

Artesanía guerrera allastra



Sendel



ARTESANÍA ALLAISTRA

La cultura de los allastras es bien sabido por todos que, aunque fuerte, es una cultura muy bárbara en sus costumbres, lo importante es la Fuerza y el Honor no los bienes materiales que dispongas. Si tienes esa Fuerza, ésta te traerá el Honor y éste a su vez el Poder.

Es por ello que aún muchos de ellos cultivan las viejas enseñanzas en el arte de la guerra y, cuando son adultos, una de sus pruebas es la artesanía. Una artesanía guerrera, que se gún palabras de los más ancianos: *“les hará crecer como guerreros y sobrevivir a los numerosos enemigos que intentan invadir sus tierras”*.

Para afrontar esta prueba, los jóvenes guerreros deben tallar la piedra, pero no una piedra cualquiera, deben obtener y tallar sílex.

El sílex es un mineral de estructura criptocrystalina, pudiéndose obtener en una gran variedad de tonalidades translúcidas según su origen, de gran



dureza pero con gran capacidad de romperse en lascas (filos curvos cortantes). Además, cuando se golpea con dureza produce chispas y también puede usarse como pedernal. Es un material duro y frágil a partes iguales. Las heridas que producen suelen ser muy dolorosas ya que con golpes muy fuertes pueden astillarse dejando restos del material en las heridas de los enemigos, lo que hace que sea frecuente que el arma se recicle cada cierto tiempo.

Las armas allastras de sílex raramente se encuentran fuera de su civilización (si acaso en grupos humanos tribales), las que uno pueda encontrar en los mercados sin duda habrá sido arrebatada de las manos de algún guerrero allastra después de caer muerto. Son armas personales, todas diferentes entre sí.

De sílex no podemos encontrar gran variedad de armas debido al material y a su forma de elaboración, normalmente siempre serán armas cortantes con dimensiones muy variables. Las armas preferidas suelen ser los cuchillos y el hacha.

EJEMPLOS ARMAS ALLAISTRA

Arma	Daño	Crítico	PA	Alcance	VM	Resistencia	Peso	Sutil	Tipo
Cuchillo	1d4	x3	2	---	1	3	1 kg	Si	C2
Lanza	1d8	x4	7	5/10/20	3	6	1.5 kg	No	P
Hacha	1d10	x4	5	---	2	7	3 kg	No	C2

ARTESANÍA DAOURUSH

Pese a encontrarse descritas sus características y peculiaridades en la página 191 del manual, conviene hacer un paréntesis para diferenciar la artesanía allastra de la daourush, pues aunque ambas se basan en la piedra, los materiales y manipulación son muy distintos.

Como vimos en el apartado anterior, la artesanía allastra se basa exclusivamente en el uso primitivo del sílex, mientras que la

daourush es capaz de manipular cualquier tipo de piedra y mineral, de ahí que la allastra únicamente pueda abarcar cuchillos, flechas, hachas y lanzas, mientras que la daourush casi cualquier tipo de arma.



⌘ La artesanía allastra es una artesanía manual, mientras que la daourush es mental. Dan forma a sus armas mediante el uso combinado de la piroquinesis para calentar la roca y la psicoquinesis para descargar sobre ella fuertes golpes psíquicos y darle la forma deseada. Se cuenta que algunos artesanos también hacen uso de la crioquinesis en algunas fases de la forma para dotar de ciertas características al arma.

⌘ Las armas forjadas con artesanía daourush tienen una mayor resistencia y peso, mientras que las allastras pesan algo menos que las daourush, pero también son menos resistentes que las normales. Ambas tienen el crítico aumentado en un nivel (si la versión normal tiene crítico x3, la allastra o daourush tendrá x4).

EJEMPLOS ARMAS DAOURUSH

Arma	Daño	Crítico	PA	Alcance	VM	Resistencia	Peso	Sutil	Tipo
Cuchillo	1d4	x3	2	---	1	10	1.2 kg	Si	C2
Cuchillo de monte	1d6	x3	4	---	2	26	1.5 kg	No	C2 o P
Espada larga	1d8	x3	8	---	3	24	1.8 kg	No	C2 o P
Lanza	1d8	x4	9	5/10/20	3	16	1.5 kg	No	P
Hacha	1d10	x4	6	---	2	20	3 kg	No	C2