

# EDAD DE PIEDRA



Una ambientación corta para Rápido y Fácil



EDAD DE PIEDRA Primera edición, abril de 2010

Idea original: Alberto Fernández

Autores: Atxe y Alberto Fernández

Maquetación: Atxe y Trankas

Impresión: Dani “Wally”

Play testing: Gorka “Sau”, Dani “Wally” y Julen

Agradecimientos: A los creadores del sistema “RyF”, a los administradores de “SPQROL” y a todo aquel capaz de leer este tomo innombrable.

Esta es una ambientación corta diseñada a partir de las reglas de “Rápido y Fácil” y creada para ser utilizada con dicho sistema. Es un artículo de libre distribución, que se adhiere a la licencia abajo especificada. Todas las imágenes utilizadas en este tomo son de dominio público o se hallan, así mismo, bajo licencias de libre distribución.

Licencia Creative Commons by sa - Compartir bajo la misma licencia 2.5 España



Usted es libre de:

- ☐ copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra
- ☐ hacer obras derivadas

Bajo las condiciones siguientes:

- ☐ Reconocimiento. Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el autor o el licenciador (pero no de una manera que sugiera que tiene su apoyo o apoyan el uso que hace de su obra).

Compartir bajo la misma licencia. Si altera o transforma esta obra, o genera una obra derivada, sólo puede distribuir la obra generada bajo una licencia idéntica a ésta.

- ☐ Al reutilizar o distribuir la obra, tiene que dejar bien claro los términos de la licencia de esta obra.
- ☐ alguna de estas condiciones puede no aplicarse si se obtiene el permiso del titular de los derechos de autor
- ☐ Nada en esta licencia menoscaba o restringe los derechos morales del autor

## INDICE

### Pág.

#### 4 Prólogo

#### 5 Parte uno, El mundo

5 Clima y morfología

5 Flora y fauna

6 Los neandertales

8 El hombre de Cromaón

#### 10 Parte dos, Creación de personajes

10 Asignación de atributos

11 Especializaciones

18 Las habilidades

25 Equipo y últimos detalles

26 La experiencia

27 Resumen de creación de personajes

29 Hoja de pj. de ejemplo

#### 31 Parte tres, Las reglas

31 Las tiradas

31 Las tiradas de habilidad

32 Las tiradas de atributos

33 Explotar el dado

33 Críticos y pifias

34 El combate

#### 47 Parte cuatro, Las armas y armaduras

48 Las armas

54 Las armaduras

56 Escudos

#### 57 Parte cinco, Vida y Muerte

57 Congelación

58 Fuego

59 Caídas

59 Asfixia

60 Enfermedades

60 Venenos

61 Inanición, deshidratación

62 Curación natural



#### 63 Parte seis, Bestiario

71 Tabla de criaturas

#### 72 Parte siete, Magia

72 La religión

73 La medicina

73 La magia

73 Los rituales

83 Pociones

93 Aprendiendo magia

#### 95 Hoja de personaje

## PROLOGO

20.000 años antes de Cristo. Estamos al final del Paleolítico una época de duros desafíos para un vacilante ser humano que poco a poco empieza a adaptarse al entorno que le rodea en una búsqueda feroz y denodada por la supervivencia. Estamos, también, ante la última glaciación que azotará la tierra y las temperaturas en el centro de Europa son extremadamente bajas la mayoría del tiempo, con pequeños periodos de moderado calor en los que la fauna y la flora luchan por no morir congeladas. Grandes glaciares cubren la parte norte de Europa convirtiéndola en una región inhóspita y peligrosa en la que solo las más duras criaturas y los más valientes exploradores son capaces de adentrarse.

Dos razas de seres humanos conviven estos días sobre la faz de la maltrecha y moribunda tierra, los Neandertales y los Hombres de Cromañón. Los primeros son una raza de hombres fuertes y valientes que han sobrevivido durante milenios resistiendo a las más duras condiciones, pero que, al final de esta era ven como su estirpe se extingue de manera lenta e inexorable, incapaces de adaptarse esta vez a las nuevas condiciones que el cambiante mundo que les rodea impone. El hombre de Cromañón es una raza de hombres relativamente joven que proviene de África y Asia. A pesar de ser mucho menos resistente y físicamente más débiles que el Neandertal medio, han conseguido adaptarse a las heladas llanuras y congelados páramos que constituyen el paisaje Centroeuropeo. Son inteligentes, rápidos y ahora compiten con los agonizantes Neandertales por el control de los territorios de caza y las zonas de recolección, en una encarnizada carrera de obstáculos por la supervivencia de la especie.

La intención de esta ambientación es llevar a los jugadores a un mundo en el que el débil muere irremediablemente; un mundo en el que feroces depredadores tratan de darles caza; un mundo en el que se enfrentan a temperaturas lo suficientemente bajas como para matarles en minutos si se desorientan en la oscuridad. En definitiva, un mundo en el que una fortaleza es una hoguera y una lanza con punta de piedra una poderosa arma que marcará la diferencia entre la vida y la muerte.

Bienvenidos a EDAD DE PIEDRA, pasen, pero no se pongan cómodos, a no ser que aspiren a ser la cena de la cena que todavía no han cazado....



## PARTE UNO, EL MUNDO

### El clima y la morfología

Como hemos comentado en el prólogo, el mundo en el que transcurre EDAD DE PIEDRA, es un mundo sumido en una edad de hielo. Para ser más exacto estamos hablando de la última glaciación que conoció la humanidad y posiblemente una de las más duras. La capa de hielo se extiende desde el polo Norte y abarca todo el norte de Europa llegando sus ramificaciones a internarse profundamente en Centroeuropa. Este, es un periodo de contradicciones, ya que al mismo tiempo en que las poblaciones humanas se mantienen al borde de la extinción a causa del frío, este posibilita la migración a través de franjas de agua congeladas a multitud de puntos a los cuales era imposible llegar de otra forma, lo que da forma a muy distintas culturas y asentamientos humanos. Todo lo que no está cubierto por decenas de metros de hielo sufre igualmente los rigores del frío. La tierra está cubierta de forma casi constante por una capa de nieve, exceptuando pequeños periodos de tiempo en los cuales la temperatura se eleva de forma moderada. El paisaje por el que generalmente circularan los personajes jugadores está compuesto en su mayoría de frías estepas surcadas por gélidos vientos, oscuros bosques y paramos helados en los que nada nace, pocas cosas crecen y muchos encuentran su fin.



### Flora y Fauna

La flora durante la época que nos atañe está muy limitada debido al duro clima, que mantenía la mayoría de las regiones en una situación de nieves perpetuas. Allí donde el invierno era menos intransigente, había predominantemente



arbustos y vegetación de poco tamaño, así como tubérculos salvajes y pequeños árboles que ofrecían sus frutos a algún avisado recolector. Muchas de las plantas y frutos salvajes eran venenosas y potencialmente letales, por lo que el recolector ocasional tenía que tener mucho cuidado con lo que se llevaba a la boca. La mayoría de los bosques

existentes de la época estaban constituidos por pinares y distintos tipos de coníferas y eran oscuros y poco halagüeños, muchos de ellos daban cobijo a criaturas que al humano medio le convenía evitar.

La fauna, por lo contrario, gozaba de una gran variedad en todo el territorio de Centroeuroa. Entre los más comunes podíamos encontrar caballos, ciervos y distintos tipos de mamíferos de gran tamaño como elefantes, rinocerontes y bisontes. Así mismo había gran variedad de peligrosos depredadores que rivalizaban con el ser humano por la consecución de piezas, o que incluso se alimentaban de estos cuando se daba la oportunidad. Estamos hablando de lobos, zorros, osos de gran tamaño he incluso de criaturas tan temibles como los tigres diente de sable y las panteras niveles. Los seres humanos, desarrollaron distintas técnicas de caza con las que atrapar a toda esta diversidad de piezas. Más adelante dedicaremos un capítulo completo al bestiario en el que trataremos con más detalle las distintas criaturas con las que el ser humano podía encontrarse.



### Los Neandertales

Esta es una de las dos razas de humanos que habitan la tierra. La más antigua de ambas sin lugar a duda, pero no podemos caer en el error de pensar que el hombre de cromañón descende de ellos. Tenemos que tratar al Neandertal como una especialización del género humano a unas condiciones muy adversas que requerían una criatura fuerte y resistente. La escasa capacidad de adaptación de esta especie la ha llevado al borde de una ya irremediable extinción. Vamos a conocer mejor a uno de los mayores protagonistas de EDAD DE PIEDRA:

Los Neandertales hicieron su aparición sobre la faz de la tierra hace aproximadamente 200.000 años, por lo que son una especie relativamente antigua en el mundo del juego. Miden una media de 1,65 metros y pesan alrededor de 90 kilos. Sus extremidades son cortas y robustas y sus frentes chatas e inclinadas contrastan con sus mandíbulas prominentes. Los Neandertales estaba extremadamente bien adaptados al frío, sus cuerpos compactos y musculosos cubiertos en parte por una tupida capa de pelo así lo denotan. Son capaces de comunicarse entre ellos mediante una amalgama de sonidos guturales y gestos ya que debido a la morfología de sus laringes no pueden articular corrientemente.

Habitan generalmente en cuevas de gran tamaño, que acondicionan ligeramente y que suelen estar presididas por una gran hoguera, alrededor de la cual el clan hace su vida diaria. Un clan estándar está formado por entre

treinta y cincuenta individuos. Los hombres son los encargados de las partidas de caza, así como de guerrear tanto contra las fieras que amenazan sus hogares, como contra los clanes poco amistosos de Cromañones con los que puedan encontrarse mientras que las mujeres se ocupan por lo general de las labores de recolección así como del cuidado de los niños, los ancianos y los heridos.

El Clan está dirigido por el Gran Guerrero, que a todos efectos es el mejor guerrero y cazador de la tribu. Este puesto puede ser solicitado por cualquier hombre en edad adulta, cuestión que se dirime con un combate a muerte entre el Gran Guerrero y el aspirante. De esta forma se asegura que la persona más competente rija el destino de los demás en todo momento.

El Chaman es la figura que se ocupa de la espiritualidad dentro del clan. Realiza rituales mágicos mediante los que canaliza el poder de la naturaleza. Sus principales funciones son el cuidado de los enfermos y heridos graves, las bendiciones a los miembros de su clan y las maldiciones hacia el enemigo y la creación de ungüentos y emplastes de uso variado. Quizás la labor más desconocida de los Chamanes es la lectura de augurios, ya sea con la lectura de huesos o mediante periodos de concentración, mediante los que guía las decisiones a tomar por parte del Gran Guerrero.



Son expertos cazadores y hábiles recolectores. Normalmente se asientan en una zona hasta que agotan la mayoría de la caza existente y luego migran a otra. Sus artesanos son capaces de elaborar armas de madera y piedra de cierta complejidad aunque rara vez se les

suele ver equipados con armas arrojadizas o de proyectiles. Prefieren las armas de combate cuerpo a cuerpo como lanzas y hachas de piedra. Así mismo, cuando van de caza o a la guerra, suelen cubrir sus fornidos cuerpos con pesadas armaduras de piel sin curtir, normalmente de osos o búfalos, las cuales ofrecen una buena protección, tanto durante la acción, como ante el inclemente frío.

Los Neandertales prefieren los objetos toscos y funcionales y por lo tanto rara vez dedican su tiempo a la elaboración de objetos decorativos. Aun así sus chamanes tienden a elaborar complicados objetos tallados tanto en piedra



como en hueso, como parte de sus rituales, para buscar el favor de los espíritus de la naturaleza. Del mismo modo, suelen realizar intrincados dibujos sobre las paredes de las cuevas en las que habita el clan, con el fin de propiciar la seguridad del mismo y augurar buenas sesiones de caza a sus guerreros. Que el canibalismo existe entre los Neandertales es un hecho que no puede ser puesto en duda, aunque su fin no es el terror de sus enemigos ni la obtención de nutrientes. Poseen firmes convicciones acerca de que si un guerrero se alimenta de la carne de sus enemigos caídos, adquirirá el poder de éstos.

En definitiva, este es un pueblo rudo y rudimentario en muchos aspectos. Son, definitivamente, menos avanzados social y técnicamente que sus primos, los Hombres de Cromañón. Pero aun así, son un enemigo formidable. Sus cazadores son temerarios y valientes, sus guerreros son fuertes y despiadados y sus chamanes gozan, en gran medida, del favor de la naturaleza.

### *El hombre de Cromañón*

A pesar de que el Hombre de Cromañón es mucho más reciente que el Neandertal, el primero no es una evolución del segundo. Sería difícil imaginar, viendo a los dos juntos, que las gráciles formas del Cromañón podían haber derivado del basto y rudo Neandertal. De hecho, el Cromañón que habita Centroeuropa, emigró hace algunos miles de años desde su tierra original en el norte de África y Asia. Mediante su superioridad técnica e intelectual, ha conseguido adaptarse al clima frío y árido de la zona y gracias a su mayor tasa de reproducción, está condenando a los Neandertales, poco a poco, a la extinción.



El Hombre de Cromañón medio mide alrededor de 1,75 metros y tiene un peso de unos 70 kilos. Sus extremidades son alargadas y poco musculosas pero le bridan una mayor agilidad y velocidad. Sus cuerpos están provistos de menor cantidad de pelo y son capaces de utilizar un complicado lenguaje verbal, que suelen acompañar de variados gestos.

Su sociedad se divide en tribus de unos sesenta individuos. La mayoría de las veces habitan cuevas, que reforman profundamente para mejorar su habitabilidad, aunque se sabe de algunas tribus de Cromañones que han



empezado a habitar en grupos de tiendas circulares fabricadas con huesos, pieles y vegetación, lo cual facilita los movimientos migratorios en busca de caza y campos de recolección.

Su sociedad es bastante más intrincada que la de los Neandertales. A pesar de haber un Jefe de Tribu, puesto, que pasa de padres a hijos. Las labores de gobierno, se comparten con grupo de ancianos elegidos entre los más sabios cazadores, chamanes y artesanos. Los hombres se ocupan tanto de la caza, como de la exploración, mientras que las mujeres se ocupan de la recolección y del cuidado del hogar.

A pesar de que sus guerreros no son tan fuertes, ni sus cazadores tan hábiles como los de los Neandertales, hay una materia en la que sobrepasan con mucho a estos: La artesanía. Un artesano Cromañón es capaz de crear con la práctica complicados objetos que facilitan las labores diarias que debe de llevar a cabo cualquier habitante de la tribu. Armas capaces de ser arrojadas con facilidad a considerables distancias e incluso arcos y flechas. Utensilios que facilitan la recolección de frutos del bosque y tubérculos, así como la confección de ropas de abrigo que les resguarden del interminable invierno.



A Family of the Stone Age

El increíble arsenal que tiene a mano el cazador Cromañón, suple con creces su inferioridad física. Armas tan complicadas como hondas, boleadoras, lanzas arrojadas, arcos y flechas les habilitan para dar caza a criaturas que estaban al alcance de pocos depredadores. Es más, sus partidas de caza han desarrollado técnicas para cazar animales en masa, despeñando a sus presas en plena estampida por acantilados próximos, y han creado complicadas trampas de foso con las que cazar a las presas de mayor tamaño como elefantes y rinocerontes.

En resumen, el hombre de Cromañón es un duro competidor en la carrera por la supervivencia. De hecho, gracias a sus novedosas

cualidades y a su increíble capacidad imaginativa en la creación de utensilios, están ganando esa carrera con cierta comodidad; condenando con ellos a los Neandertales al olvido.

## PARTE DOS, CREACIÓN DE PERSONAJES

En EDAD DE PIEDRA vamos a poder utilizar dos razas distintas de personajes: los Neandertales y los Hombres de Cromañón. Cada una de ellas tiene sus particularidades como ya hemos explicado en el capítulo MUNDO, por lo que en el capítulo de creación de personajes solo mencionaremos aquellas características que afectan directamente al sistema de juego. En primer lugar, vamos a hacer un pequeño repaso general a la creación de personajes del sistema "Rápido y Fácil" adaptado a la ambientación EDAD DE PIEDRA, distinguiendo en cada paso las diferencias que puedan darse entre ambas razas. A continuación, haremos un resumen de las particularidades de cada uno de ellos de cara a su utilización en partidas.



### ASIGNACIÓN DE ATRIBUTOS

Los atributos son las cualidades, tanto físicas como mentales, que dan forma a un sujeto. Están representadas por un valor numérico que, salvo excepciones, está comprendido entre uno (1) y diez (10). En el caso de los personajes Neandertales el máximo de los valores de Fuerza y Resistencia será de doce (12) en lugar de 10 y el límite a las características de Inteligencia y Destreza será ocho (8). En ambos casos, se mantiene un valor mínimo de uno (1). Esto representa la formidable capacidad física y resistencia de esta raza en contraposición al más débil pero creativo pueblo Cromañón. Estos valores no son mejorables con el tiempo, ya que se supone que los personajes jugadores están en el culmen de sus capacidades. Pero, aun así, pueden verse incrementados o reducidos por factores externos ajenos al personaje. Estos modificadores se explican en los capítulos REGLAS y MAGIA respectivamente.

### **EJEMPLO**

*Vamos a crear nuestro primer personaje de EDAD DE PIEDRA.*

*El primer paso es elegir la raza del mismo, y nosotros nos decantamos por un Neandertal al que llamaremos Argh-tagh.*

*El segundo paso consistirá en la asignación de atributos.*

*Argh-tagh es un espécimen de Neandertal extraordinariamente fuerte y resistente, un coloso entre los suyos, aunque a la hora de razonar es lento y poco avispado y sus sentidos tienden a confundirse y distraerse de forma constante.*

*Disponemos de 40 puntos que asignaremos de la siguiente manera:*

*Fuerza (F): 12*

*Resistencia (R): 12*

*Destreza (D): 8*

*Inteligencia (I): 4*

*Percepción (P): 4*

Cada jugador tiene 40 puntos a repartir entre los cinco atributos existentes que son:

- **Fuerza:** Representa la potencia física del personaje en todas aquellas acciones que requieran tirar de músculo.
- **Resistencia:** Es la capacidad de aguante, ya sea ante el cansancio, el dolor, las condiciones extremas o los efectos de venenos y similares.
- **Destreza:** La coordinación natural del cuerpo. Afecta tanto a habilidades manuales como a aquellas que requieren maniobras complicadas.
- **Inteligencia:** Es la capacidad de abstracción y razonamiento del personaje. En EDAD DE PIEDRA además representa la capacidad mágica de un chamán.
- **Percepción:** Este valor incluye tanto el umbral de los sentidos de un personaje como su capacidad de atención.

### ESPECIALIZACIONES

La supervivencia de una especie ante situaciones y épocas extremas se basa en la especialización. Siguiendo esta máxima en el mundo de EDAD DE PIEDRA, cada individuo que pertenece a una sociedad. Ya sea un clan Neandertal o una tribu Cromañón, tienen asignado un determinado papel con unos derechos y unas obligaciones, con los que debe cumplir por el bien y la supervivencia de la comunidad. Llamaremos a estos roles desempeñados por los personajes *Especializaciones*. Para que nos entendamos, son lo que en cualquier otra época se llamarían profesiones, y van desde el joven recolector Neandertal que busca los frutos más jugosos en las lindes de los oscuros bosques hasta el poderoso chaman que prepara ungüentos para los guerreros e invoca la bendición de los distintos espíritus de la naturaleza.

Cada especialización lleva adjunta un grupo de habilidades que le son comunes y que como veremos más adelante en la sección *Habilidades*, les son más fáciles de desarrollar.

Las especializaciones son las siguientes: Recolector, Pescador, Cazador, Comerciante, Guerrero, Artesano y Chaman. Cada jugador es libre de seleccionar la especialización que desee para su personaje atendiendo a los siguientes límites:

- Solo puede haber un personaje Chaman por grupo de personajes. Esto representa en cierto modo que los chamanes son relativamente poco abundantes en las sociedades primitivas y que rara vez abandonan la cueva comunal si no es por una muy buena razón.
- No puede haber más Guerreros que Recolectores, Pescadores y Cazadores en el grupo. El Guerrero carece de las habilidades necesarias para proveerse alimento de forma eficiente y por lo tanto siempre necesita tener alguien cerca que cumpla ese cometido.





A continuación pasamos a describirlas incluyendo los datos que nos facilitaran interpretar estos roles:



### **Recolector**

Los recolectores son el escalafón más bajo dentro de las distintas sociedades del Paleolítico. Se dedican principalmente a la recolección de frutos, tubérculos y demás vegetación comestible que es indispensable para la supervivencia y buena salud de su tribu o clan. Poseen extensos conocimientos botánicos y a pesar de que no suelen alejarse en demasía de su hogar son hábiles

rastreadores capaces de guiarse por las más mínimas señales de la floresta. A pesar de carecer de habilidades de combate, no es raro verles salir a cazar pequeños mamíferos y reptiles cuando la vegetación escasea.

**Habilidades:** Forrajear, conocimiento vegetal, rastrear, crear trampas y trepar.

**Especial:** Aunque fallen la tirada de conocimiento vegetal para conocer cuáles son las propiedades de cualquier tipo de vegetación, siempre sabrán si son beneficiosas o dañinas para el ser humano.

Solo poseen pericia para crear trampas de pequeño tamaño. Si la trampa es para cazar una presa de tamaño superior a un humano no pueden utilizar esta habilidad.

**Equipo:** Pequeño cuchillo de piedra, herramientas ligeras para la recolección, ropas de pieles, un zurrón de cuero o una cesta de mimbre. En el caso del recolector Cromañón se puede sustituir el cuchillo por una honda.

### **Pescador**

Al igual que el cazador se ocupa de aportar carne a la dieta del grupo el pescador se ocupa de lidiar con la, muchas veces extremadamente peligrosa, fauna marina. Son hombres duros y solitarios que bien desde una precaria embarcación construida con troncos o bien introduciéndose ellos mismos en el agua luchan por conseguir la mayor cantidad de piezas posible. Sus herramientas pueden variar dependiendo del tamaño de las presas, desde

toscas cañas de pescar hasta solidos arpones pasando por primitivas redes. Esta es una labor que suele pasar de padres a hijos ya que pocos hombres tienen el valor necesario para introducirse en las gélidas aguas de Paleolítico.

**Habilidades:** Pescar, Nadar, Navegar, Lanzar y Conocimiento animal.

**Especial:** Su conocimiento animal se limita únicamente a los animales marinos. Aunque siempre hará este chequeo en dificultad fácil.

Los pescadores están sumamente acostumbrados a desenvolverse en el agua y por lo tanto avanzan el doble de distancia por turno mientras nadan y son capaces de mantener la respiración bajo el agua el doble de tiempo antes de empezar a sufrir las consecuencias ( ver capítulo vida y muerte).

**Equipo:** Cuchillo de piedra, ropas de pieles, una caña de bambú, una pequeña embarcación de dos plazas y un arpón.

### **Cazador**

Los cazadores son la espina dorsal de las sociedades del Paleolítico. Proveen al grupo de la mayoría del alimento que consume así como de materias tales como pieles y huesos. Suelen cazar en grupo, en el caso de los Neandertales son grupos reducidos de entre dos y cinco individuos, los hombres Cromañón forman partidas de caza mucho más numerosas supliendo de esta forma su falta de poderío físico. Son duchos en las habilidades de rastreo así como en las de combate cuerpo a cuerpo ya que muchas de las criaturas a las que estos hombres llaman presa podrían devorar un ser humano sin mayores complicaciones.

**Habilidades:** Rastrear, sigilo, armas cuerpo a cuerpo, conocimiento animal y lanzar. En el caso de los cazadores Cromañones sustituir sigilo por armas de proyectiles y lanzar por trabajo en equipo.

**Especial:** Los cazadores son entrenados desde pequeños para reconocer los puntos débiles los animales que deben cazar. Para representar esto, cuando un cazador se enfrenta a un animal puede sacrificar un turno y realizar una tirada de conocimiento animal con dificultad 20. Si esta es un éxito todas las

### **EJEMPLO**

*A continuación seguiremos con la creación de Argh-tagh*

*Nuestro personaje nació en un clan que habitaba unos territorios rebosantes de presas por lo que su inclinación a la hora de elegir una especialización fue la de hacerse Cazador.*

*Anotamos en la hoja de personaje cuales son las habilidades por profesión de un cazador.*

*También aprovecharemos a asignar algo de equipo básico a nuestro personaje, en este caso, una lanza larga y una armadura de pieles. Estas piezas de equipo son habituales entre los cazadores de osos.*





tiradas de ataque que se realicen contra esta criatura el dado objetivo será el superior de los tres.

**Equipo:** El equipo de los cazadores se diferencia en función de si pertenecen al pueblo de los Neandertales o al de los Cromañones. El cazador neandertal medio suele ir equipado con alguna de las siguientes combinaciones: Un arma a dos manos, generalmente una lanza larga, o bien una lanza corta y otro arma de mano. Los cazadores Cromañones aprovechan los avances técnicos de su raza y la mayoría de ellos van equipados con algún arma de proyectiles, la preferida es el arco, y algún arma de mano que utilizar si la presa se revela.

Aunque algunos cazadores desprecian las armaduras no es raro verles equipados con armaduras ligeras como las de cuero o incluso las más pesadas armaduras de pieles.

### **Comerciante**

En esta época empezamos a vivir uno de los fenómenos más excitantes de la historia, el comercio. A pesar de que los distintos grupos, tanto de Neandertales como de Cromañones, tendían a la autosuficiencia, es cierto que no todos tenían acceso a las mismas materias primas o incluso a individuos con las habilidades suficientes para manufacturar determinados utensilios. Aquí es donde entra el comercio y su figura más importante: el comerciante. En el paleolítico todavía no existía la moneda como tal y por lo tanto se recurría al trueque. Los comerciantes recorrían en solitario las largas distancias existentes entre los distintos asentamientos cargando con decenas de kilos de mercancía en un intento por conseguir aquellos bienes que le eran necesarios a su tribu. Por lo general son hombres fuertes y robustos con un profundo conocimiento



de este incipiente negocio y la valentía necesaria para adentrarse en territorios ajenos en busca del beneficio.

**Habilidades:** Comercio, conocimientos generales, armas cuerpo a cuerpo, atletismo y orientación.

**Especial:** Los comerciantes están muy curtidos en todas las facetas de la vida, pero en especial en el trueque. Por ello cuando realicen una tirada de conocimiento general en algo relacionado con un negocio podrán repetir una vez la tirada siempre que fallen.

El comercio es su vida. Un comerciante jamás podrá rechazar una posibilidad de negocio siempre que se le presente e intentará arrastrar con él a todos los que les rodeen.

**Equipo:** Arma de mano, ropas de pieles y un cargamento de 50 kg del material que el jugador elija (pieles, cuerno, algunas armas....).

### **Guerrero**

Los guerreros fueron en su día cazadores que ascendieron de escalafón bien por haber realizado alguna hazaña de caza o por tener contactos entre los líderes del grupo. Están exentos de realizar tareas tales como la caza y la recolección por lo que pasan el día vigilando su territorio, peleando entre ellos y molestando a sus congéneres. Son un mal necesario ante la existencia de tribus salvajes que se dedican única y exclusivamente a desolar territorios matando a todos sus habitantes. El guerrero medio posee buenas habilidades de combate con todo tipo de armas así como unos pocos conocimientos de primeros auxilios con los que atender a sus compañeros heridos tras la batalla.

**Habilidades:** armas cuerpo a cuerpo, armas proyectiles, esquivar, primeros auxilios, pelea. En el caso de los Neandertales sustituir armas de proyectiles por lanzar.

**Especial:** Macho alfa, en ausencia del jefe de la tribu cualquier guerrero puede declarar su intención de ser el que dirija al grupo y el resto de los personajes deben acatar su autoridad. En el caso de que haya más de un guerrero en el grupo que desee dirigirlo se resolverá mediante un combate mano a mano con la habilidad de pelea.

Un guerrero jamás evitará un combate glorioso, cuando exista la posibilidad de entrar en liza con el enemigo intentará correr automáticamente hacia el agitando sus armas y profiriendo gritos de guerra. El guerrero puede intentar resistirse a este impulso homicida obteniendo un éxito en una tirada de característica inteligencia en dificultad difícil (15).



**Equipo:** Los guerreros son los individuos mimados y mantenidos de la tribu por lo que pueden equiparse con cualquier tipo de armas y armaduras que deseen, siempre que sean capaces de utilizarlas. También tienen acceso a la utilización de escudos. Un complemento relativamente novedoso en la vida del paleolítico.

## Artesanos



Los artesanos son los encargados de proporcionar al grupo todas las herramientas, armas, ropas y demás utensilios necesarios para la supervivencia. Son por lo tanto figuras de gran valor dentro de la comunidad que tienden a pasar sus conocimientos de padres a hijos. A pesar de que suelen especializarse en un tipo de artesanía pueden saber hacer de todo, ya que la

existencia de materias primas es poco estable y no siempre hay materiales para fabricar cualquier objeto. En ocasiones se puede ver partir a un artesano hacia el horizonte en busca de algún tipo de material especial que posea determinadas propiedades, aunque debido a la extrema hostilidad del entorno, no es raro no volver a verlos nunca.

**Habilidades:** artesanía talla, artesanía confección, crear trampas, encender fuego, conocimiento general.

**Especial:** Un artesano es capaz de fabricar cualquier utensilio o ropaje siempre que cuente con los materiales y el tiempo necesario. Así mismo también es capaz de reparar in situ cualquier arma o armadura que haya resultado dañada. Para ello deberá superar una tirada de artesanía a dificultad quince (15) pero el factor de rotura del arma aumentará en un 5% haciéndose más frágil. No pasará lo mismo con las armaduras que no verán afectada su resistencia.

Los artesanos neandertales no pueden crear arcos ni flechas, aunque que sí que podrían repararlos.

**Equipo:** Arma de mano, utensilios de fabricación, una pieza de quipo a su elección de fabricación propia.

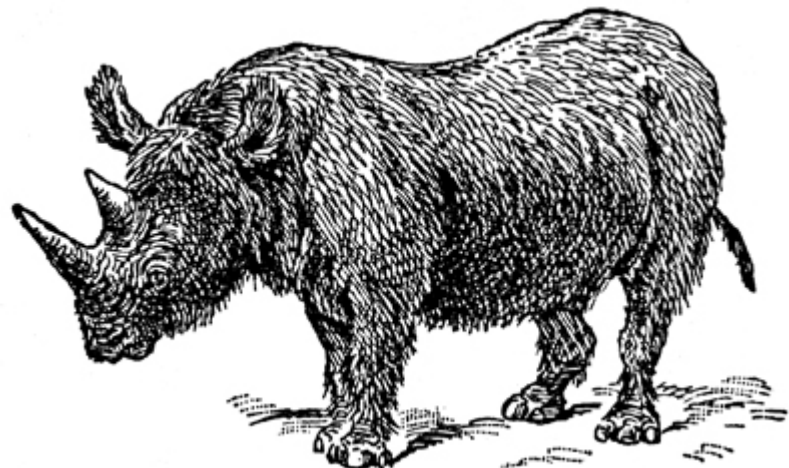
## **Chamán**

Los chamanes son los vínculos del pueblo con los espíritus de la naturaleza. Son duchos en el arte de lo oculto y mediante complicados rituales y elaboradas pociones son capaces de influir en la vida diaria de la comunidad. En un tribu o clan estándar suele haber un gran chamán que es el que se ocupa junto con el líder de las cuestiones más transcendentales del gobierno mientras que el resto de los chamanes, que suelen ser aprendices del más anciano, se ocupan de tareas más terrenales como puede ser la curación de heridos, la preparación de venenos y la elaboración de ungüentos de muy variados efectos. No es extraño ver chamanes acompañando las partidas de caza o a las incursiones de los guerreros con el fin de apoyarlas mediante sus brebajes y rituales.

**Habilidades:** Conocimientos ocultos, Cocinar, Medicina, Primeros auxilios y Encender fuego

**.Especial:** Los chamanes pueden realizar cualquiera de los preparados o de los rituales que se describen en el capítulo *MAGIA* siendo el único límite para ello su propia habilidad y la disponibilidad de los ingredientes necesarios. Es relativamente fácil para un chamán preparar un ungüento curativo, pero solo los más hábiles y poderosos son capaces de realizar las recetas y rituales más poderosos. El chamán contará con un grimorio personal al inicio de su personaje que podrá ir incrementando al hablar con otros chamanes o encontrar recetas y legados perdidos. Ver “*aprendiendo magia*” en el capítulo correspondiente a la misma.

**Equipo:** Bastón, ropajes de pieles, muchos colgantes y abalorios hechos de piedra y hueso principalmente. Al final de la creación del personaje el jugador debe realizar una tirada de la habilidad “*conocimientos oscuros*” y podrá seleccionar cinco pociones o rituales, cuya dificultad sea igual o inferior al resultado obtenido, que pasarán a formar parte de su grimorio personal.





## LAS HABILIDADES

Las habilidades representan los conocimientos prácticos o teóricos con los que cuenta un personaje. Estos conocimientos han ido mejorando con el tiempo gracias a la experiencia obtenida a lo largo de años de dura supervivencia y a medida que el personaje vaya saliendo airoso de las situaciones a las que se enfrente sus habilidades irán reforzándose.

Debido a la especialización que requiere la supervivencia en entornos tan extremos, en EDAD DE PIEDRA existen dos tipos distintos de habilidades:

- Habilidades de profesión
- Habilidades comunes

Las habilidades de profesión son aquellas en las que el personaje se ha especializado y que lleva practicando durante años, le son más familiares y fáciles de mejorar que el resto.

Las habilidades comunes son todas aquellas que no son inherentes a su profesión pero que aun así puede aprender mediante un sacrificio superior de tiempo y esfuerzo.

En el momento de creación de personajes los jugadores disponen de cincuenta (50) puntos para repartir entre las habilidades de profesión y las comunes a elección del jugador, no pudiendo ser el valor inicial de ninguna de ellas superior a cinco (5). El jugador Neandertal solo dispone de cuarenta y cinco (45) puntos en este paso. El coste de obtener dichas habilidades es de un punto por cada nivel en el caso de las habilidades de profesión y de dos puntos por nivel en el caso de las habilidades comunes.

*Ejemplo: Para un cazador el coste de obtener la habilidad rastrear a nivel cinco (5) sería de cinco (5) puntos, mientras que el coste de aprender la habilidad nadar a nivel tres (3) sería de seis (6) puntos.*

A continuación vamos a ver un listado de las distintas habilidades que puede tener un personaje de EDAD DE PIEDRA. La letra que hay entre paréntesis

### **EJEMPLO**

*Una vez que tenemos claras tanto las características de Argh-tagh como su profesión cazador, vamos a proceder a la adquisición de habilidades*

*Al ser un cazador Neandertal dispone de las siguientes habilidades de profesión:*

- Rastrear (5)
- Sigilo (4)
- armas c/c (5)
- Con. Animal (5)
- Lanzar (2)

*Como podemos ver, hemos gastado 21 puntos del total de 45 puntos disponibles. Con los 24 puntos restantes adquiriremos habilidades comunes.*

- Advertir (3)
- Crear trampas (2)
- 1º Auxilios (3)
- Pelea (2)
- Tregar (2)

*De esta forma hemos*



delante del nombre de la habilidad determina el atributo relacionado con ella siendo (D) Destreza, (P) Percepción, (I) Inteligencia y (F) Fuerza.

LISTA HABILIDADES		
Advertir (P)	Conocimientos generales (I)	Navegar (D)
Armas a distancia (D)	Conocimientos ocultos (I)	Otear (P)
Armas c/c (F)	Crear trampas (D)	Pelea (F)
Artesanía confección (D)	Encender fuego (D)	Pescar (D)
Artesanía talla (D)	Escuchar (P)	1º Auxilios (I)
Atletismo (F)	Esquivar (D)	Rastrear (P)
Cocinar (D)	Forrajear (P)	Saltar (F)
Comercio (I)	Lanzar (F)	Sigilo (D)
Conocimiento animal (I)	Medicina (I)	Trabajo en equipo (I)
Conocimiento vegetal (I)	Nadar (F)	Trepar (F)

### **Advertir (P)**

Es la capacidad de detectar cambios en el entorno tales como el sonido de alguien caminando, un animal oculto entre la maleza o la entrada oculta a una cueva. En el caso de intentar detectar a alguien (o algo) escondido se hace una tirada enfrentada contra su sigilo.

### **Armas a distancia (D)**

Representa la pericia en el uso de armas que o bien disparan proyectiles (arcos y hondas) o bien pueden ser lanzadas a grandes distancias (boleadoras). La dificultad del disparo o lanzamiento depende de la distancia al blanco y de si este está en movimiento o ha buscado algún tipo de cobertura.

### **Armas de cuerpo a cuerpo (F)**

Representa el grado de habilidad en el uso de armas para el combate de melé. Están incluidas en esta categoría tanto las armas que se utilizan con una o dos manos como aquellas que podríamos considerar armas de ocasión como huesos de gran tamaño, rocas.....

### **Artesanía confección (D)**

Esta habilidad de artesanía es la utilizada para crear todo tipo de prendas, armaduras y utensilios tales como redes, mantas... También puede ser utilizada para reparar esos mismos artículos o deshacerlos y crear nuevos. La existencia de materias primas suficientes para confeccionar el artículo deseado es condición indispensable para realizar un chequeo de artesanía. Solo un artesano será capaz de crear objetos nuevos a partir de materias primas. El resto de los usuarios de esta habilidad tan solo podrán utilizarla para reparar objetos. Cualquier armadura reparada por un no artesano verá sus puntos de rotura mermados en uno (1).

### **Artesanía talla (D)**

Usamos esta habilidad para realizar todo tipo de trabajos en piedra, madera, hueso y materiales de similares características. Se pueden crear armas y utensilios de muy diverso tipo así como reparar aquellas que con el uso se hayan roto. Toda aquella arma que sea reparada tras su rotura ve aumentado su factor de rotura en un 5%. Solo los artesanos son capaces de crear objetos, el resto de personas se limitaran a repararlos.

### **Atletismo (F)**

Representa tanto la capacidad de un personaje para recorrer decenas de kilómetros marchando durante una partida de caza, como lo rápido que es capaz de correr huyendo de una amenaza potencial (el más lento es comida).

### **Cocinar (D)**

Utilizaremos la habilidad cocinar para tres aspectos claves durante las aventuras que se den en EDAD DE PIEDRA. La primera y más obvia de ellas es la de preparar alimentos a partir de carnes, pescados y demás vituallas con el fin de que estas sean comestibles. La segunda utilidad es la de preparar raciones a partir de las presas cobradas, ya sea ahumando las piezas o secándolas en sal o bajo el sol. La tercera de ellas está vedada únicamente a los chamanes y consiste en la preparación de todo tipo de pociones y ungüentos en conjunción con la habilidad *conocimientos oscuros*.

### **Comercio (I)**

Esta es la habilidad que utilizaremos para intentar sacar el máximo beneficio del sistema de trueques que impera en la época. A mejor resultado más podremos pedir a cambio de nuestra mercancía. Cuando dos personas comercian deben hacer una tirada enfrentada de esta habilidad.

### **Conocimiento animal (I)**

El valor de esta habilidad representa los conocimientos que tiene un personaje acerca de la fauna que habita el congelado paramo en el que se ha convertido el centro de Europa. Podemos usar *conocimiento animal* tanto para reconocer la criatura a la que nos enfrentamos con sus puntos débiles y fuertes, como para identificar rastros y otras señales que hayamos descubierto previamente.

### **Conocimiento vegetal (I)**

Esta habilidad nos ayudará a reconocer el tipo de vegetal que tenemos delante así como sus distintas propiedades. Otra utilidad de la misma es la de conocer por qué zona puede crecer un determinado tipo de planta o árbol. Es una habilidad tremendamente útil para recolectores y chamanes.



### **Conocimientos generales (I)**

Cuando queramos saber algo acerca del mundo que rodea a nuestros personajes y que sea considerado de cultura general esta es la habilidad mediante la que se debe realizar el chequeo. Ejemplos de conocimientos generales son donde se encuentra una determinada región a la que se desea viajar, cual es la corriente de agua más próxima o cuales son las relaciones de una determinada tribu con otra.

### **Conocimientos ocultos (I)**

Esta habilidad tiene dos usos principales, uno de los cuales está restringido a los chamanes. El primero y más común es el de reconocer un preparado o ritual que tengamos delante así como sus principales efectos. Por otro lado los chamanes utilizan esta habilidad en solitario para llevar a cabo rituales mágicos y junto con la habilidad *cocinar* para preparar pociones y recetas similares.

### **Crear trampas (D)**

Valiéndose de esta pericia un personaje puede crear trampas de muy distinto tipo en función del tamaño de la presa deseada. Desde simples trampas de lazo para pequeños mamíferos hasta tremendos fosos excavados en la tierra para capturar presas del tamaño de rinocerontes, mamuts y criaturas similares. Las trampas de mayor tamaño requerirán la colaboración de más de un individuo, por lo que el chequeo de esta habilidad debe de ser realizado con la media del valor que los participantes tengan en ella.

### **Encender fuego (D)**

En un mundo helado en el que la muerte por congelamiento acecha tras cada recodo esta es una habilidad tremendamente útil. Ya sea para entrar en calor, cocinar una presa o mantener alejados a los depredadores nocturnos, un fuego suele ser una buena idea. Además de los incendios naturales provocados por las tormentas eléctricas y que siempre pueden ser aprovechados por el aventurero oportunista, tanto los Neandertales como los Cromañones son capaces de encender hogueras con relativa facilidad valiéndose de piedras de pedernal y yesca o de unos trozos de madera seca susceptibles de ser frotados con fuerza. La yesca y el pedernal sumaran cinco (5) puntos al chequeo de esta habilidad.

### **Escuchar (P)**

Este valor refleja la capacidad auditiva de un personaje. Se puede utilizar tanto para detectar amenazas potenciales que se aproximan en la noche como para escuchar una conversación al otro lado de la cueva. En caso de utilizarse para descubrir una criatura o enemigo que se mueve en sigilo se deberá hacer una tirada enfrentada.



### Esquivar (D)

Al contrario que en otros juegos esta habilidad no puede utilizarse para defenderse de un ataque enemigo, para ello ya existe el valor de *DEFENSA*. Haremos uso de *esquivar* para maniobras en las que pretendamos evitar ser impactados por objetos de gran tamaño cuya trayectoria sea peligrosa para nosotros. Ejemplos de esto son desprendimientos de rocas, caídas de árboles, estampidas...

### Forrajear (P)

Representa la capacidad de buscar todo tipo de plantas, frutos y árboles en la naturaleza. Básicamente es una habilidad de rastreo ya que se van cubriendo zonas de terreno de forma minuciosa en la búsqueda del producto deseado. Los recolectores suelen ser expertos forrajeadores ya que es parte indispensable de su día a día.

### Lanzar (F)

Esta habilidad comprende tanto la acción de arrojarle algo a alguien para que este lo atrape como la realización de una acción ofensiva mediante un arma arrojadiza. En el primer caso el lanzador hará un chequeo de esta habilidad y el receptor tendrá que pasar un chequeo de la característica *Destreza* a dificultad media (12). En el caso de utilizar la habilidad *lanzar* de modo ofensivo se realizará una tirada de ataque normal sustituyendo el valor de armas cuerpo a cuerpo por el de lanzar. Asimismo la defensa del objetivo sufrirá un penalizador de cinco (5) puntos. Los valores quedarían de la siguiente forma:

*Ataque: Fuerza + Lanzar + 103d10*

*Defensa del objetivo: Destreza + armas c/c (pelea si está desarmado)*

### Medicina (I)

Representa la habilidad de detectar, diagnosticar y tratar venenos, enfermedades e intoxicaciones. Asimismo y utilizándola en consonancia con el material curativo adecuado se puede utilizar para acelerar el proceso natural de curación. Pasando este a ser de cuatro (4) puntos de vida por día de reposo absoluto.

### Nadar (F)

Este es el valor que utilizaremos para realizar todo tipo de maniobras en el agua. Ya se pretenda nadar, bucear o zambullirse desde una cierta altura el chequeo deberá realizarse con la habilidad *nadar*. Cabe destacar dos peligros naturales y de cierta gravedad que acechan al nadador del Paleolítico. El primero y más obvio de todos es el peligro de morir por hipotermia ya que en esta época todas aquellas aguas que no se encuentran en estado de



congelación mantienen temperaturas muy próximas al mismo. El segundo y más directo es la existencia de depredadores acuáticos de una ferocidad y voracidad incluso superior a la de los animales terrestres.

### **Navegar (D)**

A pesar de que la tecnología naval de esta época es todavía tremendamente arcaica son muchos los botes que de forma precaria y titubeante se adentran en los lagos y ríos de la estepa bien en busca de alimento, bien en busca de un método más rápido de viajar. Esta habilidad mide la capacidad de maniobrar con acierto los distintos tipos de botes y balsas a los que podrían tener acceso los aventureros.

### **Otear (P)**

Se utiliza para detectar mediante la vista elementos que podrían ser interesantes y que se hallen a grandes distancias. En el caso de que resultaran ser seres vivos que se estén moviendo en sigilo o que se estén parcialmente ocultos la tirada deberá de ser enfrentada entre ambas habilidades.

### **Pelea (F)**

Es la habilidad a utilizar cuando alguien ataca o se defiende con las manos desnudas. En el capítulo dedicado al combate distinguiremos los distintos tipos de maniobras que pueden llevarse a cabo mediante un chequeo de pelea.

### **Pescar (D)**

Los chequeos necesarios para capturar presas acuáticas mediante cañas de pescar y redes se realizarán utilizando este valor. En el caso de querer pescar mediante arpón se utilizará la habilidad *lanzar*.

### **Primeros Auxilios (I)**

Cuando queramos tratar de manera inmediata una herida o lesión utilizaremos la habilidad de primeros auxilios. Sus consecuencias inmediatas son la detención de cualquier hemorragia que el paciente estuviera sufriendo así como la recuperación de un dado de seis (1d6) puntos de salud. Solo puede hacerse un chequeo exitoso de esta habilidad por cada combatiente tras un combate. Haber sido herido varias veces durante el mismo no implica recibir más de un tratamiento de primeros auxilios, implica que el personaje debería dedicarse a asuntos menos violentos.

### **Rastrear (P)**

Esta habilidad mide la capacidad de su usuario para seguir los rastros que cualquier criatura haya dejado sobre el terreno. Pasando un chequeo de esta habilidad podremos saber hacia a donde se mueve la presa y si el rastro es



reciento o no. Pero para saber que estamos persiguiendo deberemos pasar un chequeo de *conocimientos generales* si creemos perseguir a un ser humano o de *conocimientos animales* si por el contrario es una criatura.

### **Saltar (F)**

Cuando nuestro personaje pretenda realizar un salto horizontal o vertical esta es la habilidad que debemos utilizar. La máxima distancia a saltar por un personaje en movimiento es de tres (3) metros en horizontal y de metro y medio (1,5) en vertical. Así mismo también podemos utilizar *saltar* para reducir o incluso anular el daño producido por una caída de más de dos metros.

### **Sigilo (D)**

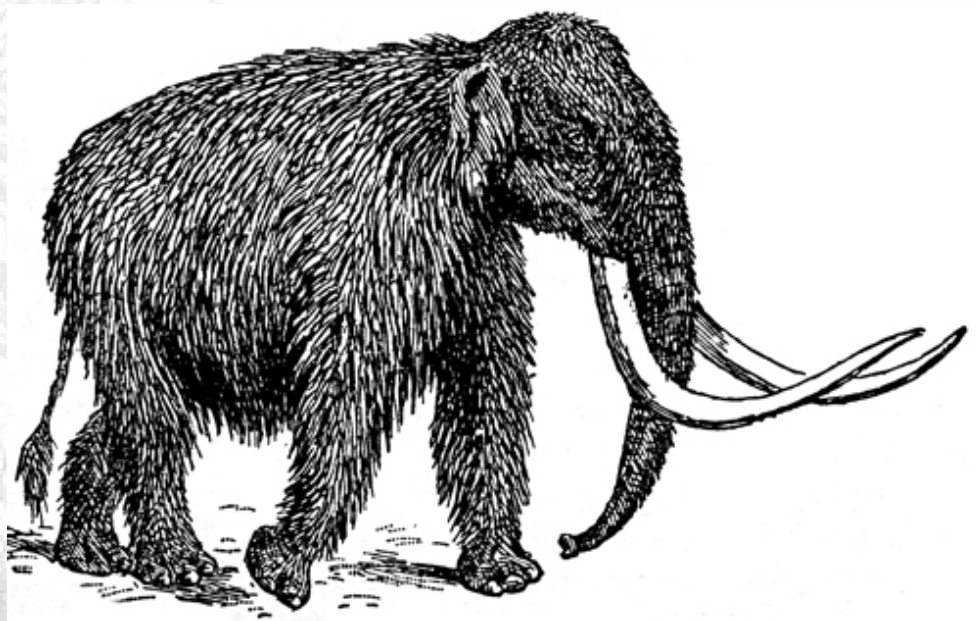
Es la capacidad de nuestro personaje para moverse en silencio de forma que pase inadvertido ante enemigos o criaturas. También utilizaremos esta habilidad cuando queramos que nuestro personaje se oculte de la vista de los demás utilizando las sombras o las características del entorno que le rodean. En ambos casos la tirada de *sigilo* será una tirada enfrentada con la habilidad o característica que el contrario utilice para descubrir al personaje.

### **Trabajo en equipo (I)**

Esta habilidad, de uso muy común entre los cazadores, mide la capacidad de cada individuo del grupo para comunicarse con los demás sin hacer ruido así como para coordinarse en acciones conjuntas, ya sean ofensivas o no.

### **Trepar (F)**

Utilizaremos la habilidad trepar para escalar todo tipo de superficies como paredes rocosas, árboles o cuerdas suspendidas. La dificultad de la acción dependerá de los factores que compongan cada ascenso (humedad....etc.).



## EQUIPO Y ULTIMOS DETALLES

Poco a poco nos acercamos hacia el final del proceso de creación del personaje. Los últimos pasos son la asignación del equipo así como la creación de un pequeño historial por parte del jugador, también procederemos al cálculo de los distintos valores con los que rellenaremos la hoja de personaje. Veamos el proceso.

### **Equipo**

A la hora de asignar equipo a un personaje debemos de tener en cuenta dos factores principales: La profesión y la raza.

Cada profesión tiene un equipo pre asignado que no es más que una sugerencia sobre la que el director de juego y el jugador pueden orientarse de cara a equipar al personaje. El director de juego no debería negarse a proporcionar al jugador todo el equipo que este desee (dentro de unos límites lógicos) siempre que su tenencia esté bien justificada y argumentada.

El segundo factor es más inamovible. Ciertos objetos le pueden ser extraños a una determinada raza y por lo tanto no tendría sentido que el personaje empezara la aventura equipado con uno de ellos.

*Ejemplo: El arco y las flechas son un invento puramente Cromañón, los Neandertales nunca llegaron a desarrollar la tecnología necesaria para crear artículos tan evolucionados. Por lo tanto no tiene sentido que un Neandertal comience una aventura armado con un arco. Por otro lado la falta de poderío físico entre los Cromañones hace que las pesadas armas a dos manos hayan ido siendo relegadas a un segundo plano en su sociedad, por lo que sería extremadamente raro ver a un Cromañón armado con un garrote pesado.*

En el recuadro de la derecha puede apreciarse un listado de las piezas de equipo más comunes de la época, lo que no quita para que si al director de juego o a algún jugador se le ocurren nuevos artículos los incluya en ella. Su función es meramente orientativa. Se pueden consultar las características de las armas y en el apartado COMBATE.

### **LISTADO DE EQUIPO**

*Cuchillo de piedra*

*Hacha de mano*

*Garrote*

*Mazo con púas*

*Mazo de piedra*

*Lanza*

*Arpón*

*Bastón*

*Lanza larga*

*Garrote pesado*

*Mazo a dos manos*

*Boomerang*

*Boleadora*

*Cerbatana*

*Honda*

*Arco*

*Flechas*

*Proyectiles de honda*

*Armadura de cuero*

*Armadura de pieles*

*Armadura compuesta*

*Escudo de cuero*

*Yesca y pedernal*

*Antorcha*

*Grasa animal*

*Manto de pieles*

*Cuerda*

*Zurrón de cuero*

*Bota de piel*

*Enseres de pesca*

## LA EXPERIENCIA

La experiencia es la herramienta mediante la cual un personaje va mejorando aventura tras aventura. Representa la capacidad de aprendizaje de un individuo y el hecho de que a fuerza de ir utilizando sus habilidades estas van mejorando.

### **EJEMPLO**

*Argh-tarh, el cazador Neandertal, cumple con éxito la misión que le había asignado su chaman, y tras aniquilar la manada de leones de las nieves que aterrorizaba a su pueblo, regresa a la cueva sano y salvo para obtener su recompensa.*

*El director de juego estima que ha realizado la aventura con cierta soltura por lo que decide otorgarle ocho (8) puntos de experiencia. A la hora de gastarlos, Agt-tarh decide mejorar su habilidad de lanzar (actualmente con nivel dos) para lo que gasta tres (3) puntos de experiencia. También decide aprender la habilidad "nadar" a nivel uno (1), lo que tendrá un coste adicional de cinco (3) puntos de experiencia. De esta forma nuestro intrépido cazador ha gastado todos sus puntos menos 2, que quedan para futuras mejoras.*

Todo esto que en principio podría sonar un tanto intangible vamos a llevarlo a la práctica mediante el sistema de puntos de experiencia. Una vez terminada la aventura en la que ha participado el personaje, el director de juego le asignará un número de puntos de experiencia en consonancia con la calidad de su actuación dentro de la misma. La media de puntos a entregar es de siete (7), pero una buena actuación podría justificar un aumento. Así mismo, una actuación penosa debería conllevar una menor recompensa o incluso no entregar ningún punto de experiencia si como resultado de las acciones del personaje la misión del grupo resulta en fracaso.

El gasto de los puntos de experiencia es tremendamente simple. Pueden ser utilizados para mejorar habilidades u obtener habilidades nuevas. Para mejorar una habilidad deben gastarse tantos puntos como el valor del nivel de habilidad que queremos obtener. Para conseguir habilidades nuevas deberemos de gastar cinco (3) puntos en obtener el primer nivel de dicha habilidad, a partir de ahí el coste de mejora de la habilidad será el habitual.

Todos los puntos no gastados pueden guardarse y serán añadidos a los siguientes que obtenga pudiendo ser utilizados en ese momento.





## RESUMEN DE LA CREACIÓN DE PERSONAJES

En este apartado vamos a realizar un pequeño resumen del proceso de creación de un personaje de EDAD DE PIEDRA al mismo tiempo que vamos rellenando la hoja de personaje. Tanto los Neandertales como los Cromañones tienen algunas características únicas de cara a su creación, pero el proceso es muy similar en ambos.

### ASIGNACIÓN DE CARACTERÍSTICAS

Tenemos cuarenta (40) puntos para repartir entre los cinco atributos existentes: Fuerza, Destreza, Resistencia, Inteligencia y Percepción.

Los valores deben de estar comprendidos entre uno (1) y diez (10).

Para el Neandertal el máximo de las características Fuerza y Resistencia es de doce (12) mientras que el valor más alto que pueden alcanzar Destreza e Inteligencia es ocho (8). Los mínimos se mantienen en uno (1).

### ELECCIÓN DE LA ESPECIALIZACIÓN

Elegiremos una especialización entre las siete existentes. Este paso nos brindará información tan importante como cuáles son las habilidades de profesión y las comunes de nuestro personaje, sus características especiales y una orientación acerca del equipo con el que iniciará su andadura.

### ELECCIÓN DE LAS HABILIDADES

El jugador cuenta con cincuenta (50) puntos para adquirir habilidades. El coste de las mismas es de un (1) punto por nivel deseado en las habilidades de profesión y de dos (2) puntos por nivel en las habilidades comunes.

El máximo inicial en cualquier habilidad es de cinco (5) niveles.

El Neandertal solo dispone de cuarenta y cinco puntos (45) para realizar este paso.

### RELLENAR LOS DATOS PERSONALES

Completaremos los datos de nuestro personaje con el objetivo de darle algo de color y trasfondo al mismo.

### RELLENAR DATOS DE JUEGO

Calcularemos los datos necesarios para poder utilizar nuestro personaje:

- Iniciativa: Percepción (P) + Destreza (D)
- Defensa armado: Destreza (D) + Armas c/c
- Defensa desarmado: Destreza (D) + Pelea
- Salud: Resistencia x 3



- Habilidades: Nivel de la habilidad + Nivel del atributo del que depende

### ASIGNACIÓN DE EQUIPO

Asignamos el equipo pertinente en función de la raza y la profesión. A pesar de que el jugador tiene cierta capacidad de elección en este punto la última palabra siempre la tiene el director de juego.



### VERACIDAD HISTÓRICA

Edad de piedra pretende ser un juego de rol realista, ambientado en una época histórica poco explotada, pero antepone la diversión y las posibilidades lúdicas ante la total veracidad. Recomendamos por ejemplo que nuestros neandertales y hombres de Cromañón posean la capacidad de hablar y mantener conversaciones, algo vital en un juego de rol en el que pasamos horas interpretando personajes. Aunque no son pocos los científicos y estudiosos que afirman que así era, que el hombre ya tenía los genes y músculos necesarios para hablar, tampoco faltan los detractores, por lo que dejamos el tema en el aire para que cada cual dicte su propia sentencia. Otro punto importante es el bestiario, es posible que existan incongruencias en cuanto a la convivencia entre especies que diste bastante de la realidad, pero creemos que debe ser en pos de la diversidad y la diversión. Por último, se incluye la existencia de la magia. Desde el principio de los tiempos el hombre se rodeaba de chamanes, hechiceros y brujos, siempre buscando una existencia paralela, con espíritus poderosos y seres superiores y temibles. En Edad de Piedra, los chamanes son capaces de tener visiones, así como de realizar rituales y hechizos que faciliten ligeramente la supervivencia del clan.

## RÁPIDO Y FÁCIL

## JUEGO DE ROL GENERICO Y MULTIAMBIENTAL

# EDAD DE PIEDRA

Nombre	Valor
FUERZA	12
RESISTENCIA	12
DESTREZA	8
INTELIGENCIA	4
PERCEPCIÓN	4

cazador

15

[illegible]

- 1 -. Pies: Daño 1/2; movimiento 1/2
- 2 -. Pierna izquierda
- 3 -. Pierna derecha
- 4 -. Abdomen
- 5 -. Pecho
- 6 -. Brazo izquierdo
- 7 -. Brazo derecho
- 8 -. Manos: Daño 1/2; Des 15 o soltar arma
- 9 -. Cuello: Daño x2; -1PR por asalto
- 10-.Cabeza: Daño x2; Res 15 o aturdido

Nombre	Daño	Alc.	Rot.	Tipo
Lanza larga	2d6	/	15%	2 M

Nombre	Abs.	Est.	Ptos. Rot.
Armadura pieles	2	1	15

## 36

[illegible][illegible]

Nombre	Munición
	⊕⊕⊕⊕⊕⊕⊕⊕
	⊕⊕⊕⊕⊕⊕⊕⊕
	⊕⊕⊕⊕⊕⊕⊕⊕

\_\_\_\_\_







## PARTE TRES, LAS REGLAS

EDAD DE PIEDRA es una ambientación corta diseñada para el sistema de juego “*Rápido y Fácil*”. Si bien es cierto que la mayoría de las situaciones que se les presenten a nuestros personajes se resolverán siguiendo las pautas marcadas por el citado sistema también es cierto que estamos tratando con un sistema cuya premisa es la simplicidad y la agilidad de juego.

La finalidad de este capítulo en particular es doble. Por un lado haremos un escueto resumen de las mecánicas de juego de “*Rápido y Fácil*”, y por el otro presentaremos un conjunto de reglas adicionales cuya finalidad es la de dar una mayor profundidad de juego intentando no afectar, en la medida de lo posible, a la frescura del mismo.

### TIRADAS

Como bien explica el manual de “*Rápido y Fácil*”, para realizar una tirada básica se deberán lanzar tres dados de diez caras y nos quedaremos con el dado de valor medio de los tres. A este dado lo llamaremos **dado objetivo** y a este tipo de tirada nos referiremos como **1o3d10**, un objetivo en tres dados de diez caras.

En ocasiones es posible que el dado objetivo no sea el de valor medio, sino el de valor superior de los tres o el de valor inferior. Situaciones como estar gravemente herido o no poseer ningún nivel en una habilidad harán que el dado objetivo baje, de la misma forma que un jugador cuyo personaje se encuentre bendecido por algún hechizo u otra situación ventajosa, considerará como dado objetivo el de mayor valor.

#### EJEMPLO

*Realizamos una tirada con 3d10 y obtenemos un 2, un 6 y un 9.*

*En una situación normal el dado objetivo sería el 6. En caso de estar malheridos, sería el 2, y en caso de algún tipo de bendición, sería el 9.*

### TIRADAS DE HABILIDAD

Son las tiradas realizadas cuando pretendemos utilizar una determinada habilidad. Se realiza una tirada **1o3d10** y al resultado se le suman los valores de la habilidad chequeada y del atributo del que depende. La acción habrá tenido éxito si la suma de estos tres valores iguala o supera el valor de la dificultad impuesta. Consultaremos el valor de la dificultad según la siguiente tabla.

$$1^{\circ}3d10 + \text{atributo} + \text{habilidad}$$



DIFICULTAD	TIRADA MINIMA
Fácil	10
Media	15
Difícil	20
Insólito	25
Imposible	30

En una tirada de habilidad siempre que se saque un uno (1) en el dado objetivo la acción fallará automáticamente.

Un personaje que utilice una habilidad en que no tenga ningún nivel verá reducido su dado objetivo al de menor valor de los tres.

#### TIRADAS DE ATRIBUTOS

Utilizamos este tipo de tirada siempre que queremos realizar un chequeo que esté basado únicamente en un atributo. Ejemplos de ello son romper unas ataduras mediante la fuerza o recordar un nombre mediante la inteligencia.

El procedimiento es exactamente igual que el de las *tiradas de habilidad* pero con la diferencia de que al dado objetivo únicamente se le suma el valor del atributo. Así mismo la tabla de dificultades también es distinta.

***1º3d10 + atributo***

DIFICULTAD	TIRADA MINIMA
Fácil	9
Media	12
Difícil	15
Insólito	18
Imposible	21



## EXPLOTAR EL DADO

Cuando sacamos el máximo en una tirada de habilidad (10) diremos que el dado ha explotado. Volveremos a tirar 1do3d10 y sumaremos el dado objetivo al 10, continuando así siempre que este sea diez. Esto también será aplicable al daño de las armas, como veremos más adelante en el apartado combate.

## CRITICOS Y PIFIAS

Describiremos un crítico como el mejor resultado posible para una acción y la pifia como el más desastroso.

Cuando una acción termine en crítico esta obtendrá consecuencias favorables adicionales a lo pretendido, por ejemplo una lanza arrojada de esta forma inmovilizará al objetivo contra la pared o una tirada crítica de conocimientos dará absolutamente toda la información posible sobre el asunto.

Hay dos formas de obtener un crítico. La primera de ellas es que el valor obtenido como resultado de la tirada de atributo o habilidad sea superior a treinta (30). La otra forma es obtener tres resultados iguales en una tirada 1o3d10 y que este valor sea suficiente para conseguir una tirada exitosa.



Una pifia acarreará consecuencias funestas a nuestros héroes. Un arma se partirá en dos, el intrépido escalador caerá sin remedio al vacío.... Será un error de graves consecuencias en todo caso.

Siempre que nuestra tirada 1o3d10 tenga como resultado tres números iguales y el valor del dado objetivo no sea suficiente para obtener una acción exitosa, estaremos hablando de pifia. Un resultado de tres unos (1) siempre será considerado una pifia.

### EJEMPLO

*Argh-tagh se encuentra con una escarpada pared que tiene que escalar si pretende seguir rastreando a su presa. La pared es difícil de escalar (20).*

*Realiza una tirada 1o3d10 con un resultado de 3, 10, 10. Como el dado objetivo ha obtenido el valor máximo vuelve a realizar otra tirada 1o3d10 obteniendo esta vez 1, 7, 8. A obtenido un valor total de 17 al que le suma su habilidad trepar (2) y su característica fuerza (12).*

*EL resultado total es de 31, que es un crítico.*

*De haber obtenido en la tirada 8, 8, 8 estaríamos hablando también de un crítico.*

*Un resultado de 3, 3, 3 sería una pifia al no conseguir con éxito la acción.*



## EL COMBATE

Los enfrentamientos violentos contra criaturas o incluso contra otros seres humanos son francamente habituales en el mundo de EDAD DE PIEDRA. La lucha por los limitados recursos de la región, así como la extrema ferocidad de los depredadores existentes, suelen dar como resultado frecuentes reyertas de mortales resultados.

Hay un cierto número de valores que deberemos calcular para desarrollar un combate. Estos valores dependen de atributos y habilidades, como podemos ver en la siguiente tabla.

Valores de combate	Fórmula
Puntos de vida	Resistencia x 3
Iniciativa	Destreza + Percepción + 103d10
Ataque	Fuerza + Pelea / Armas cc + 103d10
Distancia	Destreza + Armas distancia + 103d10
Defensa	Destreza + Pelea / Armas cc + 5

El combate se resuelve mediante un número variable de asaltos durante los cuales los participantes van declarando y realizando sus acciones hasta que el enfrentamiento finaliza. Cada asalto de combate tiene una secuencia definida que hay que seguir en orden y que es la siguiente.

- ***Inicio del asalto de combate***
- ***Cálculo de iniciativas***
- ***Declaración de acciones***
- ***Movimientos***
- ***Ataques a distancia***
- ***Ataques cuerpo a cuerpo***
- ***Magia y uso de objetos***
- ***Uso de habilidades***
- ***Cálculo del daño y estados negativos***
- ***Finalización del asalto de combate***

Repetiremos esta secuencia de forma cíclica hasta la finalización del combate. A continuación pasamos a explicar los distintos pasos de forma detallada.

### **CÁLCULO DE INICIATIVAS**

Al inicio del asalto de combate cada jugador realiza una tirada de iniciativa consistente en la siguiente formula:

#### **Destreza + Percepción + 103d10**

El resultado de esta operación será el valor de la iniciativa de un personaje durante el asalto en juego. Al finalizar el asalto en curso e iniciarse uno nuevo deberemos de repetir la tirada de iniciativa ya que diversos factores pueden afectar, tanto positiva como negativamente, su valor. A continuación podemos observar algunos de esos factores.

- ***Ataque por sorpresa: + 5 a iniciativa***
- ***Ataque desde posición elevada: +5 a iniciativa***
- ***Encontrarse herido: -3 a iniciativa***
- ***Encontrarse gravemente herido: -5 a iniciativa***
- ***Hallarse en el suelo: -3 a iniciativa***

Los valores de iniciativa de los distintos participantes en un combate indican en qué orden ejecutarán sus respectivas acciones, pero siempre dentro de la secuencia del asalto, esto es, un luchador que posee una iniciativa muy alta nunca atacará cuerpo a cuerpo antes que un personaje que vaya a efectuar un disparo de arco o arrojar un cuchillo, a pesar de que la iniciativa de este pueda ser menor.

### **DECLARACIÓN DE ACCIONES**

Una vez calculada la iniciativa procederemos a la declaración de acciones. Cada participante en el combate declarará que desea hacer, y lo hará en orden





**INVERSO** al valor de iniciativa. Empezarán declarando acciones los jugadores con menor iniciativa y así en orden creciente hasta llegar al combatiente más rápido. Esto proporciona ventaja y margen de reacción a aquellos personajes cuyos reflejos hayan sido superiores.

Cualquiera puede realizar durante el asalto de combate una acción diferente a la declarada, pero esta se verá penalizada con un – 5.

### MOVIMIENTOS

Durante el combate se pueden realizar cuatro tipos básicos de movimiento, cada uno con un determinado fin. Un personaje que declare movimiento normal o carga y que entre en combate durante el mismo turno podrá atacar y ser atacado de forma normal.

Los distintos tipos de movimiento son los siguientes:

- **Huida:** Cuando un personaje desee escaparse de un combate cuerpo a cuerpo podrá intentar realizar un movimiento de huida. Durante la fase de declaración de acciones declarará que pretende rehuir el combate y una vez en la fase de movimientos realiza una tirada de destreza a dificultad difícil (15). Si lo consigue su enemigo no podrá atacarle este turno. En caso de que no sea capaz de zafarse cualquier posible ataque que pudiera recibir este turno verá su dado objetivo incrementado al dado de mayor valor.
- **Movimiento normal:** Es el movimiento que puede realizar cualquier personaje que se halle dentro de una reyerta pero que no esté trabado en combate con nadie. Las posibilidades son infinitas, moverse para buscar un objetivo, escapar de la situación, buscar refugio... La capacidad de movimiento durante un asalto es igual al valor de destreza traducido en metros. Un personaje que se mueva y ataque a un objetivo el mismo turno realizará la tirada con un -5.
- **Flanqueo:** Es un tipo de movimiento que busca otorgar ventaja contra un adversario. Siempre que dos o más personajes entren en combate con un enemigo uno de ellos podrá intentar un movimiento de flanqueo. Realizará una tirada enfrentada de destreza contra el objetivo y si consigue superarla pasará a atacar a su objetivo desde el flanco, con los beneficios que esto supone. Una vez que se encuentre en posición de flanqueo puede intentar otra maniobra para colocarse en la retaguardia. El proceso sería el mismo.

- **Carga:** Un personaje puede decidir cargar de forma violenta y desesperada contra un enemigo, bien al inicio del combate, o bien durante el desarrollo del mismo si se encuentra a más de diez (10) metros de su objetivo. Durante este movimiento él combatiente podrá moverse un máximo del doble de su destreza en metros. El personaje que carga realizará durante el primer asalto de combate el doble de daño con su arma y si desea derribar a su objetivo recibirá un +5 adicional a su acción. De la misma forma, durante este primer asalto, recibirá un modificador negativo de -5 a su defensa. Esto es debido a que concentra todo su esfuerzo en atacar despreciando el peligro personal que entraña su acción.

### ATAQUES A DISTANCIA

Cualquier combatiente armado con un arma de proyectiles o arrojadiza podrá realizar un ataque a distancia durante el asalto de combate. Distinguiremos dos tipos principales de ataques a distancia, armas arrojadizas y de proyectiles. Veamos el proceso:

#### **Ataque con armas arrojadizas**



El ataque con armas arrojadizas consiste en el lanzamiento de un objeto, más o menos elaborado, contra un adversario o presa con el fin de dañarlo. A pesar de que resolveremos esta acción durante la fase de ataques a distancia, su proceso es muy similar al de ataques cuerpo a cuerpo, con

ciertas diferencias. Utilizaremos la habilidad *lanzar* como habilidad ofensiva. Al tratarse de un ataque de rango corto, la dificultad no depende tanto de la distancia a la que se encuentra el objetivo, sino de la fuerza del atacante, quedando la tirada de ataque de la siguiente forma:

**Ataque: *Fuerza + Lanzar + 103d10***

Otra diferencia es que al tratarse de un lanzamiento a corta distancia y con una velocidad relativamente baja, el objetivo sí que tiene cierta posibilidad de defensa contra el mismo, incluso estando desarmado. Su tirada de defensa recibirá un modificador negativo de -5, dando como resultado la siguiente fórmula:

*Defensa del objetivo: **Destreza + armas c/c (pelea si está desarmado)***

Para impactar, la tirada de ataque deberá de ser superior al valor de defensa del objetivo. Siempre que lance un arma arrojadiza esta deberá de superar un chequeo de rotura para sobrevivir al impacto.

Las armas arrojadizas más comunes durante el Paleolítico son las lanzas, los arpones y los cuchillos, a pesar de que cualquier objeto puede ser susceptible de ser utilizado como arma arrojadiza.

### **Ataque con armas de proyectiles**

El ataque con proyectiles es aquel que es realizado mediante armas capaces de disparar a distancia. Difieren de los ataques cuerpo a cuerpo en que el objetivo no puede defenderse activamente de ellos, lo más que puede hacer es buscar una cobertura que le proteja parcialmente del ataque.

La dificultad a la hora de realizar un ataque depende principalmente de la distancia entre atacante y objetivo. Distinguiremos entre cuatro distancias, bocajarro, corta, media y larga. Cada una de las cuales tiene su respectiva dificultad. A esa dificultad añadiremos factores de cobertura y ambientales.

La tirada de ataque sería la siguiente:

**Ataque: Destreza + Armas a distancia +  
1o3d10**

Las tablas de dificultades y modificadores:

Distancia	Dificultad
Bocajarro	10
Corta	15
Media	20
Larga	25

Cada arma de proyectiles tiene unas distancias asignadas a cada grado de dificultad, como veremos en las tablas de armas.

Factor	Modificador
Cobertura ligera	+3
Media cobertura	+6
Cobertura total	+10
Viento fuerte	+2
Niebla	+4
oscuridad	+5

### **Ejemplo**

*Con mucho esfuerzo, Argh-taggh ha terminado una honda de cuero a la luz de una tenue hoguera. A pesar de que es una noche ventosa y desapacible decide salir a probarla. A lo lejos, unos 40 metros, ve un pequeño zorro que será un blanco más que apropiado.*

*Cuarenta metros es una distancia media para la honda (dificultad 20), a lo que añadimos que es de noche (+5) y que hay un fuerte viento (+2) dando una dificultad total de 27.*

*Nuestro cazador necesitará de una gran dosis de suerte para cenar carne esta noche.*





Los modificadores a la dificultad son acumulativos. Lo que representa que incluso un buen tirador puede errar un tiro a una modesta distancia si las circunstancias no se alían con él.

Una vez finalizado el combate, un personaje puede recoger aquellos proyectiles que haya disparado. Para ello lanzaremos un chequeo de rotura por cada uno de ellos, descartando los que no superen el mismo.

### COMBATE CUERPO A CUERPO

Esta situación se da cuando dos o más combatientes se enfrentan cara a cara. Podemos distinguir dos tipos de combate cuerpo a cuerpo, aquel que se realiza desarmado, y en el que intervienen las armas de cuerpo a cuerpo. Cada uno tiene sus peculiaridades y maniobras propias como podremos ver a continuación.

#### **Bonificadores al combate**

Durante un combate cuerpo a cuerpo se producirán determinadas situaciones que inclinarán la balanza entre unos y otros combatientes. Atacar a un enemigo por la espalda o cuando se encuentra derribado es sin duda una buena forma de acabar un combate de forma rápida y expeditiva. A continuación vamos a ver algunas de estas posibles situaciones y sus respectivos bonus.

Situación	Bonus
Ataque por sorpresa	+3
Ataque por un flanco	+2
Ataque por la espalda	+5
Ataque a personaje derribado	+3
Ataque a enemigo aturdido	+5
Ataque a enemigo inconsciente	+10

### Combate sin armas

Si un personaje entra en combate desarmado hará uso de su habilidad de *pelea*. Este tipo de enfrentamiento es común entre seres humanos ya que es una forma un tanto desesperada y peligrosa de enfrentarse a las criaturas, dotadas de defensas y armas naturales que les proporcionan una gran ventaja sobre un hombre desarmado.

La tirada de combate sin armas quedaría de la siguiente forma:

$$\text{Ataque: Fuerza} + \text{Pelea} + 1\text{o}3\text{d}10$$

Para impactar en nuestro objetivo el valor resultante de la tirada de ataque debe de ser superior al valor de defensa de nuestro objetivo.



Son varias las maniobras que un personaje puede realizar mientras lucha con sus manos desnudas, pero las más comunes son las siguientes:

- **Golpeo:** Es la acción ofensiva más común que puede realizarse desarmado. Consiste básicamente en golpear a tu enemigo mediante puñetazos, patadas y lo que se tercié en un intento de provocar el mayor daño posible. Daño que dependerá directamente de la fuerza del personaje.

Valor fuerza	Daño
1 – 4	1d3
5 – 7	1d4
8 – 10	1d5
+ 10	1d6

- **Derribo:** Consiste en intentar derribar a tu adversario utilizando tu cuerpo como ariete y se trata de una tirada enfrentada entre la habilidad *pelea* y el atributo *resistencia*. Haber declarado *carga* durante la fase de movimiento del mismo turno mejorará las posibilidades del derribo. El objetivo de este ataque puede decidir esquivar la embestida en lugar de resistirla, pero será la única acción que podrá llevar a cabo.
- **Presa:** Lo que se pretende mediante este tipo de ataque es inmovilizar a un enemigo sin hacerle daño físico con el fin de capturarlo. Al igual que en el caso del *derribo* realizaremos una tirada enfrentada entre *pelea* y *resistencia*. Así mismo el adversario podrá optar por esquivar la maniobra. Cualquier personaje que declare esta maniobra pasará automáticamente al último lugar del orden de iniciativas quedando a merced de las acciones de sus oponentes.

Un personaje desarmado utilizará su propio cuerpo para desviar los ataques del enemigo y por lo tanto el valor de defensa a utilizar será el siguiente:

***Defensa desarmado: Destreza + Pelea +5***

Utilizar tus propias manos para defenderte deja de ser una buena idea cuando el que te ataca está armado, aun así es una maniobra viable y el valor de defensa será exactamente el mismo. Pero el hueso y la piedra desgarraran la carne y las astillas de madera laceraran la piel, por lo tanto cualquier personaje que se defiende sin armas de un ataque con armas cuerpo a cuerpo recibirá siempre el daño mínimo que es capaz de provocar el arma, aunque la tirada de ataque de su adversario no sea suficiente como para herirle.

### **Combate con armas**

En el momento que los combatientes estén equipados con cualquier tipo de objeto que puedan utilizar para agredir a su adversario estaremos hablando de combate armado.

Para atacar se utilizará la habilidad de *armas cuerpo a cuerpo* que es dependiente del atributo *Fuerza*.

#### **Ataque: Fuerza + Armas cc + 1º3d10**

El resultado de esta tirada lo enfrentaremos contra el valor de defensa del objetivo, y en caso de ser superior, habremos conseguido impactar.

Además de la propia acción de atacar hay varias acciones disponibles cuando se combate armado. Vamos a verlas:

- **Combate con dos armas:** Cualquier personaje puede equiparse con un arma en cada mano he intentar realizar dos ataques por turno. Estas tiradas de ataque serán independientes la una de la otra y el daño será calculado individualmente para cada impacto, si los hubiera. Aun así es una maniobra extremadamente complicada que requiere de unas dosis de coordinación muy importante, por lo tanto ambas tiradas de ataque verán reducido su dado objetivo al de menor valor de la tirada. Así mismo, el personaje que decida atacar con dos armas recibirá un malus de -2 a su defensa. Esto refleja que toda su concentración está puesta en el ataque.
- **Empalar:** Cuando un personaje decide empalar con su arma realiza un único ataque de gran violencia con el que busca causar grandes daños en su enemigo. La tirada de ataque se realizará de forma normal y en caso de ver daños, estos serán el doble de los normales. Esta maniobra supone un esfuerzo traumático para el arma por lo que en caso de conseguirse el ataque, esta tendrá un 50% de probabilidades de romperse. En caso de no impactar las probabilidades serán del 25%.
- **Desarmar:** Con esta maniobra lo que se pretende es privar al enemigo de su arma. Se realizará una tirada de ataque normal y en caso de conseguir impactar el objetivo deberá superar un chequeo de *Destreza* a dificultad quince (15). Si no supera este chequeo el arma saldrá despedida de sus manos a una distancia igual a la diferencia entre la tirada de ataque y su valor de defensa en metros y en una dirección aleatoria. El arma objetivo debe pasar, en todo caso, un chequeo de rotura.

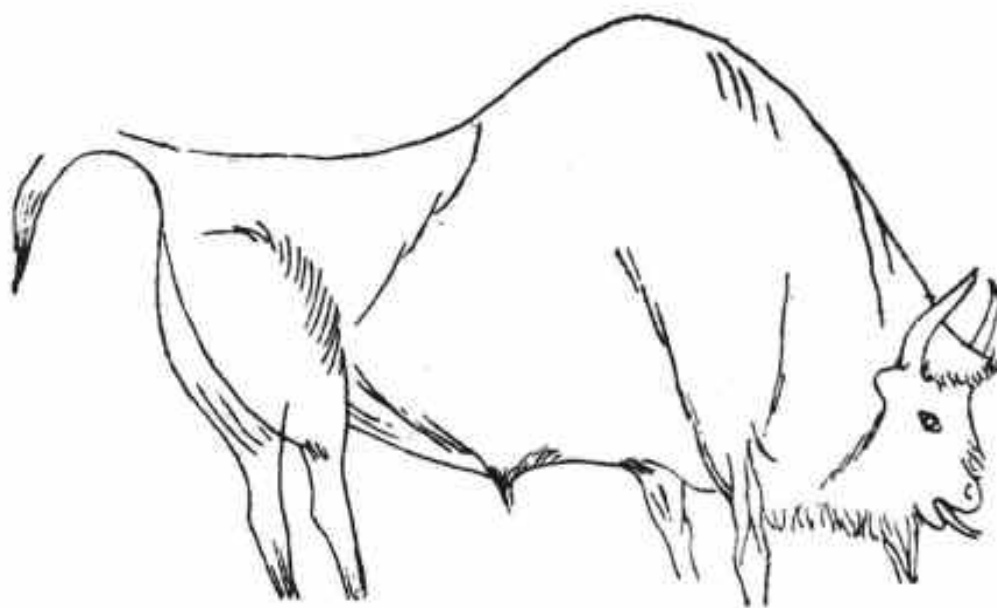


### MAGIA Y USO DE OBJETOS

Durante esta fase del asalto de combate los personajes podrán hacer uso de aquellos objetos que lleven consigo o se encuentren a su alrededor. Tomar pociones e interactuar con el entorno son dos de las acciones más comunes.

Así mismo este será el momento en el que un chamán haga efectivos sus hechizos y encantamientos.

Un personaje que se haya movido durante el asalto podrá utilizar cualquier objeto pero no utilizar ninguna clase de habilidad mágica. Como es obvio, nadie que haya llevado a cabo algún tipo de ataque podrá utilizar un objeto.



## USO DE HABILIDADES

Casi al final del asalto se llevará a cabo las tiradas de habilidades no ofensivas que se quieran hacer durante el combate. Es el momento de saltar, trepar o cualquier otra maniobra que pueda darse durante el combate.

Debido al estrés resultante de un enfrentamiento, todas las tiradas de habilidad que se realicen durante un combate verán su dificultad aumentada en un nivel.

## DAÑO Y ESTADOS NEGATIVOS

Cuando un ataque consiga impactar en un objetivo, ya sea a distancia o cuerpo a cuerpo, deberemos de calcular tres cosas distintas. La primera de ellas es donde impacta, la segunda la cantidad de daño infringido y la tercera de ellas son los posibles estados perjudiciales derivados del daño recibido. A continuación veremos de forma más detallada estos conceptos.

### **Localización**

Un combate cuerpo a cuerpo es una situación confusa y violenta que se desarrolla a una gran velocidad y por lo tanto la mayoría de los golpes lanzados por los combatientes son a ciegas. Por ello una vez consigamos impactar realizaremos una tirada aleatoria con un dado de diez caras (1d10) y consultaremos una de las dos tablas que hemos adjuntado para determinar el lugar del golpe. Cada localización puede tener un efecto particular a la hora de determinar el daño.

#### *Localizaciones para humanos:*

- 1 – Pies. El daño recibido se divide por la mitad, pero el movimiento se reduce al 50%
- 2 – Pierna Izquierda.
- 3 – Pierna derecha.
- 4 – Abdomen
- 5 – Pecho
- 6 – Brazo Izquierdo
- 7 – Brazo derecho
- 8 – Manos. Daño a la mitad. Tirada de destreza difícil (15) para no soltar el arma.
- 9 – Cuello. El daño se multiplica por dos y se pierde un punto de resistencia por turno.
- 10 – Cabeza. El daño se multiplica por dos. Tirada Resistencia difícil (15) o aturdido.



### *Localizaciones para bestias*

- 1, 2 – Patas traseras
- 3, 4 – Patas delanteras
- 5, 6, 7, 8 – Torso
- 9 – Cuello. Daño por dos
- 10 – Cabeza. Daño por dos.



Asimismo un combatiente avezado puede intentar elegir la localización en la que golpear aunque esta complicada maniobra complicará su ataque con un modificador negativo de -5.

### **Calcular el daño**

Una vez que hemos determinado el lugar de impacto del ataque pasaremos a calcular el daño. Dos datos son de gran importancia a la hora de realizar este cálculo: El código de daño del arma utilizada y la absorción de la armadura utilizada por el objetivo.

Como podremos ver en la tabla de armas cada una de ellas tiene un código de daño independiente que indica la cantidad de puntos de resistencia que puede infringir en el objetivo. De la misma forma cada protección tiene un valor de absorción que indica la cantidad de daño que es capaz de bloquear a cada impacto contra el que proteja.

### **Multiplicadores**

Además de los dos factores anteriores también hay una serie de multiplicadores de daño que debemos de tener en cuenta:

- Impacto en los pies o las manos: Mitad de daño
- Impacto en cabeza y cuello: Daño doble
- Haber declarado carga: Daño doble
- Empalamiento: Daño doble

Estos multiplicadores son acumulativos y se utilizan de la siguiente manera: una vez logrado el impacto se tira el daño según el código del arma, a este daño se le aplica el multiplicador y al total del daño se le resta la absorción de la que pueda disponer el objetivo.



*Ejemplo: Argh-tagh siente una presencia a su espalda y cuando se gira detecta un lobo que le acecha. Nada más verlo decide cargar contra él, como está a menos de 10 metros la maniobra es posible, realiza la tirada de ataque con su lanza larga y consigue impactar, al determinar la localización obtiene un nueve (9) lo que nos da un multiplicador total al daño será de x4 (x2 por carga y x2 por impactar en el cuello). El código de daño de su arma es 2d6 y la absorción del lobo 0, por lo que tirará 8d6 de daño (2d6x4), obteniendo un 25 en la tirada. El moribundo animal queda tendido en el suelo asegurando un almuerzo rico en proteínas a nuestro personaje.*

## **Críticos**

Al igual que con el resto de las habilidades también es posible obtener críticos cuando se realiza un ataque. Los factores para obtenerlo son los mismos: obtener más de treinta (30) en la tirada de ataque, u obtener el mismo número en los tres dados y que la tirada sea suficiente para impactar.

El resultado de un crítico es que el daño producido se dobla y se ignoran los puntos de absorción que pudiera tener el objetivo.

## **Explotar el dado de daño**

Cuando tiramos el daño también puede producirse que el dado explote. Al tirar el daño y obtener el máximo resultado en un dado volveremos a tirarlo, y así hasta finalizar.

*Ejemplo: Tiramos el daño de una lanza compuesta, su código de daño es 1d10, y obtenemos un 10, como hemos obtenido el máximo volvemos a tirarlo y obtenemos otro 10, repetimos una tercera vez la tirada y sacamos un 4. El daño total es de 24.*

La excepción a esta regla se da cuando el daño que tiramos corresponde a un ataque sin armas. En este caso el dado de daño solo podrá explotar una vez, y no de forma continuada.

*Ejemplo: Argh-tagh decide atacar sus manos a un enemigo y tras conseguir impactar tira el daño. Debido a su extraordinaria fuerza, el daño será de 1d6. Tiramos el dado y obtenemos un 6, al ser máximo volvemos a tirar obteniendo de nuevo un 6, pero al ser combate desarmado, el daño no volverá a aumentar quedando en 12. Un puñetazo con el que nuestro personaje podría tumbar a cualquiera.*

Siempre que en una tirada de daño el dado explote, el arma deberá de realizar un chequeo de rotura, pero solo uno por tirada, sin importar las veces que volvamos a lanzar el dado.

## Estados negativos

Como resultado del daño recibido un personaje puede caer en distintos estados de postración, cada uno con sus modificadores negativos. Los más comunes son los siguientes:

- Aturdido: Un personaje queda aturdido automáticamente si recibe en un solo golpe más de la mitad de sus puntos de resistencia. También puede quedar aturdido al recibir un impacto en la cabeza. Un personaje aturdido no puede iniciar acciones ofensivas y es un blanco fácil para los ataques de sus oponentes. Un personaje puede intentar salir del estado de aturdimiento superando un chequeo difícil (15) de *resistencia*. Durante el turno que se recupere no será capaz de llevar a cabo ninguna otra acción.
- Herido: Cuando los puntos de resistencia de un personaje llegan al 50% pasará a estar herido. Un personaje que se encuentre herido verá reducida iniciativa y empezará a perder un punto de resistencia por asalto.
- Herido grave: Si la resistencia de un personaje cae por debajo del 25% pasará a estar gravemente herido. Su iniciativa bajará todavía más, seguirá perdiendo un punto de resistencia por asalto y además su dado objetivo pasará a ser el inferior de los tres.
- Inconsciente: Al alcanzar la resistencia de un personaje valores negativos caerá en un estado de profunda inconsciencia. No será capaz de realizar ninguna acción y empezará a perder dos puntos de resistencia por asalto. Cada cinco asaltos de inconsciencia el personaje deberá superar un chequeo de resistencia difícil (15) o perderá de forma definitiva un punto en uno de sus atributos. El atributo se elegirá de forma aleatoria.
- Muerte: Cuando los puntos de resistencia de un personaje igualen su valor máximo en negativo, el personaje habrá muerto y no podrá ser recuperado de ninguna forma.

### Ejemplo

*El valor del atributo resistencia de Argh-tagh es de doce (12) por lo tanto dispone de treinta y seis (36) puntos de resistencia.*

*Quedará aturdido si recibe en un mismo ataque 18 o más puntos de daño.*

*Consideraremos que está herido si sus puntos de resistencia bajan 18.*

*Se encontrará herido grave si alcanza los 9 puntos de resistencia.*

*Si llega a 0 puntos de resistencia, bien por recibir más impactos o bien como resultado de la pérdida de puntos por asalto quedará inconsciente.*

*Al alcanzar los - 36 puntos de resistencia Argh-tagh habrá muerto de forma irremediable y pasará a formar parte de la dieta de un enemigo más poderoso que el valiente cazador.*



## PARTE CUATRO, LAS ARMAS Y ARMADURAS

El hombre, por naturaleza, es malo. Es un cazador insaciable, un conquistador tozudo y un conspirador nato. Su verdadera aspiración es convertirse en la especie dominante y adaptar el entorno que le rodea a su forma de vida. Pero tiene una grave limitación en esta tarea. No dispone de afilados colmillos ni de peligrosas garras con las que despedazar a sus enemigos, así mismo su piel es fina y débil y su carne blanda y vulnerable.

Esto que en principio pueda parecer un problema irresoluble, el ser humano lo trató como un desafío a su inteligencia, y no tardó en desarrollar instrumentos que le ayudaran en sus tareas y ropajes que le protegieran del frío y de los golpes. Así nacieron las armas y las armaduras.

Al principio las armas eran simples trozos de piedra tallados para resultar cortantes, palos afilados y endurecidos mediante el fuego o incluso huesos y troncos utilizados como garrotes. Pero con el paso de los siglos estos instrumentos se fueron perfeccionando. Los materiales empezaron a mezclarse para obtener armas más mortíferas. La evolución de las técnicas de tallado dio como resultado puntas más afiladas y filos más cortantes. Este proceso de evolución y mejora era lento y a menudo se tardaban varias generaciones en introducir un cambio. Esta situación cambió radicalmente con la aparición del hombre de Cromañón sobre la faz de la tierra. Esta raza poseía una habilidad manual extraordinaria y una capacidad de razonamiento inédita hasta la fecha. Pronto empezó a fabricar utensilios de gran calidad y armas dotadas de una letalidad apabullante. No solo mejoró diseños existentes sino que creó algunos nuevos, entre ellos el del arma que cambiaría la historia y que les daría una supremacía incontestable sobre el resto de las razas que les rodeaban; el arco y la flecha.

Las armaduras surgieron como reflejo a las protecciones naturales de los animales que les rodeaban. Ya fuera con fino y ligero cuero o con pesadas y robustas pieles, muchos distintos tipos de protecciones fueron creados. A medida que las luchas territoriales fueron intensificándose, las armaduras se volvieron cada vez más pesadas y resistentes, llegando incluso a mezclar tejidos y materiales rígidos como madera y hueso. Un adelanto de la época fue la aparición de los escudos. Estaban fabricados de cuero, pieles y madera y se utilizaban para repeler los ataques enemigos antes de que impactaran sobre el cuerpo de su portador. Un concepto ingenioso y arriesgado que poco a poco fue calando entre todas las tribus y que sufrió diversas mejoras, pasando de ser un artículo exótico y de uso restringido a algo común entre guerreros y cazadores.

## **Las armas**

A continuación veremos los distintos tipos de armas a los que un personaje puede tener acceso durante una partida de EDAD DE PIEDRA. Haremos una pequeña descripción de cada arma y recogeremos sus características de juego en una tabla de fácil y rápida consulta.

### ***Características:***

Las características de las armas son las siguientes:

- **Nombre:** Es el nombre con el que nos referiremos al arma en cuestión. A pesar de que entre las distintas tribus y razas a menudo se tendía a llamar a un mismo objeto de distintas formas, nosotros usaremos un nombre estándar que tomaremos como de uso común.
- **Tipo:** Aquí distinguiremos si se trata de un arma a una mano (1M), a dos manos (2M), arrojadiza (A) o de proyectiles (P)
- **Daño:** Este es el código de daño del arma e indica la cantidad de puntos de resistencia que es capaz de restar.
- **Atributo mínimo:** Hay armas que debido a su gran peso o a su extrema complejidad requieren un valor mínimo en un atributo para ser utilizadas de forma eficiente. Esta característica viene indicada con una letra y un número. La letra se refiere al atributo del que depende y el número es el valor mínimo que se debe poseer en el mismo para utilizar apropiadamente el arma. Si el personaje no dispone de un valor de atributo suficiente como para manejar el arma en cuestión, recibirá un modificador negativo de – 1 al ataque por cada punto de atributo que esté por debajo del mínimo.

*Ejemplo: Argh-tagh consigue arrebatar un arco de cuerno a un enemigo caído y decide utilizarlo contra otro. El atributo mínimo de esta arma es D10, esto es, se necesita un mínimo de destreza 10 para utilizarlo sin complicaciones. La destreza de nuestro cazador es de 8, por lo que sufrirá un penalizador de -2 a su tirada de ataque.*

- **Alcance:** Este valor representa la distancia efectiva de ataque de un arma de proyectiles. Aparece como una sucesión de tres números que indican las distancias para las dificultades corta, media y larga respectivamente. En las armas arrojadizas, este valor aparecerá sustituido por una F. Esto indica que el arma puede ser arrojada hasta



una distancia igual al valor del atributo fuerza del lanzador expresado en metros

*Ejemplo: El alcance de una honda es de 20/40/80, siendo hasta 20 metros distancia corta, hasta 40 media y hasta un máximo de 80 metros larga.*

- Rotura: Las armas de EDAD DE PIEDRA no están fabricadas a partir de dúctil hierro o de resistente acero, sino que utilizan materiales relativamente frágiles como el hueso o la madera. Por lo tanto en determinadas ocasiones en que la integridad del arma se vea comprometida deberá de superar un chequeo de rotura. Este valor viene expresado en percentiles y podrá aumentar según el arma vaya sufriendo desperfectos y tenga que ser reparada.

## **Descripciones**

### Cuchillo de piedra

Uno de los utensilios más polivalentes del paleolítico. Es la evolución lógica del hacha de mano hacia un objeto de menor peso y tamaño para facilitar su portabilidad. El diseño más común consiste en una pieza integral de piedra con algo de cuero o piel recubriendo la empuñadura para facilitar el agarre. Su uso principal es el de herramienta en labores en las que se requiera un filo cortante, como despiezar presas o cortar rastrojos. Es un arma de último recurso ya que debido a su pequeño tamaño no es capaz de infringir grandes cantidades de daño. Gracias a lo equilibrado de su diseño puede ser arrojado sin demasiados problemas contra un objetivo.

### Hacha de mano



El primer arma manufacturada en la historia del hombre y precursor del cuchillo de piedra. Se fabrica tallando una pieza de piedra ovalada hasta crear un filo en uno de los extremos. Al igual que su descendiente, esta arma es utilizada principalmente para labores diarias aunque no es un mal arma de mano ya que su elevado peso imprime algo de energía extra al impacto. Aunque no es difícil de ver en los asentamientos, son pocos los aventureros que se adentran en territorio salvaje portando un hacha de mano, a pesar de ser un arma robusta y fiable.

### Garrote

Con el permiso del hacha de piedra, este es el arma de mayor antigüedad existente. Los seres humanos y sus ancestros llevan utilizándolo desde el principio de los tiempos. Al principio era solamente un pedazo de tronco, con la forma adecuada, que podía ser blandido contra cualquier amenaza. Pero en la actualidad las piezas de madera son seleccionadas por su dureza y resistencia y talladas cuidadosamente. Es un arma sencilla y fiable, que puede ser utilizada sin problemas por la mayoría de personas. Es más común de ver entre los Neandertales, ya que la mayoría de los Cromañones prefieren armas más elaboradas.

### Mazo con púas

Esta arma es una mejora de garrote común. Consiste en una estaca de forma algo más estilizada al que se le han colocado incrustaciones de piedra o hueso a forma de púas. El cometido de estas adiciones es obvio, desgarrar la carne de nuestro objetivo y quedarse dentro de las heridas manteniendo estas abiertas y sangrantes. No es extraño que en zonas costeras estas púas estén formadas por dientes de tiburón u otras criaturas marinas.

### Mazo de piedra

Estamos hablando de dotar a un hacha de mano de un mango de madera de unos cincuenta centímetros de longitud. Con ello consigue un arma capaz de asestar golpes de gran poder, pero también un arma pesada y difícil de manejar que solo los personajes más fuertes y poderos podrá utilizar con cierta soltura. Es de uso común entre los guerreros Cromañones, aunque la mayoría de los clanes Neandertales poseen artesanos capaces de fabricar este artefacto.

### Lanza

El arma de caza por excelencia. El propósito de este arma es doble, por un lado su usuario es capaz de mantener una mayor distancia entre su presa y el, lo que le da cierta ventaja táctica. Por el otro, una lanza puede ser arrojada con cierta facilidad contra un objetivo que se halle a poca distancia. Es, posiblemente, el arma más extendida entre los seres humanos que habitan el mundo de EDAD DE PIEDRA. Consiste simplemente en una vara de madera de entre 120 y 180 centímetros, cuyo extremo ha sido afilado y endurecido mediante fuego. Su versatilidad, simpleza de diseño y facilidad de uso la convierten en un arma ideal para el aventurero.



### Lanza compuesta

La lanza compuesta es una mejora de la lanza normal a la que se le ha sustituido la punta de madera por una de piedra tallada. Se consigue con esto una mayor capacidad de daño debido a las excelentes cualidades cortantes de la piedra y al incremento de peso que este cambio supone. Este mismo incremento de peso también supone su peor limitación, ya que solo los héroes más fuertes serán capaces de blandir esta arma de forma adecuada.

### Lanza larga

Esta arma es una versión alargada del modelo normal. Su longitud aumenta hasta superar los dos metros y medio con el consecuente incremento de peso y dificultad de manejo. Para poder manejar esta arma es necesario utilizar ambas manos y poseer una fuerza aceptable. Es una buena arma de combate cuerpo a cuerpo, ya que es capaz de causar daños graves incluso a las criaturas más duras.

### Lanza larga compuesta

Este es el resultado de colocar una afilada punta de piedra en el extremo de una lanza larga. La adición de peso en el extremo la convierte en un arma no apta para todos los usuarios, aunque resulta una de las mejores opciones si nuestro objetivo es una criatura peligrosa de gran tamaño.

### Arpón

El arpón es, en origen, la herramienta utilizada por los pescadores para capturar piezas de gran tamaño. Fuera de su uso cinegético, también es una buena arma arrojadiza, o incluso un arma de melé apta para momentos desesperado. Consiste en un hasta de madera, ligera y flexible, coronada por una punta de hueso con diversos ganchos y púas del mismo material. Es un arma diseñada para ser arrojada y por lo tanto es frágil y quebradiza.

### Bastón

Este utensilio es común entre las personas de mayor edad así como entre los viajeros que precisan de un apoyo firme para mantener el paso. Llegado el momento puede ser utilizado, con cierta eficacia, como arma defensiva.

### Garrote pesado

El paradigma de la bestialidad armamentística de la época. Consiste en un masivo trozo de madera tallada de casi metro y medio y unos 30 o 40 kilos de peso. Se requiere de una inmensa cantidad de fuerza para blandirlo y, obviamente, de ambas manos. Es capaz de causar ingentes cantidades de daño por lo que es común entre los guerreros que son capaces de cargar con él.

### Mazo a dos manos

El arma con mayor poder destructivo en el mundo de EDAD DE PIEDRA. Consiste en un hacha de mano de proporciones inmensas asegurada en el extremo de un mango de madera de algo más de un metro de longitud. Su elevado peso y la dureza de la piedra, aseguran golpes demoledores capaces de incapacitar poderosos enemigos con un solo golpe. Son necesarias las dos manos y muchas ganas para manejar este coloso de la forma adecuada.

### Boomerang

En el Paleolítico podemos encontrar algunos de los primeros ejemplares de este tipo de arma arrojadiza. Consiste en una pieza de madera de unos dos kilogramos de peso al que se le ha dotado de una forma ligeramente aerodinámica para facilitar su lanzamiento. Es un arma primordialmente ideada para la caza pero su letalidad es lo suficientemente elevada como para ser utilizada como arma de guerra. Por cierto, no, no vuelve.

### Boleadoras

Una de las primeras armas arrojadizas utilizadas para la caza. Consiste en dos esferas de piedra unidas entre sí por un trozo de cuerda o cuero. Se voltean de forma enérgica y a continuación se lanzan contra el objetivo, por lo que su distancia efectiva depende en gran medida de la fuerza de su usuario. La potencia de su impacto es suficiente para derribar a la mayoría de presas de tamaño medio.

### Cerbatana

La cerbatana es un utensilio de uso habitual entre los cazadores jóvenes y los recolectores. Es muy efectiva en la caza de pájaros y pequeños mamíferos, pero es poco probable que sus ataques puedan resultar mortales para un ser humano. Aun así, hay tribus que tienen como costumbre impregnar de veneno los dardos, convirtiendo la inocente cerbatana en un arma mortífera.

### Honda

Posiblemente esta sea el arma de proyectiles más utilizada durante todo el paleolítico. A pesar de no ser un arma con una elevada letalidad, sus ventajas son numerosas: es relativamente simple de fabricar y utilizar, es fácil encontrar proyectiles adecuados en las zonas rocosas y, al poder ser utilizada solo con una mano, deja la otra libre para portar un escudo o sujetar otro arma.



### Lanzador

La función de este artilugio es la de actuar como suplemento del brazo para conseguir un mayor alcance durante un lanzamiento. Consiste en una vara de madera con una oquedad al final en la que se coloca la munición, dardos de tamaño mediano, junto antes de ser lanzada. Se pueden conseguir impactos precisos a distancias de hasta cuarenta metros, aunque su baja letalidad lo sitúa más como arma de caza que como arma de combate.

### Arco corto



El sumun de la tecnología paleolítica. Este complicado artefacto es capaz de disparar flechas a una distancia considerable y con un potencia nada desdeñable para lo ligero y compacto de su diseño. Consiste en una vara de madera flexible que se curva sobre sí misma, uniendo ambos extremos con una resistente cuerda de fibras. Es un arma de origen Cromañón, ya que los Neandertales nunca llegaron a tener la habilidad manual necesaria para crearla. Aun así no es raro ver cazadores Neandertales equipados con arcos aunque en el fondo odian profundamente este objeto y lo que representa. La supremacía Cromañón.

### Arco

Es una versión mayor y mejorada del arco corto convencional. Al alargar sustancialmente la vara se consigue un mayor alcance y potencia, lo que le convierte en un arma muy adecuada para la caza de grandes presas en grupo. A pesar de ser mejor y más preciso, en el diseño del arco se ha sacrificado en parte la portabilidad y la facilidad de uso, por lo que no está al alcance de cualquiera utilizar este arma de proyectiles.

### Arco de cuerno

Sustituyendo el núcleo de madera del arco corto por una sección alargada de cuerno, se consigue un arma mucho más rígida y complicada de utilizar, pero que al mismo tiempo es capaz de lanzar sus proyectiles con una violencia inaudita entre las armas de proyectiles. Este diseño es utilizado casi únicamente por la élite de guerreros Cromañones, ya que la destreza necesaria para su correcto uso lo sitúa fuera del alcance de la mayoría de personajes. Este objeto es tanto un tesoro como un arma y posee gran valor dentro del mundo de EDAD DE PIEDRA.

### Tabla de armas

Nombre	Tipo	Daño	Car. Min.	Alcance	Rotura
Cuchillo de piedra	1M/A	1D3+1	F1	F	10%
Hacha de mano	1M	1D4+2	F3	n/a	5%
Garrote	1M	1D6+1	F5	n/a	5%
Mazo con púas	1M	1D8+1	F7	n/a	10%
Mazo de piedra	1M	1D10	F9	n/a	15%
Lanza	1M/A	1D8	F8	F	10%
Lanza compuesta	1M/A	1D10	F10	F	15%
Lanza larga	2M	2D6	F8	n/a	15%
Lanza larga compuesta	2M	2D8	F10	n/a	20%
Arpón	A/1M	1D10	F5	F+1/F	50%
Bastón	2M	1D8	F3	n/a	20%
Garrote pesado	2M	3D6	F12	n/a	10%
Mazo a dos manos	2M	2D10	F12	n/a	15%
Boomerang	A	1D10	D6	Fx2	10%
Boleadoras	A	1D8	D8	Fx3	10%
Cerbatana	P 2M	1D4	D5	5/10/20	5% *
Honda	P 1M	1D8	D8	20/40/80	n/a *
Lanzador	P 2M	1D6+1	D6	10/20/40	10% *
Arco corto	P 2M	1D8	D6	10/20/40	25% *
Arco	P 2M	1D10	D8	30/60/120	25% *
Arco de cuerno	P 2M	2D6	D10	10/20/40	25% *

\* Se aplica solo a los proyectiles

### Las armaduras

En este apartado describiremos de forma somera las protecciones existentes en el paleolítico, así como sus principales características de juego. En la época de juego solo existen las protecciones corporales más básicas ya que todavía no se han inventado objetos tales como yelmos grebas o brazaes.

### **Características**

Cada armadura existente dispone de las siguientes características:

- Absorción: Es la cantidad de daño que este tipo de armadura es capaz de detener antes de que nos haga efecto. Varía en función de la rigidez y peso de la protección que llevemos.
- Estorbo: El estorbo es un modificador negativo que se aplica a todas las tiradas relacionadas con la destreza que realice un personaje equipado con una determinada pieza de armadura, incluida la defensa.



Representa la dificultad de moverse y reaccionar con unas vestimentas pesadas y rígidas diseñadas más para desviar daños, que para evitar impactos.

- Puntos de rotura: Es un indicador de la cantidad de impactos que puede resistir una protección antes de quedar inservible. Las armaduras de EDAD DE PIEDRA no suelen estar fabricadas con exquisito mimo, sino que son piezas crudas y rudimentarias que tienden a romperse con relativa facilidad. Cada vez que suframos un impacto deberemos restar un punto de rotura a nuestra armadura.

### ***Descripciones***

#### **Armadura de cuero**

Es el tipo más básico de protección que existe. Consiste únicamente en unos ropajes de cuero semi-rígido que protegen el torso de su portador contra los ataques enemigos. Su ductilidad y ligereza los hacen muy adecuados para aquellos personajes que no quieran ver lastradas sus habilidades por el peso de una protección mayor.

#### **Armadura de pieles**

Durante la mayor parte del paleolítico esta era la mejor armadura a la que un aventurero podía aspirar. Está fabricada a partir de las pieles de animales de gran tamaño, como osos o rinocerontes lanudos, por lo que ofrece una buena protección. Sus mayores inconvenientes son un peso elevado y, por supuesto, el indudable hecho de que conseguir las materias primas necesarias para su fabricación es una empresa arriesgada, como poco.

#### **Armadura compuesta**

Estamos ante una de las piezas de artesanía paleolítica más elaboradas que existen. Consiste en un manto de pieles al que se le añaden centenares de incrustaciones de madera y hueso y que luego es ajustado al cuerpo de su dueño de forma minuciosa. Pocos personajes, mayoritariamente guerreros, tienen la posibilidad de hacerse con uno de estos preciados ropajes, ya que tanto encontrar un artesano capaz de fabricarlo, como reunir la materia prima necesaria, son tareas arduas, no aptas para todos los públicos.

#### ***Tabla de armaduras***

<b>Nombre</b>	<b>Absorción</b>	<b>Estorbo</b>	<b>Ptos. Rotura</b>
<b>Armadura de cuero</b>	1	0	10
<b>Armadura de pieles</b>	2	1	15
<b>Armadura compuesta</b>	3	2	15

*. Ejemplo: Como hemos indicado más arriba, Argh-tagh va equipado con una pesada armadura de pieles que le ofrece una buena protección mientras caza animales peligrosos. En caso de ser atacado restaría dos (-2) a todas las tiradas de daño de las que fuera objeto. El precio a pagar es una menor destreza (-1), por lo que su valor de defensa de 18 pasaría a ser de 17 y todas sus habilidades relacionadas con este atributo se verán perjudicadas por ese mismo modificador negativo.*

## **Escudos**

El escudo es un utensilio de aparición reciente en el mundo de EDAD DE PIEDRA. Fue traído hace algunos cientos de años por las tribus de Cromañones que emigraron desde África a Centro Europa. Consiste en un armazón de madera recubierto de cuero, pieles, y en ocasiones, finas láminas de madera o hueso. Su función es la de permitir a su portador desviar los ataques de sus enemigos y protegerlo contra los proyectiles que le sean disparados. Por su tamaño, distinguiremos entre dos tipos principales: uno de menor tamaño al que llamaremos escudilla y otro algo mayor al que nos referiremos como escudo.

Su forma de uso dista ligeramente del de las armaduras, ya que en lugar de ofrecer absorción de daño contra los ataques enemigos, bonifica la defensa de su portador y eleva la dificultad a la hora de ser objeto de un ataque a distancia.

Los escudos también cuentan con un modificador de estorbo, pero este solo será aplicado a las habilidades, no a la defensa.

Nombre	Defensa c/c	Defensa dist.	Estorbo
<b>Escudilla</b>	+1	+2	0
<b>Escudo</b>	+2	+4	1

*Ejemplo: Nuestro cazador favorito decide equiparse con un escudo en previsión de un enfrentamiento armado entre su clan y otro vecino. Su defensa (18) que había quedado reducida en un punto (17) a causa de su armadura de pieles se ve incrementada a 19. Asimismo, si un enemigo intentara impactarle con un arco corto a quince metros (dificultad media,) vería incrementado el valor de dificultad de 20 a 24. Por otro lado el valor de sus habilidades basadas en la destreza se verán reducidas en dos (-2) puntos en lugar de en uno (-1) debido al estorbo extra de esta pieza de equipo.*



## PARTE CINCO, VIDA Y MUERTE

Como ya hemos dejado claro a lo largo de esta ambientación, el paleolítico es una época peligrosa. A las beligerantes tribus humanas hay que sumar la amenaza que supone el hecho de que la mayoría de los depredadores no diferencien entre presas humanas o animales, o el terrible desafío que supone cazar criaturas del tamaño de un edificio pequeño para proveer a la tribu de carne.

Pero, aunque parezca mentira pocos eran los seres humanos que morían desangrados entre las fauces de un gran felino o salvajemente arrollados por una estampida de búfalos. Menos aún exhalaban su último aliento con una flecha atravesando su pecho o con la cabeza destrozada por un golpe de garrote. No, el verdadero enemigo en EDAD DE PIEDRA es el entorno. Un entorno de una hostilidad apabullante.

La muerte por congelación acecha a nuestros personajes a cada instante, voraces incendios se desatan a causa de impresionantes tormentas eléctricas arrasando inmensas extensiones de bosque y atrapando en su “cálido” abrazo a quienes no reaccionan a tiempo. Muchos mueren arrastrados por traicioneros torrentes o al caer por escarpados precipicios, y otros muchos sucumben al efecto de numerosos venenos de gran poder existentes en la naturaleza.

A lo largo de este capítulo analizaremos las reglas concernientes a los daños causados por sucesos naturales, venenos y enfermedades, así como a los procesos naturales de curación.

### Congelación

Caballeros, bien venidos a la última glaciación. Disfruten de nuestras temperaturas medias de 0 grados centígrados. De las voraces ventiscas y de los ríos congelados. En EDAD DE PIEDRA, la muerte por congelación es una realidad constante y dolorosa. Aquellas personas que pasen mucho tiempo a la intemperie o que se vean envueltas en ventiscas o nevadas, serán víctimas propicias para una muerte helada.

Por cada ocho horas que un personaje pase al aire libre deberá realizar una tirada de resistencia. La dificultad inicial será de media, pero irá subiendo un grado por cada ocho horas adicionales. En caso de fallar la tirada el personaje perderá un punto de resistencia, que solo podrá ser recuperado tras reposar 24 horas en un lugar cálido y resguardado.

Así mismo, siempre que un aventurero se introduzca en el agua o se vea inmerso en una situación meteorológica adversa deberá realizar una tirada de resistencia a dificultad difícil (15), o perder un punto de resistencia.

## Fuego

Cualquier personaje expuesto a una fuente de calor es susceptible de recibir daños. La cuantía de estos daños va en proporción al tamaño de la fuente, no es lo mismo ser golpeado con una antorcha encendida que caerse dentro de una hoguera. Los daños por calor se reflejan en la siguiente tabla, y se realizará una tirada de daño por turno en el que el personaje esté en contacto con el fuego. Los daños por fuego no solo no podrán ser absorbidos por las armaduras sino que a mayor grosor de estas más daño realizará en fuego:

- + 1 al daño con armadura de cuero
- + 3 al daño con armadura de pieles
- + 5 al daño con armadura compuesta

Fuente	Daño
Pequeña llama	1d3
Antorcha	1d6
Hoguera	1d10
Incendio	3d6



The Production of Fire

## Caídas

Cualquier caída que sufra un personaje puede resultar mortal, aunque en principio no revistiera excesiva gravedad. En las caídas hasta dos metros el daño será de 1d3, y podrá ser evitado por un chequeo exitoso de la habilidad saltar a dificultad fácil (12). A partir de dos metros el daño será de 1d6 puntos de resistencia, con 1d6 adicional por cada 2 metros más de caída o fracción. Un chequeo de *saltar* a dificultad 15 evitará el daño de uno de los tramos de caída, pero se sufrirá el resto del daño. Los daños por caída no pueden ser absorbidos por las armaduras.

*Ejemplo: Argh-tagh cae desde el árbol que estaba escalando. Como apenas son dos metros se hará 1d3 puntos de daño, y si pasara una tirada de saltar (12) quedaría indemne. Si por el contrario cayera por un precipicio de 10 metros sufriría 5d6 de daño (1d6 por cada 2 metros o fracción) que podrían quedar en 4d6 de pasar con éxito un chequeo de saltar a dificultad 15.*



## Asfixia

Para el ser humano el oxígeno es vida. Llenar de aire los pulmones es uno de los instintos más primarios a los que está sujeta casi cualquier criatura, pero, determinadas situaciones pueden privar a un ser vivo de tan ansiado sustento. Estar bajo el agua, rodeado de humo, ser estrangulado o incluso haber sido enterrado por un alud son situaciones extremas que pueden complicarnos un hecho tan simple como respirar. Un personaje podrá aguantar sin oxígeno un número de turnos igual a su resistencia entre dos, o igual a su resistencia si se hubiera preparado para tal eventualidad. Por cada turno posterior sufrirá 1d6 puntos de daño por las convulsiones y deberá pasar una tirada de resistencia (15) o caer inconsciente.



## Enfermedades

Determinadas situaciones ponen a prueba las capacidades defensivas de nuestro cuerpo, y estas no siempre salen ganando. Nadar en agua pútrida, comer alimentos en mal estado, registrar cadáveres o descuidar pequeñas infecciones son algunas de estas situaciones. Cada vez que un personaje se enfrente con una de ellas deberá superar un chequeo a dificultad 15 o pasará a estar enfermo. Un jugador que se encuentre enfermo verá como su dado objetivo se reduce al de menor valor y además deberá hacer una tirada en la siguiente tabla:

1-5 Malestar general, sin mayores complicaciones

6-7 Fiebres. El personaje ve reducida su inteligencia y percepción a la mitad.

8-9 Gastroenteritis. La fuerza y la resistencia del jugador pasan a ser la mitad.

10 Grave infección. Todos los atributos del personaje se ven divididos entre dos.

Para curarse de una enfermedad el personaje deberá superar una tirada de resistencia a dificultad 15 a las 48 horas de estar enfermo. Si la supera quedará sanado en otras 24 horas. Si no la supera perderá un punto de atributo (aleatorio) de forma permanente. Se repetirá esta tirada cada 48 horas hasta que se supere o algún atributo alcance el valor 0. Si esto pasara a causa de la enfermedad, el personaje moriría irremediablemente.

Los cuidados intensivos de un chamán en un entorno limpio y con medicación adecuada reducirán el periodo de 48 horas a 24 y la dificultad a 12 en lugar de 15.

## Venenos

Los venenos son sustancias dañinas para el ser humano que, o bien se dan de forma espontánea en la naturaleza, o bien son creadas de forma artificial por el mismo. La variedad, tanto de los unos como de los otros, es impresionante por lo que reduciremos el catalogo a tres tipos principales:

- Corrosivos: Son los venenos que, bien por medio de la destrucción de tejidos, o bien por el envenenamiento de los mismos, causa la pérdida de directa de puntos de resistencia. Suelen ser ácidos y similares y es el tipo más común entre los de fabricación humana. La cantidad de daño que es capaz de hacer una de estas mezclas queda a decisión del director de juego, y depende entre recetas.
- Reductores: Este tipo de veneno es especialmente peligroso debido a que afecta directamente a los atributos de su víctima. La mayoría de los

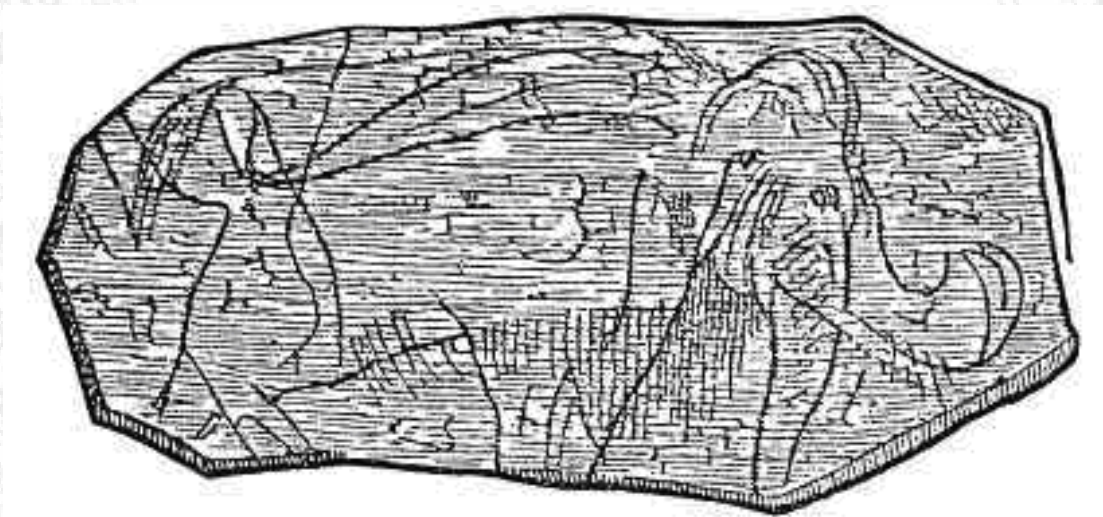


venenos de este tipo afectan a un único atributo, sea físico o mental, pero los más peligrosos son capaces de mermar varios al mismo tiempo. Los efectos de uno de estos venenos así como la forma de resistirlos debe ser definido por el director de juego.

- **Narcóticos:** Los venenos narcóticos son aquellos que adormecen o incluso paralizan a un ser humano. Son muy comunes entre la fauna y la flora del paleolítico aunque es fácil reproducir sus efectos de forma artificial. Definir los efectos específicos de cada uno de ellos es tarea del DJ.

La potencia de un veneno viene definida por un valor comprendido entre 9 y 21. Este valor representa la dificultad base para la tirada de resistencia que deberá superar su objetivo para no padecer sus efectos.

*Ejemplo: El chamán de su tribu proporciona a Argh-tagh unas dosis de veneno corrosivo para que las aplique en el filo de su lanza. Como hemos comentado, es un veneno corrosivo de potencia 15, capaz de causar 1d6 puntos de daño adicionales si la criatura que reciba un impacto no supera una tirada de resistencia a dificultad 15.*



### Inanición y deshidratación

Comer y beber son dos de las ocupaciones más básicas, y sin embargo, necesarias que debe llevar a cabo cualquier personaje. Aun así, no siempre es tarea fácil suplir esta necesidad. No todas las aguas son aptas para el consumo ni todas las cacerías tienen final feliz, por lo que es más habitual de lo que debiera morir de hambre o de sed.

Por cada día que un personaje pase sin comer su atributo de resistencia bajará un punto. En caso de que lo que no consuma sea agua, la pérdida de resistencia será doble. En caso de que el valor de resistencia llegue a cero (0) el personaje morirá automáticamente.

Se tarda una semana completa en recuperar cada punto de resistencia perdido, durante la cual se deberá alimentar correctamente.

### Curación natural

Además de los primeros auxilios, que son la atención urgente e inmediata de las heridas, existen formas de curar a un herido tras un combate.

La más común de todas ellas es la *curación natural*, que consiste simplemente en que el personaje repose durante varias horas para facilitar el cierre de las heridas.

Un personaje recuperará un (1) punto de resistencia por cada noche de descanso de la que disfrute. Un lugar de reposo con unas condiciones especialmente óptimas de calor y humedad puede doblar esta tasa de curación. En caso de que un chamán o cualquier otra persona con la habilidad *medicina* se ocupe del herido, el herido pasará a recuperar cuatro (4) puntos de resistencia por cada noche que pase.



## PARTE SEIS, EL BESTIARIO

A pesar de lo que pueda parecer, la vida en un continente sitiado por la glaciación no solo es posible, sino que la variedad de criaturas es abundante.

La mayoría de las especies se adaptaron a la gélida situación desarrollando espesas capas de pelo que les protegían y aumentando su tamaño, llegando a surgir auténticos titanes sobre cuatro patas.

Al mismo tiempo que los mamíferos vegetarianos aumentaban en tamaño, los depredadores evolucionaron hasta extremos insospechados, dando lugar a algunas de las máquinas de cazar más perfectas que la historia a conocido. El ser humano era, a menudo, presa de estos súper-depredadores, por lo que no era extraño que se formaran grupos de cazadores cuya función era la de exterminar estas criaturas.

A continuación describiremos brevemente algunos de los animales más relevantes que habitan el mundo de EDAD DE PIEDRA. Es solo una pequeña muestra de lo que un aventurero puede encontrarse mientras deambula por los espacios abiertos, por lo que animamos al director de juego a introducir todas aquellas adiciones que considere apropiadas.

Adicionalmente también podemos ver una tabla con las características de juego de los animales descritos, así como de algunas criaturas comunes de ver durante la vida diaria del paleolítico.

### Rinoceronte lanudo

Esta especie de rinoceronte extinto era notablemente más grande y robusta que el actual, alcanzando los dos metros de altura y los cuatro metros de longitud. Al igual que el mamut, lucía una capa de espeso pelo lanoso que le resguardaba del frío. Su primer cuerno, que podía alcanzar el metro de longitud, era su principal arma frente a los cazadores y el resto de carnívoros.

También lo usaban en las épocas de celo para solucionar trifulcas. Compensaba su mala visión con un agudo olfato que era capaz de detectar otros animales incluso a cincuenta metros de distancia. El rinoceronte lanudo nunca era una opción prioritaria en la dieta de los seres humanos, ya que representaba un gran peligro para los cazadores.





## Smilodon

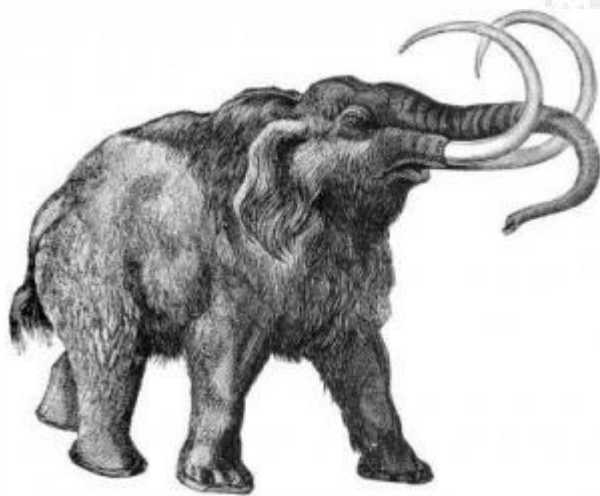


También conocido como el *tigre dientes de sable*, este felino que habitó el continente americano era el carnívoro más peligroso con diferencia. Sus más de 300kg de peso perfectamente repartidos y sostenidos por sus poderosas patas junto con sus enormes colmillos le convertían en

un enemigo temible. Sus colmillos rondaban los 20cm de largo, para poder atravesar las pieles de sus presas. Algunos estudios revelan que cazaban en grupo, lo que les permitía capturar presas mucho mayores que ellos como, por ejemplo, mamuts. Además, cuidaban de sus congéneres más débiles y repartían la caza entre la manada. En ocasiones, si las presas escaseaban y no encontraban carne fresca de la que alimentarse, mostraban comportamiento carroñero devorando animales ya muertos.

## Mamut

Similares a los elefantes asiáticos, estas bestias de ocho toneladas de peso eran los mamíferos más grandes de la tierra. Medían aproximadamente cinco metros de alto por nueve metros de largo. Al igual que los rinocerontes, poseían una capa de pelo para resguardarse de las bajas temperaturas. Sus colmillos, que no dejaban de crecer hasta la muerte, medían aproximadamente tres metros, por lo que el más leve de sus movimientos apoyado por la inercia de la masa del mamut podía matar en un instante a cualquier hombre. Poseían una trompa muy similar a las de los elefantes actuales, que usaban principalmente para arrancar plantas y llevárselas a la boca, pero también tenía otros usos como el de la limpieza, las usaban para asearse mojándose con agua como si de una ducha se tratase.





### Argentavis Magnificens



El Argentavis se extinguió previamente a la aparición del ser humano, sin embargo, puede ser una alternativa a la hora introducir como aves peligrosas. Alcanzaba los cinco metros de longitud con sus alas abiertas, y un peso aproximado de 80kg. Muy probablemente sea un pariente lejano del cóndor actual.

Aunque era un ave carroñera, un hombre herido o débil bien podía ser una presa fácil para este extraordinario animal. El largo y curvado pico del Argentavis muestra una forma perfecta para el picotazo y el despellejamiento. Posiblemente lanzará picotazos letales sobre los cuellos de sus víctimas, buscando la muerte rápida. También se considera la opción de levantar vuelo con ellas para dejarlas caer luego desde una altura suficiente como para causarles la muerte.

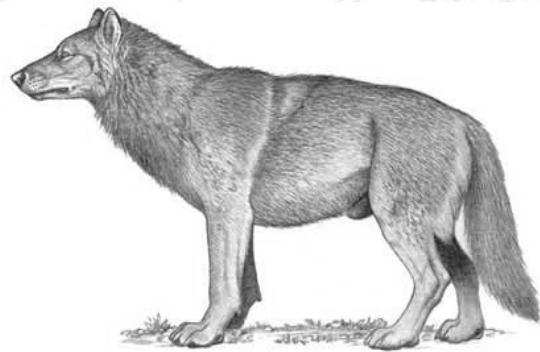
### Megalodón

Probablemente se extinguió antes de la aparición de los primeros hombres, pero algunos científicos afirman que pudieron llegar a convivir. Por nuestra parte, resulta difícil resistirse a incluir este tiburón gigante en el bestiario, pues es lo más parecido a un monstruo marino de leyenda. Estéticamente similar al tiburón blanco, pero con un tamaño mucho mayor, superior a los 15 metros de longitud. Tal era su magnitud y poderío en los océanos, que la ballena formaba parte natural de su dieta. Estaba dotado de células sensoriales capaces de detectar el campo eléctrico producido por movimientos de otros animales a kilómetros de distancia. Acechaban a sus presas desde aguas más profundas para ascender luego a velocidades vertiginosas que no dejaban ninguna opción a sus víctimas.



## Lobo

El lobo prehistórico era bastante semejante al lobo actual. La mayor diferencia es el peso, los lobos prehistóricos eran animales más fuertes, con un mayor peso óseo soportado por unas patas más cortas. En contraposición, eran más lentos y menos ágiles que los actuales. Por ello, se cree que se alimentaban de presas de mayor tamaño, y más lentas que las que caza el lobo actual. Vivían en manadas unidas y cazaban en grupo. Los seres humanos respetaban profundamente a este animal, al que llegaban a adorar como representación de los espíritus de la naturaleza.



## Elóthere

Estos jabalíes gigantes son los antecesores del jabalí común. De mayor tamaño que estos últimos, podían llegar a medir hasta dos metros y medio de altura (hasta la cruz) y pesar varios cientos de kilos. Estaban muy bien adaptados a los climas fríos y poseían un tupido manto de pelo que les protegía del frío y de los depredadores. Aunque son omnívoros, los Elóthere prefieren la carne fresca y nunca pierden la oportunidad de dar caza a cualquier susceptible de ser devorada. Son depredadores fieros y tercos que cazan en grupos de hasta diez individuos, y que a menudo, llevados por una furia ciega, atacan presas sustancialmente más poderosas que ellos mismos, lo cual les lleva irremediabilmente a la muerte.





### **Oso de las cavernas**

El oso de las cavernas es un pariente directo del oso común. Con el paso de los años es capaz de crecer hasta alcanzar dimensiones mastodónticas, lo cual le convierte en un depredador peligroso y voraz. Tiende a habitar profundas cavernas, las cuales deja únicamente para proveerse alimento, y esta costumbre es la que le lleva a enfrentarse de forma regular con el ser humano, ya que no son raros los enfrentamientos entre ambas especies por el control de una cueva. A pesar de que su dieta consiste principalmente en pescado, en épocas de escasez no desecha la posibilidad de alimentarse de seres humanos, por lo que es habitual que los cazadores de una tribu obliguen a estos animales a abandonar sus territorios para evitar futuros enfrentamientos.



### **León de las nieves**

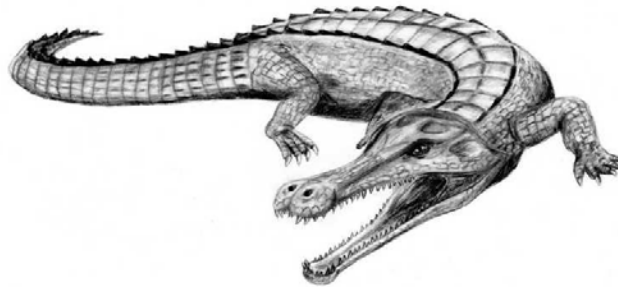


Este animal es, con el permiso del smilodon, uno de los mayores depredadores que habitaron el paleolítico. También conocido como león de las cavernas, era capaz de alcanzar medidas de 120 cm hasta la cruz y pesos superiores a los 300 kilogramos. Se alimentaba principalmente de caballos, ciervos y otros mamíferos

vegetarianos de similar tamaño, aunque también era capaz de cazar pequeños mamuts, mastodontes o incluso seres humanos. Los machos poseían una pequeña melena que era muy distintiva, así como un pelaje ligeramente atigrado. Debido sobre todo a su capacidad de cazar en grupo y a su innegable poderío físico, llegaron a ser una de las especies carnívoras más comunes durante la época.

### ***Cocodrilo marino***

A pesar de su nombre, es posible encontrar esta monstruosa especie de reptil casi en cualquier medio acuático del mundo. Con un tamaño muy superior al de su pariente común, hasta 13 metros y varias toneladas de peso, el cocodrilo marino es la personificación de la voracidad y la agresividad. Son capaces de devorar prácticamente cualquier cosa, viva o no, y son extremadamente territoriales. Sus poderosas mandíbulas, repletas de afilados dientes, y su piel cubierta de recias placas le convierten en una de las criaturas más peligrosas del paleolítico, son pocas las tribus costeras que no cuentan espeluznantes historias acerca de este monstruo de la naturaleza.



### ***Castor gigante***

Estamos ante uno de los roedores de mayor tamaño que haya existido jamás. El castor gigante podía llegar a alcanzar con facilidad el tamaño de un oso común, y a pesar de ser un animal vegetariano que utilizaba sus poderosos colmillos para roer vegetación dura y cortezas, podía llegar a representar una amenaza muy real en caso de verse amenazado. Era un buen nadador pero no construía presas para defenderse ya que su elevado tamaño era suficiente disuasión para la mayoría de depredadores.





## ***Glyptodon***



El Glyptodon era una especie de armadillo gigante, de unas dimensiones similares a las de un coche pequeño, podía llegar a alcanzar los tres metros de largo y pesar más de una tonelada y media. Era herbívoro, y a pesar de no ser muy ágil ni agresivo, contaba con una formidable defensa en forma de caparazón acorazado que le protegía de la mayoría de los ataques de depredadores. Los seres humanos le daban caza tanto por su sabrosa carne como por la dureza de su armadura, con la que se podían fabricar incontables utensilios.

## ***Elasmotherio***

Esta criatura, de la familia de los rinocerontes, habitó durante la última glaciación buena parte de las llanuras heladas de Centroeuropa. Poseía una gruesa capa de pelaje que le protegía del frío y un único cuerno de gran tamaño, hasta dos metros en los ejemplares adultos, que utilizaba como arma con gran eficiencia. Son criaturas herbívoras capaces de alcanzar los seis metros de longitud y un peso de hasta cinco toneladas. Suplen su mala vista con un olfato prodigioso que utilizan tanto para hallar los más jugosos vegetales, como para perseguir a los intrusos que se adentren en su territorio.



### **Megalocero**

El megalocero, también conocido como alce Irlandés, es el mayor cérvido de la historia. Podía llegar a alcanzar los 220 centímetros de altura hasta la cruz y su impresionante cornamenta superaba los tres metros y medio en los ejemplares de macho adulto. Los cazadores normalmente preferían evitar a los enormes machos de esta especie decantándose por las hembras, de menor tamaño y mucho más vulnerables. Al igual que los ciervos y los alces, son criaturas herbívoras que se pastan a lo largo de las llanuras y tundras en manadas de varias decenas de miembros.



**Tabla de características**

<b>CRIATURA</b>	<b>PV</b>	<b>INI</b>	<b>ATQ</b>	<b>DEF</b>	<b>ABS</b>	<b>DAÑO</b>
<i>Rinoceronte Lanudo</i>	75	5	20	11	2	2d6
<i>Smilodón</i>	50	12	17	21	1	1d10
<i>Mamut</i>	110	10	15	12	2	2d6
<i>Argentavis Magnificens</i>	20	20	15	20	0	1d8
<i>Megalodón</i>	120	5	25	16	3	3d8
<i>Lobo</i>	20	15	11	16	0	1d6
<i>Ciervo</i>	15	15	10	15	0	1d4
<i>Reno</i>	25	10	15	20	0	1d6
<i>Jabalí</i>	25	15	13	13	0	1d6
<i>Elóthere (Jabalí Gigante)</i>	40	12	16	16	2	1d8+2
<i>Bisonte</i>	30	10	13	15	1	1d6
<i>Lince</i>	20	12	10	21	0	1d6
<i>León de las nieves</i>	40	15	15	20	1	1d10
<i>Zorro</i>	5	20	8	22	0	1d3
<i>Caballo salvaje</i>	40	15	12	18	0	1d6
<i>Tiburón</i>	50	10	20	10	0	2d6
<i>Cocodrilo</i>	40	10	17	10	2	1d8
<i>Cocodrilo marino</i>	60	10	20	15	3	2d6
<i>Oso pardo</i>	40	12	13	20	1	1d8
<i>Oso de las Cavernas</i>	60	8	16	18	2	2d6
<i>Castor gigante</i>	30	15	10	15	1	1d6
<i>Glyptodon (armadillo gigante)</i>	40	5	12	20	5	1d6
<i>Elasmoterio</i>	100	5	17	15	3	4d6
<i>Megalocero (alce gigante)</i>	45	15	18	17	2	2d6

## PARTE SIETE, LA MAGIA

Desde el principio de los tiempos el ser humano se ha esforzado en comprender las fuerzas ocultas que mueven el mundo que le rodea. Y el hombre que habita el paleolítico no es diferente.

En el mismo momento en que surgieron las primeras dudas sobre que había más allá de la muerte, que movía el viento y el agua o que azuzaba el fuego y el rayo, surgieron los chamanes. Hombres dotados de una especial sensibilidad, capaces de ver tras el oscuro velo que separa la realidad de la espiritualidad y con las habilidades necesarias para comunicarse con los entes que dan forma y vida al universo.

La figura del Chaman es de vital importancia en las primitivas sociedades de la época. Esto es especialmente cierto en la medida en que es difícil distinguir entre medicina, magia y religión.

A continuación vamos a explicar los tres puntos anteriores, que son los elementos definitorios de la espiritualidad de cualquier tribu o clan, ya sea Neandertal o Cromañón.

### ***La religión***

Estamos ante un modelo religioso extremadamente arcaico. De forma mayoritaria se venera a los espíritus de la naturaleza, entendiendo que cada espíritu se encarga de un elemento en particular, y que todos deben ser venerados y aplacados para conseguir una estabilidad propicia. Si se desea una pesca copiosa deberán realizarse sacrificios al espíritu del agua, pero si por el contrario lo que se necesita es una mayor cantidad de vegetales, el espíritu al que se reza es el de la tierra. Además de los espíritus ligados a los elementos, muchas tribus veneran a entes relacionados con otros aspectos de la vida diaria, como la guerra, la muerte o la caza.

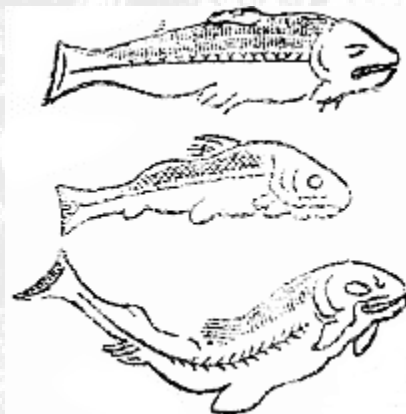
El chamán es la cabeza visible de esta incipiente iglesia. Es el encargado tanto de realizar los rituales para solicitar la ayuda y beneplácito de los espíritus, como de los sacrificios necesarios para aplacarlos cuando se enfadan y desatan su ira. También se encargan del mantenimiento de los altares así como de la realización de pinturas rituales, tan necesarias para la vida religiosa del paleolítico.

Un aspecto relativamente novedoso es la veneración a las personas muertas, y la creencia de que un hombre poderoso será un espíritu con el que contar cuando muera y sea acogido en la oscuridad eterna. Debido a la proliferación de este concepto, los enterramientos y los rituales mortuorios han ganado en complejidad y adeptos.





## **La medicina**



La medicina de la edad de piedra consiste en una amalgama de conocimientos fisiológicos muy básicos, oscurantismo más o menos interesado y de tratamientos basados en la herboristería local.

El chamán es el principal encargado de la salud dentro de una tribu o clan, aunque la realidad es que la mayoría de los heridos y enfermos son atendidos por las mujeres, bajo su más o menos rígida guía. Solo los heridos más graves y los personajes más importantes son atendidos de forma directa por un chamán.

La mayoría de los tratamientos están basados en la aplicación de preparados, de muy distinto tipo, basados en la flora circundante. Las plantas curativas son recogidas de forma diligente por los recolectores y los chamanes se encargan de elaborar las complicadas recetas.

Más adelante podremos ver parte de las pociones y ungüentos utilizados en sanación, aunque los personajes chamanes, en sintonía con el DJ., son libres de intentar crear nuevas recetas para tratar determinados estados y dolencias.

## **La Magia**

Lo oscuro y lo oculto siempre ha atraído al ser humano. La búsqueda de la ventaja definitiva que lo eleve por encima del resto de seres de la creación lo lleva en ocasiones a jugar con fuerzas de difícil comprensión. En el mundo de EDAD DE PIEDRA, los chamanes son las figuras encargadas de tratar con estos poderes, y lo harán, en la mayoría de las ocasiones, mediante una arriesgada mezcla entre rituales arcaicos e incipiente alquimia. En este apartado explicaremos algunos de los rituales y recetas más comunes utilizados por la mayoría de chamanes, aunque tanto los jugadores como el director de juego son libres de crear todos los que quieran.

### RITUALES:

Definiremos un ritual como un hechizo que se realiza siguiendo una determinada ceremonia, y cuya finalidad puede ser variada. Algunos rituales buscan simplemente alterar el comportamiento humano, bien mediante sugestión o bien mediante farmacoterapia; mientras que los rituales más arriesgados buscan atraer el beneplácito de los espíritus de la naturaleza sobre el propio chamán o sobre el objetivo de la plegaria.

La descripción de cada ritual consta de los siguientes elementos: Utilidad, objetivo, ingredientes, tiempo de lanzamiento y procedimiento.

La utilidad describe cual es el efecto de dicho ritual. El objetivo define quien o qué será afectado por dicho ritual. Los ingredientes serán aquellos objetos o productos necesarios para llevar a cabo dicho ritual y el tiempo de lanzamiento y procedimiento describen como se realiza el ritual y cuanto tiempo lleva consumarlo.

Para llevar a cabo cualquier ritual, un chamán necesita tener, en primer lugar, los ingredientes y accesorios necesarios para realizarlo. Y en segundo, superar un chequeo de conocimientos oscuros con la dificultad impuesta por el ritual.

Veamos unos ejemplos de ritual:

- **Talismán**

**Utilidad:** Mediante este ritual el chamán es capaz de encantar un objeto de forma que este pase a ser una especie de amuleto de la buena suerte. Su portador podrá, una vez cada 24 horas, seleccionar el dado más alto como dado objetivo. Tras utilizar el amuleto tirará un dado de seis caras (1d6), en caso de obtener un uno (1) el amuleto perderá sus poderes.

**Objetivo:** El objetivo de este ritual es el objeto u accesorio que sobre el cual se realizará el hechizo.

**Ingredientes:** Agua fresca y limpia de rio, piedra aguamarina y objeto a ser encantado.

**Tiempo de lanzamiento:** Toda una noche de luna llena.

**Procedimiento:** Al caer la noche se introduce el agua fresa en un cuenco y empieza a recitarse el ritual mientras se muele en polvo fino la piedra de aguamarina. Al llegar la media noche se introduce el objeto en el agua y se le añaden los polvos obtenidos de la piedra y se prosigue con el ritual hasta el alba.

**Dificultad:** 20

- **Atraer lluvia**

**Utilidad:** En épocas de sequía o en determinados momentos en que se requiere un tiempo lluvioso, el chamán realiza este ritual para solicitar al los espíritus de la naturaleza sus bendiciones en forma de precipitaciones.



**Objetivo:** Un área de tantos kilómetros cuadrados como el valor del atributo inteligencia del chamán que lance el hechizo.

**Ingredientes:** Agua de lluvia, pigmentos azules y algo de comida.

**Tiempo de lanzamiento:** Lo que tarde en consumirse una hoguera.

**Procedimiento:** El chamán preparará pintura azul con el agua de lluvia y los pigmentos azules. Mientras alguien habrá preparado una hoguera y el chamán, una vez pintado, empezará a ejecutar el ritual alrededor de la hoguera al mismo tiempo que canta alabanzas a los espíritus y arroja en intervalos regulares algo de comida al fuego hasta que este se apague. Si se obtiene un resultado en el chequeo empezará a llover de forma copiosa durante tantos días como el valor por el que se haya superado la tirada sobre la dificultad.



**Dificultad:** 15

### **Crear fuego**

**Utilidad:** Este pequeño y simple ritual permite al chamán iniciar una pequeña llama de forma rápida e incluso en las condiciones más adversas.

**Objetivo:** Cualquier objeto inflamable.

**Ingredientes:** Polvo de sulfuro, polvo de azufre, pedernal molido y algo inflamable.

**Tiempo de lanzamiento:** Inmediato

**Procedimiento:** El chamán mezcla en sus manos los polvos y el pedernal y tras agitarlos realiza un frotamiento brusco sobre el objeto inflamable. Si se supera el chequeo este prenderá automáticamente con una llama viva y resistente.

**Dificultad:** 10

- **Hablar con animales**

**Utilidad:** Mediante este ritual el chamán será capaz de comprender de forma somera el idioma de la criatura salvaje elegida. Así mismo será capaz de comunicar ideas simples y órdenes a dicho animal, aunque cumplirlas o no será decisión del mismo.

**Objetivo:** Un animal. En realidad una especie.

**Ingredientes:** Agua limpia, cortezas de sauco y nogal, una parte del animal con el que se pretenda hablar. No es necesario que esta parte pertenezca al animal con el que se pretende hablar, vale con que sea de la misma raza. Una pluma de águila permitirá hablar con cualquier animal de esta especie.

**Tiempo de lanzamiento:** 15 minutos

**Procedimiento:** Se hierven en el agua todos los ingredientes mientras se recita el ritual, y una vez obtenido un té espeso, se bebe para obtener los efectos. El té se bebe a sorbitos mientras dura la conversación y hay suficiente como para hablar 15 minutos con el animal objetivo.

**Dificultad:** 20

- **Hablar con cadáveres**

**Utilidad:** Tras realizar este ritual el chamán será capaz de entablar conversación con el cadáver objetivo. Este contestará a todas las preguntas que le realice el chamán, siempre que sepa las respuestas. Es una conversación mental, por lo que el cadáver no tiene por qué conservar los órganos de comunicación.

**Objetivo:** Un cadáver.

**Ingredientes:** Agujas de ciprés, aloe vera y una daga afilada.

**Tiempo de lanzamiento:** Una hora.

**Procedimiento:** Mientras se recita el ritual, frotamos la daga con las hojas de aloe vera y las agujas de ciprés. Una vez finalizado el ritual, el chamán debe cortar un trozo de carne del cadáver e ingerirlo.

**Dificultad:** 25





### - **Invocar animal**

**Utilidad:** Este ritual se utiliza para invocar un determinado animal a la presencia del chamán. El animal no atacará al chamán a no ser que se vea amenazado y permanecerá en las proximidades durante una hora. En caso de que el animal sea agresivo y de que se encuentren otras personas en el área podría atacarlas.

**Objetivo:** El propio chamán.

**Ingredientes:** Pelo o plumas del animal a invocar y excrementos del mismo.

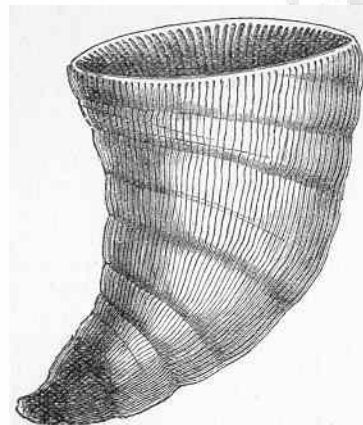
**Tiempo de lanzamiento:** Cinco minutos.

**Procedimiento:** Se enciende una hoguera de pequeño tamaño y mientras se recita el ritual arrojamos a la misma el pelo y los excrementos. Hay un 50% de probabilidades de que haya un animal de la especie deseada en la zona y acuda a la llamada.

**Dificultad:** 20

### - **Visión de futuro**

**Utilidad:** Este poderoso ritual revelará al chamán los derroteros del futuro próximo. Este realizará un chequeo de conocimientos ocultos y si lo supera podrá ver las consecuencias de las acciones, propias u de otro objetivo, durante un periodo en días igual a la diferencia entre el resultado de su chequeo y la dificultad del mismo.



**Objetivo:** El chamán u otra persona

**Ingredientes:** Hoja de coca, veneno de rana arborícola, sangre de mujer anciana.

**Tiempo de lanzamiento:** 12 horas.

**Procedimiento:** Al comienzo del ritual el chamán preparará una mezcla con la sangre y el veneno. A continuación empezará a cantar las alabanzas propias del ritual al mismo tiempo que va consumiendo las

hojas de coca aderezadas por la mezcla anteriormente descrita. Durante el ritual el mismo o cualquier otra persona pueden realizarle preguntas.

**Dificultad:** 25

- **Ligar familiar**

**Utilidad:** Usaremos este ritual para conseguir un familiar que nos acompañe durante las aventuras. Si se concentra y supera una tirada de conocimientos oscuros a dificultad 20, el chamán podrá ver a través de los ojos del familiar y proporcionarle pequeñas ordenes.

**Objetivo:** Un animal de hasta el 10% de la masa del chamán.

**Ingredientes:** Sangre del animal, sangre del chaman, un colgante o abalorio.

**Tiempo de lanzamiento:** Una noche y un día.

**Procedimiento:** Antes de iniciar el ritual, el chamán a de tener al animal objetivo inmovilizado. Se le sacará algo de sangre y se mezclará con la sangre del chamán en una vasija y se pondrá a cocer a fuego muy lento. En este momento empezarán los rezos, que durarán 24 horas, y se irá introduciendo el amuleto de forma intermitente en la mezcla. Al finalizar el ritual el chamán debe ingerir el contenido de la vasija y colgarse el amuleto.

**Dificultad:** 20

- **Sentidos aguzados**

**Utilidad:** Mediante este ritual el chamán verá potenciados sus sentidos hasta límites insospechados. De hecho una vez finalizado el atributo de percepción del chamán se verá doblado durante un periodo de dos horas.

**Objetivo:** El propio chamán

**Ingredientes:** Un par de ojos de águila, una oreja de lince y sangre de un cazador.

**Tiempo de lanzamiento:** 5 minutos





**Procedimiento:** Se deben mezclar y machacar todos los ingredientes al mismo tiempo que se realizan las letanías necesarias en un pequeño mortero y, una vez finalizado el ritual, ingerir la mezcla.

**Dificultad:** 15

### - **Visión nocturna**

**Utilidad:** Un chamán que utilice este ritual será capaz de ver, incluso en la oscuridad más profunda, durante un lapsus de seis horas.

**Objetivo:** El propio chamán

**Ingredientes:** Ojos de felino, ceniza de una hoguera y plumas de un ave nocturna.

**Tiempo de lanzamiento:** 15 minutos

**Procedimiento:** Se reducen todos los ingredientes a una masa uniforme mientras se realiza el ritual y una vez finalizado, el chamán se esparce la mezcla alrededor de los ojos, a modo de pintura de guerra.

**Dificultad:** 15

### - **Niebla**

**Utilidad:** Este ritual es capaz de convocar un espeso banco de niebla que cubrirá la zona objetivo durante un periodo de varias horas, tantas como la diferencia entre el resultado del chequeo de conocimientos oscuros y la dificultad del ritual, reduciendo la percepción de todos los seres vivos que estén en la zona a la mitad e imposibilitando los ataques de proyectiles.

**Objetivo:** Un área de terreno igual al valor de inteligencia del chamán en kilómetros cuadrados.

**Ingredientes:** El último aliento de un moribundo encerrado en una vasija, varias gotas de rocío.

**Tiempo de lanzamiento:** Una hora.

**Procedimiento:** El chamán encenderá una hoguera alrededor de la cual realizará los bailes y canticos que componen el ritual a medida que va lanzando gotas de rocío de forma intermitente al fuego. Justo al final del ritual debe arrojar con furia la vasija con el aliento al fuego y si el chequeo tiene éxito en pocos minutos aparecerá el banco de niebla.

**Dificultad:** 20

- **Curación completa**

**Utilidad:** Estamos ante uno de los hechizos de sanación más poderosos a los que un chamán tiene acceso. Es un ritual complejo y delicado que, si sale bien, devolverá la salud de forma completa a cualquier ser humano. El objetivo recuperará todos sus puntos de resistencia y se verá curado de todas las enfermedades y venenos que pudieran afectarle.

**Objetivo:** Un único herido

**Ingredientes:** Una buena cantidad de agua fresca, hojas de aloe vera, tierra limpia y purificada, la sangre de un tigre dientes de sable.

**Tiempo de lanzamiento:** 24 horas.

**Procedimiento:** En primer lugar se debe de limpiar al herido a conciencia con agua fresca frotándole con las hojas de aloe vera, prestando especial atención a las heridas. A continuación se realizará una arcilla mezclando la tierra con la sangre y se cubrirá al paciente con la mezcla. Quedará de esta forma durante el resto del ritual mientras el chamán realiza ruegos y suplicas a los espíritus de la naturaleza. Una vez finalizado el ritual y si se ha superado con éxito el chequeo de conocimientos oscuros, el paciente se levantará completamente restaurado.

**Dificultad:** 25

- **Curar enfermedad**

**Utilidad:** Mediante este ritual el chamán es capaz de crear un té cuya ingestión ayudará en la sanación de cualquier enfermedad. Si un personaje enfermo consume esta receta tendrá derecho a realizar una tirada de resistencia doblando su atributo de resistencia. Si la supera se verá curado automáticamente de la dolencia.



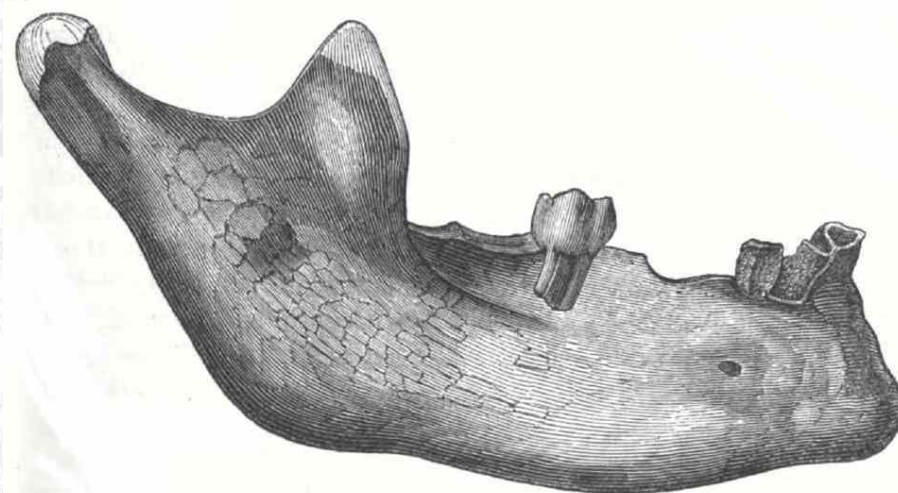
**Objetivo:** Un personaje enfermo

**Ingredientes:** Una pieza de madera de caoba, dos limones y la pulpa de un mango.

**Tiempo de lanzamiento:** Una hora

**Procedimiento:** Se prepara un té utilizando para ello el zumo y las peladuras de los limones, la pulpa del mango y astillas de la madera de caoba. El resultado es una bebida caliente y revitalizadora.

**Dificultad:** 15



- **Arma irrompible**

**Utilidad:** Con este ritual dotaremos a un arma de la dureza suficiente como para resistir los castigos más duros y el desgaste más intenso. Si el ritual se realiza con éxito, el arma objetivo no tendrá que realizar ningún chequeo de rotura (incluso por empalamiento) en tantas ocasiones como el atributo de inteligencia del chamán. Esto es, si el chamán tiene inteligencia 8, el arma no tendrá que realizar chequeo de rotura en 8 ocasiones que así lo precisaran.

**Objetivo:** Un arma

**Ingredientes:** Polvo de piedra de pedernal y el colmillo de un tigre dientes de sable.

**Tiempo de lanzamiento:** 6 horas

**Procedimiento:** Se debe de realizar una hoguera y dejarla apagarse hasta que solo queden las ascuas, sobre la cuales se colocará el arma a intervalos regulares mientras se le arroja el polvo de piedra de pedernal y se remueven dichas ascuas con el colmillo del tigre. Al final del proceso se entierra el arma en las ascuas junto con el colmillo y se mantiene ahí hasta que el conjunto se enfríe.

**Dificultad:** 20

- **Pintura protectora**

**Utilidad:** Al realizar este ritual conseguiremos una mezcla con la que pintaremos la armadura en cuestión, o el cuerpo desnudo si no hubiera armadura. Las armaduras así adornadas doblarán sus puntos de absorción manteniendo el mismo estorbo, aunque los puntos de rotura se verán reducidos a la mitad. En caso de aplicarse sobre el cuerpo desnudo se otorgará un factor de absorción 1, con tantos puntos de rotura como el valor de atributo inteligencia del chaman.

**Objetivo:** Una armadura o cuerpo

**Ingredientes:** Un fémur de mamut, polvo de caparazón de glyptodón y sangre de un guerrero.

**Tiempo de lanzamiento:** 12 horas

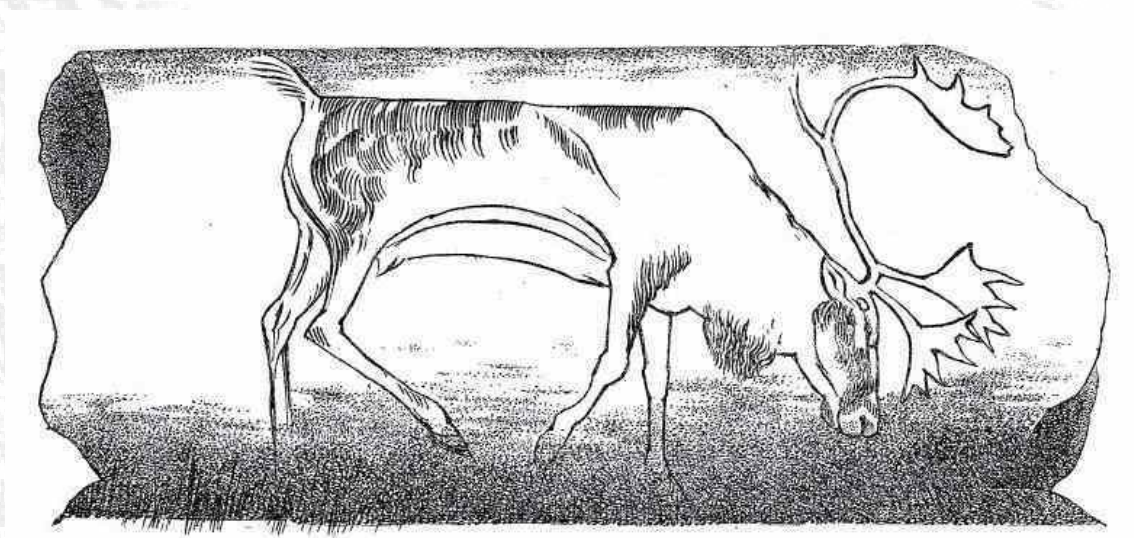
**Procedimiento:** Al mismo tiempo que se realizan los canticos pertinentes se debe mezclar en un bol el polvo de caparazón y la sangre del guerrero y se removerá con el fémur hasta conseguir una mezcla homogénea. Utilizaremos esta mezcla para embadurnar la pieza de armadura o el cuerpo del personaje y la dejaremos secar durante 8 horas aproximadamente.

**Dificultad:** 20

### POCIONES:

Llamaremos poción a cualquier preparado que sea realizado por un chamán para el posterior consumo por parte de cualquier personaje. Se distingue de los rituales principalmente en dos puntos: Sus efectos no suelen ser tan impresionantes y no es necesaria la presencia del chamán para que estos se den. Cualquier personaje puede tomar en cualquier momento una poción y obtener sus efectos sin la intermediación activa del creador de la receta.

Al igual que en el caso de los rituales la descripción de cada poción constará de los siguientes elementos: Utilidad, objetivo, ingredientes, tiempo de lanzamiento y procedimiento. Dichos elementos ya han sido descritos en el apartado *rituales*.



Realizar una poción requiere un esfuerzo extra sobre la realización de rituales, ya que se requiere cierta habilidad la cocina para preparar dosis portables. En muchas ocasiones preparar estas dosis conlleva más trabajo que la realización de la receta en sí misma. Para preparar cualquier poción se debe superar una tirada de conocimientos oscuros para preparar la receta y una tirada de cocina, a igual dificultad, para preparar las dosis. Ambas tiradas deberá realizarlas el director de juego y ocultar el resultado al jugador, ya que este solo sabrá el efecto conseguido en el momento de consumir el preparado. Si ambas tiradas se superan con éxito se prepararán entre una y tres dosis de poción (1d3). En caso de fallar cualquiera de las dos el proceso se verá corrompido, se seguirán preparando las mismas dosis pero no tendrán ningún efecto. Si se diera el peor de los casos y se obtuviera una pifia en cualquiera de las dos tiradas, el efecto del preparado sería exactamente el contrario, las pociones de sanación causarán puntos de daño, las de ahuyentar animales los atraerán, etc...

Veamos unos ejemplos de pociones:

- **Ungüento curativo**

**Utilidad:** Cualquier personaje que se aplique una dosis de este ungüento sobre una herida recuperará automáticamente entre uno y seis puntos de resistencia (1d6) gracias a sus efectos vigorizantes y curativos.

**Objetivo:** El personaje sobre el que se aplique el ungüento.

**Ingredientes:** Orina de búfalo, aloe vera, hoja de coca y agua pura y limpia.

**Tiempo de preparación:** 6 horas.

**Procedimiento:** Se deben colocar todos los ingredientes en un cuenco al fuego y cocer la mezcla hasta obtener una pasta de color verdoso e intenso olor. Dicha mezcla se dividirá en dosis colocadas sobre hojas anudadas para su mejor transporte y mantenimiento.

**Dificultad:** 20

- **Polvos revitalizantes**

**Utilidad:** El producto de esta receta es un compuesto a base de polvo de fortísimo olor capaz de sacar automáticamente del aturdimiento a cualquier personaje que se lo arrime a la nariz.

**Objetivo:** El personaje aturdido que utilice los polvos

**Ingredientes:** Polvo de azufre, heces de ave y cal viva.

**Tiempo de preparación:** Una hora.

**Procedimiento:** Se deben introducir todos los ingredientes en un mortero y trabajar hasta reducirlos a un cúmulo homogéneo de polvo. Este se puede guardar en hojas anudadas o en pequeños frascos de hueso.

**Dificultad:** 20



- **Poción de velocidad**

**Utilidad:** Cualquier personaje que consuma esta poción verá como su velocidad se incrementa de forma alarmante. Su iniciativa se verá doblada así como su capacidad de movimiento y podrá realizar dos ataques por turno. El efecto de la poción durará 1d10 turnos, al cabo de los cuales el personaje recuperará su velocidad normal, quedando aturdido el primer turno por las convulsiones y sufriendo 1d6 puntos de daño.

**Objetivo:** El personaje que consuma dicha poción

**Ingredientes:** Sangre de lince, cornamenta de ciervo y orina de zorro.

**Tiempo de preparación:** 12 horas.

**Procedimiento:** Tras reducir la cornamenta de ciervo a fino polvo se introducirán todos los ingredientes en un recipiente puesto al fuego y se removerá la mezcla hasta conseguir un líquido homogéneo de fuerte olor. Este líquido podrá ser almacenado en pequeñas botas de cuero para su posterior consumo.

**Dificultad:** 20

- **Poción para respirar bajo el agua**

**Utilidad:** En realidad esta poción no dota a su consumidor de la capacidad real de respirar el líquido elemento, sino que reduce su ritmo cardíaco por lo que el blanco es capaz de aguantar la respiración bajo la superficie por un mayor periodo de tiempo. Un personaje que tome esta poción verá triplicado el número de asaltos que puede permanecer sin respirar, esto es el triple del valor de resistencia si coge aire o este mismo valor dividido entre dos si no se hubiera preparado para la inmersión.

**Objetivo:** El personaje que consuma dicha poción

**Ingredientes:** Agallas de tiburón, escamas de pez y varios litros de agua salada.

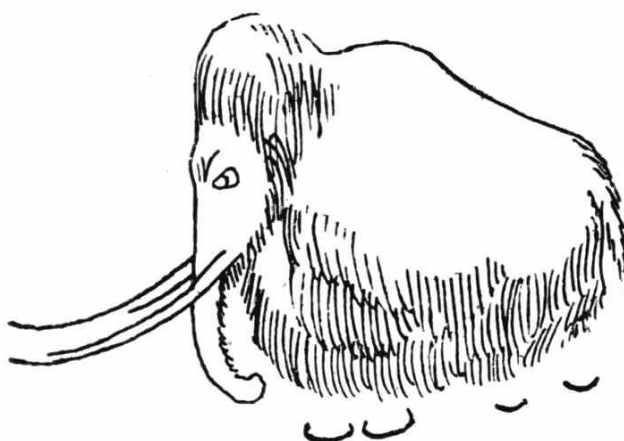
**Tiempo de preparación:** 2 horas.

**Procedimiento:** Se introducen todos los alimentos en un recipiente y se cuecen al fuego hasta conseguir una sopa espesa. Luego se muelen los sólidos que hayan podido quedar y se hierva todo el conjunto una segunda vez, quedando un líquido lechoso de sabor repugnante y profundo hedor.

**Dificultad:** 15

**Caldo de resistencia al frío**

**Utilidad:** Siguiendo esta receta el chamán preparará un intenso caldo de carne capaz de aislar al personaje del frío durante largos periodos. Cualquier personaje que se eche a la garganta esta mezcla no necesitará realizar chequeos de resistencia al frío por encontrarse a la



intemperie por un periodo de 24 horas. En caso de verse afectado por algún suceso que requiera realizar dicha tirada de resistencia de forma automática ( verse inmerso en una ventisca, inmersión en agua helada...) se realizará este chequeo con un modificador positivo de cinco puntos (+5).

**Objetivo:** El personaje que beba el caldo.

**Ingredientes:** Agua limpia, grasa de oso, carne de jabalí y laurel y orégano. .

**Tiempo de preparación:** Una hora.

**Procedimiento:** la preparación de esta receta consiste en realizar un caldo con los anteriores ingredientes hasta conseguir un producto grasiento y espeso, de fuerte sabor y aroma, que puede ser guardado en una bota de cuero para su posterior consumo.

**Dificultad:** 15

### - **Ungüento de resistencia al calor**

**Utilidad:** A pesar de que las altas temperaturas no son típicas del paleolítico, en ocasiones un personaje puede tener que enfrentarse a una situación en la que se requiera resistir altas temperaturas o incluso fuego directo. Ejemplos de estas situaciones son incendios o áreas con actividad volcánica. El usuario que impregne su cuerpo con este ungüento será capaz de resistir temperaturas de hasta 50° c durante tantas horas como el valor de su atributo de resistencia o el fuego directo durante el mismo número, pero en asaltos.

**Objetivo:** El personaje impregnado con el ungüento.

**Ingredientes:** Grasa de morsa, hielo puro, jugo de aloe vera.

**Tiempo de preparación:** 24 horas.

**Procedimiento:** Se deben mezclar y remover todos los ingredientes hasta conseguir una mezcla lo más homogénea posible. Una vez mezclados se deben cocer hasta que la grasa se disuelva, luego remover de nuevo todo y dejar solidificar en un lugar frío. La pasta resultante es la que se debe de aplicar al personaje para conseguir los efectos.

**Dificultad:** 15

### - **Antídoto**

**Utilidad:** Esta preparación constituye una especie de primeros auxilios contra los venenos, ya que si bien no asegura una completa sanación de los efectos si que procura la estabilización de los mismos. Cualquier persona que se viera afectada por un veneno y que tomara esta poción tendría derecho a una nueva tirada de resistencia contra el mismo. En caso de superarla los efectos del veneno se verían completamente anulados, aunque no se repararía el daño causado hasta el momento. Si no se superara la tirada de resistencia, el veneno quedaría en un estado de suspensión, esto es, sin causar daños, durante un periodo de 24 horas.

**Objetivo:** Un personaje que se halle bajo los efectos de un veneno.

**Ingredientes:** Agua pura, manzanilla, trébol, ortiga y agujas de pino.

**Tiempo de preparación:** 24 horas.



**Procedimiento:** Se deben de hervir todos los ingredientes juntos durante media hora y una vez filtrada la mezcla dejarla enfriar y reposar durante un día y una noche completos. De esta forma el líquido adquirirá sus propiedades sanadoras.

**Dificultad:** 15

- **Venenos corrosivo**

**Utilidad:** Es uno de los venenos más comunes utilizados durante la edad de piedra. Se utiliza impregnando los filos y puntas de las armas con la mezcla y es especialmente apreciado por los cazadores, ya que causa daño directo a la víctima pero luego no permanece en la sangre, por lo que no vuelve las presas incomedibles. Cada dosis tiene un único uso, si el ataque tiene éxito e impacta en la víctima incrementará el daño en 2d6 puntos. La dosis no se perderá si el ataque falla, pero si impactara sin causar daños, quedaría inutilizada. Este daño extra no se modifica jamás. No se verá multiplicado por factores como localizaciones o críticos, ni dividido por ningún otro factor.



**Objetivo:** El objetivo del primer ataque con el arma envenenada.

**Ingredientes:** Veneno de áspid y sangre de lagarto venenoso.

**Tiempo de preparación:** 1 horas.

**Procedimiento:** El mero uso del veneno de áspid sería suficiente para crear graves daños en los tejidos de la víctima, pero se mezcla cuidadosamente con la sangre de lagarto para aumentar su toxicidad y mejorar la estabilidad del mismo.

**Dificultad:** 20



### - **Brebaje de potenciación de atributos**

**Utilidad:** Este poderoso y antiguo brebaje tiene su origen en los primeros chamanes neandertales que buscaban potenciar su intelecto, aún sacrificando otros atributos en pos de un mayor poder. El personaje que decida tragar este hediondo preparado podrá seleccionar que atributo ve aumentado en un punto (+1). La cruz de este proceso es que, de forma aleatoria, perderá otro punto en un atributo al azar (nunca el mejorado en esa toma). Si algún atributo llegara a cero de esta forma el personaje moriría irremediabilmente. Así mismo, una misma persona solo es capaz de consumir a lo largo de su vida cinco veces esta poción. Si la tomara una sexta empezaría a perder un punto de atributo, de forma aleatoria una vez al día, hasta morir. Este hecho no siempre es conocido por el chamán que prepara la formula y mucho menos por el personaje que a consume.

**Objetivo:** El valiente personaje que consuma este brebaje.

**Ingredientes:** Sangre de león, grasa de mamut, los cinco dedos de la mano derecha de un artesano, el cerebro de un chamán y los ojos de un águila.

**Tiempo de preparación:** 1 semana.

**Procedimiento:** Se deben introducir todos los ingredientes en un recipiente de gran tamaño lleno de agua limpia y cocerlos a fuego extremadamente lento durante una semana hasta que todos los ingredientes se hayan reducido a una masa maloliente y pútrida. En este momento estará lista para ser tomada, aunque se puede reservar para otro momento.

**Dificultad:** 25

### - **Pintura de Guerra**

**Utilidad:** Siguiendo esta receta conseguiremos un pigmento de profundo color rojo que imbuirá a su usuario de una tremenda cantidad de fuerza durante un corto periodo de tiempo. Cualquier personaje que se pinte la cara con este producto verá su fuerza y sus puntos de resistencia doblados de forma automática. De la misma forma el daño causado por sus armas será el doble de lo normal, aunque deberán pasar un chequeo de rotura cada turno. Este efecto durará tantos turnos de combate como el valor del atributo de resistencia del usuario. Pasado



este tiempo el personaje caerá al suelo sumido en un profundo estado de inconsciencia del que solo saldrá tras dormir un mínimo de ocho horas.

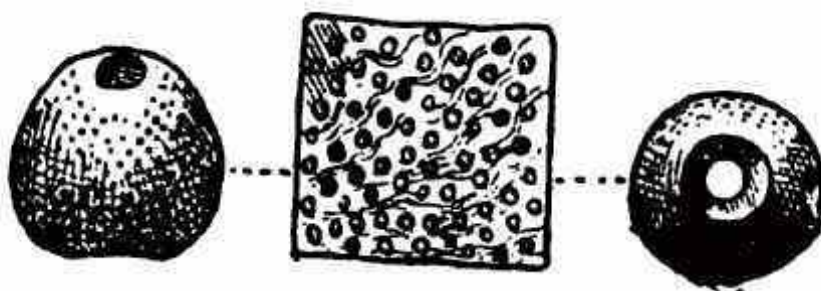
**Objetivo:** El personaje que adorne su cara con estas pinturas.

**Ingredientes:** Sangre de león, dientes de oso cavernario y grasa de megalodón.

**Tiempo de preparación:** 24 horas.

**Procedimiento:** Se muelen los dientes de oso cavernario hasta conseguir un fino polvo que a continuación se mezcla con la grasa y la sangre hasta conseguir un pigmento homogéneo de un intenso color rojo. La mezcla se debe dejar reposar durante un día y una noche.

**Dificultad:** 20



#### - Poción explosiva

**Utilidad:** Tal vez los chinos inventaran la pólvora como tal, pero ya desde el paleolítico se conocían materiales y sustancias que, con poco o ningún tratamiento, poseían propiedades inflamables y explosivas. Un personaje armado con esta poción deberá arrojarla contra su objetivo como si se tratara de un arma arrojadiza. La poción causará un daño de fuego equivalente a un incendio en el metro de radio que comprende el punto de impacto (3d6) que irá reduciéndose en un dado por cada metro adicional al que se encuentren las criaturas afectadas, esto es, todos los seres que se encuentren hasta a dos metros del impacto sufrirán 2d6 puntos de daño y 1d6 los que se hallen hasta a tres metros.

**Objetivo:** Todas las criaturas en el radio de la explosión.

**Ingredientes:** Grasa de cerdo, savia de pino, sulfuro, azufre y polvo de pedernal.

**Tiempo de preparación:** 24 horas.

**Procedimiento:** Con sumo cuidado y sin que intervenga en ningún momento el fuego, mezclamos los ingredientes hasta conseguir una masa que embutiremos en pequeños y frágiles proyectiles tallados a partir de madera o hueso.

**Dificultad:** 25

- **Brebaje para ahuyentar animales**

**Utilidad:** La finalidad de este preparado es la de alejar a los animales salvajes mediante el uso de olores y hormonas de criaturas peligrosas de gran tamaño. Se puede utilizar tanto para crear un perímetro defensivo que aleje a los depredadores nocturnos, como para espantar criaturas con las que nos encontremos en combate. Cualquier criatura enfrentada contra los efectos de esta poción tendrá tantas posibilidades de evitar huir como sus puntos de resistencia en percentiles. Esto es, un lobo con 20 puntos de resistencia tendrá un 20% de posibilidades de no huir.

**Objetivo:** Todos las criaturas afectadas por la poción.

**Ingredientes:** Orina de tigre dientes de sable, glándulas de cocodrilo marino y semen de elasmoterio.

**Tiempo de preparación:** 12 horas.

**Procedimiento:** En un mortero se reducen y mezclan todos los ingredientes y se deja macerar durante medio día. A continuación se introduce en una bota de piel que cierre de la manera más hermética posible.

**Dificultad:** 20

- **Ungüento de sutura**

**Utilidad:** Este ungüento tiene como elemento principal la savia de los árboles. El árbol en cuestión puede ser de cualquier tipo, pero para conseguir la savia de mayor pureza tienen la creencia de que debe



tomarse de la rama más alta, que debe estar siempre bajo los rayos del sol, de lo contrario, los espíritus pueden acceder a la savia tomada y envenenar al convaleciente. El personaje tratado con este ungüento dejará de perder puntos de resistencia por asalto de forma inmediata.

**Objetivo:** Un personaje herido con hemorragia.

**Ingredientes:** Savia de árbol, aloe vera y limón.

**Tiempo de preparación:** 15 minutos

**Procedimiento:** Se debe mezclar junto con la sangre del herido en un cuenco, y remover durante diez minutos. A continuación se expande por la herida abierta hasta cubrirla completamente para que deje de sangrar. Precisa de unos minutos para que se seque y sea efectiva.

**Dificultad:** 15



### **Energía del Elóthere**

**Utilidad:** Esta pócima requiere la mezcla por partes iguales de una planta alucinógena llamada Lycothian, bastante extraña y tan difícil de encontrar como de recolectar sin pincharse con sus puntiagudas púas, y los intestinos de un jabalí. La ingesta de esta mezcla sumerge al individuo en un estado de euforia tal que le hace ignorar todos los dolores y restricciones por enfermedades o congelación que le afectaran, los cuáles reaparecen cuando se pasa el efecto alucinógeno, aproximadamente media hora.

**Objetivo:** Un personaje afectado por algún estado negativo.

**Ingredientes:** Hojas de Lycothian e intestinos de jabalí gigante.

**Tiempo de preparación:** 12 horas

**Procedimiento:** Se cuecen los ingredientes a fuego lento en un recipiente lleno de agua pura hasta conseguir una especie de papilla que puede ser transportada y almacenada en una bota de cuero.

**Dificultad:** 20



### - **El don del renacimiento**

**Utilidad:** El don del renacimiento es una mezcla de gran poder que únicamente puede ser realizada por el chamán de la tribu. Es un preparado capaz de devolver la vida a un personaje muerto, siempre que se utilice dentro de las primeras 48 horas tras la muerte del sujeto. Las posibilidades de curación de este poderoso brebaje son variables y dependen de varios aspectos, como podremos ver en el capítulo de preparación.

**Objetivo:** Un cadáver reciente.

**Ingredientes:** Sangre y cabellos del fallecido, sangre del chamán.

**Tiempo de preparación:** 12 horas

**Procedimiento:** Para su preparación se mezcla en un cuenco sangre y cabellos del muerto junto a la sangre del chamán. A continuación, el chamán debe rezar en soledad a los dioses y espíritus benignos durante diez largas horas y quedarse a solas con el cuerpo. Untará el resultado de la mezcla en los párpados y labios del muerto, y deberá de entrar en trance con los dioses para pedir el retorno del cuerpo a la vida, pero a cambio debe desprenderse de alguno de sus cinco sentidos. Por cada sentido que sacrifique el don tiene un 10% de posibilidades de funcionar. Es un ritual de preparación extremadamente raro, que se realiza únicamente en casos muy especiales, ya que requiere un sacrificio enorme por parte del chamán, que además de perder sus sentidos dormirá durante tres o cuatro días seguidos debido a la extenuación.

**Dificultad:** 25

### **APRENDIENDO MAGIA**

Durante la creación de un personaje chamán le asignaremos cinco rituales o pociones, de acuerdo con el resultado obtenido en una tirada de “*conocimientos oscuros*” y cuya dificultad sea inferior al resultado obtenido en dicha tirada. Pero esta no es la cumbre del poder de nuestro chamán, sino sus inicios.

A medida que el personaje avance con mayor o menor soltura por el mundo irá teniendo oportunidades de aprender nuevas recetas y oraciones. Las dos vías principales para conseguir nuevas habilidades mágicas son la transmisión oral de conocimientos y el hallazgo de objetos o pinturas que describan estas artes.

A continuación analizaremos ambas vías de sapiencia.



### ***La transmisión oral***

Esta es la forma más habitual de conseguir nuevos conocimientos durante el paleolítico. Cualquier chamán puede enseñar un ritual o receta a otro, empleando para ello tantos días como indique el valor de dificultad del mismo. Durante este periodo asumimos que el aprendiz utiliza su tiempo única y exclusivamente en el aprendizaje mágico por lo que no podrá salir de aventuras ni realizar otros rituales o pociones. Deberá superar con éxito una tirada de “*conocimientos oscuros*” contra la dificultad del ritual o poción una vez por semana o fracción que dure el aprendizaje. Si no se supera, se dará la semana por perdida.

No siempre es fácil encontrar un chamán extraño dispuesto a enseñar sus secretos, pero realizar servicios en su nombre puede ser una forma de ganarse sus favores.

### ***El aprendizaje mediante objetos***

En ocasiones un chamán encontrará determinados objetos o pinturas rupestres que describen la realización de pociones o rituales. Dedicando el suficiente tiempo, que será el doble que en la transmisión oral, el personaje será capaz de descifrar y aprender los secretos encerrados en ellos. Al igual que en el caso anterior será necesaria una tirada de “*conocimientos oscuros*” contra la dificultad del ritual o poción una vez por semana o fracción que dure el aprendizaje.



## Atributos

Nombre	Valor
FUERZA	
RESISTENCIA	
DESTREZA	
INTELIGENCIA	
PERCEPCIÓN	

Nombre:	
Jugador:	Director:
Ojos:	Pelo:
Altura:	Peso:
Raza:	Edad:
Otros rasgos:	

<b>Iniciativa</b> P+D+1o3D10	<b>Defensa armado</b> D + Armas C. a C. + 5
<b>Salud</b> Res. x 3	<b>Defensa desarmado</b> D + Pelea + 5

## Habilidades

[illegible]

## LOCALIZACIONES

- 1 -. Pies: Daño 1/2; movimiento 1/2**
- 2 -. Pierna izquierda**
- 3 -. Pierna derecha**
- 4 -. Abdomen**
- 5 -. Pecho**
- 6 -. Brazo izquierdo**
- 7 -. Brazo derecho**
- 8 -. Manos: Daño 1/2; Des 15 o soltar arma**
- 9 -. Cuello: Daño x2; -1PR por asalto**
- 10-.Cabeza: Daño x2; Res 15 o aturdido**

# Armas

Nombre	Daño	Alc.	Rot.	Tipo

## Blindajes

Nombre	Abs.	Est.	Ptos. Rot.

# Heridas

© 2004 Blackwell Publishing Ltd *Journal of Internal Medicine* 255: 111–118

## Equipo

Nombre	Notas

# Contadores

[illegible]

## Projectiles

Nombre	Munición
	⊕⊕⊕⊕⊕⊕⊕⊕
	⊕⊕⊕⊕⊕⊕⊕⊕
	⊕⊕⊕⊕⊕⊕⊕⊕

## Experiencia

\_\_\_\_\_

## Historial

Familia:

Clase social:

Vida pasada:

## Contactos

Nombre

Relación

## Equipo

Nombre Descripción

Nombre Descripción

## Notas

## MAGIA

Nombre

Cant.

Notas

## Muertómetro

