como Ylaas lanzaba una de sus letales dagas al vloen. La maga todavía tenía dificultad para respirar y poco pudo hacer al ver que el ataque del *taerita* fallaba totalmente. Desesperada vio como el mago se reía enloquecido por el poder de la gema que cada vez brillaba más y más. El vloen de extraña vestimenta concentró su poder en el Gran Maestre, el cual dobló las rodillas, con el rostro congestionado y los ojos saliéndose de las órbitas. La inmensa maza cayó de sus manos y sus rodillas flaquearon. Duroa se agarró a la barandilla intentando alzarse, buscar la magia en su interior e invocar el poder que destruyese al mago vloen, pero no podía encontrar nada que pudiese superar la barrera de poder que le rodeaba.

El *taerita* atacó cuerpo a cuerpo intentando atravesar el corazón del vloen, pero éste le sujetó las muñecas, dejando a Jaeck doblado sobre el suelo. La mirada ardiente de locura y furia del vloen se concentró en el delgado y sombrío *taerita* que apretó las mandíbulas y se enfrentó a la mismísima muerte a la que ya se había enfrentado en innumerables ocasiones. La vida del *taerita* se empezó a escapar mientras Jaeck se alzaba con dificultad y agarraba la maza. El *jaissalá*, sin soltar al *taerita*, volvió la mirada al mirr.

- Todavía no comprendes, estúpido - gorgoteó. - no podéis vencer.
- No - contestó el maestre. - Pero no dudes que te derrotaremos.

Con estas palabras el caballero se lanzó con la maza por encima de la cabeza, concentrando su fuerza y con la rabia de la gorgona restallando en sus ojos. El mago alzó una mano para utilizar su poder elevando un escudo que le defendería, pero el ataque del Gran Maestre no fue dirigido contra el mago; la maza del augusto caballero impactó contra la gema, la cual se partió con un cristalino crujido. Lo último que percibió Duroa fue la resplandeciente luz que inundó la sala hasta no dejarla ver nada, con la demente voz del *jaissalá* gritando de frustración. FIN



OBJETO MÁGICO

Puntos de Poder:
Tirada de Habilidad:

ÁRBOL DE PODERES

Poder: Dificultad:
Puntos Poder:

Poder: Dificultad:
Puntos Poder:

Poder: Dificultad:
Puntos Poder:

OBJETO MÁGICO

Puntos de Poder:
Tirada de Habilidad:

ÁRBOL DE PODERES

Poder: Dificultad:
Puntos Poder:

Poder: Dificultad:
Puntos Poder:

Poder: Dificultad:
Puntos Poder:

OBJETO MÁGICO

Puntos de Poder:
Tirada de Habilidad:

ÁRBOL DE PODERES

Poder: Dificultad:
Puntos Poder:

Poder: Dificultad:
Puntos Poder:

Poder: Dificultad:
Puntos Poder:

HABILIDADES DE LOS MONSTRUOS.

Horda:
Cuando este tipo de criatura ataca, lo hace en un número muy grande, saturando a su enemigo con su presencia abrumadora. Una criatura con esta habilidad siempre causa 1D de daño, aunque falle su ataque, debido a los múltiples ataques por todos los flancos.

Escabullirse:
Estas criaturas pueden dedicar todos sus esfuerzos a escapar de sus cazadores, tirando 1D adicional en Esquiva si no atacan en ese turno.

Coraje:
Si una criatura con esta habilidad se encuentra completamente rodeada y sin posibilidad de escapatoria gana 2D a ataque y a daño.

Plaga:
Esta habilidad hace que la criatura ataque con Veneno, de que causa 3D+12 de daño si no se supera una tirada de Atletismo.

Ver Oscuridad:
Este tipo de criaturas no sufren penalización en condiciones de visión nocturna, pero siguen sin ver en la oscuridad completa.

Acechador:
Las criaturas con esta habilidad han perfeccionado la habilidad de emboscarse hasta tal nivel que ganan la habilidad de Sigilo a 4D+14 cuando emboscan.

Resistencia:
Este tipo de criaturas pueden mantener su ritmo de marcha hasta dos días completos con pequeños periodos de descanso.

Combate:
Estas criaturas están entrenadas en el combate cuerpo a cuerpo, ganando la habilidad de Carga y pudiendo realizar ataques dirigidos.

Montura:
Estas criaturas pueden ser entrenadas para portar jinetes.

Gigante:
Estas criaturas son tan enormes que las armaduras son casi ineficaces contra sus ataques, una armadura impactada por uno de los ataques de estas malas bestias queda automáticamente eliminada, no pudiendo proteger más al personaje hasta que sea reparada.

Lento:
Estas criaturas jamás pueden actuar primero en una ronda de ataque.



ATRIBUTOS FÍSICOS	
Fuerza	
Destreza	
Agilidad	
Vigor	
ATRIBUTOS MENTALES	
Razonamiento	
Memoria	
Percepción	
Carisma	
ATRIBUTOS MENTALES	
Voluntad	
Sabiduría	
Intuición	
Fe	

JUGADOR:	
CAMPAÑA:	
VIDA	
Total	Heridas
Blindaje Natural:	
Movimiento:	
Cansancio:	

DATOS NACIMIENTO	
Nombre:	
Raza:	
Familia:	
Habilidades Raciales:	
Genero:	Edad:
Altura:	Peso:
Pelo:	Ojos:
HABILIDADES PERSONALES	

PROFESIÓN	DESCRIPCIÓN	EXPERIENCIA
Profesión:	Habilidades por profesión:	Total
Maestro / Mentor:		Gastada
Academia / Escuela:		
Obligaciones y Derechos:		

HABILIDADES							
Habilidad.	Tirada Base	+	Experiencia	Habilidad.	Tirada Base	+	Experiencia
Artesanía (Des+Sab)			+	Malabares (Des+Agi)			+
Alerta (Per+Int)			+	Montar (Int+Agi)			+
A. Cuerpo a Cuerpo (Agi+Des)			+	Nadar (Frz+Agi)			+
Armas Destreza (Des+Per)			+	Observar (Int+Per)			+
Astrología (Raz+Mem)			+	Oratoria (Car+Int)			+
Aletismo(Agi+Frz)			+	Pelea (Des+Int)			+
Bestiario (Mem+Sab)			+	Política (Raz+Car)			+
Comercio (Car+Mem)			+	Rastrear (Des+Int)			+
Con. en Religión (Mem+Fe)			+	Regateo (Per+Vol)			+
Con en Venenos (Raz+Mem)			+	Robar (Des+Int)			+
Curación (Mem+Sab)			+	Sigilo (Des+Agi)			+
Esquivar (Des+Agi)			+	Trampas (Des+Raz)			+
Etiqueta (Car+Mem)			+	Usar Dones (Varía)			+
Forja (Frz+Raz)			+	Usar Objetos Mágicos (Raz+Int)			+
Forrajeo (Raz+Sab)			+	Usar Poderes (Varía+Fe)			+
Habilidades Artísticas (Des+Int)			+				+
Historia (Mem+Vol)			+				+
Iniciativa (Agi+Per)			+				+
Investigar (Raz+Per)			+				+
Lenguas (Mem+Sab)			+				+

HABILIDADES MÁGICAS		PUNTOS DE PODER		HABILIDADES ARMAS		
Aspecto	Tirada	Totales	Gastados	Arma	Tirada	Experiencia
Energía					D	
Aire					D	
Fuego					D	
Agua					D	
Tierra					D	
Naturaleza					D	
Bestias					D	
Mente					D	
Espíritu					D	
Luz					D	
Vida					D	
Tiempo					D	
Magia Pura					D	

INDICE

ESCENARIO

Aventuras en una ciudad ywen páginas 7 a la 16.

PERSONAJES

En esta sección encontrarás a los Nobles de la página 17 a la 24
y al explorador en las 25 y 26.

EQUIPO

Muchas de las armas que se pueden encontrar en el
Imperio Melion, así como las armaduras en las
páginas 27 a 40.

BESTIARIO

Las divisiones de las bestias y monstruos,
así como sus descripciones en tres tablas
desde la página 41 a la 46.

MAGIA

Toda la tradición mirr sobre la fabricación
de objetos mágicos está descrita entre las páginas 46 a 56.

FICHAS

Y, por último aunque no necesariamente lo menos importante
tienes una nueva ficha, así como ampliaciones a ésta.



**Y DENTRO DE POCO TENDRÁS
LA OPORTUNIDAD DE VISITAR
LAS TIERRAS DE LOS MIRR.**

MIRR: TIERRA DE EMBRUJO.

PODRÁS ENCONTRAR EN ESTAS PÁGINAS:

- .- TODA LA HISTORIA DE LOS ORGULLOSOS MIRR,
LOS IMPLACABLES SYLAEN Y LOS EXTRAÑOS KEARTHAN.
- .- LA SOCIEDAD DE LOS SYLAEN Y LOS KEARTHAN,
SUS COSTUMBRES Y COMPORTAMIENTOS.
- .- TRES NUEVAS CABALLERÍAS;
EL KIT DE BRUJO EXPANDIDO;
UNA NUEVA ACADEMIA DE LA MAGIA.
- .-DOS ESCENARIOS
- .- CONJUROS DE LOS BRUJOS Y NUEVAS
APORTACIONES AL THEMALINA.
NUEVAS TABLAS DE MONSTRUOS.
- .- NUEVAS MANERAS DE CREAR OBJETOS MÁGICOS,
ASI COMO UNA TABLA COMPLETA DE ARTEFACTOS.

Y EL COMIENZO DE UNA SAGA COMPLETA.

**O RECORRER LOS CAMINOS
SECRETOS DE LA MAGIA
CON**

THEMALINA.

AQUI TENDRÁS LA OPORTUNIDAD DE CONOCER TODAS
LAS FACCIÓNES DE LOS MAGOS,
LAS DIFERENTES CORRIENTES DE LA MAGIA,
LOS MONSTRUOS QUE SE PUEDEN INVOCAR,
LAS LUCHAS ENTRE LOS ASPECTOS,
MAGIA DE LAS RAZAS SYLAEN, NUIMBRANA Y VLOEN.

Y MUCHO MÁS.

**PARA CUALQUIER CONSULTA VISITA NUESTRA PÁGINA WEB:
WWW. EDITORIALHASTUR.NET**

ó

**ESCRIBENOS AL CORREO ERT@EDITORIALHASTUR.NET
ó AL APARTADO DE CORREROS N° 13.298
28080 MADRID.**





P.V.P.: 2450 PESETAS.
14.6 EUROS.

EDITORIAL
HASTUR.
SOCIEDAD COOPERATIVA



9 788460 703020