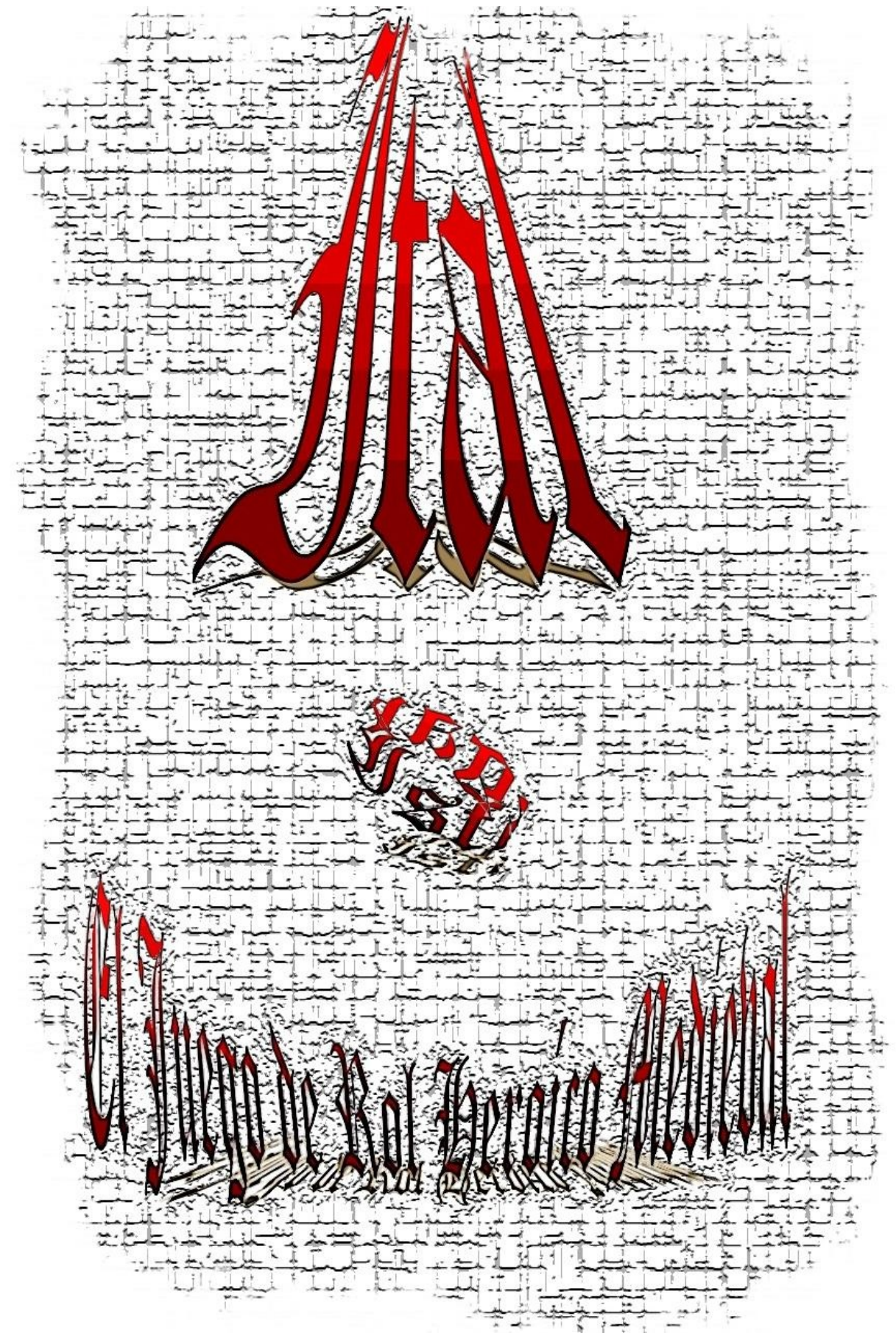




Dedicado a todos los jugadores que he dirigido, en especial a los miembros de las asociaciones culturales “Tierra Nueva” de Los Corrales de Buelna y “Ancestros de los Magos Grises” de Alcobendas.

Gracias por el tiempo que me dedicasteis.

Ismael Fernández García





ÍNDICE

EL CONSEJO DE LOS GRANDES SABIOS	7
• EL LIBRO DE LAS ERAS	7
• EL LIBRO DE LOS DRAGONES	24
• MEMORIAS DEL LIBRO	27
• EL BESTIARIO DE LA ITARCA	31
MAPAS Y LUGARES DE ITAL	35
GENERACIÓN DE PERSONAJES	54
• COMPENDIO DE RAZAS JUGABLES	54
• COMPENDIO DE LAS DEMÁS RAZAS	57
• PROFESIÓN Y VOCACIÓN	58
• CARACTERÍSTICAS DEL PERSONAJE	59
• PUNTOS DE HISTORIAL, EXPERIENCIA Y NIVEL	60
• HABILIDADES	61
• VIRTUDES Y DEFECTOS	64
• RASGOS DE PERSONALIDAD Y ALINEAMIENTO	67
REGLAS DE COMBATE	69
• TABLAS DE ARMAS	69
• TABLAS DE DAÑO Y CRÍTICOS	72
• TABLAS DE PIFIAS	74
• RECUPERACIÓN DE HERIDAS	75
• REGLAS DE BATALLA	77
TABLAS DE PRECIOS	78
TABLAS DE CRIATURAS	86
HOJA DE PERSONAJE	92
REGLAS DE MAGIA	96
• TIPOS DE MAGIA Y SU ORIGEN	96
• LANZAMIENTO DE HECHIZOS	97
• NUDOS DE PODER	98
GRIMORIO DE LAS ARTES ESOTÉRICAS	99
• BALEMBETH	99
• NUALEMBETH	100
• MALEMBETH	102
• CAREMBETH	104
• ALQUIMIA	106

ARDANZ DE NUMAR	109
EL ORDEN DIVINO Y SUS EMISARIOS EN ITAL	113
• PLEGARIAS COMUNES	114
• PATRONES	116
• LA ALIANZA DEL LIBRO	116
• LA ALIANZA DE LA ESPADA	123
• LA ALIANZA DE LA BALANZA	133
• LA ALIANZA DE LOS COMETAS	144
ELENCO DE PODERES MENTALES	150
LA VISIÓN DE SEPTIBETH	154
LAS HOJAS ELEMENTALES	155
EL MANUSCRITO DEL CISNE	156
REGLAS PARA DOTADOS EN ITAL EL JDRHM	157
• GENERACIÓN DEL PERSONAJE	157
• HABILIDAD CON LOS DONES	158
• DOTADOS FÍSICOS	159
• DOTADOS MENTALES	161
• DOTADOS ELEMENTALES	162
• DESALMADOS	163
REGLAS PARA JUGAR CAMPAÑAS EN ITAL EL JDRHM	166
• CONFIGURACIÓN DEL ESTADO JUGADOR	166
• COMENZANDO A JUGAR	166
• POBLANDO EL ESTADO	168
• INGRESOS DEL ESTADO	169
• MOVIMIENTO POR LAS CASILLAS	171
• TROPAS ESPECIALES	171
• EL MAR	171
• LA MAGIA Y SUS RIVALIDADES	172
• EXPERIENCIA Y SUBIDAS DE NIVEL	173
• TESTAMENTO	173
DE IMPERO EL GIGANTE	175
EL LAMENTO DE LA PIEDAD.	179
ARMAS DE FUEGO Y EXPLOSIVOS EN ITAL EL JDRHM	188

EL CONSEJO DE LOS GRANDES SABIOS.

El año 25 después de la Segunda Guerra de la Llaves, Shira, la Suma Sacerdotisa de Namcor, Señor del Saber Infinito, y Suma Teócrata Regente del Imperio de Enquiol, convocó a todos los grandes sabios de los dos continentes, sin importar credo, reino o condición, bajo las ramas del Árbol Sagrado del Saber, al corazón de Enquiol, capital de su imperio, al interno de la Magna y Sacra Biblioteca Eterna del Supremo Templo de Namcor, para convertir en realidad su máspreciado sueño: La Itarca, la compilación definitiva del saber de su era y de las eras pasadas.

Muchos respondieron a su llamada, tanto del continente de Ánsata como de los antiguos reinos de Ital, todos tuvieron su lugar en la Biblioteca Eterna, ni siquiera los asientos reservados a Ankaris de Khenma y a Absuragath de Morskul, quedaron vacíos, pues enviaron embajadas en respuesta a la convocatoria hecha por su secular enemigo. Incluso Nadie, el Señor de las Pesadillas, estuvo presente,

EL LIBRO DE LAS ERAS.

LA ERA DE LA CREACIÓN.

De todos los reunidos allí aquel día de gloria, fue Caenkidu de Mindol quien mayor luz arrojó sobre la más remota de las Eras del Mundo, su discurso convenció a todos, pues a todos los credos allí representados convino su postura y su moderada exposición de sus teorías, y, así, incluso las embajadas del sur honraron su palabra y su conocimiento.

Así pues, según las tradiciones de los antiguos elfos de Mindol, de los cuales era Caenkidu portavoz, al inicio de todo, no existía nada, nada salvo Arcan, el Padre de Todo. Quien en el alba de los tiempos creó en el Vacío a la oscuridad, a la cual hizo arder en varios

más fue en los sueños de aquellos que eligió como sus portavoces para las diurnas sesiones del Consejo.

De esta manera, al igual que en los tiempos anteriores a la Edad de los Lamentos, los Amos del Saber, se reunieron entorno a una mesa, donde, por meses enteros compartieron el fruto de sus investigaciones, aunque no todo, como se descubrió amargamente mucho después.

Sin embargo, los días luminosos brillan siempre en nuestros recuerdos, por más que el presente nos sea adverso y el futuro nos parezca oscuro, por eso, y con la esperanza puesta en días mejores, hoy, en el año 2 después de la Caída en el Vacío, bajo el dominio de los Señores de los Dragones, yo Alq-Kenafín-dû de Ánsata, confío al pergamino estos extractos salvados de La Itarca, con la ayuda de mi memoria y de la de mi amado esposo, Sûlmen Gorma de Alquand.

puntos, creando así las estrellas, de esta manera, las chispas de las primeras estrellas, a su vez, incendiaron la oscuridad en múltiples puntos, inundando de luz la oscuridad en torno a Arcan.

Sin embargo, aquel lugar pleno de luz y de energía carecía de vida, y no era el deseo de Arcan que permaneciese así, el deseo de su corazón era otro, y del núcleo incandescente de las estrellas surgieron los frutos de este deseo divino, cada uno hijo de una parte del ser de su padre, y él les dio un nombre a cada uno, un nombre secreto, que revela a quien lo conoce el origen y naturaleza de su poder.

Pero, al igual que Arcan tuvo sus anhelos y deseos en el origen de la creación, sus jóvenes hijos compartían con él gran parte de sus inquietudes, aunque careciesen de su sabiduría y poder. Por esta causa, Arcan les guió en sus deseos, les enseñó a soñar y a hacer realidad sus sueños, y en aquel tiempo la armonía reinó entre ellos.

No obstante, la última lección que les quedaba por aprender a sus hijos, nadie se la podía enseñar, por lo cual, les abandonó, dejándoles a cargo de aquella realidad que habían forjado con la materia de sus sueños, para que en esa labor, aprendiesen lo que es la responsabilidad que conlleva la posesión y el uso del poder.

Abandonados por su padre, los N'arcan se separaron, unos vagaron por el Vacío en busca de respuestas a sus deseos, otros en busca de su padre, pero otros, los más, partieron en busca de aquel pedazo de realidad que había supuesto la materialización de sus sueños. Solo uno se quedó en el centro

LA ERA DE LA ACOGIDA.

Una vez en Ital, los N'arcan no tardaron en tener que hacer frente a su obligación para con los frutos de los sueños que Arcan les había confiado. Los hechos de aquella Era fueron confiados por siglos a la tradición oral conservada por los bardos de uno de los Amos de las Artes, Dalemir, el escriba de Heimad, el Ojo de Arcan.

Según esta tradición, fueron los elfos, los primeros en percibir la llegada de los N'arcan, pues, sus espíritus, más fuertes que los de los hombres, fueron lo que atrajo a sus hermanos mayores a Ital.

No obstante, los N'arcan no fueron directamente al encuentro de sus hermanos menores, en vez de eso, en un primer momento se limitaron a sentir bullir la vida a su alrededor y a dar

del Vacío, el N'arcan Durmiente, aquel cuyos sueños cubren el Tapiz de los Mundos, aquel que se alzaría antes del Final de los Tiempos para anunciar el retorno de Arcan y decantar la batalla de los N'arcan para un bando u otro. Sin embargo, los más de entre ellos llegaron a Ital.

No se sabe que fue lo que encontraron en su periplo, aquellos que más conocimientos atesoraron sobre la naturaleza del Vacío y de los N'arcan, eran parte de la familia élfica de los Caídos, y aquel conocimiento les llevó a una guerra contra los N'arcan que sacudió los cimientos de la realidad y les condujo a la derrota y al olvido.

Cuando la discusión entorno a lo expuesto por Caenkidu terminó, se dio paso a la compilación de las historias relativas a la Era de la Acogida, de las cuales, las más antiguas eran las del Maestro del Gremio de Bardos de Dalemir, el elfo Almird de Norquack.

gracias a Arcan por confiarles el bienestar de aquello que había creado.

Sin embargo, algunos sentían que les faltaba algo, de suerte, que comenzaron a viajar a lo largo de aquel mundo nuevo, fascinante y lleno de vida. Igualmente, los elfos, habiendo sentido su presencia en Ital, salieron por diversos caminos en busca de los recién llegados, abandonando su hasta entonces hogar ancestral, la Isla de los Espíritus, Anquei.

Así, fue Silvara, la Señora de los Bosques, la primera en encontrar a los elfos de la familia de los Yarath, a quienes enseñó a amar y respetar la vida vegetal que siente pero que no habla, después de lo cual, marchó en busca de sus hermanos para contarles que había encontrado a los hijos menores de Arcan. Pero antes de llegar junto a sus

iguales, se encontró con el Señor del Agua, Istol, quien había encontrado a los elfos hoy llamados Martari, a quienes había enseñado el arte de la navegación, y con Eilis, la Señora de la Danza, Aloth, la Señora de la Pasión, y Veniarión, Señor del Sigilo, quienes habían encontrado y portado sus dones de arte y valor a la familia élfica de los Ithran, que daría origen a los pacíficos Osrhan y a los sanguinarios Ithilithan.

Sin embargo, grande fue su sorpresa al encontrar junto a sus hermanos a otros miembros de familias élficas que ellos desconocían, eran éstos los Diantari y los Caídos, cuyo nombre hoy se ha intentado olvidar.

Pero en la corte de los N'arcan estaban ausentes Icaria, la Señora del Aire, y Hercar, el Señor de la Roca. Nadie sabía en que lugar del Tapiz se encontraban. Icaria no tardó en aparecer acompañada de su pueblo electo, los alados Isarni. Más de Hercar no se sabía nada, y Loviathar, la más veloz de los N'arcan, fue mandada en su busca.

Pero era inútil que buscarse sobre los cielos o sobre la faz de Ital, por que el Maestro de Todos los Oficios, no se encontraba allí, refugiado en las entrañas de Ital, estaba sacrificando tiempo y poder en la mayor y más perfecta de sus obras.

Fue así como forjó a los enanos, cuando los elfos ya poblaban Ital, y fue allí donde lo encontró Torcanor, el Señor del Fuego, quien, contemplando la labor de su hermano, le advirtió de la llegada de los elfos, y le advirtió de que no aprobaba aquello que estaba haciendo, de manera, que su elemento sería enemigo de sus criaturas y

LA ERA DEL CAOS PRIMIGENIO.

Los Yarath contaron a los N'arcan como habían intentado comunicarse con los Guorz, que en un primer momento no les parecieron muy distintos de las criaturas de los bosques,

destruiría sus obras, aunque él nunca se alzase contra su hermano directamente.

Abandonando a sus recién concebidos hijos en las salas de su palacio subterráneo, Hercar se encaminó con Torcanor al encuentro de sus iguales. Pero su viaje se vio ralentizado por un suceso que marcaría para siempre la historia del joven mundo.

En la oscuridad del Vacío, junto a las constelaciones de los N'arcan, dos nuevos puntos luminosos brillaban con una sanguinolenta intensidad, mientras seguían una trayectoria imprevisible. Al mismo tiempo, se encontraron con dos Yarath, discípulos de Silvara, portadores de negras noticias, como negro era el humo que salía de sus saqueados poblados.

Otros dos N'arcan habían llegado a Ital, Moruk y Goruk, y con ellos sus hijos, del todo diferentes a los pacíficos Yarath, seres monstruosos, grandes como árboles centenarios los unos, achaparrados como arbustos los otros, unos con la piel verde como las praderas, otros con la piel gris como la roca, pero todos con un fuego destructor en sus rojizos ojos, los Yarath los llamaban *Guorz* por su gutural modo de expresar sus primitivos sentimientos.

Sin ninguna oposición a lo expuesto, pasó a hablar el erudito enano Khaxiar de Thyrión, cuyos conocimientos alcanzaban a la Khazagoher, la sagrada historia de las arcanas runas enanas incisas sobre le Templo de Hercar por sus antepasados en la misma era en que ocurrieron los hechos de la Era del Caos Primigenio.

tan bien estaban adaptados a su entorno, para después ser atacados a traición.

Torcanor, siguiendo las indicaciones de los Yarath, se encaminó en dirección al ejército de los Guorz,

para hablar con aquellos que los habían conducido a Ital, mientras que Hecar, preocupado por su pueblo, los Khazal, retornó a su palacio.

Torcanor buscó en vano al ejército de los Guorz, tan sólo encontró los restos de su ira ciega, pero no fue ese el destino de Hecar, quien hubo de librar en duelo singular la primera batalla entre los N'arcan para defender su propio palacio subterráneo. Fue durante esa batalla cuando el brillo de la verdadera vida iluminó por primera vez los ojos del Clan de Hierro, que acudió por primera vez a la batalla con los que después serían sus más odiados enemigos.

El poder del Señor de la Tierra era demasiado grande dentro de su propio palacio como para ser derrotado por sus adversarios, pero quedó atrapado en él junto a sus hijos, a los que instruyó en todas las maneras de trabajar la roca y los metales.

Entre tanto, Loviathar, en su búsqueda de Hecar, había encontrado los signos de la llegada de otros dos de

LA ERA DEL EXILIO.

Unidas las fuerzas de la Alianza de los Cometas, formada en aquel tiempo por Khuzkazar, el Señor de la Destrucción, Gulcam, el Señor de la Alquimia, Moruk, la Furia y Goruk, el Terror, nada parecía poder detenerlos. Con Hecar sitiado junto al Clan de Hierro y con los otros N'arcan indecisos ante la línea de actuación a seguir, Ital no era más que una inmensa hoguera, los Yarath huían ante un enemigo armado más fuertemente que ellos, los Martari se refugiaban en sus islas, y los Ithran emprendieron la búsqueda del Clan de Hierro. Solo los Diantari y los Caídos sobre la Anquei, la cordillera cuyos valles les vieron nacer; podían resistir a la oleada de los Guorz y del Clan de Fuego.

sus iguales, pero sus estrellas tenían las mismas características que las de Moruk y Goruk, es más, parecían haber sido llamados por ellos. Eran estos recién llegados, Khuzkazar y Gulcam y también con ellos llegaron sus criaturas, herederas del siniestro poder de sus creadores, los Khuzkazal, el Clan del Fuego. Y fue la fortaleza de Khar-Hecar, hoy llamada Thyrión, lo primero que atacaron.

Así se cumplió la profecía que Torcanor dirigió a Hecar, en la cual le advertía de que su elemento sería el mayor enemigo de sus criaturas y de sus obras, sin que él se alzase en su contra.

Terminada su exposición, comenzó la discusión sobre la más triste de las eras, la que más daño causó a los pueblos de Ital, durante la cual se dieron a conocer los hombres, como víctimas de una situación de abandono por parte de los N'arcan. Y fue Khazmor Dragmall, representante del Clan de Fuego, quien más participó, pues esta fue la era dorada de su maléfico clan.

Al mismo tiempo, los Caídos, en aquel tiempo conocidos como Featath, comenzaron a murmurar en contra de los N'arcan. No comprendían la razón de su indecisión, ¿acaso temían a sus enemigos? Así llegaron a la conclusión de que no eran dignos de su respeto, ellos tenían ya casi tanto poder como ellos, salvo el poder de dar vida a sus sueños y de viajar por el Vacío como hacían los N'arcan. Pensaban que eran poderes que les ocultaban por miedo a que se rebelasen contra ellos, no creían que dichos poderes los tuvieran en grado poco menor que ellos y comenzaron a tramar en contra de aquellos que veían como sus carceleros.

Pero su malestar llegó a conocimiento de Heimad, el mayor defensor de dar la total libertad a los

elfos, en vez de continuar su labor como tutores de las gentes de Ital, y se ofendió de tal manera, que abandonó su morada sobre Ital y volvió a su morada celeste, el Heid, la estrella más cercana a Ital, junto a Loiv, la estrella de Loviathar, y Fasol, la estrella de Dalemir. Y los otros N'arcan le siguieron una vez que descubrieron la razón de su partida, salvo Hecar, que continuaba atrapado.

Este exilio se desveló fatal para los pueblos de Ital, que quedaron a merced de los Señores del Caos, y en él los Featath vieron la prueba definitiva de la traición que los N'arcan estaban preparando desde siempre.

Exaltando el valor de sus ancestros y la cobardía de las demás razas, terminó su narración el indigno señor de lo que era el reino de Vinkgord. A continuación dio la palabra a los emisarios de Khenma, el más importante de los cuales era el joven Akhaid que continuó la narración de los hechos.

Pero los N'arcan no olvidaban, Yinella enloquecía de dolor cada vez que observaba la destrucción causada por el Caos, Austral sufría por el destino de su amado Hecar, Silvara sentía arder la naturaleza que tanto amaba, Nova y Tarhelnor no podían dejar de escuchar los lamentos de los caídos, Morskul intentaba olvidar los campos de batalla que cubrían el mundo sin conseguirlo, Aloth angustiada por el destino de sus elegidos buscaba maneras de evadirse de lo que ocurría sobre Ital, mientras que Sariagón, Thorgan, Gheris-oh-Khan, Tormo, Mantú, Thalís y Sthalos, no podían mantenerse de manos cruzadas, les hervía la sangre ante las atrocidades cometidas y sentían otra vez la necesidad de dar rienda suelta a sus energías en un mundo desde el cual sentían como se les invocaba para ganar su favor en batalla.

Todos los N'arcan se sentían empujados a combatir de una vez al Caos, pero Heimad les retenía aún, ni Namcor ni ningún otro conseguía hacerle cambiar de opinión, y los N'arcan querían estar unidos en aquello que hicieran. Acertasen o se equivocasen, querían permanecer unidos.

No fue posible, finalmente descendieron los N'arcan llamados del Libro sobre Ital, quedándose al margen del conflicto aquellos que siguieron fieles a Heimad, quienes más tarde serían llamados de la Balanza, por su continuo sopesar las posibilidades sin actuar. Fue esta la primera gran escisión entre los N'arcan antes de la Era de la Disgregación.

Los Señores del Caos fueron derrotados en una batalla tras otra, fueron tales las heridas causadas al joven mundo, que Yinella, Tarhelnor y Morskul enloquecieron ante la muerte diseminada sobre la faz de Ital, pero la guerra no fue por más violenta, más breve.

Peor aún, como resultado del trato frecuente con sus enemigos y sus obras, algunos de entre aquellos N'arcan se vieron atraídos por los frutos que habían obtenido los Señores del Caos con el uso desbocado de su poder. Thorgan, Thygra, Thalís y Sthalos flaquearon ante la tentación de seguir el camino de los Señores del Caos.

Aquel que más lejos llegó en sus contactos con el Caos, fue Gheris-oh-Khan, quien en colaboración con Gulcam, el Señor de la Alquimia, antes de su caída del más peligroso de los Señores del Caos, concibió a los terribles Uros de Knox.

Providencialmente, en aquel tiempo se reunió con sus pares Mordyr, quien había vagado por el Vacío más que ningún otro de los N'arcan, y consiguió volver a la armonía a aquellos tentados por los frutos del caos. Pero poco duró la paz entre las estrellas.

Entonces comenzó a hablar Oshurn de la Calavera, enviado por Absuragath de Morskul, el Señor de la Muerte y su voz era como el gélido

LA ERA DE LA DISGREGACIÓN.

Así llamada por que sancionó la separación definitiva entre los N'arcan, pero, en realidad, debería llamarse de los Featath, pues fueron ellos sus protagonistas.

Derrotados los Señores del Caos, los N'arcan se vieron de nuevo divididos sobre el destino que se debía reservar a sus hermanos vencidos. Los denominados Seguidores del Equilibrio, capitaneados por Heimad, decidieron no tomar partido en las deliberaciones, sería Arcan quien tendría derecho a decidir el destino de uno de sus hijos, no ellos. Los Adalides del Bien, que habían defendido la actuación contra el Caos, defendían la condena al destierro, mientras que Mordyr, y una nueva alianza, la llamada aún hoy Alianza de la Espada, defendían la condena de muerte.

Pero durante las deliberaciones, uno de los miembros de los Adalides del Bien, temiendo una decisión contraria a la de su facción, liberó a los Señores del Caos uniéndose a ellos, fue el culpable de esta acción Bryon, el Señor de los Ladrones, instigado por Aloth y Akasa, quienes, aliados con los Featath, les daban así una excusa para iniciar la guerra contra los N'arcan, a quienes acusaban de traición.

Los Featath alcanzaron a los Señores del Caos y mataron a Gulcam, quien había efectuado los más horrendos experimentos de mutaciones sobre todos aquellos infelices que habían caído prisioneros bajo sus tropas. Mientras tanto, los más sabios de los Featath, con los malignos conocimientos donados por Akasa y Aloth, corrompieron la naturaleza de la

viento que sopla en el Campo del Osario, lugar de negra leyenda, de donde decía que había venido, negra leyenda como la de la Era cuyos hechos narró.

Señora del Éter, Aystria, intentando ganársela para su causa, pero en vez de ello dividieron la esencia de la diosa en los cuatro espectros de poder que hoy invocan en sus rituales los practicantes de la magia esotérica. Los cuales cayeron sobre Ital.

Al mismo tiempo, los Ithran, que durante la era del Caos habían descubierto los túneles de los enanos, les atacaron por el odio que concebían hacia unos que habían gozado de la protección de su dios, mientras que ellos habían tenido que combatir sin ayuda al Caos.

Ante esta traición, todos los N'arcan se unieron en contra de los Featath y aquel miedo que les había empujado a la traición cobró vida, Espada, Libro y Balanza se unieron contra ellos, sus dos únicos aliados, Akasa y Aloth, les abandonaron y fueron aceptados por la alianza de la Espada, quienes, incluso, aceptaron como aliados a los Cometas, pero no como alianza independiente, como cuarto poder, si no como miembros de la alianza dirigida por Mordyr.

La Ira de los Dioses se abatió sobre Ital, ningún Featath sobrevivió sobre la faz de Ital. Pero se acusó a la Alianza de la Espada de acoger a los Señores del Caos. El camino entre el mundo divino e Ital se cerró, de manera que Ital fue aislada del resto del Tapiz de los Mundos por el poder de la Alianza de la Balanza de Heimad, que veía el origen de todos los males del joven mundo en la intrusión de los N'arcan en las existencias de las gentes de Ital.

Aquellos N'arcan que quisieron quedarse en Ital, debieron renunciar a su divinidad, serían inmortales a los años, pero su poder disminuiría paulatinamente de generación en generación. Aquellos que se quedaron, en su mayoría, fueron los dragones, que de generación en generación vieron disminuir su poder.

Pero la Alianza de la Espada no renunció a poder acceder a Ital y concibieron unos objetos de inmenso poder, las Llaves, manifestaciones sobre

LA ERA DE LAS LLAVES.

Fue en esta Era en la que se desarrollaron las historias de los humanos, en la que se demostró el poder creador que los hijos menores de Arcan podían desarrollar sin la injerencia de los N'arcan.

Pero no fue esta una nueva era de paz y armonía, la Alianza de la Espada y sus aliados de los Cometas no descansaban en sus intentos de volver a influir en el curso de la historia de los nuevos pueblos emergentes, y la devoción que sentían hacia ellos algunos de estos pueblos les facilitaba, si no el actuar directamente sobre ellos, si dirigirles en contra de aquellos que consideraban los aliados de sus enemigos: la Alianza del Libro y de la Balanza, quienes les habían exiliado de hecho de Ital.

Sobre esta era habló la joven Alaidia, Reina de Norquack, consorte de Baranor, el Gavilán de Nova, y el Anciano Eirdam de la Montaña, Sumo sacerdote de Heimad.

La derrota de los Featath se logró a un alto costo, la fisonomía de Ital había cambiado radicalmente, pueblos enteros habían sido exterminados, centenares de N'arcan menores habían caído defendiendo a sus señores y el poder de Aystria, desatado

Ital de la esencia de los Dioses de la Espada. Las Llaves se llamaban así por que en manos de un clérigo del dios cuya esencia contenían, permitían abrirle el acceso a Ital burlando el poder de la Balanza.

Comenzó así la Era de la Llaves, durante la cual, beneficiándose de la relativa paz, se desarrollaron las culturas humanas y se reconstruyó parte de la sabiduría perdida en las eras pasadas.

sobre Ital, había dado origen a un nuevo poder: los magos.

En esta época, los elfos intentaron recuperar su antigua unión, fruto de este ideal se fundó Lundune, la que sería el nuevo hogar de los elfos supervivientes a las grandes guerras del pasado, y la ciudad se irguió bella, serena y poderosa en lo que después se llamó el Valle de los Dragones.

Al mismo tiempo que los elfos se enfrascaban en hacer realidad sus sueños, los Celebtir, humanos que habían combatido junto a los Diantari, edificaron el primer reino civilizado de su raza sobre Ital, el Antiguo Reino, como se le conoce aún hoy por todos los hijos de sus fundadores, que se encontraba en lo que ahora se llama los Páramos de la Desolación.

¿Pero que es lo que sucedió a Lundune y al Antiguo Reino, para caer en desgracia? La envidia de la Alianza de la Espada. Eso fue lo que sucedió.

Lundune cayó bajo las intrigas de la Vieja Araña, Aloth, quien intentó utilizar a su pueblo predilecto, los Ithilithan, el pueblo de marfil, contra sus primos. Mientras que aquellos que rechazaron y resistieron a las tentaciones de la Señora de la Pasión fueron los que se refugiaron en el abrazo de Eilis, la Señora de la

Serenidad, aquellos que hoy llamamos Osrhan, el pueblo de ébano.

Aloth tejó sus intrigas, lenta, pero inexorablemente, hasta que el propio rey, Laireth, la Pantera Negra, de los Ithran, como era llamado el único pueblo entonces formado por los hijos del ébano y del marfil, desafió a los demás reyes de Lundune con el objetivo de sujetar bajo su yugo a todas las familias élficas.

Tanto Thermird de los Diantari, como Corath de los Martari, y como Boshirj de los Yarath se negaron a aceptar el desafío de aquel que aún veían como su hermano e igual, pero esta decisión produjo consecuencias devastadoras, los seguidores de Laireth atacaron a los demás habitantes de Lundune y la muerte y la destrucción se diseminaron por las hermosas calles de la ciudad. Las delicadas torres de coral y mármol fueron derribadas, centenares de elfos murieron en una sola noche, como en los peores días de la Era del Caos Primigenio, pero esta vez la muerte venía de aquel que hasta entonces había sido un vecino cordial, o un viejo amigo de la infancia, y las cicatrices de aquella noche quedaron marcadas a fuego no solo en aquellos que sobrevivieron, si no también en las generaciones que les sucedieron.

La guerra en las calles de Lundune se prolongó durante meses, hasta que al final, los Ithilithan fueron rechazados, y huyeron por los túneles que conocían desde aquel lejano tiempo en el que buscaban la ayuda de los enanos para combatir al Caos.

Pero la peor consecuencia de la Gran Traición de Lundune, fue que las restantes familias élficas se acusaban entre sí del desastre que supuso para todas y comenzaron a alejarse las unas de las otras.

Aquellos de los Ithran que no habían seguido a su rey, abrumados por la responsabilidad del delito de sus hermanos, se exiliaron voluntariamente

de Lundune, jurando dar muerte a todos y cada uno de los seguidores de Aloth y de Veniarión que habían traído la ruina a su propio hogar y fueron llamados Osrhan, los Traicionados.

Los Yarath, quienes más habían sufrido en la Gran Traición, decidieron marchar al norte, a los bosques vírgenes de Norquack, el Valle Secreto del Pueblo de Jade.

Los Diantari, cuya gran mayoría seguía en su reino ancestral de Mindol, volvieron con sus familiares y amigos en busca del olvido de los terribles hechos de Lundune. Los Yarath no les perdonaron ni su indecisión en batalla, ni su negativa a llamar en su ayuda a sus parientes del este. De manera, que el día de su marcha, Boshirj el del Ojo de Lince, les advirtió de que por sus eternas dudas entraría la división en su familia. Fueron estas palabras funestas, que no se tardarían en verificar.

Los Martari de Lundune, por su parte, nunca volvieron a sus Islas de Coral, quedándose diseminados por el continente fundando ciudades que querían ser la nueva Lundune, pero sin lograrlo, la mayor de estas ciudades fue Sagal, la Ciudad de Cristal, cuyos habitantes se llamaron Craistari.

De esta manera murió el sueño de paz entre las familias élficas, de esta manera cayó Lundune, abandonada por sus fundadores, reducida a un amasijo de ruinas, por cuyas calles no se volverían a oír pisadas, sino el viento solitario, en cuyos palacios no se volverían a escuchar ni músicas ni cantos, sino el lamento de los condenados, desgraciadas marionetas de los Señores del Mal. Pues se dice que Laireth no abandonó la ciudad, sino que sigue en ella vagando por las ruinas de sus sueños, abandonado por su pueblo, una vez que se le cayó de los ojos el velo de ambición tejido por Aloth.

Mientras tanto, los Celebtir de Antrei, veían con inquietud los sucesos de Lundune, las noticias de lucha entre

aquellos que habían llegado a idealizar como el modelo a seguir los desconcertaba, al final, algunas voces se comenzaron a alzar en contra de los elfos, sobre todo en contra de Thermird y de los Diantari. ¿Cómo podían confiar en ellos, si ni siquiera sus iguales lo hacían? ¿Y si les atacaban los Ithilithan a ellos, recibirían su ayuda? ¿O les utilizarían para luchar sus guerras como habían hecho con los Yarath?

Éstos y otros más siniestros eran los interrogantes que se ponían los habitantes del Antiguo Reino, y su angustia crecía día a día con cada noticia de Lundune que les llegaba, pero había algo más, en Palacio vivía la hija menor de Thermird, Mirdhanad, quien conducía su existencia de manera disipada y despreocupada por el destino de su propia gente, estaba esposada al Rey de los Celebtir, Fiotnem el Bello, quien la amaba locamente y la protegía de las maledicciones de su pueblo.

En efecto, el anciano rey tenía dos hijos Faion, hijo de su primera esposa, la noble Celebtir Hairnda, y Midmadon, el medio elfo, y nadie en la corte sabía a quien tenía intención el Rey de dejar el trono. Lo que produjo que se formasen dos partidos en la corte, uno favorable al hijo menor, y otro al mayor. Siempre fueron más numerosos los partidarios de Faion, y las noticias de Lundune debilitaban día a día el partido de Midmadon, a quien, por otra parte, no le interesaba el trono.

Pero, conforme la mala reputación de la reina crecía, lo hacía también la hostilidad hacia el hijo, de manera, que este comenzó a viajar para alejarse de la Corte, y poco a poco, fue creciendo su interés por la navegación, de manera que sus viajes lo llevaron a explorar el Mar Interior, la frontera natural que les separaban de los Guorz y de otros humanos que les combatían. Fue en uno de estos viajes que descubrió la Isla de los Cisnes, Alquad,

que luego sería el corazón del reino de los Alquarin.

Igualmente, fue durante uno de estos viajes cuando murió el anciano rey Fiotnem, en el sueño, sin dolor y sin dejar testamento. Inmediatamente, el partido de Faion reclamó el trono como suyo y enarboló la bandera de la oposición a los elfos. Su primera decisión, fue encerrar en sus aposentos a la reina Mirdhanad.

Esto era algo que el partido de Midmadon no podía permitir. Así pues, avisaron al Príncipe Navegante, como ya se le conocía en la corte, pero en lo que el joven príncipe volvía de las colonias por él fundadas en Alquad, las cosas comenzaron a empeorar en el reino. Los Martari, sabiendo de la animadversión que se nutría por ellos en el Antiguo Reino, dejaron de comerciar con él, pese a las recomendaciones del rey Thermird de Mindol, mientras que estrechaban, en cambio los lazos con Malvan y las otras ciudades fundadas por Midmadon.

Éste, a su vuelta encontró un reino cerrado en sí mismo, sin relaciones con el exterior y opuesto a todo aquello que atentara contra su *tradición*. Era el inicio de la Caída del Antiguo Reino, si solamente su hermano el Rey Faion hubiese dado marcha atrás con su política aislacionista, y liberado del arresto domiciliario a todos aquellos que eran partidarios de su hermano, se podría haber evitado. Pero no fue así, en vez de ello, encarceló a Midmadon. Las colonias de Malvan se rebelaron, declarándole Rey y solicitando su liberación y la de la Reina, su madre. Pero Faion se negó y, como muestra de poder, ajustició a su madrastra en la plaza mayor de la capital Cantrei.

Así empezó la Primera Guerra entre Hermanos, el Cisne contra el Águila, la guerra conoció como principal escenario las tierras del Antiguo Reino, la flota pertenecía a los

partidarios del Rey Navegante, Midmadon, quien había logrado escapar de las mazmorras de palacio gracias a una hábil conjura de Heornen el Canciller de Palacio. Mientras que los Diantari de Mindol bloqueaban las rutas terrestres, con el príncipe Gairlan al frente, para vengar el asesinato de la Reina Mirdhanad.

Sin embargo, la guerra no fue breve, los partidarios del Rey Faion eran fuertes justo entre la nobleza territorial y el ejército de tierra, pero al final el hambre por los cortes de suministros terrestres y el bloqueo marítimo dieron sus frutos. La Capital cayó, y con ella el palacio fortificado y su Rey, quien se arrojó desde la ventana de sus aposentos antes de entregarse.

Con la defenestración de Faion, Midmadon quedaba como Rey, pero abrumado por todo lo sucedido en la Antigua Capital, trasladó el centro del reino a Malvan, fundando así el nuevo Reino de los Alquarin.

En este momento, tomó la voz Aesthan de Balembeth, el Mago Blanco, quien comenzó a hablar de la expansión de la Malvan de los primeros días.

En los primeros años del Reino, la flota era tan poderosa como para rivalizar con los Martari, y con otras de las culturas bárbaras que encontraban, una de éstas fue la cultura de Khenma, con la cual nunca se tuvieron relaciones importantes, salvo cuando se guerreaba con ella, lo que sucedía a menudo, pues tenía aquella cultura un aire que les recordaba a sus antiguos aliados élficos, pero era la crueldad el rasgo que les distinguía de los Alquarin.

Eran adoradores de Mordyr, el Amo del Vacío, mientras que los Alquarin veneraban a los Señores de la Balanza, Istol y Heimad sobre todo. El comercio de esclavos era su principal medio de lucro, en aquella época poseían gran cantidad de ciudades en la costa sur del Mar Interior, y las

caravanas de Semóreos y Erthais llevaban su mercancía hacia el norte, a las naciones humanas de Turánida, la Fría Señora del noreste, famosa por sus psíquicos, Quanor el aletargado Gigante del Sudeste, protegido tras su inmensa Muralla Escarlata, Kislavhia, la Reina de los Hielos Nórdicos e incluso a Donjou, la Ciudad de las Maravillas y del Comercio. Que pronto se alió con Malvan.

Pero el centro del Imperio Arcano, como se llamaba el estado de los hijos de Khenma, estaba al sur, tras las lujuriosas selvas de los El'hamaid, donde nadie a parte de ellos había llegado, salvo una antigua e inhumana raza que crió como esclavos a los Khenmi, hasta que éstos se rebelaron, segando la vida de todos y cada uno de aquellos seres ¡O así creímos en aquellos lejanos e ingenuos días!

Otras naciones que conocieron los hijos de Malvan, fueron la sureña Venyagozar, la Reina del Desierto, el hogar de las Danzarinas de Thygra, y Vinkgord, el Reino Bárbaro del Norte, cuya población sigue los designios de Thorgan y del acero de sus brazos. Poco a poco, los Alquarin fueron tendiendo lazos con dichas naciones, involucrándose en sus redes comerciales y en su cultura, comenzando así una época tanto de vigorosos y fructuosos intercambios, como de crueles y sangrientas guerras entre la recién llegada Malvan y el antiguo señor de occidente, el Imperio Arcano.

Sin embargo, fue fruto de aquella época el descubrimiento del Mar Occidental y de sus archipiélagos, Khazarcon, el último reducto de los khuzkazal, el Clan de Fuego al norte, en guerra continua con los hombres de Vinkgord, barrera de acero frente a la oleada Guorz, y al sur Knox, el Reino Uro y Pentekai el Archipiélago humano de las Mil Ciudades seguidores de Heimad, Tormo y Sumnia.

Y en una de estas islas, en la Isla de Cristal, se levantó la Sede de la Magia, allí todo conocimiento esotérico tenía su lugar, los Featath habían cometido un crimen sin precedentes con la corrupción de la esencia de Aystria, pero ese poder corrupto no había desaparecido, y los humanos habían empezado a controlarlo, cada cual según un espectro de poder, y según sus intereses se agruparon en la mayor alianza de magos como jamás se ha visto otra.

Todos crecieron en conocimientos gracias a dicha alianza, pero no en sabiduría, como muchos llegaron a creer erróneamente y el más poderoso de los fundadores era Ankaris de Khenma, el Señor del Imperio Arcano y Teócrata Oscuro de Mordyr.

Pero mientras Malvan se expandía, la sangre de sus hijos comenzó a mezclarse con las de los otros humanos y la fortaleza que habían heredado sus antepasados después de emparentarse con los elfos empezó a faltar en sus sucesores. El fantasma del racismo, que había llevado a su fin al Antiguo Reino volvió a insinuarse en las mentes de los Alquarin, pero esta vez mezclado con la soberbia de quien se cree superior a quién le rodea. Pronto, los últimos reyes de Malvan comenzaron una serie de campañas contra aquellos reinos que les habían servido fielmente como aliados. Venyagozar y Vinkgord, sorprendidos por la ofensiva, apenas pudieron oponer resistencia y fueron conquistados.

Poco después, usando Venyagozar como puerto, los Alquarin prepararon una ofensiva naval dirigida al mismísimo corazón del Imperio Arcano que se vio coronada con el éxito. La capital, Khenma, fue saqueada, pero no conquistada y la flota de los Alquarin fue rechazada hasta su segundo puerto de apoyo en la isla volcánica de Osknum, la ciudad de Mordack. Dicha ciudad, con la guerra

en curso y su posición estratégica, alcanzó gran importancia en poco tiempo, creciendo hasta superar a la propia Malvan.

Como ciudad eminentemente militar y nobiliaria, Mordack se distinguió desde sus inicios por ser profundamente conservadora, pese a que allí, la sangre de los Celebtir, como se habían vuelto a llamar sus habitantes para diferenciarse de sus hermanos de Alquad, se estaba diluyendo con la misma velocidad que en el resto del Imperio de Malvan.

Durante esta campaña, el Rey Alran tomó como concubina a una danzarina de Thygra, Tsharlis de Venyagozar, con la cual tuvo un hijo, Marduk. Una vez acabada la campaña, Arlan dejó el ejército de Mordack a cargo del padre de ésta, Sdanmij de Venyagozar, hábil y experto almirante, con la hija y el príncipe, pese a las protestas de la guarnición.

El Rey, una vez en Malvan, desposó una joven aristocrática de nombre Valdeir, que le dio otro hijo, Adormar, quién se esperaba que heredase el trono. El noble Marduk, quien como hijo ilegítimo carecía del título de príncipe, creció mientras tanto en Mordack, hasta la muerte del influyente abuelo, cuando volvió a Venyagozar con su madre. Pero cansado de la disoluta vida que se llevaba en la antigua ciudad, centro del culto a Thygra, la Señora del Placer, empleando las rentas que percibía de su padre, adquirió una nave "La Garra" con la cual recorrió todo el Mar Occidental. En uno de sus largos viajes conoció a una mercenaria de gran belleza llamada Yiorckthail, en cuya compañía navegaría durante varios años, la cual estuvo flanco a flanco con él durante el segundo saqueo de Khenma, con lo cual igualó la gesta de su padre.

Mientras tanto, el Príncipe Adormar, recibía el cargo de Almirante

de la Armada de Occidente, convirtiéndose así en el segundo hombre más poderoso de occidente, pero los celos por la popularidad de su hermanastro no dejaban de crecer en él, sobre todo por que se vio rodeado del ambiente hostil al antiguo almirante y, por lo tanto, a su hijo. Quién, por su parte, ignorante del ambiente que reinaba en Osknum viajaba ahora por el Mar Interior imitando los viajes de su antepasado Midmadon, aquel a quien había elegido como modelo a seguir. Aquel cuyo modelo siguió incluso en aquello que siempre quiso evitar.

En efecto, sus gestas, en especial su búsqueda de la inmortalidad, que le llevó a desafiar las malditas Torres de la Necromancia de Morskul, aunque sin éxito, le granjearon la amistad de la mayoría de los grandes consejeros del rey, en especial de Heodein II, descendiente de la casa de los Cancilleres fundada por aquel Heornen que ayudó a escapar al príncipe Midmadon de las mazmorras de Cantrei, y el anciano monarca, ya al final de sus días, le nombró a él Príncipe Heredero del Trono de Malvan, mientras que el cargo de Almirante de la Armada de Occidente lo convirtió en un título hereditario en manos de la Casa del Príncipe Adormar, quien inmediatamente llamó a su lado a su madre Valdeir.

Durante los primeros años del reinado de Marduk, su hermano respetó la voluntad de su padre, pero a la muerte de la Dama Valdeir, nuevos vientos soplaron en Osknum, todos aquellos leales al Rey Navegante fueron encarcelados, mientras los antiguos consejeros del Almirante fueron alejados de Mordack, se prohibió la salida de barcos del puerto, salvo aquellos que fuesen *escortados* por la Armada y se cortaron todos los lazos con Alquad. Nuevos emisarios de Khenma fueron recibidos por el Almirante, entre los cuales se

encontraba una enigmática mujer que conquistó el corazón y la voluntad del Príncipe Adormar. Y ante la incredulidad del pueblo, estalló la II Guerra entre Hermanos.

En un ataque relámpago, la Armada de Osknum, bajo un nuevo estandarte, el del Dragón Negro consagrado a Sthalos, el Señor de las Tormentas, redujo a cenizas la ciudad de Venyagozar, ciudad de origen de la familia materna del Rey Marduk, ese mismo día, Adormar declaró tener la intención de hacer lo mismo con Malvan y con todos aquellos que lo habían privado de su trono.

Por fortuna, el poder de Osknum residía en la flota, y un fuerte muro continental la separaba de Malvan, de manera que las batallas principales se libraron en tierra firme en lo que hoy se conoce como Páramos de la Discordia, primero conocidos como las Praderas del Verdor. Al mismo tiempo, aprovechando el conflicto entre los dos hermanos, el Clan de Fuego y los Guorz, renovando su antigua alianza, se abalanzaron sobre las provincias continentales más expuestas del Imperio de Malvan. Eran éstas, Enquiol y Omn, que debieron luchar por sí mismas contra una amenaza que les llegó simultáneamente por mar y por tierra.

En ese momento, la narración de Aesthan se vio interrumpido por Tzhara de Thalís, emisaria de Osknum, quien continuó el relato de los hechos.

Tras largos años de encuentros y batallas de mayor o menor importancia, cuando el ejército de Osknum amenazaba con alcanzar las costas del Mar Interior, se desarrolló la batalla final, durante la cual Marduk, el Rey Cisne, se enfrentó en combate singular con su hermano Adormar, el Almirante Dragón, para caer derrotado, pero no a manos suyas, a quien venció, si no a manos de aquella que conocía como Yiorckthail la Mercenaria, quien en

realidad no era otra que Nerdrali, la Dragona Negra, fundadora del culto a Thalís en Osknum.

Pese a la caída de ambos hermanos, la batalla duró aún varios días, y los Alquarin, bajo la guía de Jeod de la Casa de los Cancilleres, lograron imponerse a sus adversarios. Mas los Lokithari, como en el transcurso de la guerra se habían rebautizado a sí mismos los hijos de Osknum. No fueron definitivamente vencidos. Una vez a seguro, en Mordack, reconstruyeron la armada y el reino bajo la égida de la Reina de las Alas Nocturnas y el culto femenino de Thalís, mientras que el culto masculino de Sthalos, derrotado en la persona de su Rey, apenas poseía poder autónomo, como aún hoy.

Mientras esto ocurría en occidente, los reinos élficos de oriente conocían una época de paz, de manera que el más joven de los hijos del Rey Thermird, Lashaer comenzó a viajar como lo había hecho su primo Midmadon, pero en vez de por el ya conocido Mar Interior, por el Mar de Zafiro, el inmenso mar que los Martari habían descubierto pero nunca explorado, legados como estaban al occidente y a Malvan.

En su viaje logró llegar a occidente por rutas que nadie había seguido antes, pero su nave, la Estrella de la Mañana, asaltada por una embarcación pirata de los Uros de Knox, quedó a la deriva sin la tripulación suficiente para gobernarla hasta que naufragó frente a las costas de Osknum.

Al contrario que con la guerra precedente, los Diantari no habían tomado partido por ninguno de los contendientes, era un conflicto lejano a Mindol y las noticias que llegaban eran fragmentarias y contradictorias entre sí, de manera que el Príncipe de Rubí, como eran llamados en Mindol aquellos miembros de la familia real que no

estaban destinados a subir sobre el diamantino trono de los reyes Diantari, fue acogido con gran pompa y regocijo por la gente del nuevo reino, y conducido a presencia de la Reina, que con la misma habilidad que había conquistado la voluntad de un corazón humano, se apoderó del más mínimo pensamiento del ingenuo príncipe y de los de sus acompañantes.

Tras una larga estancia en Mordack, el joven Lashaer no era ya el mismo que había abandonado Mindol, su orgullo y su ambición habían crecido alimentados por las suaves y melodiosas palabras susurradas en las largas noches pasadas junto a la Señora de Osknum. Cuando ésta creyó que su instrumento ya estaba listo, lo dejó libre de partir para Mindol. Y su llegada fue el inicio de la división de los Diantari.

Era su voz tan suave y elocuente, que pronto logró hacerse con las voluntades de varios jóvenes de la aristocracia élfica, día a día su popularidad en Mindol aumentaba y aumentaba. Hasta que, cuando el anciano Rey Thermird abdicó en su hermano mayor Gairlan, dio la señal de la revuelta, y el Mar de Zafiro conoció el terror de la Armada de Osknum.

Sin embargo, los Lokithari habían olvidado cuán hábiles eran los marineros de los Martari, quienes izaron sus velas en defensa de los intereses del Príncipe de Diamante, Gairlan, pues ellos conocían a la Reina de Osknum y sus perfidias gracias a sus frecuentes contactos con los Alquarin. Y la revuelta fracasó, aunque el antiguo rey Thermird no conoció el descanso que esperaba al abdicar, ya que sus últimos días fueron un constante arrepentimiento por los errores cometidos, las palabras que Boshirj, el Rey de Jade, le había dirigido en los lejanos días de la Caída de Lundune, le llevaron de la mano hasta la tumba.

Nuevamente, la derrota no fue total, y los seguidores del Príncipe de

Rubí se exiliaron con la ayuda de las pocas naves supervivientes de los Lokithari en dirección al este, por la ruta que sólo su señor Lashaer y sus aliados conocían. Se refugiaron en la Isla de Aessar, donde fundaron el Reino de Rubí, y ellos se llamaron los Carentari, el Pueblo de Rubí.

Pero no fue esta la única consecuencia de la II Guerra entre Hermanos, pues las provincias continentales del imperio, abandonadas a su suerte durante ella frente al Clan de Fuego y a los Guorz, cobraron consciencia de su propia personalidad y se independizaron de Malvan, reduciéndolo a Reino; y adoptando ellos el nombre de Celebtir, como herederos de la verdadera tradición de Antrei, el reino Antiguo. Más la historia de Enquiol es, en buena parte, la historia de las Guerras de las llaves. Que fue materia de grandes discusiones entre los allí reunidos, de cuyas versiones he elegido aquellas de Aesthan de Balembeth y de Shira de Enquiol.

Generalmente se sostiene que la calma precede a la tempestad, pero esta vez no fue así, por todo el mundo conocido surgían conflictos que parecían hechos aislados, sin conexión entre ellos, mas no era así. El Patriarca del Colegio Blanco Istayrd de Shion de la Isla de la Magia fue el primero en percatarse de ello.

Como se ha dicho, en la Sede de la Magia tenían cobijo todos aquellos practicantes de las artes esotéricas, sin importar origen o condición, de manera que el flujo de noticias era constante y la información de primera mano. Alquimistas de Thyrión contaban como los Ithilithan y los Khuzkazal atacaban constantemente las colonias del Clan de Hierro, llegando incluso a mezclarse su sangre en algunos de ellos, que formando ligas de ciudades Khavil independientes, se aliaban con uno o con otro de los bandos según las

circunstancias. Entre los Khazauril, los Señores de los Hielos Eternos, se hablaba de un poder que estaba emergiendo al norte de sus tierras. Diantari y Martari narraban historias sobre el retorno de los Carentari. Los Celebtir de Enquiol, que se habían expandido en gran medida después de la Guerra contra los Guorz, estaban viéndose amenazados por los Lokithari. Y los humanos de la parte oriental de Ital comentaban la expansión del Imperio de Turánida.

Istayrd de Balembeth comenzó a preguntarse cómo podían tener tanto poder los seguidores de la Espada y cómo algunos de ellos habían logrado vencer en batalla a clérigos mucho más expertos que ellos. Escuchando los relatos de viajeros y supervivientes a aquellas batallas, desarrolló la teoría de la existencia de una o varias reliquias de los Señores de la Espada capaces de incrementar desmesuradamente el poder de sus seguidores.

Profundizando en sus investigaciones, se rodeó de un grupo de colaboradores a los que envió en busca de información por Ital, pero sus movimientos no pasaron inobservados, Ankaris de Khenma, el Señor del Colegio de Malembeth, comenzó a sospechar de él y a vigilar a sus colaboradores, quienes comenzaron a no regresar de sus exploraciones.

Uno de aquellos colaboradores, descubrió aquello que buscaba su maestro, en un lugar aún hoy ignoto, encontró una de las Llaves, estaba agonizante cuando lo hizo, y el mero contacto de la Llave lo sanó, o eso creyó él. Aquel colaborador era el Príncipe de Feartgaen, un reino al norte de Vinkgord, tradicional aliado de Enquiol, hoy llamado el Campo del Osario y gobernado por Absuragath de Morskul, que no es otro que el mismo príncipe de antaño.

Huyendo de los sicarios de Ankaris, el joven Absuragath consiguió

llegar a su hogar, pero lo que llevó con él no supo la maldición que era hasta que fue demasiado tarde. Sin embargo, antes de sucumbir al mal puro de la esencia de Morskul, logró informar de todo lo sucedido en su viaje a su maestro Istayrd.

Sabiendo entonces el peligro que corrían, Istayrd y sus alumnos comenzaron desesperadamente a buscar las otras Llaves, aunque aún ignoraban el peligro que suponían para ellos si las encontraban, Gaird de Donjou encontró el lugar donde se encontraba la Llave de Piaga, en el Bosque de la Niebla Oscura, pero murió antes de alcanzarla, Houden de Malvan volvió de Osknum con la noticia de que allí estaba la Llave de Thalís, pero no la de Sthalos, que descubrió Jarkon de Pallanthia en las ruinas de Lundune, ya convertidas en guarida de dragones y Xardala de Venyagozar encontró la de Bryon en el Gremio de Ladrones de su ciudad y la robó.

Pero descubiertos por Ankaris no pudieron poner a salvo aquellas Llaves que habían robado. Estalló la Guerra de los Magos, Istayrd cayó en combate contra Ankaris, quién, debilitado por el combate, fue aprisionado entre los muros de su misma biblioteca por Sello Eterno lanzado por el primer alumno de Istayrd, Hardoas de Namcor. Los magos de Carembeth entablaron combate con los de Nuaembeth y toda la Isla se vio sacudida por la más violenta batalla mágica que se ha librado sobre Ital, la oscuridad intentaba sofocar a la luz, los demonios intentaban doblegar a los elementales. Y mientras tanto, un mago tras otro, caía consumido por el poder de los conjuros lanzados en su intento de sobrevivir.

La derrota de Ankaris fue un duro golpe para los planes de la Alianza de la Espada. Pero no lo suficiente, los discípulos supervivientes de Istayrd fueron a refugiarse junto a Absuragath,

menos Hardoas de Namcor, que se encaminó a Enquiol.

Jarkon, Xardala y la elfa Sheralia de Norquack no tardaron en lamentarse por haber ido a Feartgaen, la maldición de Morskul había caído sobre el reino, los campos marchitos, los rostros cadavéricos con que les saludaban los campesinos, y el estado de las ciudades, ¿si es que se las podía llamar ciudades?, convertidas en inmensos cementerios, les avisaban que ése ya no era un reino de vivos, era el Reino de la Muerte, al que su antiguo amigo y aliado le había abierto la puerta para irrumpir en Ital.

Cuando se dieron cuenta de que habían caído en una trampa intentaron salvaguardarse en el barrio de los templos, todos habían sido reducidos a ruinas, salvo el templo de Nova, la Señora de la Vida, el poder de la muerte aún no era lo bastante poderoso para atacarlo, y los muertos vivientes no se atrevían a acercarse a él.

Allí encontraron a la que había sido la prometida de Absuragath, Carlidia de Nova, la única superviviente de la casa real, entonces apareció aquello en que se había convertido Absuragath, un esqueleto al que sólo la piel momificada en torno a sus huesos le daba un aspecto vagamente humano, vestía la que había sido su túnica favorita, pero rota y sucia hasta ser negra en vez de blanca y sostenía una guadaña entre sus huesudos dedos.

Tras él avanzaban sus tropas, vomitadas del destino que les había condenado a la muerte, cada soldado portaba las antiguas armas de su época y los escudos de sus antaño ilustres familias. Conminó a los allí reunidos a devolverle la Llave que Carlidia le había robado, o a salir a combatirlo, pero ninguno aceptó su reto, en vez de eso, invocando cada uno a su dios, unieron el poder de Thygra, de Thorgan, de Silvara y de Nova, en uno solo, de manera que el templo permaneciese

inviolable para las criaturas de la Espada y de los Cometas.

Así se consiguió eliminar las dos llaves más poderosas, la de Mordyr, en poder del condenado Ankaris y la de Morskul.

Pero la I Guerra de las Llaves había comenzado y todo parecía estar a favor de la Espada, sin embargo, entonces, los Señores de la Balanza consintieron a los Señores del Libro que descendiesen a combatir a sus tradicionales enemigos. Más fue la división que albergaba en su seno la alianza de la Espada lo que se reveló como su perdición.

En efecto, los Señores del Caos, bajo la égida de Khuzkazar se alzaron contra sus aliados en un intento de ganarse la libertad, y aunque fueron derrotados, su traición costó la victoria a la Espada y a sus seguidores.

Una vez retirados los ejércitos de los Khuzkazal y de los Guorz, las tropas que les habían estado haciendo frente al norte de Enquiol, en Vinkgord, en Pallanthia y Omn, se sumaron a las tropas de Radock y de Malvan en el Baluarte de la Orden de Tormo, que, unidos bajo un frente único, aplastaron a la infantería de los Lokithari y sus aliados del Páramo de la Discordia. Mientras tanto la armada élfica de Mindol y de Aguas Profundas, unida a la de Enquiol, derrotaba a las fuerzas navales de Osknum y Aessar. Y la de los Alquarin rechazaba las tropas que los Khenmi habían desplazado a las costas de su antiguo dominio, el Mar Interior.

Finalmente, las hordas de Knox asaltaron la capital del Imperio Arcano, Khenma fue arrasada hasta los cimientos y sus templos saqueados, mientras que su población nutrió durante años los mercados de esclavos de las ciudades semoreas, quanorianas y turánidas.

Pero las Llaves no fueron destruidas, en vez de eso, los Señores de

la Balanza obligaron a los miembros de la Alianza de la Espada, incluidos los traidores de la Alianza de los Cometas. A entregar parte de su poder para encadenar a Mordyr al Vacío e impedirle, no sólo volver a Ital, sino también responder a las plegarias de sus seguidores.

E Ital conoció una paz duradera, hasta que siglos después un inconsciente mago negro de nombre Tharabás liberó a aquel que Istayrd el Grande y Hardoas de Namcor habían sellado en las ruinas de la Sede de la Magia. Así, Ankaris de Khenma volvió al reino de los vivos, y con él la pesadilla de las Llaves y el poder terreno de los Señores de la Espada bajo la forma del Nuevo Imperio de Khenma.

Aquel grupo de aventureros al que pertenecía el Diantari Tharabás de Malembeth, estaba formado por Baranor el Arquero, el hada de fuego Naihalan de Aystria, el Osrhan Drinf el Silencioso y el proscrito enano del Clan de Fuego Khazmor Dragmall.

Este último no le estuvo a la zaga en cuanto a torpeza al susodicho Tharabás, puesto que liberó al otro cabecilla de la revuelta, Khaznarug de Khuzkazar, el Señor de los Volcanes y Rey en aquellos tiempos de los Khuzkazal. Quien, a su vez, había sido derrotado por Dasquel de Nualemente y aprisionado al igual que Ankaris durante la Guerra de los Magos.

No obstante, cuenta la Crónica de Omn que este grupo de aventureros era el mismo que se había enfrentado con éxito al vampiro Dundenis de Zorackwotn y a las intrigas de Morla A'danunzio la sacerdotisa ithilithan de Aloth y Khazgul de Khararc, jefe del clan de los Dragmall y hermano del proscrito Khazmor.

Así pues, debido tanto a sus éxitos anteriores, como a su obligación de enmendar sus errores, el ya anciano

Hardoas de Namcor, encargó a estos aventureros la peligrosa misión de recuperar las Llaves para evitar que Ankaris liberase a su malvado señor. De esta manera comenzó la mayor aventura que jamás se ha cantado en Ital, aunque no tuvo el mejor de los finales.

El Grupo de las Llaves, como hoy se les conoce, dio lo mejor de sí mismo en su desesperada misión, pero las fuerzas movidas en su contra les superaron. Bajo la guía de Hardoas cosecharon grandes éxitos, como robar la Llave de Thalís en su Santuario de Osknum, lo que provocó la caza incansable de Tzhara de Osknum. Y aunque la de Bryon se les escapó entre las manos, también consiguieron la de Khuzkazar de los enanos del Clan de Fuego. La de Sthalos fue igualmente suya, pues lograron burlarse de los dragones de Lundune y de su aliado Elmor el Renegado de Norquack. También recuperaron la Llave de Morskul de su Sagrario en el Reino de los Muertos de Absuragath, pero no así la de Piaga de su Templo en el Bosque de la Niebla Oscura.

Aún con la caída de Enquiol bajo los ataques de los Lokithari, la esperanza se mantenía viva, pero Hardoas murió, y su sucesora Shira de Omn no pudo continuar ayudándoles. Mientras los Héroes de las Llaves iban cayendo uno tras otro en su desesperada misión: Tharabás y Naihalan cayeron en las islas volcánicas de los Khuzkazal, Drinf encontró su final entre las ruinas de Lundune, y, pese a la llegada de los hermanos Iscarni, Ángel y Ángela de Icaria, de Antoniel el Druida y de Duandor de los Osrhan, los enemigos seguían con tenacidad y decisión tras su pista. Ahora ayudados por Nadie de Tarhelnor, quien en un principio fue un valeroso aliado y después les traicionó intentando entregar a sus enemigos la Llave de Thalís que tenía en su poder.

El combate final entre los Héroes de las Llaves supervivientes y

sus enemigos tuvo lugar en las montañas del Reino Khavil de Pentia. Cuando ya el Nuevo Imperio Arcano amenazaba con engullir Malvan, Pallanthia y Radock, y sólo Omn y Norquack resistían al ejército de la muerte del Osario. El primero en caer fue Khazmor a manos de Tzhara de Thalís y Morla de Aloth, su cuerpo, poseído desde años por el espectro de Khaznarug el Toro Alado de Khuzkazar no resistió más, y el alma de Khazmor cedió, siendo expulsada de su propio cuerpo, que ahora se sienta en el trono de Basalto de Khazarcon como supremo señor del Clan de Fuego, mientras que Khazmor no es más que su esclavo, un heraldo de muerte en su armadura fría y oscura.

Ángela de Iscarni cayó en las garras de Nadie de Tarhelnor, el Amo del Bosque de los Condenados, y solo con gran fatiga consiguieron liberarla Ángel y Baranor, que perdieron las Llaves que custodiaban en su combate con Absuragath de Morskul. Todo parecía perdido, pero Duandor y Antoniel se impusieron sobre el uro Kornox de Knox, y después, con la ayuda de Ángel y Baranor, derrotaron también a Elmor el renegado y a su dragón rojo Fuegocruzado.

Las Llaves estaban pérdidas, pero las naciones élficas y el ancestral hogar del Clan de Hierro, Thyrión, resistían aún a los asaltos de Carentari, Ithilithan y Guorz. Las Ciudades Esclavistas y Donjou, que había sido casi arrasada por los dragones de Lundune, ocupadas por las tropas mercenarias de Kornox, se rebelaron contra las guarniciones que las defendían con éxito, abriendo así de nuevo las comunicaciones entre las naciones orientales y sus más castigadas aliadas occidentales.

La lucha fue ardua y difícil, pero la Alianza de los Cometas, una vez más, cuando consiguieron sus objetivos, se retiraron del combate. Algunos de ellos,

como Bryon, que defendió junto a Thygra la ciudad de Venyagozar, de hecho, nunca combatieron del lado de la Espada, de manera que, una vez cambiadas las tornas, fueron respetados por la Alianza del Libro.

Así, poco a poco, las naciones fieles a la Alianza del Libro y de la Balanza, se liberaron del yugo de sus conquistadores, y desde las cabezas de puente de Radock y Malvan, fueron haciendo retroceder a sus enemigos.

Sin embargo, el máximo objetivo de Ankaris, la liberación de Mordyr, fue alcanzado, y su poder renació de las cenizas como si nunca hubiese sido destruido.

EL LIBRO DE LOS DRAGONES.

En esta era de oscuridad, mirando el pasado es fácil descubrir aquellos indicios que nos podrían haber ayudado a descubrir que era lo que nos deparaba el futuro, pero, siendo inútil lamentarse, mi esposo Súlmen Gorma de los Diantari y yo Alq-Kenafin-dû de los Osrhan, reyes de Alquand en el

LA ERA DE LAS GUERRAS CIVILES.

Los Héroes de las Llaves supervivientes, estaban entonces combatiendo contra sus viejos enemigos por la posesión de un artefacto, un guantelete, que poseía el raro poder de permitir a quien fuera, utilizar el poder de las Llaves sin peligro.

Pero nuevos personajes habían entrado en escena, entre ellos Cintya Yrg la Emperatriz de Kislavhia, que antes lo fue de Quanor; Taz el Uro y Zhaan el dracoforme, que inconscientemente habían dejado la puerta abierta para el asalto de Akasa en las montañas de Thyrrión y Morangul el Traidor, del Clan de Fuego, quien había dado nueva vida al antiguo Señor del Caos Gulcam.

Aquí termina la historia de La Itarca, pero la paz estaba muy lejos de haberse alcanzado, apenas se había comenzado la reconstrucción, cuando un nuevo peligro se abalanzó sobre Ital. En todo este tiempo, Akasa, el Señor de los Demonios, se había mantenido al margen de la historia de los mortales, pero ya no más, una vez acumuladas fuerzas y elegido a sus paladines de entre los mortales, aquellos desdichados que le habían vendido su alma a cambio de la inmortalidad y que él había convertido en vampiros; comenzó a desencadenar el infierno en Ital.

continente de Ánsata, ponemos por escrito nuestros escasos conocimientos sobre lo ocurrido con la esperanza de que las generaciones sucesivas sepan cuales fueron nuestros errores y nuestros aciertos, y no nos juzguen con excesiva dureza.

En el último momento, el bando de los Héroes de las Llaves parecía que había vencido, pero, durante las negociaciones de paz en Norquack, Morangul, con la ayuda de Minos el Tauro de Knox, embajador de Dragmallem, el reino khuzkazal que se alzaba sobre las ruinas de Vinkgord, robó el artefacto en cuestión.

Sin embargo, el artefacto no llegó a su destino, el reino de los hermanos Dragmall fue arrasado por las criaturas de Akasa y el guantelete desapareció. No obstante, el ataque de los demonios de Akasa fue rechazado por los nuevos héroes en colaboración con los viejos y la paz, aunque parcial, se instauró de nuevo.

Propiciándose así una época de paz e intercambios entre el Viejo Continente y las nuevas tierras de Ánsata, descubiertas poco antes por Dork-Kenafin-Dû de los Osrhan y Alessan Sabatius de Khenma.

Hasta la llegada de los Draktar. Durante la II Guerra de las Llaves, algunos guerreros decían haber visto una majestuosa pero sombrías figuras moverse entre los ejércitos enemigos, pronto, los soldados dieron un nombre a esos fantasmas de leyenda: Los Hijos de Mordyr.

Pero nadie sabía quiénes eran en realidad, aún hoy no es seguro, algunos creen que fuesen los últimos de los Featath, supervivientes a costa de venderse a aquel que causó la caída de su raza. Pero nosotros, en aquellas figuras creemos identificar a los primeros Draktar, ni humanos, ni dragones, sino el último paso en la evolución de los dragones de Lundune. Pues de lo contrario, si fuesen en verdad los Featath, los padecimientos actuales no serían nada en comparación con los que nos reservaría la Familia Condenada de los Elfos.

Pero en aquel tiempo, vivíamos sin miedo al futuro, inmersos en nuestros pequeños problemas, víctimas de nuestras mezquinas ambiciones, de manera que sin darnos cuenta, nos convertimos en los títeres de una comedia dirigida en las sombras por nuevo enemigo, poderoso e inhumano.

Pallanthia fue el primer reino que minaron, siempre había sido capaz de resistir todos los ataques que se le habían dirigido, al igual que Radock.

Pero al contrario que en Radock, en Pallanthia el Mundo de los Sueños del N'arcan sin nombre tiene una presencia de gran importancia, y sus luchas intestinas, frecuentemente afectan al Mundo de la Vigilia, como ellos llaman a Ital. Así que, aprovechando un momento de dificultad del reino en la sucesión al trono. Aliándose con Caródamon el Señor de la Corte oscura, incitaron a guerrear entre sí a los palanthios.

Del mismo modo incitaron las ambiciones de Karameth el Poderoso y a Annaivella la Cazadora, ayudándoles incluso a separarse de Enquiol y fundar los reinos de Martogo y Arras. Como antes habían alimentado la ambición del depuesto Shin, último Rey de Omn, cuyo reino corrió el riesgo de ser absorbido por el Campo del Osario.

Estos conflictos ayudaron a forjar una nueva generación de héroes destinados a enfrentarse a los Draktar, como Elgi Grun de Mindol, Bakur el Elfo Errante, Azor de Kafran y Kyzrell de Malvan, que se enfrentaron con éxito a la primera oleada de estas criaturas y a sus intrigas.

Pero nada les preparó para lo que llegó después, el vacío abrió una brecha en el Norte y la realidad era amenazada con ser engullida por la nada, combatieron un enemigo sin forma y se sacrificaron por el mundo, pero la batalla causó daños irreparables en la magia de Ital, los espectros de poder se debilitaron y las plegarias de los clérigos dejaron de ser escuchadas. Los mortales estaban indefensos, había comenzado la Era de los Dragones.



MEMORIAS DEL LIBRO.

Corre el año 368 de la malhadada Era dicha de los Dragones, más debería llamarse de la Desolación, pues eso es lo que la hegemonía de los Grandes Gusanos a traído sobre este plano de la existencia, y, bajo su temible sombra, yo, Broldo de Namcor, a la tenue luz de una vela, comienzo a escribir éstas líneas, mis memorias y mis hipótesis de lo ocurrido en estos aciagos años, cobijado en los muros de este pobre templo que fue sede del culto a la Sabiduría en Omn.

Aún recuerdo las gozosas ilusiones que nuestra Orden, con Shira de Enquiol al frente se hacía acerca de lo que el futuro nos deparaba, se forjaron grandes planes tras las victorias obtenidas sobre la Alianza de la Espada en Pallanthia, Unidia, Venyagozar, Rasaol y Martogo, y el mayor de ellos no era la redacción de la famosa *Itarca*, como se quiso hacer creer a nuestros enemigos, aún numerosos y activos.

No en vano, para mis predecesores, la *Itarca* era un medio de recoger la información que necesitaban para su más ansiado objetivo: la derrota definitiva de la Espada y sus aliados. Y para ello contaban con un medio sencillo y definitivo: la destrucción de las esencias de sus divinidades, contenidas en las llamadas "llaves".

Así, una a una, fueron cayendo las llaves de sus enemigos en poder del Libro, cada conquista se alcanzó gracias a proezas y sacrificios sin número, demasiado costoso sería narrar aquí una sola de ellas, de manera que no hablaré más de aquellos gloriosos días, su brillo quema mis ojos y desata mis lágrimas, tal es el contraste con la oscuridad que padecemos hoy.

Pues esta oscuridad es el fruto de nuestros triunfos del pasado, cegados por la soberbia, creímos poner fin al

Mal, y, en lugar de ello, lo desatamos. Antiguos hechizos olvidados por la ambición del momento dejaron de actuar y pagamos las consecuencias. Pues así rezaba la propia *Itarca*, nuestra más renombrada obra:

"Pero las Llaves no fueron destruidas, en vez de eso, los Señores de la Balanza obligaron a los miembros de la Alianza de la Espada, incluidos los traidores de la Alianza de los Cometas. A entregar parte de su poder para encadenar a Mordyr al Vacío e impedirle, no sólo volver a Ital, sino también responder a las plegarias de sus seguidores."

¿Cómo pudo olvidarse tal cosa? Lo ignoro, pero se desafió un Orden querido por todos en el pasado, se rompieron las reglas divinas, se arrojaron las Llaves al rugiente pozo de las fauces de Torcanor en el lejano sur y el cataclismo provocado por su destrucción hizo, no sólo menguar el alcance del poder de los Espectros Esotéricos, sino que provocó la ruptura de los puentes tejidos entre el plano terrenal y el divino. Y la magia perdió su influencia en el plan de las cosas, se provocó un vacío inmenso en el delicado equilibrio de poderes que mantenían Ital en paz.

Pero no fue esto lo peor, lo peor fue que Mordyr, el Señor de los Misterios, él y sólo él, quedó libre de actuar a su antojo en Ital, y fue su presencia la causa del fin de los héroes de las Llaves y del Guantelete, e incluso de sus antagonistas en ambas conflagraciones. Pues, Mordyr, en su venganza, no buscó dominar, sino destruir todo aquello que se le había negado conquistar en el pasado y por esto se fraguaron pactos insólitos. Finalmente, en batalla desesperada, en

un ignoto paraje del lejano y misterioso noreste, se logró derrotar al más antiguo de los males, pero el precio fue excesivo, muchos cayeron aquel día, y los poderes de la magia, menguantes desde la destrucción de las Llaves, desaparecieron, dejando Ital inerme y sin defensas ante los nuevos peligros que se vieron libres de actuar a su antojo. Fue aquella llamada la Guerra de las Sombras, o también del Vacío, pues ambas substancias amenazaron con anegar lo creado.

Y así fue como, sin tiempo siquiera de restañar las heridas dejadas por tan titánica batalla, los Dragones de la antigua Lundune se abalanzaron sobre los restos de ejércitos y defensores del doliente mundo. Y cuando hubieron aplastado toda oposición contra ellos, insatisfechos con lo obtenido, libres de enemigos y carentes de otros retos, se enfrentaron entre ellos, hasta que su número se vio tan reducido, como incrementado el poder de los supervivientes, mas ya no les importaba en demasía, ya que su linaje divino se había empobrecido, mundanizado, y cada generación era menor en poder, mas mayor en número, que la anterior. Hasta que los dragones antiguos dejaron de ser tales y aparecieron los Draktar, los vasallos de los Grandes Gusanos, y con ellos fue que conquistaron Ital. Pues no quedaba apenas magia, y el acero no bastaba frente a tales enemigos, seres capaces de arrancar las mismas raíces de las montañas y de aniquilar ejércitos enteros sin más arma que su letal aliento. Así nos lo narra nuestra longeva señora Shira de Enquiol en sus *Añadidos a la Itarca*:

"Mientras, en el centro de los reinos la lucha por el control seguía en Lundune, destacaron varios dragones como un varón dragón negro, al cuál todos los negros decidieron seguir,

Darkwarr, la Oscuridad Letal. Se encamino a Tantras y consiguió que el Bosque de la Niebla Oscura invadiera la ciudad y las enfermedades contagiosas e infecciosas acabaron con la Ciudad Luminosa, la ciudad del comercio, y todo su reino, Tantras desapareció totalmente.

Un dragón verde, llamado Vurrforest, y aliado de Magalatoz se encamino al sur y en las selvas causo el terror y la muerte ante los arcanos, los más afectados por la falta de magia que pronto desaparecieron, su imperio fue enterrado bajo la perversa vegetación de zarzas y malezas del verde.

También dos blancos consiguieron destacar y juntos decidieron partir al extremo oriental de Ital; allí, Grinsaby y Nevsary, acabaron con el reino de Anquei y los antiguos territorios de Ursala del Sur, macho y hembra se asentaron en isla y continente, separados geográficamente, pero unidos sentimentalmente."

Sin embargo, dos criaturas destacaron en ambición y maldad de entre este linaje maldito por la soberbia y la vanidad: Magalatoz de los Azules y Reina del Trueno y Kaizthalavell el Rojo, el Fuego Devorador.

La primera trajo la ruina al antiguo linaje de los Celebtir, comenzó por la conquista de Martogo, sin derramar una sola gota de sangre humana, logró que el antaño glorioso e independiente, reino se plegara a sus deseos. Primero puso su poder al servicio de la monarquía para ayudarla a alcanzar su más anhelado sueño: la conquista de Osknum; con la excusa de querer librarse de su rival Nerdrali, la de las Alas Negras, uno de los pocos dragones anteriores a su renuncia a la divinidad por los goces de Ital. Y tras conquistar Osknum, Martogo, la Ambición de Itnor, atacó al reino hermano de Enquiol y a Omn,

conquistando ambos. Pero a la bella ciudad de Enquiol, Magalatoz, la reservó un trato especial, no contenta con su conquista, la demolió piedra sobre piedra y lo que no pudo destruir, lo anegó en las saladas aguas del Krensilshud, ya no se alza la poderosa ciudad sobre su bahía, sino sobre las llanuras oceánicas. Aún hoy hay quien se pregunta si en verdad Martogo conquistó Osknum o fue conquistado por el reino lokithari. Después cayó Slateran, y Venyagozar e incluso más al sur se expandió su Imperio.

En cuanto al segundo, hizo del este su coto de caza, por el mero placer de la lucha llevó la guerra y la destrucción de Alrus a Itnor sin importarle contra qué o contra quién, con qué o con quién. Igual que el fuego avanza devorándolo todo a su paso, así avanzó él, no son sus tierras un imperio organizado, son un erial desolado, tras él y sus hordas nómadas, no vuelve a brotar la vida, algunas ciudades han sido respetadas, pero sólo en la costa, donde entiende su utilidad; fue su flota la que destruyó el orgullo alquarin y se apropió del Telegureh. Hoy nidos de piratas infestan el Mar Interior, y su único amo nominal es el Gusano Rojo del Este, ocupado ahora en el acoso a Thyrión, la Khar-Hercar de los enanos de hierro.

Esta Era parece dominada por la presencia de estos dos colosos, pero su interés por los asuntos mundanos cada vez parece más difuminado. Magalatoz apenas se ha dejado ver desde los días de la corrupción de Martogo, enfrascada en sus búsquedas de la antigua magia y dejó su Imperio en manos de Bortinel y sus caballeros de Thalís. Fruto de estas investigaciones en la sombra han sido los terribles draks, ni dragones, ni Draktar, humanos capturados, torturados hasta lo inimaginable por una inteligencia inhumana y convertidos en

letales criaturas reptilianas leales única y exclusivamente a ella, sus ojos y oídos en su menguante Imperio. En ellos ha empleado los poderes anteriores a las Llaves que dieron forma a razas tales como los uros y los guorz, pero su nivel en tales artes es con mucho inferior a la de los antiguos N'arcan y el coste para su poder ha debido ser ingente. Ante su mirada han sido liberados Omn y Enquiol, Pallanthia ha dejado de ser un estado títere del amedrentado Arras, y sirvió de base para la liberación de Norquack de las tenaces manos de Elmor el Renegado, quien intentó unir a su causa a Adormar de Osknum y a los Draktar rebeldes de Tharlo el Albino.

Incluso su predilecto ha sido derrocado y su cuerpo pasto de los buitres, pues Bortinel murió a manos de los mismos rebeldes que su reina se complació en utilizar en su búsqueda de los artefactos mágicos supervivientes a la III Guerra de las Llaves o de las Sombras. Y aunque la paz no reina en Itnor occidental, pues Adormar de Sthalos ha regresado de su condena en el Plano de Morskul y reina de nuevo sobre sus lokithari, el Imperio de la Reina del Trueno se reduce ahora a la Desolación Azul en la que se oculta desde hace tantos años y a una Venyagozar arrasada y aplastada bajo sus Draktar azules.

Su inactividad es tal que incluso Arras pretendió sacar partido de ella colocando a Vaerg el Desterrado sobre el trono de Martogo, y controlando los restos de las posesiones marítimas de Malvan en el Telegureh, con la colaboración de la Corte Oscura, perdida su influencia en Pallanthia tras la muerte del usurpador Khaiztrell, del linaje de la que fue Reina, Dialdameblan Keveldoun. Pero Samuel Mundwode, heredero de Martogo y sus aliados, pusieron fin a las intrigas del rey Eliah y del diabolista Vaerg devolviendo el trono de Arras a su legítimo propietario, Jauwen el

Esperado, y frustrando la trama tejida en torno a las Hojas Elementales por Caródamon de la Corte Oscura, quien pretendía imponer su voluntad sobre el plano mundano del mismo modo que hizo sobre el onírico, utilizando Arras como cabeza de puente.



Mientras esto acontecía en Occidente, Oriente tampoco ha estado tranquilo, el Telegureh, es un hervidero de conflictos sin fin, las estepas orientales no conocen ni la paz, ni el orden, sólo la mole inamovible de Khar-Hercar mantiene ocupados los pensamientos de un Kaizthalavell enfurecido por la muerte de su heredero aún nonato, tras una incursión de los rebeldes en su propio cubil. En vano Maeriah, la comandante de sus ejércitos, intenta levantar un imperio sobre las conquistas de su señor, no hay más orden ni disciplina en sus tropas que la que su presencia impone, y no puede estar en todas partes.

Los pequeños estados entre los dos colosos, por su parte, aún no han podido reaccionar ante el desmembrarse del bloque de Magalatoz, e incluso llegan noticias de derrotas de los ejércitos del Rojo ante Pentia, de nuevo gracias a la labor de los rebeldes y sus aliados de la Alianza Arcana, enfrascados hoy en conseguir el retorno de la magia, en ardua competición con los intentos de la nigromante conocida como "la Oscura". Falta por reactivar el Nodo del Bien, pues Súlmen y sus aliados en Ánsata han conseguido alcanzar el del Equilibrio y los del Caos en Thyrrión y el del Mal en el Vanhaimd, ya fueron reactivados en pasadas ocasiones, cuando aún casi se desconocía exactamente su función, por los rebeldes en su infatigable resistencia a los Grandes Gusanos, cuyo poder empieza a desmoronarse bajo sus atónitas miradas.

Pero algo parecen temer, algo además de los esfuerzos de los mortales por librarse de su yugo, pues si no, cuál es el sentido de su falta de reacción. La sangre de sus patrones, Sthalos y Thalís, se ha encarnado en los gemelos de la humana Samantha Mundwode, mas sus Llaves, que con engaños libraron de la destrucción, han sido igualmente deshechas por los rebeldes bajo la égida de Alaidia y Aesthan, y ya nunca alcanzaran la plena divinidad a la que aspiraban. Incluso el aislamiento entre Ánsata y las costas occidentales del Krensilshud se ha roto definitivamente; tras la derrota, a manos de los Martari, del Gusano de las Profundidades y sus serpientes marinas. Así las cosas, ignoramos el destino qué nos depara el futuro siempre cambiante de Ital, pero el Fin de los Grandes Dragones está próximo; y ellos lo saben.

EL BESTIARIO DE LA ITARCA.

Dentro de la Itarca se encontraban junto al Libro de la Eras, el Libro de la Vida, un compendio de todas las razas vivientes, el Libro de los

EL LIBRO DE LA VIDA.

En esta obra se recogía la información referente a aquellos seres inteligentes ajenos a las culturas y linajes humanos, a las familias élficas, a las ramas medianas y a los clanes enanos.

La primera parte describía a las castas Guorz, pues, pese a formar un frente unido en sus guerras contra las otras razas, el pueblo Guorz está compuesto de cuatro castas:

- La casta de los esclavos o Gribz, pequeños seres de piel verde y saltones ojos rojos, de escasa fortaleza física pero de gran agilidad y resistencia.
- La casta de los capataces o Hobz, de mayor estatura y corpulencia, pero de menor agilidad y piel verde pero más oscura.
- La casta de los guerreros o Forqz, más corpulentos aún que los Hobz y de menor inteligencia, de piel marrón e instintos asesinos.
- La casta de los señores o Ologai, auténticos gigantes de piel negra, de gran astucia, pero con el mismo instinto asesino que los guerreros.

No se conoce de entre todas las castas a ninguno que no sea guerrero, luchador, explorador o shaman. Parece como si la entera raza, incluidos los esclavos hubiese nacido para servir a sus señores Moruk y Goruk guerreando contra todas las demás razas.

La segunda parte hablaba de las razas gigantes y de los Uros de Knox. En Ital estaba verificada la existencia de dos razas de gigantes, los menores de no

Sueños, referente al Mundo Onírico y a sus habitantes, y el Libro de la Muerte, que hacía referencia a todas las formas de existencia más allá de la muerte.

más de 3 metros, y los mayores de entre 4 y 6 metros, se desconoce su origen, se sospecha que sus antepasados fuesen los antiguos N'arcan que decidieron renunciar a su inmortalidad para residir en Ital, pero sus hijos, los gigantes actuales, son poco más que bárbaros, los gigantes menores han llegado a erigir reinos en el frío norte, pero los mayores nunca han hecho otra cosa que vagar por el mundo, solitarios, o todo lo más de dos en dos, sin un rumbo fijo.

Los Uros, también llamados minotauros, en cambio, tienen su origen en las antiguas guerras contra el caos, fueron la condición que puso Gheris-oh-Khan al Señor del Caos Gulcam para aliarse con ellos. El N'arcan de la Balanza, no llegó a traicionar a sus aliados, pero Gulcam cumplió su parte del trato, y en colaboración con el Señor de los Mercenarios, creó a la más poderosa de todas las razas guerreras de Ital. Después intentaría repetir su obra, pero sin éxito, fruto de sus intentos son aquellos pocos de entre el Clan del Fuego, capaces de adoptar parcialmente la forma de un toro, manteniendo su torso de enano y sus facultades de raciocinio.

En la tercera parte del libro, se hablaba de aquellos seres diminutos, que unían a la inteligencia alguna habilidad particular. Como los Aystris.

Los Aystris tienen su origen en el bosque de cristal conocido como el Corazón de Aystria. Cuenta la leyenda, que cuando los Featath corrompieron la esencia de la Señora de la Magia, ésta cayó sobre la faz de Ital, y llorando por

la pérdida de su poder, hizo germinar con sus lágrimas las semillas de un roble, las cuales, afectadas por la magia de dichas lágrimas, crecieron como los primeros árboles de cristal que forman el bosque, cuyas flores, cuando se abren por primera vez, liberan parte de la magia que las impregna bajo la forma de una minúscula hadita, un Aystri, que posee la capacidad de lanzar conjuros de un tipo muy específico según la luna de Aystria, o el elemento al que está asociada.

La cuarta, y última, parte del libro trataba sobre los seres dracoformes, aunque la información que aquí recojo sobre los Draktar era desconocida en la época de redacción de La Itarca.

El origen de los dragones se remonta a las guerras contra los Featath, muchos N'arcan de los séquitos de Sthalos, Thalís, Tormo y Thorgan adoptaron la forma de grandes serpientes voladoras. Muchos de ellos, una vez acabada la guerra, ante la prohibición de los Señores de la Balanza de descender a Ital, eligieron quedarse renunciando a su inmortalidad. Con el paso del tiempo, los primeros dragones fueron desapareciendo, puede que en la Era de las Llaves, quedasen uno o dos. Pero podían multiplicarse entre sí, y el Valle de Lundune se convirtió en su hogar.

EL LIBRO DE LOS SUEÑOS.

En este libro, se explicaba la Teoría del Tapiz, según los sabios redactores de La Itarca, el Vacío que circunda los mundos es como un gigantesco tapiz, en el cual están bordados tanto los mundos, como de las estrellas y cometas de los dioses, de manera, que en ese tapiz existen pliegues que ponen en contacto partes en teoría mucho más alejadas entre sí.

Los dragones se dividen en:

- Verdes, que prefieren los bosques y escupen ácido.
- Negros, que prefieren los pantanos y escupen gases pestilentes.
- Azules, que prefieren las islas y su aliento es como una descarga eléctrica.
- Rojos, que prefieren las montañas y escupen fuego.
- Blancos, que prefieren los climas árticos y las cumbres nevadas y su aliento es frío como el hielo.
- Broncíneos, Señores del Valor, que combaten por el Bien.
- Plateados, Señores de las Artes, que sirven al Bien.
- Dorados, Señores del Saber, que en su mayoría duermen alejados del mundo.

Por debajo en poder a los dragones están los más numerosos Draktar, seres con apariencia humana, pero con la piel fría y ojos de serpiente. Los Draktar son seres de gran poder, hijos de los dragones mayores antes citados, organizados en clanes según su color y con el poder de adoptar la forma de un dragón menor, formaron el ejército con el que los Grandes Dragones de Sthalos y Thalís: Rojos, Verdes, Azules, Blancos y Negros conquistaron Ital, aliados con los traidores humanos adoradores de Sthalos y Thalís de Osknum.

Pero superpuesto a este tapiz, como una gasa, se encuentra el Mundo Onírico del N'arcan durmiente, en el cual uno se arriesga a entrar si se acerca a algunos de los pocos lugares en los cuales esta en contacto con el Mundo de la Vigilia. Cuando se entra en el plano onírico, avanzar es cada vez más fácil, pero retroceder es siempre más difícil, de manera, que son muchos los que no logran volver.

Pero no es este el único peligro que le espera a un viajero en el Mundo Onírico, cuando se está dentro, los sueños son reales y están poblados por sus propios habitantes que tienen en pie una guerra por el control de su propio mundo.

Los oníricos se dividen en cuatro cortes:

- La Corte del Amanecer o de Coral.
- La Corte Dorada o del Mediodía.
- La Corte del Atardecer o de Rubí.
- La Corte de Oscura o de la Medianoche.

EL LIBRO DE LA MUERTE.

En Ital la muerte es una experiencia excitante y peligrosa, nadie sabe con certeza que ocurre cuando un alma abandona limpia este mundo. Pero aquellos que se comprometen para con un N'arcan, dejan que sea su patrón quien decida su destino.

Si la divinidad protectora de un clérigo o de un cazador está contenta con los servicios prestados por su seguidor, puede recompensarle con la inmortalidad como miembro de su séquito, y entonces le deberá servir en sus guerras contra los otros N'arcan. Pero si no está satisfecho, el alma del seguidor puede quedar atrapada en Ital hasta que limpie la mancha que pesa sobre él.

Este es el destino de muchos paladines de la Espada y de los Cometas, condenados a la no-muerte y a la esclavitud por el resto de la eternidad. Aunque no son raros los casos de paladines del Libro castigados de la misma manera por su traición.

No obstante, no todos los no-muertos pueden presumir de tener un glorioso pasado, la mayoría no son más que las atormentadas almas de aquellos que, muertos en desgracia, caídos en las garras de Tarhelnor, han visto su existencia languidecer hasta la muerte, pero sin dar el paso final hacia el olvido

Se dice, que cuando quede solo una de ellas, el N'arcan Durmiente se despertará de su sueño inmemorial y llegará el Día del Retorno del Padre de los Dioses.

Sin embargo, cuando se viaja por el plano onírico, no se debe fijar uno del aspecto de aquellos que le salen al paso, pues, aunque algunos puedan parecer grotescos o dementes y otros nobles y galantes ningún mortal podrá saber jamás cuál es el verdadero rostro del alma de un onírico.

y la paz. En vez de ello, los sentimientos negativos de dolor y angustia que sentían en sus últimos días les han encadenado a la existencia terrena, pero con la necesidad de drenar la vida que bulle en los vivos para sobrevivir, no siendo extraño que sus víctimas, impregnadas de los sentimientos negativos de sus asesinos, se conviertan a su vez en espectros.

Sin embargo, los heraldos de la muerte no son solo los espectros, junto a ellos caminan sombríos en la noche los muertos vivientes, esclavos de Morskul, el Devorador de Cadáveres, son muchos aquellos que muriendo entre terribles sufrimientos se escapan de la atención de Tarhelnor, a aquellos espera el Reino de los Muertos. Un oscuro mundo donde legiones de condenados pagan sus penas tras ser juzgados por el Señor de la Muerte, de los cuales, unos pocos reciben el macabro honor de volver sobre la faz de Ital, para ocupar sus restos mortales y combatir por la causa de Morskul y sus seguidores.

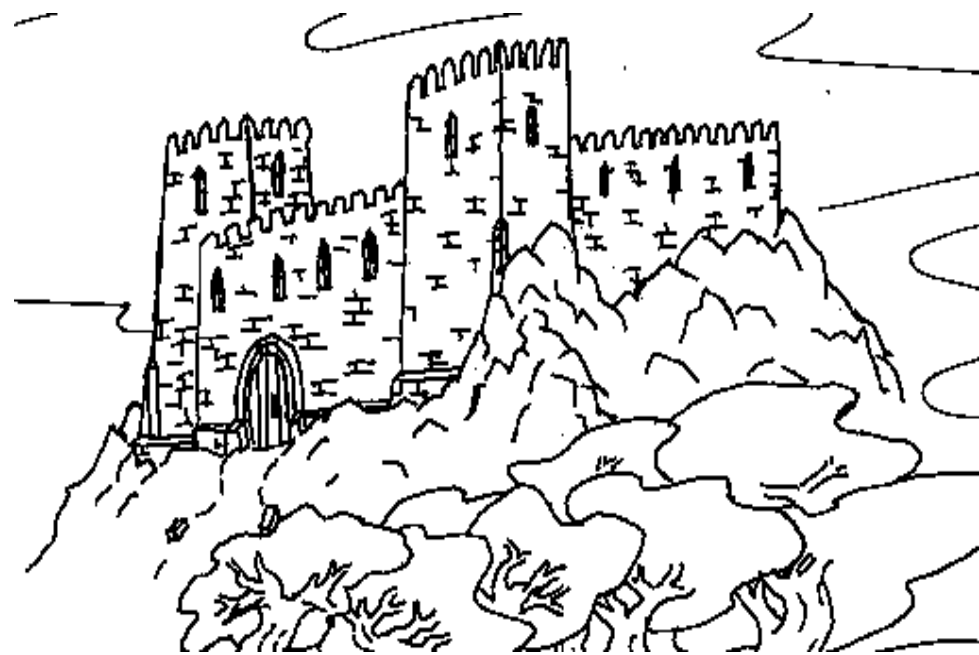
Pero dentro de las legiones de la noche, los peores de sus integrantes no son ni los espectros de antiguos paladines caídos en desgracia, ni los no muertos de Tarhelnor, ni los muertos vivientes de Morskul.

Los peores son los Desalmados, aquellos mortales que en vida vendieron su alma a Akasa con la promesa de poder más allá de su imaginación, no importa la razón por la que lo hicieron, desde el momento que reciben el Beso de la Vida Eterna no importa lo que hagan, el destino de sus obras será siempre el mismo, corromperse y ayudar a la causa de su diabólico señor.

Aquellos que lo hacen quedan relegados a una vida que no es tal, ni muertos ni vivos, demonios sin alma, que deben nutrirse de sangre para sobrevivir y pueden sujetar bajo su voluntad a sus víctimas como no-muertos, aunque su negro don no lo pueden compartir más que con una

persona, la víctima necesaria para la invocación del Señor de los Demonios, que se verá convertida en otro tipo de vampiro, en un ser vacío que se alimentará de las emociones de los que esclaviza o engaña para que vivan a su alrededor.

Así, verdugo y víctima se convierten en la pareja de condenados eterna, el uno se alimenta de los cuerpos de sus víctimas, el otro de su alma. Pues para que la invocación de Akasa se vea coronada con el éxito, es necesario que la víctima esté dispuesta a correr el mismo destino que su verdugo. Dos almas sacrificadas a cambio de una maldición eterna.



MAPAS Y LUGARES DE ITAL.

ITNOR OCCIDENTAL SEGÚN AESTHAN DE BALEMBETH.

En Itnor Occidental se encuentran la mayoría de los reinos considerados civilizados por los Diantari y el Clan de Hierro, en su mayoría son fragmentos del antiguo linaje humano que se emparentó en eras

pasadas con el Pueblo Élfico y habitó en la antigua Cantrei, mas hoy su sangre está diluida con la de otros humanos de mayor vigor, quienes en estos días pueblan mayoritariamente los reinos occidentales.



MALVAN

El más antiguo de los reinos descendientes de Cantrei es la actual república insular de Malvan, de gran poder naval y bendecido por los dioses de la Balanza a los que sirve con devoción desde sus inicios. En especial estima se tiene a Istol, pero en su reino no está excluida la Espada; pues la Torre Mayor de la Necromancia de Morskul se encuentra allí, como macabro recuerdo del fin de su último rey. Es el baluarte de defensa de la Isla de la Balanza o Isheimad en el mar de Telegureh, o mar Interior, frente a las menos poderosas flotas de piratas arcanos y semóreos de Alrus y del Círculo de Tahoss, colonia en su día de Malvan, pero hoy convertido en el

mayor refugio de piratas de Itnor Oriental, tras la muerte del último miembro de la familia que logró la secesión de Malvan.

NAVANN

Es el reino teocrático heredero de las glorias de la antigua Enquiol tras la destrucción de la antigua capital en la ofensiva de los Grandes Dragones. Poco queda de su antiguo poder, pero el culto a Namcor y Nova sigue teniendo allí sus mayores centros de culto. De hecho, se cuenta que el antiguo Templo de Namcor y el Árbol del Saber aún existen y que en determinadas fechas los fieles del Libro se dirigen a las sumergidas ruinas de la antigua capital a rendir tributo a sus dioses.

OMN

El primer reino feudal en escindirse del antiguo Imperio de Enquiol, al norte, en sus montañas, constituye el primer frente de defensa ante los guorz aún fieles a los malvados Khuzkazar, y ante uno de los mayores peligros que acechan sobre los mortales: el Campo del Osario de Morskul. Las leyendas cuentan que un día fue un reino aliado pero ya no es ni tan siquiera un reino de vivos, es la manifestación terrena de lo que espera en el más allá a los que osen oponerse a la Muerte Encarnada y a sus heraldos el mayor de los cuales es el Segador: Absuragath el Muerto que Camina.

VINKGORD

Hoy es el Reino Khuzkazar Dragmallem que se alza en lo antes conocido como los Valles Verdes, en su día un reino humano aliado de Enquiol. Aún hoy está habitado por los Norjungos y su vigorosa cultura ha prevalecido a la ocupación del Clan de Fuego y sus guorz. Aunque muchos de ellos han vuelto a su frío norte natal de donde fueron expulsados siglos antes por los norcim de Norespad, y otros han emprendido el camino del mercenario como sus antepasados, que entrando al servicio de Enquiol obtuvieron el reino de Pallanthia en virtud de su valor y su fe en Thorgan.

Pero antes de ellos hubo otros, como atestiguan los restos bajo las montañas del norte de los Valles Verdes, unas extrañas ruinas de una gran ciudad en la que se adoraba a Thygra, supuestamente dicha ciudad fue destruida y maldecida por seguidores de Aloth, pero se ignora que raza la habitó o destruyó. Puede que la respuesta a estas preguntas las tenga, junto a muchas otras Dundenis de Akasa.

PALLANTHIA

El reino de los caballeros de Thorgan, éste reino feudal fue fundado

por mercenarios norjungos al servicio de Enquiol y su impronta es más que clara pese a las influencias que han sufrido por sus relaciones con Enquiol, Radock y Donjou. Una de las más claras pervivencias de la cultura de sus fundadores es el sentido de la libertad que conservan todos sus habitantes, los vasallos tienen el derecho a elegir a su señor, aunque pocos pueden llegar a ejercerlo, y la monarquía no es hereditaria, sino que el Consejo de los Diez Grandes Señores del Reino se reúne junto al representante de las ciudades, al de los caballeros del anterior rey y al del clero de Thorgan para designar al nuevo Rey de entre uno de los Diez, es costumbre que el heredero del anterior rey no ejerza su derecho al voto en estas reuniones, pues ya vota en su lugar el representante de sus caballeros, que ocupa también el cargo de portaestandarte real.

Este carácter precario del liderazgo en el reino es el que ha causado sus mayores crisis. Ya fuese por las ambiciones de los Grandes, por las intrigas de las Cortes del Mundo de los Sueños o por la ominosa sombra de las ruinas de Lundune y sus abominables habitantes: los Draktar.

RADOCK

El Reino de Tormo y de sus caballeros constituye la mayor fortaleza del Libro, nunca ha caído, ni por insidia ni bajo ataque el Reino de Radock ha conocido el flagelo de la Espada o de los Cometas. Es el refugio inexpugnable frente a los ataques de las potencias del mal. Sin embargo, por sí solos, los radockianos nunca han sido capaces de liberar a los aliados del Libro, ese honor recae en la inestable y temeraria Pallanthia. De donde siempre ha llegado el entusiasmo y el poder capaz de alzar a los reinos del Libro contra sus opresores.

MARTOGO

Si Enquiol era la Fe, Pallanthia el Valor y Radock la Tenacidad; Martogo es la Ambición, bajo la égida de Karameth el Poderoso se independizó de Enquiol, la frontera que separó a ambos reinos fue el bosque de Gribzroj temible centro de poder de Akasa y sus secuaces sedientos de sangre.

Y es por esa sed, en este caso de poder, que muchos creen que el reino de Martogo está mucho más cerca de Gribzroj que Navann, pues pronto abandonaron a sus aliados para aceptar el yugo de los dragones, y después de resistir durante siglos frente a los lokithari de Osknum, hacer causa común con ellos, destruir los templos de Tormo y Sumnia, erigir en su lugar blasfemos templos en honor a Thalís donde celebrar sus impíos y lascivos ritos y sumar sus ejércitos y su diplomacia a la de la Señora Azul de Occidente para aplastar toda oposición a su poder en Navaan, Omn, Venyagozar y Vinkgord cuando alcanzaron su momento de su mayor poder.

ARRAS

Independizado de Enquiol, como antes éste se independizó de Malvan, el Reino de Arras no ha tenido tiempo para saborear su independencia, desde el momento en que acogió a los exiliados de Martogo se ganó su enemistad, pero sus lazos con Malvan y Radock posibilitaron que estuviera al margen de la expansión de Martogo en su primer momento, y tuvo tiempo de armarse, fortalecerse y aumentar sus aliados.

Aunque no todos sus aliados fueron igual de bienvenidos, de la mano del príncipe de Martogo, desterrado ya en tiempos de Karameth, entró en su corte la pérfida influencia de la Luna Roja y de los Hijos de la Medianoche del Mundo de los Sueños. Desde entonces nadie está seguro de quién

gobierna en la capital de Arras, y hacen bien en dudar.

HENARYA

Este reino costero mantiene estrechos contactos con Radock, Malvan, Arras y Pallanthia, su conquista supuso la máxima expansión del imperio Arcano de Khenma tras la II Guerra de las Llaves, fue liberado de su ocupación gracias a la resistencia de su población y a la ayuda prestada por aventureros pallanthios, quienes dejaron tras de sí un nuevo reino libre y fiel al Libro con un sistema de gobierno monárquico dual, con un Rey Civil y de la Flota y otro Rey Militar, Comandante en Jefe de todos los ejércitos.

Sin embargo, no se pudo liberar con facilidad de la herencia arcana, muchos cultos adoran a la Espada pese a su persecución por parte de la monarquía, la mayoría de los cuales viene fomentado por agentes de Slateran la Corrupta, donde se refugiaron aquellos que huyeron del reino en los días de su liberación. Igualmente, las ruinas de la Torre de los Ahogados, una de las Torres de Morskul se alzan como un siniestro faro de perdición en el Cabo de los Malditos, donde se dice que necrófagos y seres de la muerte se reúnen para encender fuegos atraer a incautos navegantes y poder celebrar así sus macabros festines.

SLATERAN

La Reina Corrupta del Desierto, la de los dátiles envenenados, uno de los mayores centros de la Espada en Itnor, durante la ofensiva del Libro tras la II Guerra de las Llaves fue esta ciudad la que mayor afluencia de exiliados recibió. Pudo ser un centro de tolerancia de gentes de todas las naciones debido a sus excelentes accesos, es la guardiana del paso del Telegureh al Krensilshud o Mar Occidental, y a su población cosmopolita.

Pero su devoción a los señores de la Espada, en especial del Amante de la Perdición, el del Beso Sangriento, Akasa; hizo imposible ese sueño, las artes de Malembeth y Carembeth han dejado tal impronta en la ciudad que ni el fuego de Torcanor la podría purificar, todo delito, todo vicio, toda maldad está permitida en Slateran. Su aura de perdición es tan grande, que hasta los más fieles seguidores del Libro corren el riesgo de liberar su lado más oscuro y condenar su alma. Huir de ella y del resto de su reino, tampoco sus demás ciudades son mejores.

VENYAGOZAR

Antiguo reino del desierto, ya existía antes de que los primeros celebtir vislumbraran siquiera el Krensilshud o Agua-sin-fin-ni-tierra que significa su nombre en la lengua del desierto. Su capital a sufrido tormentos sin cuento desde su fundación, desde antiguos poderes sepultados por el desierto ansiosos de volver, hasta las mezquinas guerras entre los propios celebtir y los khenmitas en los días en que Malvan era un imperio, pues vital siempre ha sido el control de su puerto.

Sin embargo, siempre han salido airosos de éstos y otros peligros. Al norte de su desierto se encuentra la desolación de Pradescord, los páramos en los que se libró la más cruenta de las batallas entre los lokithari y los alquarin bajo Adormar y Marduk, ambos hijos del mismo padre, allí se encuentra la Torre de los Muertos en Combate. Y sus bárbaros seminómadas adoran a Morskul sobre todos los dioses. Que nadie entonces acuse de indolentes a los adoradores de la Señora de los Placeres y la Sensualidad, pues Thygra es la consorte de Thorgan, y se dice que sus danzarinas son tan peligrosas con una arma en sus manos como los norteños caballeros de este dios, por más que desprecien las armaduras en combate y

el resto de las vestiduras en tiempos de paz.

Mas no solo a Thygra se adora en la antigua Venyagozar, sus desiertos y oasis, también Bryon recibe aquí su mayor adoración, no podría ser de otra manera en la ciudad más populosa y con mayor número de medianos del mundo, y con facilidad mercancías y otras posesiones cambian de manos en sus calles.

DONJOU

Poco queda de la rica Donjou, su fe en Atsocar no la salvó del saqueo en la II Guerra de las Llaves cuando Elmor el Cruel y sus ejércitos, junto a los dragones de Lundune la arrasaron sin piedad a aquella que se vanagloriaba de ser más bella que la propia Mindol la de los minaretes de plata y diamante. Sin embargo, si les permitió resurgir de sus cenizas y controlar de nuevo el comercio en todo Itnor, por más que Piaga y sus adoradores intentaran destruir la prosperidad del vigoroso reino desde sus centros de culto en el Bosque de la Niebla Oscura, su refugio máspreciado, pues hubo un tiempo en que los Yarath habitaron en él.

Así de triste es el estado de la antigua Donjou, un reino donde florecían las artes y el comercio reducido al estado feudal con grandes plantaciones y viñedos pero sin la floreciente cultura que la dio su gloria y renombre, aunque al menos les quedan sus vinos...

KARNOL

Hoy la mayoría de los descendientes de los fundadores de Donjou habita en Karnol, que se ha convertido en la salida al mar de las antiguas rutas comerciales que en la actualidad controlan en lugar de Donjou.

Sus caravanas van por todo Itnor y trafican con mercancías de todos sus reinos, incluso son bienvenidos en los

asentamientos élficos de Danfor y en Norquack, acogiendo su puerto incluso naves llegadas del lejano Quanor. Su debilidad reside en la ausencia de un ejército profesional, por lo que se basan más en la diplomacia y en sus alianzas con Esgembrer, Malvan y Pentia para defenderse de sus principales enemigos, los piratas del Telegureh.

NORQUACK

El reino Yarath por antonomasia, fundado tras los tristes acontecimientos de Lundune por Boshirj el del Ojo Certero, su emplazamiento permaneció en secreto hasta el día en que el héroe de las llaves Baranor, cansado de la inactividad de sus habitantes decidió abandonarlo para tener un papel activo en los grandes acontecimientos que sacudían Ital. Aquel que debió haberle detenido fue Elmor el Cruel, Señor de Lundune y de los Dragones, el Tocado por Sthalos, su tío, que en aquellos días era el custodio de la seguridad de Norquack y fue humillado por su derrota frente a Baranor al intentar cruzar el Puente del destierro, única salida del reino.

Como venganza por la humillación sufrida, Elmor desveló a la Espada el secreto del Valle de Norquack, como recompensa obtuvo tal poder que aún hoy es un peligro tanto para el Libro, como para la Balanza.

Ahora, el Valle de Norquack es uno de los principales refugios del Libro tras su liberación del yugo de Elmor el Cruel y de los dragones.

DANFOR

Tras lo acontecido en Lundune, no todos los Yarath acompañaron a sus hermanos al exilio querido por Boshirj, muchos, emparentados con los Craistari decidieron unir sus destinos al del Pueblo de Cristal y fundaron Danfor, entre ellos no hay reyes, ni señores, pero sí figuras notables de gran autoridad moral a los que los humanos

han confundido con reyes en numerosas ocasiones, el pueblo de Danfor es pacífico y sus ciudades, bellas, construidas en armonía con los bosques en que han sido construidas. Pero ante una agresión no dudan en defenderse y con la ayuda de sus aliados humanos de Shislarán, las bestias de Mantú y las criaturas de Icaria traer la perdición a sus enemigos. Pues en Danfor rige la Balanza, como en Norquack Silvara, Nova y el Libro.

ISTOLAD

Las Islas de Istol, refugio de la Balanza, de los Martari y de otras criaturas marinas, son, sin embargo, evitadas por la mayoría de los navegantes que surcan el Krensilshud por lo traicionero de sus corrientes y arrecifes, sus habitantes son enemigos feroces de los lokithari, de los Khenmitas y de todo barco en el que sientan el efluvio de la Espada o de los Cometas, y pocos, sean inocentes o no, se salvaran de la ira de los moradores de sus cuevas submarinas.

EL NORTE Y NORESPAD

En el norte de Itnor Occidental no existen reinos establecidos tal y como los consideramos en el sur, existen más bien confederaciones tribales entre bárbaros como norjungos, norcim, o las Amazonas de Thalís en las llanuras de Yahn.

Tal vez lo más organizado sea Norepad, donde los Norcim adoran nominalmente al Señor del Deber, Tormo, a quién representan como una divinidad exigente y lejana ante la que deberán rendir cuentas algún día, de manera que entre ellos siguen fuertes códigos de honor, que por contra no extienden a los ajenos a sus clanes.

Es esta una tierra salvaje y parcialmente desconocida, hace falta continuar hasta las fronteras occidentales de Kislavhia y las Ciudades Mineras para encontrar algo

que pudiéramos considerar civilizado, salvo tal vez las zonas ocupadas por los dancos, que un tiempo habitaron las tierras donde reinan ahora los herederos de los celebtir y adoran a las Señores Elementales y de la Naturaleza.

ITNOR ORIENTAL SEGÚN CHAIS DE URSALA.

En Itnor Oriental, al contrario que en Occidente, gobierna la Balanza en vez del Libro y sus reinos humanos no cuentan con la organización, tradición y solidez de los occidentales, muchos de ellos se forjaron bajo los cascos de incursiones de salvajes nómadas y sólo el poder de las Antiguas

El resto es tierra de bárbaros y salvajes gigantes, por más que algún viajero haya dicho que existen otros reinos en el gélido norte fundados por gigantes menores, no ha sido demostrado

Razas frena sus desmesuradas ambiciones. No se sabe de lo que serían capaces los señores de Turánida si el macizo de Khar-Hercar bajo el cual se encuentra el reino de Thyrión no les separase de las estepas orientales de las Ciudades Esclavistas.



KISLAVHIA

El más occidental de los reinos del norte, es famoso por su poderoso culto a Austral la Señora de los Hielos y sus magos elementalistas, aunque como poderío militar deja bastante de desear. Sus mejores contingentes militares están compuestos por los clanes seminómadas de la tundra cada uno de ellos dependiente de la voluntad de su *atam* o consejo de ancianos lo que hace

conseguir su ayuda una tarea ardua y difícil debido a los conflictos existentes entre ellos.

TURÁNIDA

El coloso del Mar de Zafiro u Oriental, el gigante del norte, Turánida cuenta con pocas ciudades más que su vecina y enemiga Kislavhia, sin embargo, una mejor planificación y un mayor desarrollo de las

comunicaciones, en parte posibilitado por el Mar interior de Yassiroa han logrado un objetivo impensable para Kislavhia, el completo sometimiento de los clanes periféricos al poder central de la monarquía de Chensaiduk.

No obstante los beneficios obtenidos del Yassiroa, el pequeño mar alberga también sus peligros, como la Isla de las Estatuas Aullantes y las ruinas malditas que las ocupan, de donde malignas criaturas salen para capturar a los pescadores imprudentes que se acercan a sus costas.

THYRIÓN

El ancestral hogar del Clan de Hierro, el gigantesco reino subterráneo bajo el macizo de Khar-Hercar. Durante milenios, los Khazal han vivido en las mismas cavernas en que fueron forjados por su padre y hacedor el Señor de los Oficios, Hercar. Sus conocimientos de forja, alquimia e ingeniería no tienen parangón en ningún otro lugar de Ital, los pocos visitantes que han atravesado sus puertas de metal y roca hablan de ciudades excavadas en la roca, de túneles sin fin e incluso de máquinas de transporte entre las ciudades del reino, que cubren horas distancias que se tardarían días en atravesar a pie; de campos de hongos y musgos comestibles y de los gigantescos cabrerías de monta criados en prados de líquenes.

No obstante, la salvaguarda del reino khazal no es absoluta, desde las Eras Antiguas han sufrido el acoso de los bárbaros guorz y de los pálidos ithilithan quienes por sus propios túneles irrumpen en el complejo sistema de minas del reino y causan estragos con sus correrías. Por eso sus contactos con el exterior son cada vez más frecuentes, en especial con los reinos khavil, quienes con su mayor población y contacto con los reinos de la superficie pueden recabar más

fácilmente ayuda frente a los poderes emergentes del Mundo Subterráneo.

Mas, incluso esta alianza es difícil de sostener, pues las comunicaciones con Pentia son complicadas, en medio de ellas se encuentran dos centros de gran poder de los Señores del Mal: el Pozo de las Sombras, un abismo que conecta la realidad con el plano de Akasa, sellado por los magos de Balembeth y los clérigos de Nova pero no inactivo; y el Valle de los Condenados, el atormentado centro del culto a Tarhelnor Señor de los Malditos y los Desesperados, hogar del malhadado Nadie, el traidor de la II Guerra de las Llaves.

PENTIA

El reino khavil más poderoso e importante del mundo, fundado en los días de hegemonía khuzkazal por el fruto de los cruces de sangre entre los clanes del fuego y el del hierro.

Rechazados por ambos clanes, los enanos mezquinos o khavil no tuvieron más opción que unirse entre ellos para defenderse de sus enemigos, los humanos no vieron gran diferencia entre ellos y el Clan de Hierro, de manera que no tardaron en acostumbrarse a verlos en sus ciudades y mercados. Algunos monarcas, incluso les consintieron que construyesen sus propias fortalezas dentro de su reino para facilitar los intercambios entre ellos y los khavil construyeron en esos días las calzadas subterráneas que unen todas sus pequeñas fortalezas con la madre Pentia.

Pentia, cuyo reino en la superficie cuenta incluso con puerto de mar, el cual no solo recibe a los comerciantes que se encaminan a ella, sino que también acoge a su pequeña pero poderosa flota de barcos de vapor únicos en Ital.

ESGEMBRER

También conocido como el *Martogo Oriental* por la ambición de su casa reinante y su agresiva política expansiva que ha llevado al reino a emprender constantes campañas contra Karnol, Pentia y Shislarán, en el transcurso de las cuales ha conseguido incrementar notablemente sus territorios, si bien su mayor debilidad continúa siendo su escasa flota. Pese a los frecuentes intentos de fomentar la construcción de una marina de guerra, sus marinos suelen preferir o la vida de la piratería en Tahoss, o la del comerciante en Karnol a la castrense.

SHISLARÁN

Antiguo bosque élfico, sus tierras son ocupadas hoy por pueblos humanos de vida sedentaria ganadera y agrícola seguidores de la Balanza, en especial de Sariagón y Mantú. Por lo general son gentes pacíficas, pero cuando el invierno es duro y las cosechas malas no dudan en empuñar las armas contra las naciones del sur, en especial contra Esgembrer, por la cual profesan un odio particular debido a sus continuas campañas de expansión y su política de fundar colonias en lo que para ellos no es más que tierra desierta y que para los habitantes de Shislarán es su reserva natural de subsistencia en tiempos de escasez.

Cercanos a Shislarán se encuentran los Dedos de Icaria en cuyas cumbres habita el Pueblo de la Señora de los Vientos, los Isarni. Quienes desde la II Guerra de las Llaves han desempeñado un activo e importante papel en las luchas de las naciones libres contra la opresión de los siervos del mal. Es junto a estas cumbres que se encuentran los nidos de las llamadas águilas gigantes de Danfor, las cuales son adiestradas por los Isarni para que vigilen los accesos a su reino y para poder ser montadas por sus aliados en batalla.

SHAGIR

La Pérfida, la Víbora de Oriente, la Reina de las Ciudades Esclavistas, ninguna de sus rivales la puede hacer sombra, ni tan siquiera la insular Targorn. Protegida naturalmente como ninguna y con la protección del Señor del Desierto Rojo pronto se convirtió en la primera entre sus iguales, que la aprendieron a temer y se sometieron a su autoridad, desde ella los ejércitos de Sthalos saquearon tanto Itnor como Alrus y todo el botín afluyó a sus arcas convirtiéndola en la ciudad más rica de la zona.

Hoy el poder de los dragones ha menguado, casi desaparecido, pero Shagir continúa irguiéndose sobre sus hermanas, no tardara en caer y su tesoro caerá en manos de las tribus de saqueadores semóreos del desierto.

TARGORN

La que antes de la Era de los dragones fuese la mayor y más importante de las Ciudades Esclavistas, su isla controla aún el acceso del Mar Interior al de Zafiro, y sus piratas, menos conocidos que los de Tahoss, y en ocasiones confundidos con ellos, saquean arrogantes en numerosas ocasiones a sus ciudades hermanas, a las costas de Turánida e incluso a las de Anquei, pues los días que los Martari dominaban el Telegureh y el Zafiro terminaron con la destrucción de su flota bajo los golpes de las garras de los grandes dragones.

EL CÍRCULO DE TAHOSS

Antigua colonia de Malvan, logró su independencia durante la I Guerra de las Llaves, desde entonces se había constituido como reino hermano de Malvan y juntos contribuían a la defensa de Isheimad frente a los enemigos de la Balanza. Sin embargo, con la captura y posterior muerte de la última heredera al trono a manos de Barnabás y Tranguel de la Hermandad

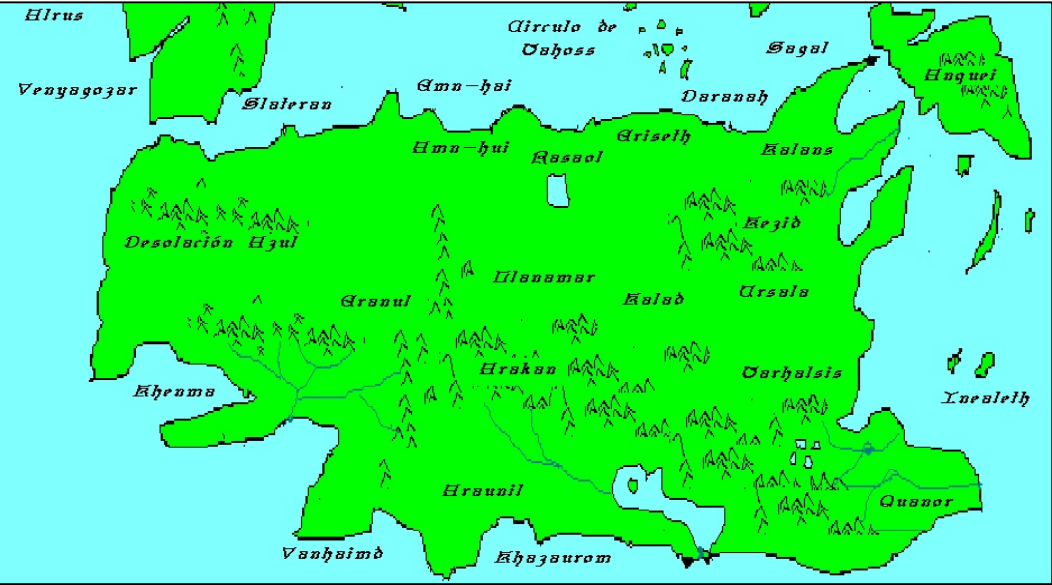
de Piratas de Telegureh se ha convertido en el refugio natural de todos aquellos buques desertores de las flotas de los reinos vecinos y de los barcos esclavistas que partiendo de Slateran,

Emn-hai, Amn-hui y sus ciudades hermanas se encaminan a Shagir y Targorn para vender su ilícita y denigrante mercancía.

ALRUS EN EL DIARIO DE ARK-HAET EL SEDIENTO MENSAJERO DE AKASA.

Las culturas de Alrus son las más antiguas de Ital y sus conocimientos arcanos dieron durante siglos su nombre a los más poderosos de sus habitantes, los khenmitas, el glorioso pueblo que en sus días de auge controló todo el continente sur y parte de Itnor en su inquebrantable devoción

a la Espada y sobre todo al Señor de los Oscuros Secretos Mordyr, y todo el mundo temblaba ante la sola mención del Imperio Arcano y de Ankaris de Khenma. Mas aquellos tiempos han pasado y es un panorama distinto el que se aprecia sobre el antiguo continente.



LA DESOLACIÓN AZUL

Restos del reino de la Intrigante Señora, la reina de los dragones azules, hoy su poder se ha desvanecido, pero las tierras al norte de Khenma conservarán su recuerdo hasta el fin de los tiempos. Transformadas hasta lo impensable, saturadas de energías que desafían la comprensión humana son el hogar de criaturas sin mente que un día fueron hombres y hoy no son sino bestias de combate reptilianas: los draks. Que carentes de la guía de su señora vagan por los páramos que

forman sus dominios masacrando y devorando a aquellos incautos viajeros que osen atravesar sin la conveniente protección estos torturados parajes.

KHENMA

La joya de la corona del Antiguo Imperio Arcano, destruida en varias ocasiones, siempre ha sido capaz de alzarse de sus cenizas para extender de nuevo su poder con las artes oscuras y las armas. Más antigua que el hombre, más antigua que las familias élficas, sus tierras exudan tal poder que es

imposible permanecer impasible ante su hechizo. No importa que raza la habite, pues hay otros que moran bajo sus cimientos, herederos de un poder y una era más allá del tiempo, ignoramos sus intenciones y deseos, sólo sabemos que están en armonía con los objetivos de la Espada, imponer el Orden, su Orden, en la anarquía de la existencia al precio que sea.

Pero no es Khenma de los Arcanos la única ciudad fundada por estos seres, existen otras, hoy en ruinas, que se alzaron con el sombrío poder de sus habitantes, desafiando al falso orden de la Balanza y el Libro. Los conocimientos de estos seres yacen en ellas cubiertos de polvo por el paso de los siglos mientras que las torturadas formas de hombres que ya no lo son vagan entre ellos ciegos y dementes por la incapacidad de aceptar la sabiduría que condujo a algunos de los Featath al regazo de Mordyr y a Caródamon de la Medianoche a la cumbre de su poder.

VANHAIMD

La Ciudadela de la Espada, si existe un lugar sagrado para los seguidores de la Espada, es ella. Bella, fría y cruel, aquellos que son conducidos como esclavos a ella no pueden albergar esperanzas de retorno. Su destino es el sacrificio a los poderes de la Espada y a otras entidades de menor poder pero de igual crueldad y apetitos en sus templos de terrible demencia.

Es el máximo exponente de la devoción a la Espada, si llegas como aliado, todos tus deseos y apetitos se verán saciados, pero si llegas cargado de cadenas tienes dos opciones: o bien te sometes a tus amos y a sus bajos instintos; o bien una muerte lenta, sangrienta y dolorosa ante las deidades oscuras y sus fervientes seguidores. No hay salida una vez atravesadas sus puertas. Es la Reina de la Condenación y todos han de pagar, no importa si es

en cuerpo o en alma, la ciudad se cobrará al fin su deuda en ambas especies.

ERANUL

La Selva de la Perdición, hogar de criaturas de una época olvidada, en la que los hombres se cobijaban en las largas noches junto al fuego murmurando letanías a dioses inexistentes. Rogándoles para llegar a ver el amanecer de un nuevo día.

Pero esos días parecen continuar en esas inhóspitas tierras, la selva no da lugar a otro modo de vida, las ruinas de antiguas ciudades abandonadas permanecen ocultas tras su verdor, evitadas por los descendientes de los que en un tiempo las habitaron, los oscuros hombres del Eranul, como si fueran lugares malditos.

ARAKAN

La estepa de los salvajes, la vida en ella solo es posible gracias a la existencia de numerosos acuíferos donde pastores seminómadas llevan a abreviar sus reses. Aunque existen también algunos centros urbanos como Ankusam sobre las fuentes más importantes. El clima es extremadamente árido debido a las Fosas de la Destrucción, los volcanes más grandes y activos de Ital, donde las tribus de la zona van a entregar sus ofrendas para aplacar la ira de su terrible señor: Torcanor el Señor del fuego, el menos benévolo de los Amos Elementales.

ARAUNIL

El reino de las ciudades de hielo, el otro gran centro de culto a la Fría e Indiferente Austral. Sus habitantes apenas tienen contactos con sus vecinos, tan solo con los khazauril, quienes les compran sus pieles y diamantes. Y muy esporádicamente con los uros de Knox, quienes sacan un gran provecho de su

comercio con ellos pese a lo arriesgado de la navegación polar.

KHAZAURON

El Reino de los Hielos Eternos, la Joya del Sur, la ciudad tallada en hielo y diamante, el más aislado de los reinos enanos, que fueron a poblar el sur por petición de Austral a Hercar, pues en el sur la mayoría de los poderes eran hostiles a la Balanza y querían equilibrarlo, nunca tuvieron éxito.

Pero si lograron expandirse hasta el Mar Helado, también llamado Lago Sub por los últimos miembros del pueblo inventor gnomo que habita en sus islas.

QUANOR

El reino de la Muralla Roja, durante siglos fue el campo de batalla en el que se enfrentaron Namcor y Mordyr para demostrar quien era superior en conocimientos al otro, como consecuencia de estas luchas sus partidarios se debilitaron de tal modo, que el Señor de las Tentaciones, Akasa tuvo su tiempo de gloria imponiéndose sobre ellos.

Sin embargo con el advenimiento de los dragones toda lucha acabó, la autoridad de la Muerte que Viste Escamas, su Poder Imperial Xang-Fue, se hizo suprema, y nadie hasta hoy ha sido capaz de expulsarle de sus dominios.

ANQUEI

La Isla continente patria de los Diantari, donde se alza Mindol el mayor baluarte del Libro en el Mar de Zafiro, donde sabios de todas las épocas han buscado el poder de la luz para enfrentarse en vano al de la oscuridad. Han sabido defenderse con éxito casi siempre, es cierto, pero nunca han sido capaces de vencer a sus enemigos más allá de recuperar el terreno perdido frente a ellos, por culpa de una estéril alianza con las fuerzas de la Balanza. Su indecisión y sus escrúpulos en el uso de

su poder es lo que les ha conducido a la derrota, no su carencia de él.

También en Anquei se encuentra el Ayrbol de Aystria y su bosque de mágico cristal de donde provienen los valiosos pergaminos de hechizos tan útiles para los adeptos de las artes esotéricas.

INEALETH

El archipiélago natal de los Martari, hogar de su otrora esplendorosa flota, centro de los mejores astilleros, en su día fortaleza de la Balanza, hoy lugar de terror para todo marinero que se aventura en esas aguas, no hay piedad hoy para los Martari que habitan sus cavernas submarinas, tanto han sufrido frente a dragones y piratas, que ya no respetan a ningún navío que se aproxime a sus costas, a menos que navegue bajo los estandartes de sus hermanos elfos.

EL KALAD

La inmensa estepa de Alrus, dividida en varias zonas acoge varios reinos y múltiples ruinas de reinos, la vida en el Kalad depende de las armas. Su ciudad más importante es Suttim, la de los mil poetas y los millones de versos. Su sultán reclama la supremacía sobre los demás centros urbanos, pero su poder no alcanza para cumplir su ambición, por más que el culto de Veniarión es fomentado en su sultanato y los puñales envenenados de sus sicarios se han clavado entre las costillas de aquellos que desafían su poder, carece de un ejército capaz de mantener las conquistas obtenidas por la intriga y el asesinato.

URSALA

La ciudad de los medianos, en un tiempo se alzaba en la costa del Mar de Zafiro, pero la amenaza del Dragón de los Hielos y de sus criaturas provocó el éxodo de éstos al interior dirigido por su líder la mediana Chais. La única que

ha podido agrupar a todas las ramas medianas bajo su mando tras su separación en seros, vagas y tracos por las disputas de siglos pasados.

TARHALSIS

Una de las pocas ciudades de Alrus en las que se dio cobijo a los elfos tras la conquista de Anquei por el Dragón de los Hielos. Sus habitantes dicen ser descendientes de los antiguos celebtir de Cantrei que no marcharon a Malvan cuando su ciudad cayó en desgracia ante el monarca Midmadon y cambió de lugar la corte. No hay más prueba de ello que su devoción al Libro, pues tanto su arte como su cultura son hijas de las estepas.

Incluso su punto de vista sobre las antiguas ruinas de Cantrei es el mismo que el de sus vecinos, pues temen y veneran al oscuro poder que se ha aposentado en ellas y a sus mensajeros. El culto a Yinella, la Señora del Dolor, es fuerte y poderoso en el Kalad y ellos no pueden hacer nada para detenerlo.

KEZID

El segundo poder en el Kalad, rival de Suttim y hermana de las Ciudades Esclavistas, enemiga declarada de la élfica Sagal y de la pacífica Rasaol, adoradores fanáticos de la Espada no toleran que nada ni nadie se interponga en su camino. Es especialmente famosa por el auge del culto a Tarhelnor, el Amo de las Almas Malditas. Más de uno de sus enemigos ha querido echar un sueño reparador y ha perdido su alma en un laberinto de tenebrosas pesadillas de las que nunca despertará.

SAGAL

La única ciudad de los Craistari superviviente en Alrus, sólo su alianza con Rasaol la ha otorgado las fuerzas suficientes para resistir a las fuerzas movidas en su contra por el Tirano

Llameante de Alrus. Es el puerto libre más importante del Telegureh Oriental, el único puerto seguro para las naves de las naciones del Libro y la Balanza que existe entre Isheimad y las Islas Martari de Inealeth en el Mar de Zafiro.

RASAOL

El Baluarte del Libro y la Balanza en Alrus, el Oasis del Desierto. Sus gentes descenden de los primitivos ocupantes de Llanamar donde levantaron un reino que pretendió rivalizar en nigromancia con la propia Khenma. Incautos, incapaces de controlar las fuerzas que convocaron perdieron su reino y su poder.

Por esta razón se convirtieron al Libro y a la Balanza, como cobardes que prefieren la seguridad al riesgo, como necios que persiguen a los pocos de entre de ellos con el valor de estudiar las glorias y los saberes de sus antepasados. Por eso son despreciados por todos sus vecinos, por adorar a divinidades débiles y cobardes como Eilis la Danzarina y Sariagón el Renegado, pues eso es lo que son, renegados y cobardes de los poderes de la Espada.

LLANAMAR

La Llanura Amarga, lugar funesto tanto o más como el Páramo de la Desesperación Eterna de Yinella o la Desolación Azul, todo allí esta seco y sacudido por tormentas de viento, cuyos aullidos se dice que suenan como los de las almas de los condenados. Pues sus antiguos habitantes aún moran en ella, como necrófagos astutos y crueles que adoran a sus oscuros señores: Morskul, Tarhelnor y Yinella, la Tríada Maldita de las Eras Antiguas y no es raro verlos aventurarse más allá de los confines de sus dominios, investidos de arcano poder, para capturar víctimas que sacrificar a sus sombríos señores.

ERISETH, KALANS Y DARANAH

Tres de las más importantes Ciudades Esclavistas, enemigas declaradas de Rasaol y Sagal, contra las que suelen formar alianzas lideradas en su mayor parte por Kalans la de Bolvaugh, en la cual, muchos no ven sino la marca del largo brazo de los Ithilithan de Aloth, pues en Rasaol se adora a Eilis, y en menor medida a Thygra, y se protege a los Osrhan en sus vagabundeos y viajes por Ital.

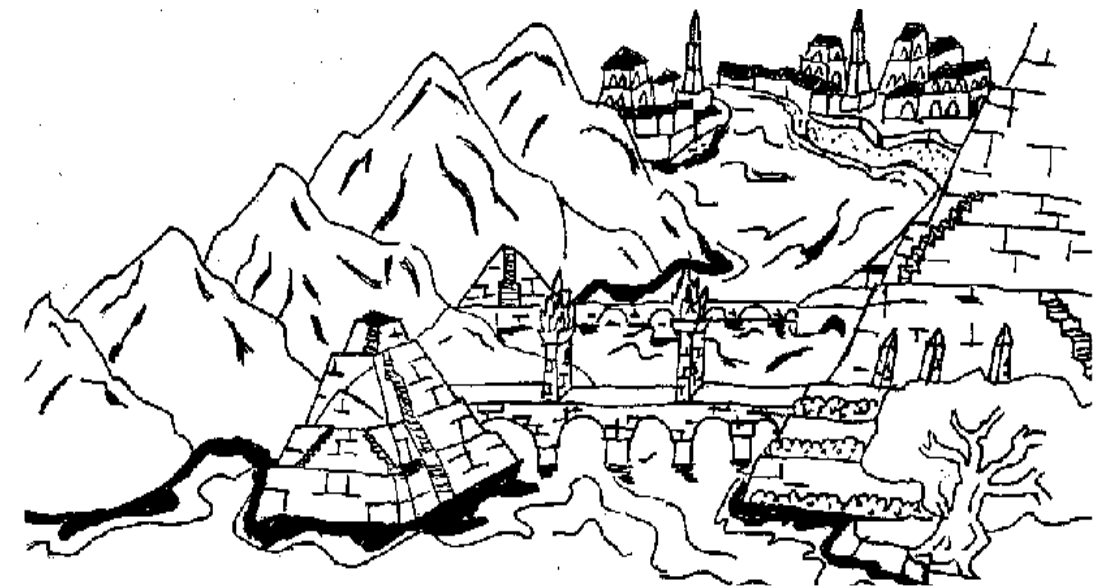
En Eriseth, por contra prevalece el culto a Sthalos y a las tormentas, que se dice le favorece con sus vientos en sus expediciones de saqueo en Itnor y sus caballos son fuertes y veloces.

En Daranah en cambio prevalece el culto a Veniarión, el Maestro de los Asesinos y de Yinella la Señora del Dolor y Maestra de Tortura. Todas las artes de la persuasión se cultivan en ella

y sus invitados no tardan en suplicar una muerte rápida que nunca llega.

AMN-HUI Y ENM-HAI

Las ciudades gemelas, los bastiones más al norte de Alrus del Antiguo Imperio Arcano, ciegamente devotas a Mordyr, como lo fue el desaparecido imperio que las alzó, y fieles a su recuerdo. Colaboran en ocasiones con las Ciudades Esclavistas, pero no ven en ellas más que unas advenedizas presuntuosas, de manera que encaminan sus esfuerzos a apoyar los planes e Intrigas de Slateran la Corrupta, pues aunque es una ciudad de Akasa y ellas de Mordyr, son conscientes de que la esperan tiempos de gloria. Y ellas quieren gozar también del poder que vislumbran acercarse al Dátil Envenenado del Desierto de Itnor Occidental.



ÁNSATA Y EL MAR OCCIDENTAL SEGÚN ALQ-KENAFIN-DÛ.

En esa Era de Tinieblas que se conoce como la Era de los Dragones, las que fueran colonias de las naciones de Itnor y Alrus, dejadas a merced del destino y de sus propias fuerzas, no tuvieron más opción que comportarse como si el resto del mundo no existiera, pues, en efecto, así era, nada se sabía de lo que ocurría en los viejos continentes y las flotas de nuestras jóvenes ciudades

poco podían hacer para enfrentarse a la de los Carentari y la de los lokithari o atravesar los mares infestados por las serpientes marinas y sus señores, los Dragones Acuáticos.

Con sus lazos con las viejas metrópolis roto, la historia de Ánsata comenzó de nuevo y estos eran los poderes a tener en cuenta de ahora en adelante.



KHAZARCON

El archipiélago volcánico, situado frente a Norespad, en el que moran los khuzkazal supervivientes a las grandes guerras del pasado. Ya no son la amenaza que un día anegó Ital en un mar de lava y azufre, pero su poder es aún grande y su intervención en la historia de sus vecinos diabólica y peligrosa. Sus grandes ciudades-templo, construidas en honor a sus impredecibles y crueles dioses: Khuzkazar, el Colérico Toro de las Alas de Fuego y Gulcam, La Diabólica Mano de la Transformación, nunca han sido saqueadas; y sobre el Gran Trono de Basalto Negro se han sentado algunos de los más infames y poderosos practicantes de las artes de Carembeth conocidos.

Su flota es pequeña comparada con la de las naciones Occidentales como Martogo u Osknum, pero si recurren a sus alianzas con los guorz tanto de Ánsata como de Itnor, y con los bárbaros Norcim de Norespad, están en condiciones de luchar de igual a igual contra ellas. Los Cometas reinan al norte del Krensilshud.

MORANDUM

Es un reino khuzkazal menor como Dragmallem. Pero, mientras que en Dragmallem el culto a Khuzkazar es supremo bajo el gobierno de los Dragmall y sus artes oscuras, en Morandum, reino fundado por el alquimista y clérigo Morangul el Traidor, es el culto a Gulcam, divinidad protectora de su fundador, que le liberó del estado de disgregación eterna en que le sumieron los Featath, el que es supremo.

Sin embargo, la población de Morandum es mayoritariamente guorz, no khuzkazal, y los cultos a Moruk y Goruk tienen una gran importancia.

GANERÁN

El refugio insular del Libro, situado frente a las costas de Navann, cuenta con la protección de los dragones del bien, cuyo nido principal se encuentra en una isla cercana. Fue el centro de operaciones de los seguidores del Libro durante la Oscura era de los Dragones. También cerca de él se encuentra la Isla Evanesciente, o de la Magia, cuya ruta es casi imposible de encontrar tras la guerra entre magos que tuvo lugar en ella al inicio de la I Guerra de las Llaves.

OSKNUM

¿Que decir del archipiélago lokithari que no esté escrito ya? Situado frente a las costas de la Desolación Azul, en sus selvas medran los dragones fríos, los últimos de su especie, que tanto los sanguinarios clérigos de Sthalos, como las lascivas sacerdotisas de Thalís crían como bestias de combate y de monta. Su flota es la más poderosa del Krensilshud, sus ambiciones: reunificar a todos los descendientes de Cantrei la Antigua; y sus enemigos todos aquellos que se les opongan.

Tienen el poder, tienen la ambición, solamente la unión de las naciones del Libro había permitido resistirse a ellos y a su terrible señora, Nerdrali de Thalís, la Reina de las Alas Nocturnas, la Insaciable Seductora. Pues en Osknum gobierna el culto a Thalís y en sus obscenos ritos se da rienda suelta a todas las debilidades de la carne.

KNOX

El archipiélago de los minotauros, emplazado frente a las costas de Khenma la Maldita y gobernado por la aristocracia guerrera de sus clanes reunida en un consejo aconsejado por los sacerdotes de Gheris-oh-Khan. Es el mayor centro de reclutamiento de mercenarios que

existe. Sin embargo, lo caro de sus servicios y sus propias ambiciones, llevan con facilidad a los uros a emprender sus propias expediciones de piratería y captura de esclavos para abastecer sus mercados, siempre necesitados de mano de obra para sus ciclópeas construcciones.

Nadie esta libre de sus ataques en el Krensilshud. Son criaturas del Caos y de la Balanza, y a consecuencia de esta contradicción cuando una de sus naves aparece en el horizonte, no importa en que nación estemos, las autoridades costeras se preparan para lo peor, de lo contrario, tal vez no quede nadie para lamentarse por no haberlo hecho.

PENTEKAI

El archipiélago de las cinco ciudades, una prueba del extraño modo de ver el mundo de la cultura ura. Pentekai está habitado por humanos con una avanzada cultura y duchos en el arte de la guerra, sus naves han saqueado en algunas ocasiones puntos aislados de Osknum, y por ello se han ganado las iras de los lokithari. Quienes no se han podido vengar debidamente de tamaña afrenta por que los uros han movilizado su flota en apoyo de sus débiles vecinos, para a continuación someter a tributo en esclavos a los propios pentekaidoios ¡Y esos esclavos han de elegirse de entre las familias aristocráticas de las Cinco Ciudades!

Las cuales son también seguidoras de la Balanza, en especial de Heimad, rey de su panteón, de Istol, el protector de sus naves, de Loviathar, la mensajera divina, de Hercar, su maestro de oficios ¡Y del propio Gheris-oh-Khan, su dios de la guerra!

¿Acaso no los deberían respetar como sus aliados naturales? Será por esta razón que han acogido con tanto entusiasmo a los humanos de las Nuevas Naciones.

NUMAR

Nación fundada por colonos dependientes de Martogo, su comportamiento con las demás naciones ha sido ejemplar, tal vez se deba a que sus colonos pertenecen a un estrato social medio de Martogo y no a su belicosa aristocracia.

Aunque no se puede decir lo mismo de su posición con respecto a los indígenas de Zhainar, a quienes consideran como un peligro en tanto en cuanto no abandonen su adoración a la Balanza, en especial a Sariagón el Cazador, Mantú el Señor de las Bestias y Torcanor la Cólera de Fuego.

ZHAINAR

Reino montañoso indígena adorador de la Balanza. Sus habitantes han desarrollado una especie de equilibrio evolutivo con el medio que los rodea basado en una visión cíclica de la existencia en que todo se repite y debe permanecer como lo encontraron, por esta razón ven a los recién llegados como un elemento de desorden, por lo cual permanecen apartados de nosotros, y cuando no, se acercan en actitud hostil.

En Alquad siempre han sido bien recibidos, con actitud dialogante y nos respetan. No ha sido así en Numar, donde la intransigencia de los seguidores de Tormo ha desencadenado más de un conflicto.

ALQUAD

Reino Osghan fundado por uno de los descubridores del Nuevo Continente, Dork-Kenafin-Dû, hemos acogido a gentes de todo Itnor en él pero el espíritu que nos guía es el del respeto por todos los modos de pensar, seguimos ante todo a Eilis, Dalemir, Nova y Namcor. Fomentando las artes, la cultura y la diplomacia por encima de los intereses bélicos.

VENYOAROBAR

Colonia fundada por marinos de Venyagozar, es el más importante centro de distribución de mercancías de Ánsata debido a su posición privilegiada entre las dos partes del Nuevo Mundo.

Al igual que en su metrópoli, se adora también a Thygra y a Bryon, pero es importante el auge de Atsocar e Istol en las ciudades, en el interior habitan pueblos ganaderos seguidores de Mantú y también existen pequeños poblados de pescadores de perlas indígenas.

NAERVAN

Fundada por las gentes de Enquiol antes de su destrucción, se han propuesto unificar en Ánsata a todas las naciones originarias de Itnor, sin importar si son de la Balanza o del Libro para atacar a los lokithari de común acuerdo con las antiguas metrópolis de Itnor.

Sus planes no cuentan con el apoyo ni de Numar, por cuestiones de liderazgo, ni con Venyarobar, por cuestiones comerciales con Osknum y de seguridad de sus naves mercantes. Y ni tan siquiera se plantea el papel que podrían desarrollar en sus planes las naciones autóctonas de Ánsata.

Sin embargo, la devota ciudad de Namcor continúa desarrollando una gran labor de diplomacia y fomentando su flota, que ha de combatir a menudo con los piratas de Dislan y de Reinguorz

DISLAN

Cuando estalló la ofensiva draconiana, muchas naves de naciones que carecían de colonias estables quedaron atrapadas en Ánsata. Algunos capitanes intentaron el regreso, otros se pusieron a disposición de las otras colonias, pero un grupo bastante numeroso, al que pronto se sumaron los restos de flotas enviadas en busca de socorro a Ánsata, se instalaron en el Archipiélago de Dislan, desde el que

comenzaron a perpetrar incursiones contra las demás colonias.

Desde entonces han tenido varios líderes que les han intentado unir para formar una verdadera nación a tener en cuenta, pero cada capitán es su propio líder y las rencillas entre ellos son frecuentes. Son un peligro, mas desorganizado, de lo contrario podrían rivalizar con los Carentari de Aessar.

AESSAR

Patria adoptiva de los renegados Carentari, sus navegantes conocían Ánsata antes que ningún otro y sus costas y corrientes no tienen secretos para ellos. Saquean el litoral para esclavizar a los colonos. Aliados con Reinguorz han estado a punto de ahogar a las Naciones Jóvenes en un abrazo de acero y artes oscuras.

Sthalos y Thalís son sus divinidades protectoras, y el Trono de Rubí ha acogido a Nerdrali la del Dulce Veneno, tras su caída en Osknum frente a la Señora de los Azules. Pero desde su nuevo refugio planea su venganza, que pasa por someter bajo su dominio a todas las naciones de Ánsata, algunos dicen que tanto Naervan como Dislan bullen de sus agentes y espías.

REINGUORZ

El último reino guorz sobre la faz de Ital, aquí los guorz están perfectamente organizados bajo sus terribles caudillos y solamente las fortalezas khazal de Khazdraki, los Colmillos del Dragón, frenan la conquista de toda Ánsata Norte.

Su poder es tal, que incluso las tribus de Brullmong han comenzado a adorar a Moruk y Goruk en perjuicio de Mantú el Amo de las Bestias, Sariagón el de las Estepas y Gheris-oh-Khan el de la Gran Fuerza. Morandum, Aessar y Reinguorz unidos aplastarían a todas las demás naciones, pero sólo algunos de los caudillos guorz colaboran con Aessar y ningún bando guorz está

dispuesto a disgregar el poder de su último reino.

BRULLMONG

Las grandes planicies al norte de Ánsata están ocupadas por varias confederaciones de tribus en continuo conflicto entre sí por los derechos de pasto y de paso por sus diferentes territorios.

Estos conflictos se han visto agravados por el poder guorz, que ha llevado a algunas tribus a abandonar sus originales creencias animistas de la Balanza en favor de los oscuros favores de los dioses guorz.

De hecho, ya no es extraño ver a jinetes de la planicie colaborar con bandas guorz en la captura de esclavos de las demás tribus.

KHAZDRAKI

En origen explotaciones mineras del Clan de Hierro comunicadas con Thyrrión gracias a las flotas y túneles khavil de Pentia. En la actualidad son auténticas ciudades khazal y el único factor de orden en Ánsata norte.

En efecto, la ausencia de los pastos de líquenes que deberían apacentar a sus cabrerías en sus nuevas ciudades, los ha empujado a buscar la ayuda de los jinetes de las estepas fieles a la Balanza, para conseguir incrementar su cabaña ganadera, de la que obtienen lana, carne, leche y bestias de carga y monta.

A cambio, los khazal les ayudan en su lucha contra los adoradores de los Cometas y sus bestiales aliados. Si bien también deben defender su pequeña flota de vapor de los ataques de Dislan.

QUASKENI

En un tiempo lejano, un clérigo khenmita y sus partidarios tuvieron que huir del acoso de sus enemigos y se refugiaron en Quanor, durante siglos, el culto de Mordyr floreció en dicho reino

frente a las enseñanzas oficiales de la corte adepta a Namcor.

Sin embargo, siglos después, cuando el culto comenzó a ser perseguido, no todos perseveraron en la lucha y algunos se embarcaron rumbo a lo desconocido. Probablemente éste sea el origen de la Teocracia de las Sombras de Quaskeni. En dicho reino, la Espada en estado puro reina y gobierna, los templos de Mordyr están repletos de ofrendas, los muertos se encomiendan a Morskul en la otra vida y los sangrientos rituales de Akasa se suceden sin interrupción.

Del mismo modo son expertos envenenadores y asesinos, y si bien su ejército es débil, sus conocimientos de demonología y nigromancia suplen con creces esa debilidad.

Es un reino maldito y todos aquellos que desean profundizar en los conocimientos prohibidos es allí a donde se encaminan, para perdición de sus almas.

LA DESOLACIÓN

Está vinculada con otra de las leyendas sobre el origen de Quaskeni, algunos dicen que es en ella donde se encuentra el origen de este pueblo depravado, que ya era malvado mucho antes de la llegada a Quanor de los khenmitas y que fueron criaturas no humanas las que gobernaron a los quaskenis hasta que provocaron sus iras y destruyeron la antigua ciudad y a todos sus habitantes. Otros afirman que los quaskenis actuales son los mismos que los antiguos, y que están condenados a reencarnarse una y otra vez por culpa de sus pecados, tal es su corrupción que ni tan siquiera el abominable hogar de Morskul se digna a acogerlos.

La verdadera historia de este pueblo y su relación con la Desolación puede que no se desvele nunca, pero lo cierto es que en las ruinas que la cubren y en sus costas se pueden escuchar

cantos de perdición que atraen a sus víctimas a la condenación de sus almas y a la locura, y entre las tormentas de arena que azotan dicho erial se pueden vislumbrar monstruosas figuras de espantos y terrores sin nombre capaces de hacer perder la razón al mayor experto en las Oscuras Artes.

EL VORTICE NEGRO

La mayor amenaza para la navegación y puede que para el mundo. Se trata de un desgarró en el tejido de la realidad, una puerta al Plano del Señor de la Corrupción, de él emergen criaturas sin nombre y vientos saturados de energías arcanas que pueden provocar mutaciones al mismo tiempo bellas y blasfemas, pues atentan contra el orden natural de la vida.

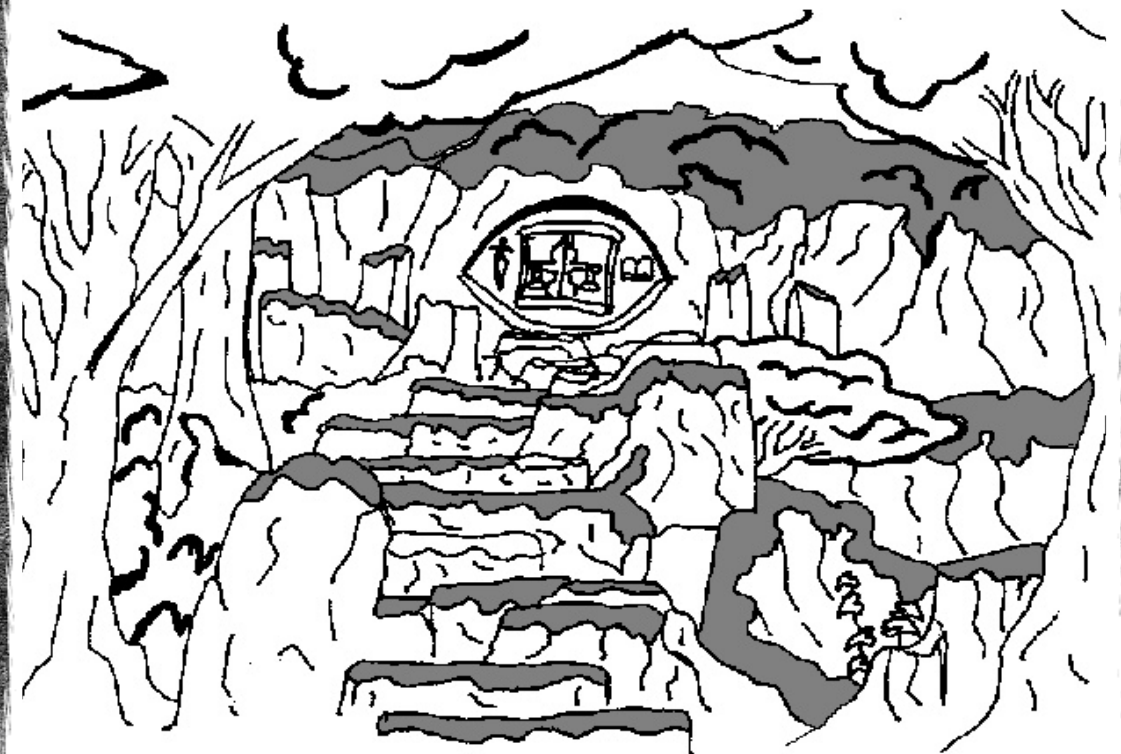
Los más vulnerables son los humanos, y muchos de entre ellos, ignorantes de la causa de dichas mutaciones, las consideran incluso un don de los dioses. Afortunadamente, su ignorancia los protege.

THENACHIL

La Sabia, La Joya del Sur, es con diferencia la más civilizada de las culturas autóctonas de Ánsata, dominan el sur del Mar del Zafiro y se cuenta en sus leyendas de viajes hasta la propia Anquei, donde dicen que fueron recibidos por los Reyes del Trono de Diamante. Dominan tanto la magia de Balembeth como la de Nualembeth, y entre ellos hay gran número de maestros de las disciplinas psíquicas.

Se llaman a sí mismos *los caminantes de la vigilia* pues afirman tener numerosos contactos con el Mundo de los Sueños y la Corte del Amanecer. Del mismo modo, atesoran grandes conocimientos sobre plantas curativas, fármacos, e incluso sobre cirugía.

Son tolerantes por que son pacíficos, y son sabios por que son tolerantes, de manera que han conservado lo mejor que, tanto su sabiduría, como la de los demás, les han permitido conocer.



GENERACIÓN DE PERSONAJES.

COMPENDIO DE RAZAS JUGABLES.

El primer paso en la generación de personajes, es la elección de la raza con la que se quiere jugar, en Ital el JDRHM, las razas jugables se dividen en familias élficas, clanes enanos, ramas medianas, linajes y culturas humanas.

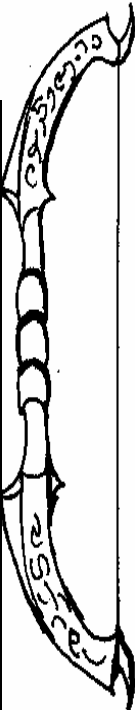
FAMILIAS ÉLFICAS:							
FUE	AGI	CON	INT	EMP	VOL	HIST	
Diantari, el Pueblo de Diamante							
0	15	10	15	10	15	20	
Carentari, el Pueblo de Rubí							
5	15	10	10	5	15	21	
Craistari, el Pueblo de Cristal							
0	10	5	5	5	10	24	
Martari, el Pueblo de Coral							
0	10	5	5	5	10	20	
Yarath, el Pueblo de Jade							
0	10	0	5	5	5	21	
Ithilithan, el Pueblo de Marfil							
0	15	10	10	5	10	17	
Osrhan, el Pueblo de Ébano							
0	10	15	5	10	10	21	
Iscarni, el Pueblo Alado							
0	10	5	5	5	5	22	

Ninguna de las familias élficas sufre los efectos de la vejez, y todas cuentan con un bonificador de +100 a todas sus tiradas contra enfermedades y de +10 contra venenos. Poseen una resistencia innata a la magia esotérica de +15 y visión nocturna como los felinos. Además, todos los miembros de las familias tienen una belleza sobrehumana, lo que obliga a los jugadores a emplear, al menos 17 puntos de características en APariencia.

Además, cada familia cuenta con unos rasgos característicos que las diferencian de las demás:

- Los Diantari cuentan con un +10 al uso de todas las habilidades mágicas.
- Los Carentari cuentan con un bonificador de +5 al uso de todas las armas y a los sortilegios de rayos.
- Los Craistari cuentan con un bonificador de +10 a percepción, a desactivar trampas y a abrir cerraduras.
- Los Martari cuentan con un bonificador de +15 a navegación, a percepción y a nadar.
- Los Yarath cuentan con un +15 a todas las habilidades de influencia y de subterfugio.
- Los Ithilithan cuentan con un +5 a la BO, un +10 a esconderse, y un +25 a toda Tr, menos contra Magia Divina.
- Los Osghan cuentan con un +10 a cantar, uso de instrumentos musicales, bailar y Magia Psíquica, y otro de +5 a esconderse y a la BO.
- Los Iscarni cuentan con un par alas con las que pueden volar y con un +10 a percepción.

A efectos de aprendizaje, la virtual inmortalidad de los elfos constituye una tara difícil de superar, ya que los lleva a tener una visión del mundo un poco distante y atemporal, lo que a efectos de juego se traduce en una mayor necesidad de experiencia para subir de nivel, 33% más. No obstante, la larga infancia élfica no es desaprovechada, ni mucho menos, los personajes élficos comienzan el juego con tres niveles de civil y 1D5 niveles de aventurero.



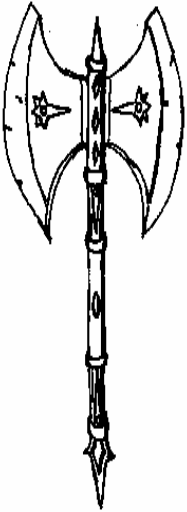
CLANES ENANOS:						
FUE	AGI	CON	INT	EMP	VOL	HIST
Khazal, el Clan de Hierro						
5	-5	15	5	-5	15	21
Khazauril, el Clan de Hielo						
5	0	10	5	-5	10	23
Khuzkazal, el Clan de Fuego						
5	-5	10	5	-5	10	24
Khavil, el Clan Repudiado						
5	-5	10	5	-5	5	29

Todos los clanes enanos, en virtud de su origen y de su adaptación al medio, cuentan con unas habilidades particulares, no obstante, todos cuentan con unas habilidades comunes: Visión nocturna, longevidad casi milenaria y una gran resistencia a venenos y enfermedades de +40.

Aquellas características que les diferencian mayormente son:

- Los Khazal cuentan con un +35 frente a Trs de Magia Esotérica y Psíquica, +20 contra Trs de Magia Divina, otro +20 a BD contra ataques basados en el frío o el calor y un +10 a metalurgia y demás habilidades derivadas.
- Los Khazauril cuentan con un +20 a todas sus Trs contra magia, otro +20 a BD contra ataques basados en el frío, y otro +20 al uso de Magia Divina.
- Los Khuzkazal cuentan con un +20 a BD contra fuego, otro +20 para Trs contra Magia Psíquica y otro +20 al uso de Magia Divina y Esotérica.
- Los Khavil cuentan con un +15 a trampas, cerraduras y esconderse, y otro +10 a Trs contra todo tipo de magia.

Otra característica común a todos los clanes enanos, es su cerrazón mental



y negativa a toda innovación, que a efectos de aprendizaje, se traduce en la necesidad de un 25% más de experiencia para subir de nivel. Sin embargo, debido al carácter protector del clan para con los suyos, no se permite nunca salir del círculo familiar a ninguno cuya barba no haya llegado a los tres palmos. Es decir, un personaje enano comienza el juego con tres niveles de civil y 1D3 de aventurero.

RAMAS MEDIANAS:						
FUE	AGI	CON	INT	EMP	VOL	HIST
Mebren Tracos						
-15	15	15	0	0	10	20
Mebren Seros						
-15	15	15	0	0	5	33
Mebren Vagas						
-20	15	15	0	-5	15	17

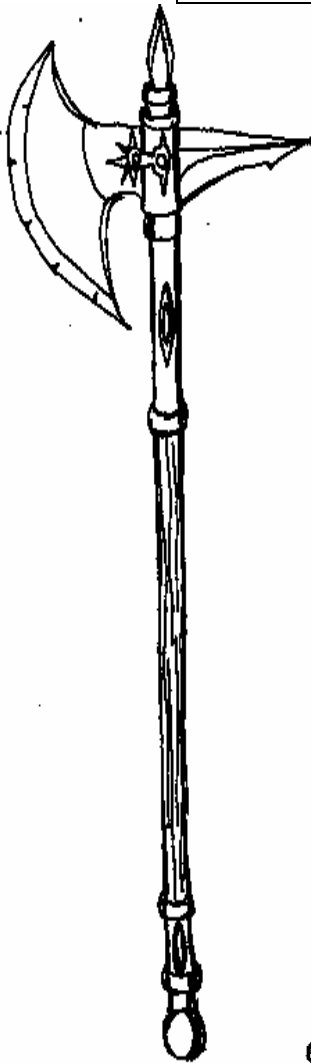
Todas las ramas medianas tienen en común la visión nocturna y una maña particular en el arte de vaciar bolsillos, de desactivar trampas, de abrir cerraduras y de esconderse, +15 a todas estas habilidades. Sin embargo, debido al uso, o abuso, que de ellas hacen y a sus diferentes modos de vida, todas las ramas tienen un aquel que les hace diferentes entre sí, aunque todos comienzan con nivel tres de civil:

- Los Tracos cuentan con una resistencia innata a la magia derivada de su vida tranquila y hogareña de +30 a las Trs. Igualmente, su constitución robusta les da un +20 frente a venenos y enfermedades.
- Los Seros cuentan con un +5 adicional a esconderse, un +10 contra venenos y una inquietante familiaridad con armas contundentes y hondas de +10.
- Los Vagas cuentan con un +15 adicional a vaciar bolsillos, trampas, cerraduras, percepción y esconderse y otra de +40 frente a Trs de Magia Psíquica.

LINAJES HUMANOS:						
FUE	AGI	CON	INT	EMP	VOL	HIST
Celebtir						
5	0	10	5	0	5	37
Alquarin						
5	0	10	5	5	5	31
Lokithari						
5	0	10	5	0	10	30
Khenmi						
0	5	10	5	0	5	31

Los linajes humanos tienen unas características comunes derivadas de un prolongado contacto en el pasado con las familias élficas, para empezar cuentan con una mayor esperanza de vida, con respecto a los otros humanos, de unos 250 o 300 años, igualmente, poseen una mayor resistencia a venenos y enfermedades, +5 a Trs. Sin embargo, los diversos caminos seguidos por cada uno de ellos a lo largo de los siglos, las ha dotado de uno rasgos completamente distintos de unas a otras:

- Los Celebtir cuentan con un +10 a todas las habilidades relacionadas con el comercio, la diplomacia y los conocimientos.
- Los Alquarin son uno de los mejores pueblos de navegantes de Ital, +20 a navegación y nadar, y +15 a orientación.
- Los Lokithari cuentan con el favor de Sthalos y Thalís, los Señores de las Tormentas, cuentan con un +10 a la BO y a navegación, otro +20 al uso de runas y objetos mágicos y otro +20 a la defensa frente a conjuros



basados en la electricidad.

- Los Khenmi cuentan con el favor de los Señores de las Sombras, Mordyr y Akasa, tienen un +20 al uso de Magia Esotérica y un +10 a esconderse y a la manipulación de venenos.

A causa de su longevidad, un miembro de un linaje es considerado un niño por sus iguales hasta que cumple 60 años, debido a ello, un personaje de este origen empieza su periplo aventurero con nivel tres de civil y uno de aventurero.

CULTURAS HUMANAS:						
FUE	AGI	CON	INT	EMP	VOL	HIST
Humano						
5	0	0	0	0	0	45

En Ital, los humanos son la raza dominante y la más numerosa, sus reinos cubren el mundo y su historia condiciona la del mundo, no poseen las habilidades de otras razas, pero su vigor y su capacidad de adaptación a todo tipo de ecosistemas son admirables, de esta manera, la generación de un personaje humano depende de los gustos del jugador, que podrá personalizar a su personaje empleando hasta 20 puntos de HISTorial en virtudes y defectos, frente a los 10 disponibles para los personajes de todos los demás orígenes.

Así mismo, los humanos, que son el espejo en el que se miran todos los demás tipos de personajes, comienzan con nivel tres de civil.

COMPENDIO DE LAS DEMÁS RAZAS.

Sin embargo, hay más razas inteligentes en Ital, aunque sus peculiaridades hacen que sean poco recomendables para jugadores inexpertos o directores de juego inseguros, esas razas son los siguientes:

CASTAS GUORZ						
FUE	AGI	CON	INT	EMP	VOL	HIST
Gribz o esclavos						
-10	15	15	0	0	-5	31
Hobz o capataces						
0	10	5	0	5	0	29
Forqz o guerreros						
5	5	10	-5	-5	5	30
Ologai o caudillos						
20	-5	20	0	-10	10	26

Los Guorz son las criaturas de los Señores del Caos Moruk y Goruk, ellas fueron las responsables de las grandes guerras del pasado, y aunque ya no compongan un imperio único, sino que forman pequeñas bandas desperdigadas y aisladas por los reinos humanos, siguen siendo enemigos a tener en cuenta. Son tan longevos como los enanos y casi igual de resistentes que ellos a los venenos y a las enfermedades, +30 a las Trs, cuentan con visión nocturna, y no existen entre ellos los civiles, un personaje Guorz comienza su periplo aventurero con nivel tres de aventurero.

Sin embargo, su desprecio hacia las demás razas hace que aprovechen peor la experiencia que obtienen, de manera, que les cuesta un 25% más subir de nivel.

RAZAS GIGANTES:						
FUE	AGI	CON	INT	EMP	VOL	HIST
Gigante Menor						
25	-5	25	0	-5	0	26
Uro						
30	-5	20	0	-10	10	26

Draktar						
30	0	25	5	-5	10	14
Gigante Mayor						
40	-10	30	-5	-10	0	25

Todas las razas gigantes cuentan una longevidad similar a la de los enanos, y una resistencia a venenos y enfermedades de +30. Los Draktar, además, tienen la capacidad de cambiar a la forma de un dragón menor, incrementando en un 50% sus características, pero carecen del arma de aliento, en su lugar, poseen Magia Psíquica de forma innata y su piel se considera una coraza, más brazaes grebas y casco de una BD igual a su nivel entre cuatro que no les malifica en nada.

El desprecio que sienten todas ellas por las demás razas es tan grande, y su orgullo les ciega de tal manera, que necesitan un 33% más de experiencia para subir de nivel. No obstante, un personaje de este origen empieza con 3 niveles de aventurero.

AYSTRIS:						
FUE	AGI	CON	INT	EMP	VOL	HIST
Aystris						
-20	20	0	10	0	0	28

Los Aystris o haditas, son inmortales a los años, poseen Magia Esotérica innata asociada un único espectro de poder, aunque las de Nualembeth se dividen en de fuego, de agua, de tierra y de aire, son capaces de aprender cualquier hechizo asociado a su espectro, que hayan visto, como si lo poseyeran en pergamino y sólo pueden ser magas.

Un personaje Aystri comienza como mago de nivel 3, pero debido a lo poco que se toman en serio la vida, necesitan un 33% más de experiencia que los humanos para subir de nivel.

PROFESIÓN Y VOCACIÓN.

El siguiente paso en la creación del personaje, es la selección de su profesión. Por profesión enteremos el marco de reglas previstas para diferenciar un guerrero de un mago, o de un ladrón. Pero no la vocación, es decir, la orientación personal que quiera dar cada jugador a su personaje, por ejemplo, no existe la profesión de asesino, pero, lo mismo un ladrón, que un guerrero, puede llegar serlo en función de las habilidades que desarrollen y al uso que las den.

Así pues, las profesiones contempladas en Ital son:

- Civil, la gente común como nosotros entendemos, campesinos, comerciantes, herreros, cocineros, pajes, molineros, sastres, abogados, médicos...
- Guerrero, aquellos que viven del dominio de las armas, soldados, bárbaros, mercenarios, piratas...
- Caballero, en algunas culturas, ser noble equivalía a combatir a caballo y a respetar un determinado código de conducta, en otras, el saqueo a caballo es un modo de vida sin más. Bajo esta categoría se encuentran paladines, caballeros y salvajes nómadas.
- Luchador, hubo un tiempo en el que portar armas era un privilegio de las clases dirigentes, pero el dominio del propio cuerpo y de las artes marciales, podían ser las mejores de las armas: monjes guerreros, maestros de las artes marciales y matones de taberna siguen estas reglas.
- Ladrón, amigos de lo ajeno, espías, bribones, vagabundos... todos aquellos que prefieren la sutileza y el amparo de las sombras para lograr sus objetivos, ya sean éstos las riquezas ajenas o segar la vida de

sus enemigos, se benefician de esta profesión.

- Cazador, implacables perseguidores de sus presas, ya sean bestias u hombres, con la ayuda de la naturaleza y de una limitada Magia Divina. Estas reglas permiten hacer lo mismo un montaraz, que un asesino.
- Bardo, juglares aventureros, amantes de las leyendas y de las intrigas, psíquicos de bajo nivel y apasionados de la diversión. Estas son sus reglas.
- Magos, brujos y hechiceros tienen aquí su cónclave. Éstas son las reglas de los practicantes de la Magia Esotérica.
- Clérigos, predicadores, inquisidores o santos guerreros, todos aquellos consagrados al servicio de un dios y al respeto a sus preceptos, reconocen en estas reglas su templo.
- Médium, todos aquellos que persiguen no solo el control de su cuerpo, sino también el de su mente, ascetas, monjes, telépatas y todos aquellos con el don de la Magia Psíquica.
- Alquimistas, los raros dotados del don esotérico del éter, la unión de las cuatro lunas de Aystria, gracias al cual pueden aprisionar la magia en un objeto físico para beneficiarse de ella en otra ocasión.

Sin embargo, es importante recordar que para poder elegir una profesión, el personaje debe reunir unas características determinadas, es decir, las características consideradas fundamentales para el ejercicio de la profesión, las cuales deben sumar 35. La única excepción es la de civil, a la cual se puede dedicar quien quiera.

Así pues, las profesiones en Ital van como siguen:

PROFESIÓN	REQUISITOS	BONIFICADORES A LAS HABILIDADES						
		C. con Armas	C. sin Armas	Generales	Subterfugio	Magia	P. V.	Civiles
Civil								4
Guerrero	FUE+AGI	3	1	1			2	
Caballero*	FUE+EMP	3		2			2	
Luchador	CON+AGI		3	2			2	
Ladrón	EMP+AGI	1		2	4			
Cazador*	CON+EMP	2		2	2		1	
Bardo**	AGI+VOL	1		2	2	2		
Mago	INT+VOL			1	1	5		
Clérigo	EMP+VOL	1		1		4	1	
Médium	VOL+CON		1	1	1	3	1	
Alquimista	VOL+FUE	2		2		3		
* Pueden aprender plegarias de su Divinidad hasta de nivel tres si poseen magia								
** Pueden aprender disciplinas mentales hasta de nivel tres si poseen magia								

CARACTERÍSTICAS DEL PERSONAJE.

Como se ha dicho en el Compendio de Razas y en Profesión y Vocación, los personajes cuentan con una serie de características que

condicionan el tipo de profesión que puede o no desempeñar un personaje. Dichas características son:

CARACTERÍSTICA	VALOR	BONIFICADORES
FUERZA	+26	DAÑO * 2
	+46	DAÑO * 3
	+76	DAÑO * 4
AGILIDAD	-15	Acciones de Ataque 2/2 de Defensa
	+16	3/2
	+26	4/3
	+46	5/3
	+76	6/4
CONSTITUCIÓN	+26	Ignora pérdida de acciones por hemorragias
	+46	Lo anterior e ignora los críticos Alfa
	+76	La anterior y regenera un 10%CON PV por asalto
INTELIGENCIA		Trs contra Magia Esotérica
EMPATÍA		Trs contra Magia Divina
VOLUNTAD		Trs contra Magia Psíquica
CONSTITUCIÓN		Trs contra Venenos y Enfermedades
	-15	-5
	+16	0
	+26	+5
	+46	+15
	+76	+35

APARIENCIA	4	Horrible
	8	Feo
	12	Normal
	16	Atractivo
	20	Belleza Élfica

Para determinar el valor de las características del personaje se reparten 100 puntos entre todas ellas, debiendo emplearse en cada una un mínimo de 5 puntos y un máximo de 20, aunque esto último sería sólo recomendable. Se suman los bonificadores por origen del personaje y, a continuación, se aplican los modificadores por virtudes o defectos.

En principio, estas características son definitivas, salvo circunstancias especiales que se verifiquen durante las partidas.

Del mismo modo, las Tiradas de Resistencia, o Trs, dependen cada una de ellas de una característica (ver tabla). Las Trs se efectúan frente a un intento de influir en el personaje por parte del medio (venenos y enfermedades) o por

parte de otros personajes (ataques mágicos e intentos de influencia como seducción u oratoria).

Las Trs van como sigue:

- Contra venenos y enfermedades:
Potencia del veneno o enfermedad*5 +1D100 VS CON + bonificadores a la Tr+1D100
- Contra Magia:
Sortilegios Básicos + 1D100 VS INT o EMP o VOL + bonificadores a la Tr+1D100
- Contra liderazgo e influencia:
Valor de la habilidad +1D100 VS VOL + bonificadores a la Tr+1D100

El resultado de todas las Trs es bien simple, el que más saca gana.

PUNTOS DE HISTORIAL, EXPERIENCIA Y NIVEL.

En la generación del personaje, aún no hemos empleado lo que hemos llamado “Puntos de HISTorial”, dichos puntos varían según el origen del personaje y se emplean de la siguiente manera:

- Adquiriendo Virtudes y Defectos. Las Virtudes cuestan puntos y los Defectos los dan. Pero, los humanos que no sean miembros de un linaje pueden gastar hasta 20 puntos en Virtudes, mientras que los demás personajes sólo pueden gastar 10.
- Adquiriendo grados de desarrollo en sus habilidades de nivel cero. Como se ha leído en capítulos precedentes, éste es un sistema basado

en niveles, el nivel a su vez, esta basa en la experiencia acumulada por el personaje durante su periplo vital. Todos los personajes comienzan con un nivel determinado por su origen, como se puede ver en los Compendios de Razas, por cada nivel los civiles cuentan con su VOL en grados de desarrollo para sus habilidades. Pero no pueden gastar más de tres grados en la misma habilidad por nivel.

Una vez superado el nivel tres, un personaje puede cambiar de profesión, eligiendo una cualquiera de las profesiones contempladas por el sistema. Si lo hace, aplicará los

bonificadores por nivel de esa profesión, y el número de grados a repartir entre sus habilidades cambiará, siendo de ahora en adelante el resultado de sumar las características básicas de la profesión a su VOL, y dividir entre tres. Ejemplo:

Baranor el elfo decide hacerse arquero, coge las tablas de guerrero, suma su FUE de 15 y su AGI de 25= 40 (Cumple los requisitos para esa profesión) suma su VOL de 20= 60 y lo divide entre tres = 20. Ése será el número de grados a repartir entre sus habilidades cada vez que suba de nivel.

La profesión, no obstante, no tiene por qué permanecer inmutable a lo largo de la vida de un aventurero, si cumple los requisitos para ello, puede cambiarla posteriormente, hasta tres veces, una cuando ha superado el octavo nivel de aventurero, otra al decimoquinto y la otra, cuando llega al nivel 24. Aunque para ello se necesita un maestro que le inicie en ellas.

HABILIDADES.

Son los conocimientos y capacidades del personaje expresados numéricamente, para una mayor facilidad de consulta se encuentran agrupadas por áreas de habilidades, es a estas áreas en general a las que se refieren los bonificadores por profesión, de manera, que afectan a todas las habilidades englobadas bajo ellas. A su vez, cada habilidad se mejora con los grados de desarrollo, que pueden aumentar de tres en tres por nivel, los 10 primeros grados se multiplican por 5, los 10 siguientes por 3, los 10 siguientes por 1 y el resto por 0.5. El valor total de la habilidad se ve afectado también por bonificadores derivados de objetos mágicos y de factores especiales, como virtudes u origen del personaje.

Cada vez que se cambia de profesión, se añaden a los bonificadores por nivel de las viejas profesiones los de las nuevas, pero siempre que coincidan varios en una misma habilidad prevalecerá el más antiguo. Los bonificadores se multiplicaran por el nivel que el aventurero tenga en esa profesión, no por su nivel total como personaje. Se sube de nivel cuando se acumula un número de experiencia igual al siguiente nivel del personaje como aventurero, independientemente del nivel de la profesión que se tenga en ese momento, multiplicado por 1.000, más la penalización por origen. Ejemplo:

Baranor el elfo arquero, tiene nivel 9 de aventurero, 6 de arquero y quiere llegar a nivel 10. La operación es: NIVEL 10 * 1.000 = 10.000 + 33% de 10.000 (3.333) = 13.333 son los puntos de experiencia que necesita para subir de nivel, llegando a nivel 10 de aventurero, 7 de arquero, y uno de otra profesión si encuentra un maestro y cumple los requisitos para ello.

En principio, esta es la regla general, y se pueden desarrollar las habilidades de cualquier área. Cada vez que el personaje use una habilidad, tirará 1D100 en tirada abierta, es decir, cada vez que saque un 95 o más, tirará de nuevo y sumará el resultado de la tirada al total. Igualmente, cada vez que saque 5 o menos, pifiará, tirará de nuevo y restará el resultado al valor de la actividad. Es importante recordar que el Director de Juego puede modificar a favor o en contra la tirada, según la dificultad de la acción:

Muy Fácil	+30	Difícil	-30
Fácil	+15	Muy Difícil	-60
Rutina	0	Absurdo	-90

Si el resultado es superior a 125, la acción consigue los resultados deseados, con un +85 se puede volver a intentar con un +10, con un +55 fracaso sin más, pero se puede seguir intentando, con menos no se puede seguir intentándolo hasta dentro de 24 horas. No obstante, siempre que se saque en la tirada del D100 05 o menos será pifia.

Las áreas de habilidades son:

Iniciativa y Maniobra: Es, al mismo tiempo, la capacidad de reacción y de movimiento del personaje, se basa en la AGI+ (EMP/2)+ (FUE/3). Esta habilidad esta sujeta a posibilidad de pifia. En caso de jugar sobre tablero se puede dividir entre 10 el resultado de sumar 1D100 a esta habilidad en persecuciones y eso serán los centímetros recorridos por el PJ, las criaturas voladoras lo multiplicarían por 3 y la caballería y similares por 4.

Puntos Vida: CON+5. Es la resistencia del personaje cuando llegan a 0 se cae inconsciente, cuando se llega a tener la CON en negativos es la muerte.

Combate con Armas:

- Espadas: FUE + AGI
- Puñales: AGI + (FUE/2) incluye arrojarlos.
- Hachas: FUE + (AGI/2) incluye arrojarlas, -30 a parada.
- Lanzas: (FUE + AGI)/2 incluye arrojarlas, -30 a parada y +30 iniciativa.
- Contundentes: FUE + (AGI/2) incluye arrojarlas, -30 a parada y +20 a BO contra Cota Malla y Coraza.
- Arcos y Ballestas: AGI
- Dardos y Hondas: AGI + (FUE/2) incluye todas las armas arrojadizas de las otras habilidades.
- Escudo: AGI, arma sólo de parada.

Combate sin Armas: La efectividad de las habilidades de combate sin armas depende, mucho más que las otras, del grado en que estén desarrolladas. Con los 10 primeros grados, se mira la tabla hasta Pequeño, con los 10 siguientes en Mediano, con los 10 siguientes en Grande y con todos los demás en descomunal. Pifia como Iniciativa y Maniobra.

- Golpes: FUE + AGI
- Llaves: FUE + AGI
- Esquiva: AGI es una habilidad de defensa como Escudo. Pero un movimiento de esquiva especial consiste en destrabarse del combate, cuesta dos acciones de defensa, primero se debe superar una tirada de Iniciativa y Maniobra y luego tirar para ver cuanto se aleja uno con Iniciativa y Maniobra.
- Cambiar: VOL es la habilidad con la cual aquellos que poseen la Virtud Bestia Interior la hacen salir. Las consecuencias del cambio son un incremento del 50% en FUE, AGI y CON, y se tarda un asalto completo. Es importante recordar, que las heridas infligidas mientras estaba transformado le siguen afectando cuando abandona su forma animal.

Generales:

- Montar: EMP Consiste en el límite a la Iniciativa y Maniobra y a la BO cuando uno se encuentra a lomos de una montura.
- Nadar: AGI Como Montar pero cuando uno se encuentra en elementos líquidos.
- Tregar: AGI Como los anteriores, pero en situaciones de escalada de pendientes, montañas, muros, árboles...
- Percepción: EMP La capacidad de observación del personaje.

Subterfugio:

- Escondarse: EMP
- Abrir Cerraduras: INT
- Desactivar Trampas: INT
- Vaciar Bolsillos: AGI

Magia:

- Sortilegios Básicos: Sin característica base y sin grados de desarrollo, esta habilidad sólo cuenta con el modificador por profesión. Su funcionamiento es como sigue, se tira 1D100, con 8 o menos es pifia mágica; con cualquier otro resultado, si el hechizo tiene un objetivo, se siguen las reglas de Trs, si no, el hechizo surte efecto automáticamente.
- Objetos Mágicos: EMP Es la habilidad de manipular objetos arcanos, pifia como Sortilegios Básicos, pero si se supera la tirada de 125, el hechizo contenido en el objeto funcionará normalmente y gastando solo dos acciones.
- Runas Mágicas: INT Como la anterior, pero con pergaminos que contengan hechizos y otros tipos de runas mágicas.
- Sortilegios de Rayo: AGI Es la BO del hechicero cuando lanza conjuros como Daga de Luz o Esquirlas de Oscuridad. Funciona como un arma de proyectiles.

Civiles: Son toda aquellas habilidades que se desarrollan en la vida cotidiana, por ello son las más numerosas, no obstante, todas tienen su importancia y utilidad en el transcurso del juego (¿A alguien le gusta comer frío todo un mes? ¿Y perderse en un bosque? ¿Quién pilota el barco que hemos capturado?). Así pues, indicaré, debido a su gran número, sólo algunas de las que pueden coger los personajes:

- Influencia: VOL oratoria, negociar, seducir, mentir, actuar... Los grados de desarrollo solo suman un +1 y siguen las reglas de las Trs.

- Conocimientos: INT historia, leyendas, heráldica, religión, astronomía, política, botánica, zoología...
- Sociales: EMP etiqueta, modales...
- Manuales: FUE o AGI forjar, tallar, malabares...
- Artísticas: EMP cantar, bailar, poesía, música, recitar...
- Gimnásticas: AGI caída controlada, acrobacias...
- Supervivencia: EMP orientarse, forrajear, primeros auxilios...
- Profesionales: EMP o INT navegación, cocina, cirugía...

No obstante se recomienda limitar las posibilidades del jugador en el uso de las habilidades civiles en función, no sólo de la dificultad, sino también del número de grados de desarrollo empleados en ellas, así alguien con los primeros grados de desarrollo en primeros auxilios, sólo podría reducir en 5 PV por asalto la pérdida de PV por hemorragias, mientras que otro con los 30 podría llegar a cerrar heridas de 15 PV por asalto. O al negociar, pasar de un descuento del 10% a otro del 30%.

Idiomas: Cada idioma constituye una habilidad y se debe desarrollar por separado el escrito del hablado, cada idioma tiene cinco grados:

- I. Conceptos simples, palabras sueltas.
- II. Frases breves y simples.
- III. Construcciones complejas pero con limitaciones.
- IV. Sintaxis perfecta, pero con giros inusuales.
- V. Dominio absoluto de la lengua.

Para terminar, decir que todas aquellas habilidades en las que se carezca de grados de desarrollo, salvo Sortilegios Básicos, contarán con un -50.

VIRTUDES Y DEFECTOS.

Como se ha dicho anteriormente, los puntos de historial se pueden emplear en la adquisición de Virtudes, mientras que se pueden conseguir puntos de historial cogiendo Defectos. Del mismo modo, se dijo que los humanos podían emplear 20 puntos en coger Virtudes, mientras que los demás tipos de personaje, sólo podían gastar 10.

Sin embargo no se dijo que los puntos que se pueden obtener cogiendo Defectos era de sólo 10, independientemente del origen del personaje.

Las Virtudes son las siguientes:

Mágicas:

De 1 punto:

- Artes extras: El personaje, que debe poseer magia, comienza con 3 hechizos de nivel 1, 2 de nivel 2 y 1 de 3 memorizados, los cuales puede lanzar sin agotarse.
- Circunstancias comunes: Si cumple una condición común, como cruzar los dedos o vestir de un determinado color, obtiene un +15 al uso de la magia.
- Fuente de poder: Un objeto te proporciona 100 PP por estación.

De 2 puntos:

- Hechizos rápidos: Tarda una acción menos en lanzar sus conjuros.
- Magia discreta: Lanza hechizos sin gestos.
- Magia silenciosa: Lanza hechizos sin palabras.
- Magia cíclica: +20 al uso de la magia en un momento del día o del año y -20 en el contrario.

Elemental	
amanecer	primavera
Luminosa	
mediodía	verano
Diabólica	
atardecer	otoño
Nigromántica	
medianoche	invierno

De 3 puntos:

- Aptitud con un tipo de poder: +20 al uso de la magia de un tipo:

Divino	Psíquico	Esotérico
--------	----------	-----------

- Aptitud con un elemento: +20 al uso de la magia de un elemento y -20 a su contrario:

Fuego/Agua	Tierra/Aire
Éter	

De 4 puntos:

- Canalizar energía vital: 1 PV=5 Puntos de Poder.
- Canalizar energía mágica: 1PP= 5 PV.

De 5 puntos:

- Elementalista: +20 al uso de cualquiera de los 5 elementos.
- Posesión del poder: Lisa y llanamente tienes un tipo de magia, todos aquellos que quieran desempeñar una profesión mágica deben coger esta virtud. La magia en Ital puede tener tres orígenes:
 - ☞ Divino: la magia de clérigos y cazadores, seguidores de un dios del panteón de Ital.
 - ☞ Psíquico, el más inusual de todos, el poder de la mente de médiums y bardos.
 - ✱ Esotérico: la de los magos, derivada de las lunas de Aystria:

Elemental
Nualembeth, la Luna Azul
Luminosa
Balembeth, la Luna Blanca
Diabólica
Carembeth, la Luna Roja
Nigromántica
Malembeth, la Luna Negra
Alquímica
Éter, la unión de las cuatro

Físicas:

De 1 punto:

- Vitalidad: +15 PV
- Sueño flexible. Duermes en cualquier lugar.
- Sentidos aguzados: +15 a Percepción.
- Buena característica: +5 a una característica, es incompatible con la virtud "Característica mejorada" y sólo se puede coger una vez por característica.

De 2 puntos:

- Dedos ligeros: +15 a trampas, cerraduras y bolsillos.
- Reflejos rápidos: +15 a Iniciativa y Maniobra.

De 3 puntos:

- Berserker: El personaje gana la capacidad de multiplicar el daño por dos en cuerpo a cuerpo, de ignorar la pérdida de acciones por hemorragias y los negativos a la actividad. Sin embargo, no pueden decidir a quien atacan, se van a por lo más cercano, y no se pueden defender, ya que sus acciones de defensa pasan a de ataque. Para caer en este estado y salir de él se debe superar una tirada de cambiar.
- Característica mejorada: +15 a una característica, solo se puede coger una vez por característica.

- Resistencia a Venenos y Enfermedades: +50 a Trs contra VEN y ENF.

Mentales:

De 1 punto:

- Perspicacia: +15 a Trs de influencia.
- Fuerza de Voluntad: +15 a Trs mágicas.

De 2 puntos:

- Aptitud en un área de habilidades: +10 a todas las habilidades de esa área.

De 3 puntos:

- Habilidad superada: +20 a una habilidad, en la cual solo pifiará con un 01 en 1D100.

Sobrenaturales:

De 1 punto:

- Ojos élficos: Ves como los elfos.
- Visión de los espíritus: ves el aura de objetos y personas.

De 2 puntos:

- Amistad onírica: Un miembro del pueblo de los sueños es tu amigo y aliado.
- Animal onírico: Un animal onírico es tu amigo y mascota.
- Contrario a la magia: No puedes tener magia, pero cuentas con un +30 a Trs y BD contra ella.

De 3 puntos:

- Buena estrella: Cuando pifias, puedes tirar de nuevo ignorándola, pero si vuelves a pifiar no hay nada que hacer.

De 4 puntos:

- Bestia interior: Conoces el lado salvaje de tu alma y puedes hacerlo salir. Ver la habilidad cambiar para más detalles.

- De 7 puntos:
- Inmortalidad: Eres inmortal al paso de los años.

Sociales:

- De 1 punto:
- Alentador: +15 a las habilidades de influencia.
 - Familia prestigiosa.
 - Fuertes lazos familiares.
 - Heredero.
 - Comienzas con 2D10 monedas de oro.

- De 3 puntos:
- Líder: +30 a influencia.
 - Mentor poderoso.
 - Sangre onírica.
 - Comienzas con 5D10 monedas de oro.

Los Defectos son los siguientes:

Mágicos:

- De 2 puntos:
- Condición necesaria: Si no se cumple, tendrás un -50 al uso de tus artes mágicas y sufrirás una pérdida de PV igual al los PP del hechizo.
- De 5 puntos:
- Sin resistencia mágica: -50 a Trs y BD contra magia.

Físicos:

- De 1 punto:
- Sentidos embotados: -15 a percepción.
 - Desfigurado: -10 APA.
 - Dormilón: -30 a la actividad la primera hora después de despertar.
- De 2 puntos:
- Manco.
 - Mudo.
- De 4 puntos:
- Cojo: -50 a Iniciativa y Maniobra

- Tuerto: -50 a percepción y a BO con proyectiles y arrojadizas.

- De 6 puntos:
- Ciego: -100 a toda actividad que requiera el uso de la vista, y eso si no la hace directamente imposible.

- De 8 puntos:
- Lepra: sufres el cuádruple de daño que una persona sana.

Mentales:

- De 1 punto:
- Compulsión: Ya sea por el juego, el alcohol, la comida, las mujeres, el riesgo... cuando se te presenta la ocasión de caer en tu vicio preferido, tienes un 50% de posibilidades dejarte llevar por la tentación.
 - Empeño: Te has fijado un objetivo en la vida y todo lo que haces esta encaminado en su consecución.
 - Supersticioso.
 - Susceptible: Tienes bastante paciencia, pero hay cosas que te sacan de tus casillas.

- De 2 puntos:
- Prepotente.
 - Miedo Común: No eres un cobarde, pero hay cosas que pueden más que tú.

- De 3 puntos:
- Furia: Hay cosas que no perdonas, +15 a BO cuando te provocan, y nunca has sido capaz de ignorar una provocación.

Sobrenaturales:

- Maldición familiar: Determinar detalles con el DJ.

Sociales:

- De 1 punto:
- Debes Favores.
 - Juramento de fidelidad.
 - Amor perdido.

RASGOS DE PERSONALIDAD Y ALINEAMIENTO.

Los rasgos de personalidad, son una de las partes más importantes del personaje, nos indican su forma de ser, de pesar y de actuar ante el mundo que le rodea, generalmente; son lo que más nos atrae o repugna de un personaje. En pocas palabras, encierran el alma del personaje, son lo que dota de vida a lo que hasta ahora no era más que un cúmulo de números sin sentido.

Los rasgos de personalidad se dejan a elección del jugador, un personaje debe tener un mínimo de cuatro rasgos de personalidad, a continuación aparecen unos pocos de todos los que se pueden dar:

Valiente, noble, tenaz, orgulloso, honorable, severo, alegre, prudente, enamorado, marrullero, bohemio, cobarde, desleal, holgazán, glotón, codicioso, melancólico, temerario, sanguinario, protestón, desvergonzado, caritativo, responsable...

Los rasgos de personalidad comienzan con un valor inicial de 3, cada vez que el jugador intente hacer algo que vaya en contra de la personalidad del personaje, deberá tirar 1D6, si supera el valor del rasgo, podrá llevar a cabo la acción, de lo contrario no. Si se interpreta bien el personaje los rasgos tenderán a aumentar, de lo contrario, bajarán, pudiendo del DJ atribuir otros que anulen los originales.

Cuando un rasgo de personalidad llega a 6, solo puede fallar si al tirar el dado seis, se saca un 6 y luego, en una segunda tirada, un 4 o más.

- Enemigos.
- Oveja Negra.
- Secreto oscuro.
- Maldición de Thygra: Siempre se enamora de ti quien menos desees.

El alineamiento es otro concepto importante dentro del personaje, también está íntimamente con la personalidad, de hecho debe derivar de ella. Pero al contrario de los rasgos, que son patrimonio de todos los personajes; el alineamiento en Ital sólo lo tienen aquellos personajes dotados de poderes mágicos, puesto que esos poderes les unen a las luchas de los poderes del mundo y los involucran en ellas.

Un clérigo debe cumplir los designios de su divinidad a cambio de su poder, igualmente, un mago, debido a los pactos que ha de establecer con las potencias de las cuales obtiene sus conocimientos, también se ve involucrado en dichos conflictos. Los psíquicos pueden parecer al margen de dichos poderes, pero, al ser considerados por los dioses y sus seguidores como potenciales enemigos, no dejan de estar amenazados y se ven obligados a entrar en el juego buscando alianzas.

Las facciones en lucha son:

- El Bien: Aquellos que consideran que su deber es trabajar por el bienestar del mundo y la sociedad que les rodea, apelando a los poderes benéficos aliados con los mortales.
- El Equilibrio: Aquellos empeñados en lograr un acuerdo entre las fuerzas en conflicto que permita un natural y armonioso desarrollo del plano de los mortales. Su símbolo es una balanza, pero no esta fija. Tienden a apoyar a alguna de las

otras facciones en pro de dicho equilibrio de poderes.

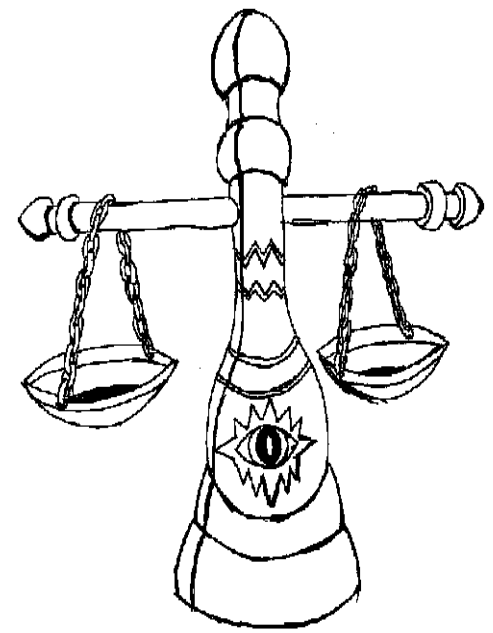
- El Caos: Aquellos que no le ven mas sentido a la existencia que el propio disfrute egoísta de la vida y de todo lo que tienen a su alcance. No forman un frente unido, a menos que se vean amenazados por los otros bandos, en circunstancias normales son el factor de desorden en la balanza del Equilibrio, pasando de un bando a otro sin más razón que sus propios intereses.
- El Mal: Aquellos que consideran que su deber es gobernar el mundo para su propio bienestar, para lo cual todo medio es válido y toda alianza perdonable... y sacrificable.

Este posicionamiento, condiciona las habilidades del practicante de la magia, no se puede explicar bien la razón, pero hay una especie de “fuerza” que empuja a aquellos que piensan de una determinada manera a practicar

unas artes determinadas, y a aquellos que practican unas artes determinadas a pensar de una determinada manera.

No se sabe qué predomina sobre qué, pero lo cierto es que, si por alguna razón, el hechicero cambia de modo de pensar, todos sus anteriores poderes se verán reducidos a la nada, las fuerzas que primero le escuchaban, no lo volverán a hacer hasta que les de pruebas sobradas de su renovada fidelidad. En el mundo de magos y dioses, los aliados son como amantes mezquinas y celosas, prontas a abandonarle a uno ante el más nimio de los errores.

Afortunadamente para ellos, los psíquicos no dependen de nadie más que de ellos mismos, por desgracia para ellos, todos los poderes del plano sobrenatural los odian por ello. A menos, claro está, que puedan someter al psíquico y obligarle a cumplir su voluntad.



REGLAS DE COMBATE.

TABLAS DE ARMAS.

ARMAS DE COMBATE CUERPO A CUERPO	PIFIA	BO	PARADA
ESPADAS			
Espada corta	02	0	0
Espada larga	04	0	+5
Espada bastarda	06	+5	0
Cimitarra	04	-5	+10
Espadón*	08	+20	-50
PUÑALES			
Daga	01	-10	+10
Puñal	02	-5	+5
HACHAS			
Hacha de mano	03	-5	+10
Hacha normal	05	+5	0
Hacha bastarda	07	+10	-5
Hacha de batalla*	10	+30	-50
LANZAS			
Jabalina	02	-5	-5
Lanza corta o pilum	04	+5	0
Lanza	06	+5	+5
Alabarda*	08	+20	-30
Lanza de caballería	08	+25	-10
CONTUNDENTES			
Bastones*	02	-5	+20
Martillo	03	0	+5
Maza	04	+5	0
Maza de guerra*	06	+10	-10
Bola y cadena*	08	+20	-60
ESCUDOS			
Rodela**	02	0	+10
Redondo**	04	0	+20
Medio	06	+5	+20
Grande***	08	+10	+20

*Estas armas solamente se pueden utilizar con el escudo tipo rodela, salvo la lanza de caballería, que sólo se puede usar a caballo y es compatible con cualquier escudo. Además, hacen daño doble.

**Estos escudos no son utilizables para defenderse contra armas de proyectiles.

***Este escudo cuenta con un +20 adicional frente armas de proyectiles.

ARMAS DE PROYECTILES				
ARCOS Y BALLESTAS	ALCANCE	PIFIA	CARGA	BO
Arco corto	30m	4	1 acción	0
Arco	40m	6	2	5
Arco largo	75m	6	2	10
Arco compuesto	100m	8	2	15
Ballesta	75m	7	3	20
HONDAS Y DARDOS	ALCANCE	PIFIA	CARGA	BO
Honda	25m	2	1	0
Puñales	15m	3	-	0
Hachas de mano	10m	6	-	5
Jabalinas	20m	4	-	5
Pilum	20m	5	-	10
Martillos	10m	5	-	5

El alcance de las armas de proyectiles se puede incrementar hasta cuatro veces, pero con un -30 por cada incremento. Así un arco alcanza hasta 160m, pero con un -90, mientras que un arco compuesto alcanza los 150m con un -30.

ARMADURAS	BD	INICIATIVA	MAGIA	BO
Cuero (C)	10	0	0	0
Cuero tachonado (C)	15	-10	-10	-5
Cota de malla (CM)	20	-30	-30	-15
Coraza (CO)	30	-60	-60	-30

Los bonificadores de armas y armaduras pueden cambiar en función de la maestría con que están realizadas y los materiales empleados en ellas. No obstante, los bonificadores a BD de brazales, grebas y cascos son solamente una cuarta parte de lo que serían en un arma o armadura.

Según la maestría de su hacedor, las armas y armaduras pueden llegar a contar con un +1 por cada 10 puntos en que éste supere la tirada de 125 a la hora de hacerlas, hasta un máximo de +15. Ejemplo:

Elgi Grun el Alquimista está forjando una espada larga, prepara la forja, controla el estado del metal y tira los dados:

Su habilidad de forja tiene un valor de 160, saca un 50 con los dados, resultado 210. Ha superado la tirada en 85, es decir, el arma cuenta con un +8 por maestría.

Los materiales empleados en la manufactura de armas y armaduras también cuentan, como se verá en la parte referida a los precios del equipo.

El chequeo de armadura, consiste en tirar 1D100 por el arma atacante y otro 1D100 por la armadura, se suman las bonificaciones de cada objeto, y el que más saque gana.

Una vez elegidas las armas, el siguiente paso es calcular la BO del personaje. La BO es el valor numérico de la habilidad en el uso del arma. Ejemplo:

*Azor el Caballero tiene una FUE de 20 y una AGI de 30, suma 10 grados de desarrollo en la habilidad +50, su bonificador por nivel como caballero 3*5=15, suma el arma, una espada mágica de +15 y el total será 130 a la BO.*

Y su BD, o Bonificación Defensiva:

Armadura + brazales + grebas + casco + escudo + magia (hasta un máximo de 100) + AGI o Esquiva o Parada.

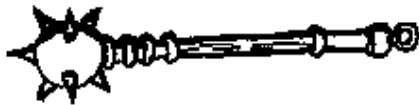
La habilidad de esquiva ya se explico en el elenco de habilidades, el parar con un arma o escudo es similar, se han de tener acciones de defensa, o de ataque guardadas, y superar una tirada de Iniciativa y Maniobra, que contará con un -30 acumulativo frente ataques consecutivos. Si se supera la tirada, el personaje añadirá toda su BO a BD, menos las armas que cuenten con otros “bonus” o “malus”, como armas a dos manos o hachas. Realizar esta acción no le impedirá atacar de nuevo con esa arma en su siguiente ataque, ni volverse a defender ese turno con ella si aún tiene acciones para ello.

Ejemplo:

Azor el Caballero, porta una coraza de mineral de roca enana forjada por Elgi Grun el Alquimista (CO 30 + maestría 10 + mineral 15), unos brazaletes, unas grebas, y un casco del mismo material y maestría (+5), un escudo medio +30 y un amuleto mágico, regalo de Bakur el Elementalista +20. Luego, su BD es de 55+5+5+5+30+20=130, que, superando la tirada de Iniciativa, se puede incrementar en 130, su espada larga, que es +5 adicional a parada. Con lo cual, puede disponer de una BD de 265.

Sin embargo, es importante recordar, que los ataques con proyectiles no pueden ser parados con nada que no sea un escudo medio o superior. Aunque si que pueden ser esquivados.

Cuando se ataca se tira 1D100 en tirada abierta, si se pifia, se mirarán las consecuencias en la tabla de pifias



adecuada, en caso contrario, se sumará toda la BO y se restará la BD del contrario, el resultado de esta operación es el valor del ataque que se mirará en la TABLA DE DAÑO FRENTE A ATAQUES FÍSICOS Y MÁGICOS, si se produce crítico se tirará la localización, y a continuación su gravedad.

Los críticos son de dos tipos Alfa, que tiran siempre 1D3, y Épsilon, que tiran el dado correspondiente a la localización y suman 1 al resultado. Los golpes magistrales, final de tabla, eligen localización pero no cuentan con el +1 al dado de gravedad.

Ejemplo:

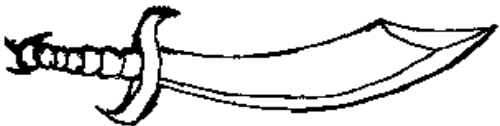
El caballero Shoren, se enfrenta a Danker el Bardo, el ataque de Shoren es de 205, la BD de Danker de 60, éste supera la primera tirada de Iniciativa y suma su BO con hacha 110 a BD, pero resta 30 por parar con hacha, total BO 205 – BD 140 = 65 en CM, el bardo no sufre daño.

Shoren ataca de nuevo, 185, Danker no supera la tirada de Iniciativa debido al -30 por ser el segundo ataque, su BD se queda en 60 = 125. Pierde 10 PV y crítico alfa 3 en la pierna, 2 en 1D3, otros 10 PV menos.

Al tener 70 PV sigue vivo, pero ha perdido un tercio de ellos, por lo que pierde un tercio de sus acciones, de 3/2 a 2/1.

Shoren, saboreando el triunfo, lanza su último ataque 200, Danker carece de acciones de defensa, -60= 140, Danker pierde 15 PV y un crítico épsilon, localización brazo, gravedad 2 en 1D5 +1 por épsilon, 3. Pierde 15 PV más y 5 PV por asalto, 50% posibilidades de dejar caer lo que lleva en él, par derecho, impar izquierdo, par, saca un 43, se le cae el hacha que empuñaba.

Llega el turno de Danker, ha perdido 55 PV y +5 por la herida abierta que perderá al final del turno, lo que harán 60, le queda 1 acción, ha perdido dos tercios de sus PV, mientras que Shoren está intacto y tiene dos acciones de defensa. En resumidas cuentas, si quiere salir de ahí debe empezar a correr.



TABLAS DE DAÑO Y CRÍTICOS.

TABLA DE DAÑO FRENTE A ATAQUES FÍSICOS Y MÁGICOS				
TIRADA		RESULTADO		
01-10		POSIBILIDAD DE PIFIA		
11-70	0	0	0	0
71-80	5	5	5A	5A
81-100	5	5	10A	10A
101-110	10	10A	10A	10A P
111-120	10A	10A	10A	15A
121-130	10A	10A	15A	15E M
131-135	10A	15A	15E	20E
136-140	15A	15E	20E	25E G
141-145	15E	20E	20E	25E
146-150	15GM	20GM	25GM	30GM D
ARMADURA	CO	CM	C	SA

A= ALFA 1D3 E= ÉPSILON +1 GM= GOLPE MAGISTRAL
P= PEQUEÑO M= MEDIANO G= GRANDE D= DESCOMUNAL

TABLA DE LOCALIZACIÓN EN 1D12		
1, 2, 3 PIERNAS	4, 5, 6 BRAZOS	7 VIENTRE
8, 9, 10 PECHO	11 CUELLO	12 CABEZA

BONIFICADORES AL ATAQUE	
FLANCO +15 Y NIEGA ESCUDO	ESPALDA +30 Y NIEGA ESCUDO
ENEMIGO EN MOVIMIENTO –30 A LA BO CON PROYECTILES	
ENEMIGO A CUBIERTO –50 A LA BO CON PROYECTILES	
SORPRESA +50 Y NO PUEDE DEFENDERSE DEL PRIMER ATAQUE	

BONIFICADORES AL USO DE CONJUROS	
POR CONTACTO +30	A MENOS DE TRES METROS +15
A MÁS DE 6 METROS –15	A MÁS DE 15 METROS –30
A MÁS DE 30 METROS –60	SORPRESA +50

TABLAS DE CRÍTICOS

• PIERNAS: 1D5
1: -5PV
2: -10PV
3: -15PV. CHEQUEO GREBAS O –5 POR ASALTO
4: -25PV –25 ACTIVIDAD. CHEQUEO GREBAS O –10PV POR ASALTO
5: -25PV –75 ACTIVIDAD. CHEQUEO GREBAS O DESTROZADA Y -20 PV POR ASALTO

• BRAZOS: 1D5
1: -5PV
2: -10PV
3: -15PV 50% POSIBILIDADES DE DEJAR CAER LO QUE LLEVE. CHEQUEO ARMADURA O -5PV POR ASALTO
4: -20PV 75% POSIBILIDADES DE DEJAR CAER LO QUE LLEVE. CHEQUEO ARMADURA O –10PV POR ASALTO Y –50 A LA ACTIVIDAD
5: -25PV SE CAE LO QUE LLEVE. CHEQUEO ARMADURA O DESTROZADO Y –20PV POR ASALTO

• VIENTRE: 1D5
1: RIÑONES –5PV
2: COSTADO –10PV
3: VIENTRE –15PV –30 ACTIVIDAD Y 2 ASALTOS SIN PARAR
4: ESTÓMAGO –20PV –15 ACTIVIDAD. CHEQUEO ARMADURA O MUERTE
5: GENITALES –25 PV –75 ACTIVIDAD. CHEQUEO ARMADURA O –25PV POR ASALTO

• PECHO: 1D4
1: -5PV
2: -10PV
3: COSTILLAS –15PV. CHEQUEO ARMADURA O –10PV POR ASALTO
4: CORAZÓN –20PV. CHEQUEO ARMADURA O MUERTE

• CUELLO: 1D3
1: -10PV –10 ACTIVIDAD
2: -20PV –20 ACTIVIDAD. CHEQUEO ARMADURA O –10PV POR ASALTO
3: -30PV –30 ACTIVIDAD. CHEQUEO ARMADURA O MUERTE

• CABEZA: 1D6
1: OREJA –10PV. CHEQUEO CASCO O –5PV POR ASALTO Y –1D6APA
2: NARIZ 15PV. CHEQUEO CASCO O –10PV POR ASALTO Y –1D8APA
3: CRÁNEO –20PV –50 ACTIVIDAD. CHEQUEO CASCO O INCONSCIENTE
4: OJO –15PV. CHEQUEO CASCO O –15PV POR ASALTO TUERTO Y –1D10APA
5: CARA –15PV –10PV POR ASALTO Y –1D10APA
6: DESTROZADA

TABLAS DE PIFIAS

TIRADA	COMBATE CON ARMAS
01-09	
10-20	-1 ACCIÓN
21-30	-2 ACCIONES
31-40	50% POSIBILIDADES DE PERDER EL ARMA Y –1 ACCIÓN
41-50	ATAQUE ALEATORIO CON –50
51-60	75% POSIBILIDADES DE PERDER EL ARMA Y –2 ACCIONES
61-70	ATAQUE ALEATORIO CON –25
71-80	PÉRDIDA DEL ARMA Y –1 ACCIÓN
81-90	PÉRDIDA DEL ARMA Y –2 ACCIONES
91-95	IMPACTO A UN ALIADO
96-100	SUFRE UN CRÍTICO ALFA

TIRADA DE PIFIA EN MANIOBRA Y COMBATE SIN ARMAS	
01-09	
10-20	TARDA 1 ACCIÓN MÁS
21-30	TARDA 2 ACCIONES MÁS
31-40	25% POS. DE CAERSE –1 ACCIÓN
41-50	50% POS. DE CAERSE –1 ACCIÓN
51-60	75% POS. DE CAERSE –1 ACCIÓN
61-70	CAÍDA –1 ACCIÓN
71-80	CAÍDA CRÍTICO ALFA PIERNA
81-90	CAÍDA CRÍTICO ALFA BRAZO
91-95	CAÍDA CRÍTICO ALFA CABEZA
96-100	CAÍDA CRÍTICO ALFA CUELLO

TIRADA DE PIFIA EN MAGIA			
01-09			
10-20	TARDA 1 ACCIÓN MÁS		
21-31	TARDA 2 ACCIONES MÁS		
31-41	PÉRDIDA PP		
41-51	PÉRDIDA PP –30 ACTIVIDAD		
51-61	OBJETIVO ALEATORIO A –50		
61-71	OBJETIVO ALEATORIO		
71-81	CEGADO NIV HECHIZO N°		
81-91	ASALTOS		
91-96	CIEGO Y SORDO 24 HORAS		
96-100	SIN MAGIA 24 HORAS		
	COMA 3D10 DÍAS		

RECUPERACIÓN DE HERIDAS.

La recuperación de heridas va como sigue:
Número de PV que causó la lesión* 2 si era crítico Alfa, y por 3 si era superior.

En cambio, los PV se recuperan a razón de 5PV por hora de reposo.

Los PV también influyen en las acciones por asalto del personaje, si un personaje pierde PV, es decir, sangre, perderá acciones en la misma proporción en que ha perdido PV.

Ejemplo:

Dern el Oscuro se encuentra en una misión de espionaje, para llegar a su destino elige la ruta de las catacumbas de la ciudad. Llegando a las inmediaciones de su destino, comienza a lanzar percepciones, 120+1D100 (23)=143, considerando seguro el camino sigue avanzando, y cae en una trampa –30 a localizar y desactivar, sufriendo tres impactos de 130+1D100 de flechas:

El primero es de 151, menos la BD de Dern C70=81, es decir. 10 y crítico Alfa, pierde otros 15PV, se le cae su cimitarra y tiene una herida abierta que pierde 5PV por asalto.

El segundo es de 139, menos la BD de Dern C70=69, es decir, 0.

El tercero es de 164, menos la BD de Dern C70=94, es decir, 10 y crítico Alfa, pierde 5PV.

En total, Dern ha perdido 40PV y pierde otros 5PV por asalto, se venda la herida con una tirada exitosa de Primeros Auxilios, con lo que frena la hemorragia. Pero, si usa ese brazo para combatir, se le abrirá de nuevo la herida. Herida que tardará 25 días en curarse completamente.

Del mismo modo, ha perdido 40PV, la tercera parte de sus PV, como tenía 4/3 acciones, ahora le quedan 3/2, si hubiese tardado más en cerrar la herida podría haber perdido hasta 60, la mitad, con lo que le quedarían 2/1 acciones.



PERROS VIEJOS TRUCOS NUEVOS.

Como habéis podido leer, el sistema de juego proporciona todo lujo de detalles durante el combate. Esta característica resulta muy agradecida en grupos de juego reducidos de tres PJs, pero no es así si cuentan con sus PNJs compañeros/mercenarios, o si el número de PJs es de cinco o superior.

Por eso, para agilizar la mecánica de cálculos y tiradas, se pueden aplicar unos ligeros cambios al juego, sin entrar a retocar la generación de PJs o las tablas de combate.

La hoja de personaje no cambia, pero las habilidades, las bonificaciones, todo, se divide entre 10 a la hora de combatir.

Las tiradas de dado van a cambiar el 1D100 por el 1D10. Limitando la posibilidad de la tirada abierta y modificando la posibilidad de pifia. De 1 a 9 se aplica la tirada. Un 0 significa posibilidad de pifia y activa las repeticiones de tirada derivadas de virtudes como “Buena Estrella”. En caso de no contar con algún efecto que lo impida, el PJ o PNJ que sacase el 0, tirará de nuevo para comprobar si ha pifiado o no. Con un 1 o n 2 en habilidades normales, equivalentes al 01 y 02 de 1D100, será pifia.

Así, las armas que pifiaban con 05 en 1D100, ahora tendrán que sacar primero un 0 en el 1D10 y luego 1, 2, 3, 4 o 5 en la comprobación para pifiar.

Si en la comprobación no se confirma la pifia, el 0 pasa a ser un 10 y se le suma el resultado de la nueva tirada.

Siguiendo el ejemplo anterior, si la pifia era 05 y en la segunda tirada sale un 6, la tirada sería un 16. Esto beneficia a armas sutiles con rango de pifia bajo y sirve para representar su facilidad de manejo y en las más brutales refleja su extremada letalidad para ambas partes.

Esta nueva mecánica de juego está pensada para aplicarla en grupos numerosos, escenas de tumultos, combates contra enemigos sin nombre... Sin embargo, cuando los PJs se enfrenten a situaciones de mayor relevancia, como enfrentarse a PNJs con nombre, considero que aplicar el sistema de 1D100 original dota de mayor relevancia a la escena.

Del mismo modo, un adversario/partidario común, involucrado en un combate, recomiendo que sea eliminado del mismo tan pronto como le afecte un crítico, sin tirar más dados, y que no vuelva al combate a menos que sea objetivo de habilidades/hechizos de influencia o curaciones, a las que de otro modo, los jugadores no suelen prestar atención o destinar grados de desarrollo.

El caballero Shoren, se enfrenta a un bandido, el ataque de Shoren es de $14+6=20$, la BD del bandido de 6, éste supera la primera tirada de Iniciativa y suma su BO con hacha 11 a su BD, pero resta 3 por parar con hacha, total $BO\ 20 - BD\ 14 = 6$ en CM, el bardo no sufre daño.

Shoren ataca de nuevo, $14+4=18$, el bandido no supera la tirada de Iniciativa debido al -3 por ser el segundo ataque, su BD se queda en 6. $18-6=12$. Pierde 10 PV y crítico alfa.

Al ser un enemigo sin nombre, el bandido se rinde y el jugador que controla a Shoren podría ignorarlo por el resto del turno, dedicando sus acciones a otra cosa, o capturarlo, o noquearlo, o de lo contrario en su turno huirá herido. Si hubiera un PNJ enemigo con curaciones o habilidades de liderazgo lo podría recuperar para el combate.

REGLAS DE BATALLA.

En Ital, no es extraño ver a aventureros al mando de una pequeña tropa de mercenarios, o al mando de ejércitos mayores como señores feudales. Obviamente, en estos casos las reglas de combate normal no sirven, por lo que se han simplificado.

Los ejércitos se agrupan en regimientos de soldados de iguales características, dirigidos por un oficial con sus propios atributos, si es un personaje jugador o uno de sus aliados, o con los mismos que el resto del regimiento en caso contrario.

Pero cuando entran en combate, los regimientos, salvo su líder en los casos mencionados, funcionan como una unidad. Ejemplo:

Grif de Arden, se enrola en la mesnada de los Konmasky, sus tablas en combate singular serían:
PV 50 BO 80 lanza BO 70 escudo BD C50+escudo 20. Iniciativa y Maniobra 90
VOL 15 Acciones por Asalto 2/2

De manera que un regimiento de soldados como él cuenta con sus mismas tablas, pero cambiando los PV y las acciones por asalto:

PV = N° soldados por PV
Acciones por asalto = N° soldados en primera línea por acciones por asalto originales.

Además, sobre el tablero, un regimiento mueve su Iniciativa y Maniobra entre diez en centímetros, pudiendo duplicarlo gastando una

acción la infantería y multiplicarlo por cuatro la caballería.

Igualmente, las tiradas se simplifican, se tira 1D10 y se multiplica por 10 en vez de tirar 1D100. Cada vez que se hacen PV de daño se apuntan en una hoja, y cuando se acumulan un N° de PV igual al de un soldado hay una baja. Otra manera de hacer bajas es causando crítico, este ataque causa una baja directa y no PV.

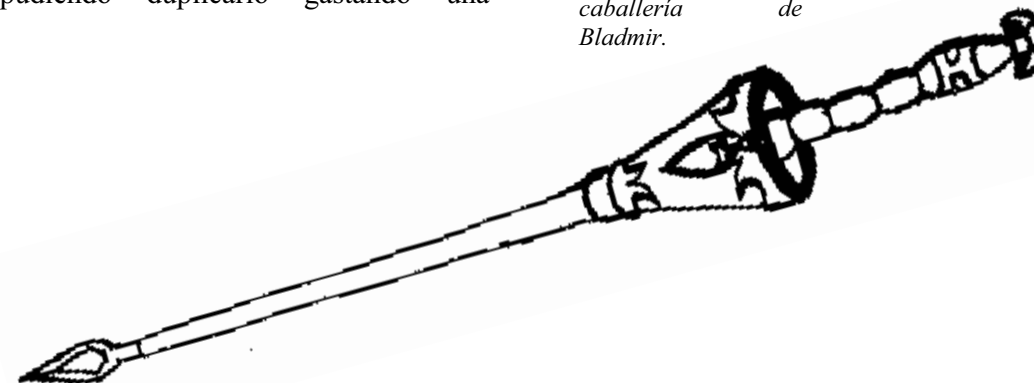
Cuando un regimiento pierde el 25% de sus efectivos debe superar una tirada de moral empleando la VOL de su líder VOL+1D100, más el número de líneas de reserva del contingente por 10 y sacar más de 125. A menos que éste cuente con una habilidad de influencia aplicable al contexto.

Ejemplo:

Mientras la caballería de Bladmir Konmasky de Martogo flanquea el ejército enemigo, un contingente de caballeros de Sthalos carga contra la infantería dirigida por Grif de Arden, caen tres de ellos por crítico y otros dos por PV.

Grif intenta reagrupar al regimiento, $15+1D100\ (45)$ la primera línea cae, pero quedan tres $+30$. Aún así, las tropas huyen, pero antes de dar tiempo a la caballería lokithari a alcanzarles, Gaeltha de Sariagón, el capitán de los destacamentos de arqueros, los intenta reagrupar con su habilidad de Arengar tropas:
VOL $15+5\text{ grados} + 1D100\ (65) + 30\text{ por líneas} = 115$, el regimiento tira su VOL $15+1D100\ (50)=65$.

Las tropas se reagrupan y hacen frente a los Lokithari que, diezmados por los arqueros de Gaeltha, dan media vuelta para ver su vía de escape cortada por la caballería de Bladmir.



TABLAS DE PRECIOS.

Los precios están establecidos sobre un patrón de zona civilizada como Enquiol, Malvan, Khenma o Mindol, en zonas rurales los precios podrían multiplicarse por 1.5.

De la misma manera, los precios están expresados en monedas de plata o

mp, la equivalencia normal entre la moneda de plata (mp), la más corriente, y la de oro (mo) es de 10 mp = 1 mo, salvo casos de devaluación de la moneda debido a su acuñación con el metal en aleación con otro menos precioso.

ARMAS Y ARMADURAS	
COMPRA	REVENTA
ESPADAS	
Espada corta	
10mp	3mp
Espada larga	
15mp	5mp
Espada bastarda	
20mp	6mp
Cimitarra	
12mp	4mp
Espadón	
30mp	10mp
PUÑALES	
Daga	
3mp	1mp
Puñal	
5mp	1mp
HACHAS	
Hacha de mano	
9mp	3mp
Hacha normal	
12mp	4mp
Hacha bastarda	
18mp	6mp
Hacha de batalla	
35mp	11mp
LANZAS	
Jabalina	
5mp	1mp
Lanza corta o pilum	
10mp	3mp
Lanza	
12mp	4mp

COMPRA	REVENTA
Alabarda	
33mp	11mp
Lanza de caballería	
30mp	10mp
CONTUNDENTES	
Bastones	
5mp	1mp
Martillo	
9mp	3mp
Maza	
9mp	3mp
Maza de Guerra	
33mp	11mp
Bola y cadena	
35mp	11mp
ESCUDOS	
Rodela	
5mp	1mp
Redondo	
7mp	2mp
Medio	
12mp	3mp
Grande	
18mp	6mp
PROYECTILES	
Honda	
1mp	---
Arco corto	
5mp	1mp
Arco	
9mp	3mp
Arco largo	
15mp	5mp

COMPRA	REVENTA
Arco compuesto	
25mp	8mp
Ballesta	
30mp	10mp
Flechas 20	
1mp	---
Pivotes de ballesta 10	
3mp	---
ARMADURAS	
Justillo de cuero	
5mp	1mp
Justillo de cuero tachonado	
15mp	5mp

Otros modificadores al precio se basan en la calidad de la manufactura del producto y en el material con el que se ha construido:

- Según la maestría del artesano: por cada +3 se multiplica el precio por 1'5, hasta un máximo de 7'5.
- Según el material varía mucho más:

Hierro: bonificación y precio base.
Acero: +5 precio por 2.
Azghurr o mineral de roca enano: +15 precio por 9; las armaduras no entorpecen ni el movimiento, ni la iniciativa, ni el combate. Las armas causan daño mágico.
Vedrial o cristal de Khenma: +15 precio por 11; las armaduras entorpecen el movimiento, la iniciativa, el combate y la magia la mitad de lo normal. Las armas causan daño mágico.
Piel de dragón: + Nivel del dragón entre dos; no malifica en absoluto; precio por nivel del dragón.
Inirdia o plata élfica: +20 precio por 13; las armaduras no entorpecen en absoluto ni a magia, ni a movimiento, ni a combate; pero no se pueden hacer corazas con ella. Las armas causan daño mágico.

COMPRA	REVENTA
Cota de malla	
500mp	166mp
Coraza	
1000mp	333mp
Brazales	
3mp	1mp
Grebas	
3mp	1mp
Casco abierto	
3mp	1mp
Casco tipo hoya	
6mp	2mp

Guorztíl o acero Guorz: +15 precio por 11; las armaduras de este material sólo malifican la mitad a movimiento, iniciativa y combate; y las armas hacen daño doble y mágico.

Khuzforg o basalto negro khuzkazal: +20 precio por 9; sólo armas contundentes, causa daño doble y mágico.

Piel de oso norjungo: +10 precio por 5; justillos de cuero, de cuero tachonado y hondas.

Madera de Tejo: +10 precio por 3; sólo arcos.

Madera de Roble: +5 precio por 1'5; sólo bastones y escudos.

Dendrua o madera de Norquack: +15 precio por 9; arcos y justillos similares al cuero tachonado que no entorpecen en absoluto.

Zardal o madera oscura de Donjou: +15 precio por 9; bastones de daño doble y mágico.

Hay que decir que no se acumulan bonificadores por ser la empuñadura de Zardal y la hoja o arma en sí de Guorztíl, si no que, si golpean con el mango contarán con una bonificación, y si golpean con el arma con otra.

ALOJAMIENTOS	PRECIOS	LADRONES	NEGATIVOS AL DESCANSO
Al raso	-	¿¿¿???	-3/4 PV y PP
Tienda de campaña o cuevas	-	¿¿¿???	-1/2 PV y PP
Posada mala o cuadras	1mp	75% pos.	-1/3 PV y PP
Posada normal o ermitas	3mp	50% pos.	-1/5 PV y PP
Posada buena o pequeños templos	6mp	25% pos.	Sin merma
Posada excelente o grandes templos	12mp	5% pos.	+1/5 PV y PP

COMIDA	PRECIO	VENENO	RECUPERACIÓN PV
Posada mala	1mp	75% pos.	Nula
Posada normal	2mp	50% pos.	+1/4 PV
Posada buena	4mp	25% pos.	+1/3 PV
Posada excelente	8mp	5% pos.	+1/2 PV
Carne seca	3mp	---	+1/5 PV dura 1 mes
Bizcocho seco	1mp	---	nula dura 1 mes
Pan de nueces	2mp	---	+1/6 PV dura 1 semana
Hongos secos guorz	6mp	---	+1/4 PV duran 3 semanas
Bizcocho Enano	12mp	---	+1/3 PV dura 2 semanas
Obleas élficas	24mp	---	+1/2 PV duran 1 mes

BEBIDAS	PRECIO	POTENCIA	EFECTOS ACTIVIDAD y PSICOLOGÍA
Agua quanoriana	5mp	3	-5 por cada 5 puntos fallo Tr locuaz +4 euforia +4
Cerveza enana	6mp	8	-5 por 3 puntos fallo Tr euforia +6 belicoso +4
Cerveza negra	3mp	3	-10 por 3 puntos fallo Tr euforia +4
Cerveza rubia	1mp	2	-10 por 5 puntos fallo Tr euforia +3
Folik guorz	2mp	6	-5 por cada 3 puntos fallo Tr rabia+5 sádico +5
Guinad	3mp	4	-5 por 10 puntos fallo Tr +5 a un rasgo
Néctar de loto	8mp	6	-10 por cada 3 puntos fallo Tr ensueños
Orliq danco	3mp	4	-10 por cada 5 puntos fallo Tr +3 a 1D3 rasgos
Vino barato	1mp	3	-5 por 10 puntos fallo Tr +2 a 1D3 rasgos
Vino de Donjou	6mp	2	-5 por 3 puntos fallo Tr locuaz +5 alegre +6
Vino de dátiles	5mp	3	-5 por 3 puntos fallo Tr melancolía +3 y ensueños
Vino dulce	3mp	1	-10 por 5 puntos fallo Tr +3 a 1D3 rasgos
Vino élfico	12mp	2	-5 por 10 puntos fallo Tr melancólico +6 sensible +4
Vino normal	2mp	2	-5 por 5 puntos fallo Tr + 2 a 1D3 rasgos
Vodk kislevita	2mp	4	-10 por cada 5 puntos fallo Tr +3 a 1D3 rasgos

RESACAS: El bebedor deberá hacer una Tr:
Potencia por 5 de la bebida +1D100 VS CON +1D100
Si la falla estará a -5 por cada 5 puntos fallo durante un número de horas igual a la Potencia de la bebida

UTENSILIOS	PRECIO	CARACTERÍSTICAS
Cuerda de 3 metros mala	3mp	Resistencia 25 por 5 Kg soporta
Cuerda de 3 metros normal	5mp	Resistencia 50 por 5 Kg soporta
Cuerda de 3 metros buena	9mp	Resistencia 75 por 5 Kg soporta
Ropas malas	1mp	APA -5 BD +2
Ropas normales	5mp	APA -2 BD +2
Ropas buenas	10mp	APA +1 BD +2
Ropas excelentes	60mp	APA +2 BD +2
Ropas lujosas	150mp	APA +3 BD +3
Tienda de campaña	150mp	Capacidad para 4 personas
Gran tienda de campaña	300mp	Capacidad para 6 personas
Mochila	15mp	Capacidad 30 Kg
Alforjas	25mp	Capacidad 45 Kg
Herramientas de carpintero	25mp	+10 a habilidades relacionadas
Herramientas de forja	50mp	+10 a habilidades relacionadas
Herramientas de cerrajero	50mp	+10 a habilidades relacionadas
Utensilios de cocina	25mp	+10 a habilidades relacionadas
Yesca y pedernal	10mp	3 min. en encender un fuego
Clavos 20	10mp	
Garfios de escalada 5	10mp	
Antorchas 5	5mp	Ilumina en 3 metros de radio 1 hora
Linterna de aceite	25 mp	
Carga de aceite	5mp	Ilumina en 5 metros de radio 45 min.
Forja portátil	1000mp	+10 a habilidades relacionadas
Pergaminos 5	25mp	
Tinta y plumas	20mp	
Carro de bueyes	1000mp	+10 a conducir carro 15 pasajeros
Mulo de carga	150mp	-10 a montar
Cuadriga	3000mp	+25 a conducir carro 3 pasajeros
Caballo de carga	300mp	+5 a montar
Caballo de monta	800mp	+15 a montar
Caballo de guerra	1000mp	Ataca y +20 a montar
Perro de caza	300mp	Ataca y sigue rastros
Barca de pesca	300mp	Capacidad 4 personas
Barco explorador	3000mp	Capacidad 20 personas +30 a navegar
Barco mercante	7000mp	Tripulación 40 personas +15 a navegar
Barco de guerra	12000mp	Capacidad 500 personas +20 a navegar

VENENOS	APLICACIÓN	POT	EFFECTOS Y DURACIÓN
Aliento de Thygra	Inhalado	6	Locura 1D10 horas
Araña cimitarra	Líquido	6	Colapso nervioso a -60 y -5D10 PV
Araña escarlata	Líquido	5	Pérdida 3D20 PV
Araña vástago	Líquido	7	Muerte en 1D4 asaltos y parálisis 1D2 asaltos
Bruces	Pasta	5	Ataca el sistema nervioso a -30 1D10 asaltos
Dagraen	Pasta	6	Aceleración cardíaca y muerte en 1D10 minutos
Escorpión negro	Ácido	8	Muerte en 1D4 asaltos
Halucti	Diluido	5	Delirios, fiebre y alucinaciones 1D10 días
Hongo Garrz	Ácido	8	Pérdida de la piel en la zona afectada -3D20 PV
Loto púrpura	Inhalado	10	Sueños narcóticos e inconsciencia 1 hora
Musgo Aghen	Inhalado	6	Ensueño -75 a la actividad 1D10 asaltos
Néctar de Aloth	Diluido	7	Anula voluntades durante 1D5 horas
Polvo amarillo	Diluido	4	Muerte en 1D10 asaltos
Polvo de fuego	Diluido	6	Paraliza 1D20 min. y pérdida del 50% PV
Pulga peluda	Líquido	4	Convulsiones nerviosas a -100 1D20 asaltos
Rata de pantano	Líquido	6	Extremidad a -30 y sufrirá en ella daño doble
Salamandra azul	Líquido	6	Pérdida de la extremidad infectada en 1d20 horas
Sangre rubí	Pasta	7	Muerte cerebral en 1D10 semanas
Serpiente jade	Líquido	7	Pérdida extremidad afectada y -5D20 PV
Serpiente dorada	Líquido	4	Parálisis 1D10 asaltos y pérdida de 1D100 PV
Serpiente espectro	Líquido	6	Parálisis 1D4 horas y pérdida de 3D20 PV
Skard	Pasta	6	Dobra el efecto de las heridas 1D10 asaltos
Xhage	Diluido	5	Pérdida de 3D20 PV y ceguera 1D10 minutos

Para calcular el precio de una dosis de veneno basta con multiplicar su potencia por 100 y considerar el resultado las mp que cuesta. Si se usan dos dosis no se multiplica la potencia por 2 sino sólo por 1.5; si se usan 3 por 2; 4 por 2.5; 5 por 3...

Los venenos ácidos actúan al contacto, los diluidos al ser ingeridos



mezclados con bebidas, los líquidos al entrar en el sistema circulatorio de la víctima (vía golpe que cause la pérdida de PV), los que son pasta el aplicarse sobre armas que hagan crítico (al tercer golpe ya no queda dosis en el arma); y los inhalados al ser respirados.

HIERBAS	APLICACIÓN	PRECIO	EFFECTOS
Bayas Dedos de Bryon	Ingestión	1000mp	+50 AGI 1D4 asaltos
Bayas vagas	Ingestión	700mp	+50 a iniciativa y maniobra 2D6 asaltos
Corteza de Azurrga	Infusión	600mp	+30BD por piel corácea 2D6 asaltos
Corteza de Zarpes	Infusión	350mp	Recupera 2D10 puntos de CON perdidos
Espigas de Aubea	Ingestión	500mp	Recuperar 5D10 PV
Flor Corazón de Nova	Ungüento	---	Resurrección total
Flor Divispiraz	Infusión	700mp	+50 a EMP 1D4 asaltos
Flor Lágrimas de Austral	Ungüento	500mp	Inmunidad al frío 1D20 asaltos
Flor Llamas vegetales	Ungüento	500mp	Inmunidad al fuego 1D20 asaltos
Flor Maranz	Infusión	250mp	Cura jaquecas y aturdimientos
Flor Morador	Perfume	750mp	Ahuyenta criaturas no vivas 1D10 min.
Flor Ojo de Loviathar	Infusión	500mp	+50 percepción y proyectiles 1D4 asaltos
Fruto de Afierro	Ungüento	350mp	Recupera 2D10 APA
Fruto Puño de Thorgan	Ingestión	800mp	+50 FUE 1D4 asaltos
Helecho Uña de Akasa	Infusión	500mp	+50 a VOL 1D4 asaltos
Hoja de Fardel	Infusión	250mp	Ignora pérdida de acciones por heridas
Hoja de Maistrel	Llevarla	1000mp	+15 a Trs mágicas pero a la 3ª se consume
Hoja Mano de Nova	Infusión	1000mp	Antídoto venenos líquidos/diluidos
Hongo Plachet	Infusión	300mp	Reduce hemorragias en 10 PV
Hongo Sangrida	Infusión	500mp	+50 BO, no defiende, +2acc. 1D10 asaltos
Loto Negro	Inhalar	700mp	+50 a INT 1D4 asaltos
Musgo Adheir	Ungüento	200mp	Corta hemorragias
Musgo Afildaf	Ungüento	300mp	+15 BO sobre espadas y +5 sobre flechas
Trébol de 4 hojas	Llevarlo	1000mp	50% pos. de ignorar pifias, 3 usos al día

En cuanto a la dificultad de encontrarlas por medio de la habilidad forrajear, una manera fácil sería dividir su precio entre 10 y aplicar a los modificadores normales de dificultad el

resultado; así, una planta de 300mp tendría una dificultad añadida a encontrarla de -30, que se añadiría a los otros bonificadores / malificadores que considerara oportunos el DJ.



ELEMENTOS MÁGICOS	PRECIO	DESCRIPCIÓN
Piedra de Elegía Negra	3000mp	+15 Trs VS Magia de Balembeth
Piedra de Elegía Blanca	3000mp	+15 Trs VS Magia de Malembeth
Piedra de Elegía Azul	3000mp	+15 Trs VS Magia de Carembeth
Piedra de Elegía Roja	3000mp	+15 Trs VS Magia de Nualembeth
Diamante Rey	5000mp	+15 a Magia de Balembeth
Obsidiana Reina	5000mp	+15 a Magia de Malembeth
Rubí Sangriento	5000mp	+15 a Magia de Carembeth
Zafiro Transparente	5000mp	+15 a Magia de Nualembeth
Prisma Espectro	2500mp	100PP por luna, varía de espectro lunar
Ópalo de Zharr	5000mp	permite lanzar 5 hechizos sin coste de PP al día
Hoja de Ayrbol	1000mp	almacena un conjuro que al ser usado lo destruye
Astilla de Ayrbol	7500mp	multiplicador de PP de Magia Esotérica *5
Anillo de Crisobelio	3000mp	+15 a Trs VS poderes psíquicos
Esmeralda Azul	5000mp	+15 al uso de poderes psíquicos
Cristal de Quarz	7500mp	multiplicador de PP psíquicos *5
Ojo de Hielo	1500mp	+15 a BO y BD frente a conjuros de frío y agua
Corazón Ígneo	1500mp	+15 a BO y BD frente a conjuros de fuego
Ópalo de Tormenta	1500mp	+15 a BO y BD frente a conjuros de aire
Semilla de Terremoto	1500mp	+15 a BO y BD frente a conjuros de tierra
Polvo de Tumba de Mago	5000mp	Arrojado sobre un objetivo -50 a Trs
Corazón de Cahorljag	5000mp	Todo demonio en 6m a -50
Orbe de Vedrial	7500mp	Multiplica el alcance de todo conjuro *10

En cuanto a objetos mágicos, se pueden generar según las reglas de alquimista, y calcular su posible precio de venta multiplicando por 250mp el número de días que se tardaría en hacer.

Por otro lado, los clérigos, no es que no tengan elementos propios que aumenten sus habilidades, es que se trata de reliquias y no son objeto de compra. De hecho, caerían en desgracia ante sus patronos si se mancharan de tal falta. Además, son los clérigos quienes cuentan con los objetos más poderosos sobre la faz de Ital: las Llaves:

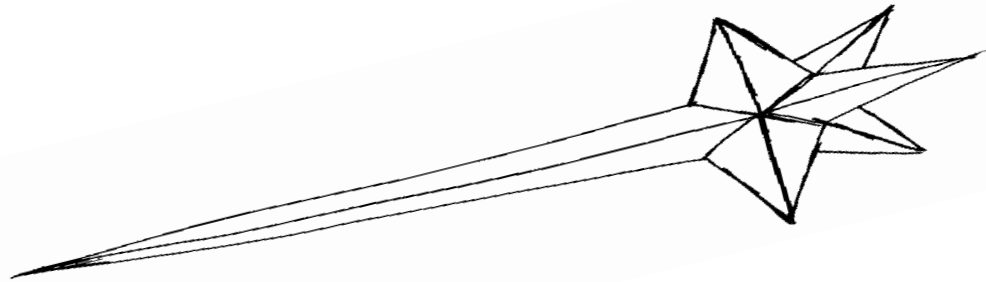
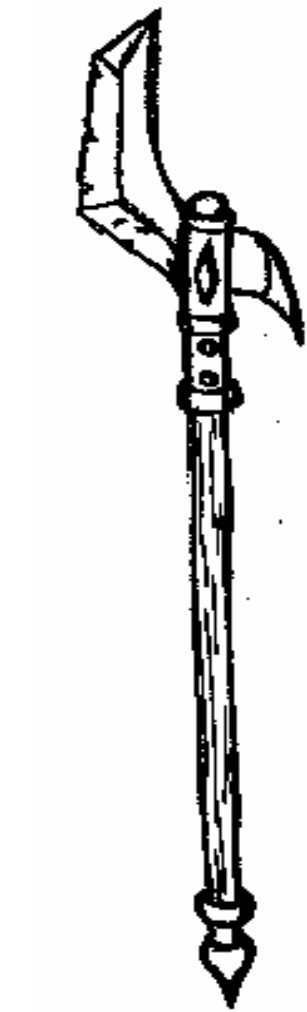
Creadas cada una por un N'arcan cediendo parte de su propia esencia, tren la perdición sobre aquellos que se apropian de ellas ignorando su naturaleza y la muerte a aquellos que no sean gratos al forjador de la Llave. Pero

aquellos de entre los seguidores de los N'arcan aliados del forjador podrán portarla sin daño, aunque solamente los clérigos del hacedor de la Llave la podrán emplear en todo su magnífico y terrible poder.

Las Llaves carecen de forma definida, para algunos pueden ser una lanza, un amuleto, un escudo, una armadura, unos guanteletes... e incluso pueden llegar a cambiar de forma según las necesidades de su portador. Sin embargo todas ofrecen unos beneficios comunes:

- El portador ve incrementadas las habilidades vinculadas al aspecto material de la Llave en +50.
- Sus PP se ven multiplicados por 30.
- Su nivel a la hora calcular el agotamiento al lanzar conjuros contará como el triple del real.

- Podrá mantener invocado a su servicio permanentemente un miembro mayor (de nivel 30) del séquito divino de su señor.



Las reliquias, por consiguiente, no funcionan de manera muy distinta de como funcionan los demás objetos mágicos, pero es muy importante tener bien presente el origen de las susodichas y el fin con que se dejaron sobre Ital tras las guerras entre las Alianzas, ya que su uso indebido puede provocar represalias por parte de quien dio el poder a las reliquias y de sus seguidores.

Del mismo modo, el uso de objetos cuyo poder sea diferente al de quien los use acarrea riesgos para la integridad psíquica del usuario, pudiendo ver trastornada su personalidad y/o alineamiento, caer en la locura, convertirse en un títere de las fuerzas que rigen el objeto que usa, o desencadenar una nueva amenaza sobre la torturada faz de Ital.

Un claro ejemplo de lo expuesto lo serían Los Cinco Libros de la Necromancia de Morskul cada uno de los cuales con poder sobre los espíritus de los muertos en unas circunstancias concretas: *El Libro de los Ahogados; de los Caídos en Combate; de los Ejecutados; de los Muertos en la Paja y de la Suma Necromancia*, que se dice que traen la locura a los mortales que se apropian de ellos y de sus conocimientos.

TABLAS DE CRIATURAS.

Con estas tablas no se intenta abarcar toda la fauna existente en el mundo de Ital, su objetivo es facilitar ideas al DJ sobre como hacer sus propias criaturas y presentarles un modelo sencillo de ficha para ellas.

Del mismo modo, esta misma ficha se puede utilizar para los no jugadores, que, eso sí, deben ser hechos siguiendo las reglas de generación de personajes y respetando las limitaciones que tiene cada origen en las virtudes y defectos.

TIPO: Caballo de Carga	NIVEL: 10	PV: 190
ACCIONES: 2/2	BD: C 25 Esquiva 80	INICIATIVA: 80
BO: Coz 90 en ataque descomunal		
ESPECIALES: +5 a montar		

TIPO: Caballo de Monta	NIVEL: 10	PV: 160
ACCIONES: 4/3	BD: C 45 Esquiva 110	INICIATIVA: 110
BO: Coz 70 en ataque descomunal		
ESPECIALES: +15 a montar		

TIPO: Caballo de Guerra	NIVEL: 10	PV: 180
ACCIONES: 3/2	BD: C 30 Esquiva 110	INICIATIVA: 110
BO: Coz 120 en ataque descomunal		
ESPECIALES: +20 a montar Ignora pérdida de acciones		

TIPO: Camello	NIVEL: 10	PV: 200
ACCIONES: 3/2	BD: C 35 esquiva 90	INICIATIVA: 90
BO: Coz 70 en ataque grande		
ESPECIALES: -5 a Montar Ignora pérdida de acciones		

TIPO: Jaburi Guorz	NIVEL: 10	PV: 200
ACCIONES: 3/2	BD: CM 40 Esquiva 90	INICIATIVA: 90
BO: Embestida 120 Mordisco 110 en ataque descomunal		
ESPECIALES: Daño por dos cuando embisten y -15 a montar Ignora pérdida de acciones y críticos alfa		

TIPO: Cabreri Khazal	NIVEL: 10	PV: 220
ACCIONES: 2/2	BD: CM 35 Esquiva 80	INICIATIVA: 80
BO: Embestida 120 Cornada 110 en ataque descomunal		
ESPECIALES: Daño por dos y +5 a montar Ignora pérdida de acciones y críticos alfa		

TIPO: Lince	NIVEL: 10	PV: 110
ACCIONES: 5/3	BD: C 55 Esquiva 125	INICIATIVA: 125
BO: Mordisco 130 garras 120 en ataque grande		
ESPECIALES: Percepción 150		

TIPO: Tigre del Kalad	NIVEL: 10	PV: 180
ACCIONES: 4/3	BD: C 50 esquiva 150	INICIATIVA: 150
BO: Mordisco 180 garras 160 en ataque descomunal		
ESPECIALES: Seguir Rastros 120, daño doble, ignora pérdida de acciones		

TIPO: León de Eranul	NIVEL: 10	PV: 200
ACCIONES: 3/2	BD: C 40 Esquiva 120	INICIATIVA: 120
BO: Garras 190 Mordisco 200 en ataque descomunal		
ESPECIALES: Seguir rastros 120, daño por 2, ignora la pérdida de acciones y críticos alfa		

TIPO: Dientes de Sable	NIVEL: 15	PV: 220
ACCIONES: 5/3	BD: C 70 Esquiva 170	INICIATIVA: 170
BO: Garras 200 Mordisco 220 en ataque descomunal		
ESPECIALES: Seguir rastros 150, daño triple, ignora pérdida de acciones y críticos alfa, además regenera 8 PV por asalto		

TIPO: Perro de Caza	NIVEL: 10	PV: 110
ACCIONES: 4/3	BD: C 40 Esquiva 110	INICIATIVA: 110
BO: Mordisco 110 en ataque grande		
ESPECIALES: Seguir Rastros 110		

TIPO: Lobos Grises	NIVEL: 10	PV: 120
ACCIONES: 4/3	BD: C 40 Esquiva 110	INICIATIVA: 110
BO: Mordisco 110 en ataque descomunal		
ESPECIALES: Seguir Rastros 110		

TIPO: Lobos Nocturnos	NIVEL: 15	PV: 130
ACCIONES: 4/3	BD: C 40 Esquiva 110	INICIATIVA: 130
BO: Mordisco 130 en ataque descomunal		
ESPECIALES: Seguir Rastros 130, daño doble y aullido infernal Tr en 6m VS 50 o huir		

TIPO: Oso Pardo	NIVEL: 10	PV: 190
ACCIONES: 3/2	BD: C 40 Esquiva 110	INICIATIVA: 110
BO: Mordisco 180 Garras 140 Abrazo 160 en ataque descomunal		
ESPECIALES: Seguir Rastros 100 y daño doble Ignora pérdida de acciones y críticos alfa		

TIPO: Oso Norjuno	NIVEL: 15	PV: 250
ACCIONES: 3/2	BD: C 45 Esquiva 130	INICIATIVA: 130
BO: Mordisco 220 Garras 180 Abrazo 200 en ataque descomunal		
ESPECIALES: Seguir rastros 100, daño triple, ignora pérdida de acciones y críticos alfa y además regenera 8 PV por asalto		

TIPO: Gorila de Alrus	NIVEL: 15	PV: 220
ACCIONES: 4/3	BD: C 60 Esquiva 120	INICIATIVA: 120
BO: Puños 190 Llaves 190 Mordisco 150 Arrojadizas 160 en ataque descomunal		
ESPECIALES: Inteligencia casi humana, daño doble, ignora pérdida de acciones y críticos alfa		

TIPO: Orangután de Turánida	NIVEL: 15	PV: 240
ACCIONES: 3/2	BD: C 40 Esquiva 110	INICIATIVA: 110
BO: Puños 180 Llaves 180 Mordisco 150 Arrojadizas 160 en ataque descomunal		
ESPECIALES: Inteligencia casi humana, daño doble, ignora pérdida de acciones y críticos alfa, además regenera 8 PV por asalto		

TIPO: Jabalí	NIVEL: 10	PV: 200
ACCIONES: 3/2	BD: C 35 Esquiva 100	INICIATIVA: 100
BO: Embestida 120 Colmillos 100 en ataque descomunal		
ESPECIALES: Daño por 2 e ignora la pérdida de acciones y críticos alfa		

TIPO: Corzo	NIVEL: 10	PV: 140
ACCIONES: 5/3	BD: 55 Esquiva 150	INICIATIVA: 150
BO: Coz 70 en ataque grande		
ESPECIALES:		

TIPO: Ciervo	NIVEL: 10	PV: 190
ACCIONES: 4/3	BD: C 40 Esquiva 120	INICIATIVA: 120
BO: Cornada 110 en ataque grande		
ESPECIALES: Ignora pérdida de acciones		

TIPO: Pulga Peluda	NIVEL: 5	PV: 10
ACCIONES: 5/3	BD: SA 60 Esquiva 160	INICIATIVA: 160
BO: Picadura 40 en ataque pequeño		
ESPECIALES: Veneno y niega armadura		

TIPO: Rata del Pantano	NIVEL: 5	PV: 80
ACCIONES: 4/3	BD: C 40 Esquiva 120	INICIATIVA: 120
BO: Mordisco 90 en ataque mediano		
ESPECIALES: Veneno		

TIPO: Escorpión Negro	NIVEL: 8	PV: 60
ACCIONES: 4/3	BD: CO 50 Esquiva 100	INICIATIVA: 100
BO: Pinza 70 Cola 110 en ataque mediano		
ESPECIALES: Veneno en la cola		

TIPO: Araña Cimitarra	NIVEL: 9	PV: 120
ACCIONES: 4/3	BD: C 40 Esquiva 110	INICIATIVA: 110
BO: Picotazo 130 Mordisco 150 en ataque descomunal		
ESPECIALES: Veneno, daño doble y escupe redes Tr VS 45 o atrapado 1D20 asaltos Ignora pérdida de acciones		

TIPO: Araña Vástago	NIVEL: 10	PV: 50
ACCIONES: 4/3	BD: C40 Esquiva 140	INICIATIVA: 140
BO: Picotazo 70 en grande		
ESPECIALES: Veneno y niega armadura		

TIPO: Araña Escarlata	NIVEL: 10	PV: 100
ACCIONES: 4/3	BD: C 45 Esquiva 120	INICIATIVA: 120
BO: Picotazo 120 Mordisco 140 en ataque grande		
ESPECIALES: Venenos y escupe redes Tr VS 50 o atrapado 3D10 asaltos		

TIPO: Salamandra Azul	NIVEL: 8	PV: 90
ACCIONES: 3/2	BD: C 40 Esquiva 130	INICIATIVA: 130
BO: Escupir veneno 130 y Mordisco 100 en ataque grande		
ESPECIALES: Veneno y el ataque de escupir niega SA y CM las demás no		

TIPO: Serpiente Espectro	NIVEL: 15	PV: 130
ACCIONES: 4/3	BD: C 50 Esquiva 120	INICIATIVA: 120
BO: Mordisco 150 Presa 140 en ataque descomunal		
ESPECIALES: Veneno, hipnosis e ilusiones sonoras Tr VS 75		

TIPO: Serpiente Jade	NIVEL: 10	PV: 60
ACCIONES: 5/3	BD: C 55 Esquiva 150	INICIATIVA: 150
BO: Mordisco 70 en ataque grande		
ESPECIALES: Veneno y niega armadura		

TIPO: Serpiente Dorada	NIVEL: 15	PV: 180
ACCIONES: 4/3	BD: CM 50 Esquiva 100	INICIATIVA: 100
BO: Mordisco 180 Presa 180 en ataque descomunal		
ESPECIALES: Veneno y daño doble Ignora pérdida de acciones		

TIPO: Murciélago Negro	NIVEL: 10	PV: 110
ACCIONES: 2/2	BD: C 25 Esquiva 100	INICIATIVA: 100
BO: Mordisco 130 en ataque grande		
ESPECIALES: Recupera PV a razón de ½ PV que causa a mordiscos		

TIPO: Halcón	NIVEL: 10	PV: 100
ACCIONES: 4/3	BD: C 40 Esquiva 120	INICIATIVA: 120
BO: Picotazo 100 Garras 100 en ataque grande		
ESPECIALES: Percepción 110		

TIPO: Águila de Danfor	NIVEL: 15	PV: 180
ACCIONES: 3/2	BD: C 35 Esquiva 140	INICIATIVA: 140
BO: Picotazo 160 Garras 140 en ataque descomunal		
ESPECIALES: Percepción 120, daño por dos e ignora pérdida de acciones		

TIPO: Águila	NIVEL: 10	PV: 130
ACCIONES: 3/2	BD: C 35 Esquiva 110	INICIATIVA: 110
BO: Picotazo 130 Garras 120 en ataque descomunal		
ESPECIALES: Percepción 120		

TIPO: Buitre	NIVEL: 10	PV: 150
ACCIONES: 2/2	BD: C 30 Esquiva 100	INICIATIVA: 100
BO: Picotazo 110 Garras 100 en ataque grande		
ESPECIALES: Percepción 130 y daño doble		

TIPO: Dragón Frío Volador	NIVEL: 15	PV: 190
ACCIONES: 2/2	BD: CM 50 Esquiva 120	INICIATIVA: 120
BO: Picotazo 160 Garras 140 en ataque descomunal		
ESPECIALES: Percepción 100, daño doble y +5 a montar Ignora pérdida de acciones		

TIPO: Dragón Frío Terrestre	NIVEL: 15	PV: 220
ACCIONES: 4/3	BD: CM 55 Esquiva 140	INICIATIVA: 140
BO: Mordisco 190 Cola 180 Garras 140 en ataque descomunal		
ESPECIALES: Seguir Rastros 110, daño triple y +5 a montar Ignora pérdida de acciones y críticos alfa		

TIPO: Babosa Ácida	NIVEL: 10	PV: 150
ACCIONES: 2/2	BD: SA 15 Esquiva 90	INICIATIVA: 90
BO: Chorro Ácido 120 Presa 180 en ataque grande		
ESPECIALES: Inmune a todo lo no mágico, inmune a críticos, todo aquello que entre en contacto con ella sufrirá un ataque igual al del chorro ácido y sus ataques niegan la CM y la SA. Es vulnerable al fuego normal que la hace daño por dos		

TIPO: Pegaso de Anquei	NIVEL: 10	PV: 140
ACCIONES: 4/3	BD: C 35 Esquiva 130	INICIATIVA: 130
BO: Coz 100 en ataque grande		
ESPECIALES: + 10 a montar		

TIPO: Grifo de Arras	NIVEL: 15	PV: 190
ACCIONES: 3/2	BD: C 45 Esquiva 125	INICIATIVA: 125
BO: Picotazo 190 Garras 160 en ataque descomunal		
ESPECIALES: Daño doble, ignora pérdida de acciones y críticos alfa, -5 a montar		

TIPO: Unicornio de Shislarán	NIVEL: 10	PV: 180
ACCIONES: 4/3	BD: C 55 Esquiva 140	INICIATIVA: 140
BO: Cornada 130 Coz 140 en ataque descomunal		
ESPECIALES: Daño mágico si es con el cuerno, doble siempre, ignora pérdida de acciones y puede teletransportarse a sí mismo junto con un número de personas igual a su nivel entre 3 a una distancia de 1 Km. por nivel		

TIPO: Manticora	NIVEL: 25	PV: 300
ACCIONES: 5/3	BD: CM 70 Esquiva 160	INICIATIVA: 160
BO: Mordisco 275 Garras 250 Cola 200 Aliento Ígneo 225 en ataque descomunal		
ESPECIALES: Veneno en la cola como el Escorpión negro pero de potencia 12, daño por 3, ignora pérdida de acciones y críticos alfa, además regenera 8 PV por asalto		

TIPO: Serpiente Marina	NIVEL: 30	PV: 300
ACCIONES: 5/3	BD: CM 80 Esquiva 160	INICIATIVA: 160
BO: Embestida 300 Mordisco 275 Cola 250 Descarga eléctrica 200 en ataque descomunal		
ESPECIALES: Daño por 3, ignora la pérdida de acciones y los críticos alfa, además regenera 8 PV por asalto. La descarga eléctrica afecta a todo en su nivel metros radio		

TIPO: Kraken	NIVEL: 30	PV: 350
ACCIONES: 5/3	BD: CM 90 Esquiva 160	INICIATIVA: 160
BO: Tentáculo 300 Mordisco 350 Chorro de Agua 275 en ataque descomunal		
ESPECIALES: Daño por 4, ignora la pérdida de acciones, los críticos alfa y regenera 9 PV por asalto		

TIPO: Dragón	NIVEL: 40	PV: 400
ACCIONES: 6/4	BD: CO 145 Esquiva 300	INICIATIVA: 245
BO: Mordisco 470 Garras 470 Cola 470 Aliento 470 en ataque descomunal		
ESPECIALES: PP 640 Psíquicos, Sortilegios básicos 120, Sortilegios dirigidos 290, daño por 4, ignora pérdida de acciones y críticos alfa, regenera 10 PV por asalto. En cuanto al aliento, cada dragón tiene uno específico: Rojo = Fuego / Azul = Electricidad / Negro = Gas corrosivo / Verde = Ácido / Blanco = Hielo / Dorados, Plateados y Cobrizos = Energía Mágica. TODOS ELLOS, SI DECIDEN USAR EL ALIENTO, GASTARÁN SUS 6 ACCIONES EN ELLO ALCANZANDO CON ÉL A 1D4 OBJETIVOS POR ACCIÓN.		

Hoja de Personaje de Ital el JDRHM

Datos Generales:		
Nombre:		Origen:
Edad:	Peso:	Altura:
Profesión y Nivel:		
Acciones por Asalto:		
Grados de Desarrollo:		Puntos de Experiencia:
Dominios Mágicos y PP (CAR/5)*NIV:		
Capacidad de Carga (FUE*10 Kg (mínimo 10Kg)):		
Descripción y APariencia:		
Rasgos de Personalidad:		

Virtudes y Defectos:	Coste	Descripción

Características:					
Origen	Puntos	Especial	Objetos	Total	Forma Interior
Fuerza:					
Agilidad:					
Constitución:					
Empatía:					
Inteligencia:					
Voluntad:					

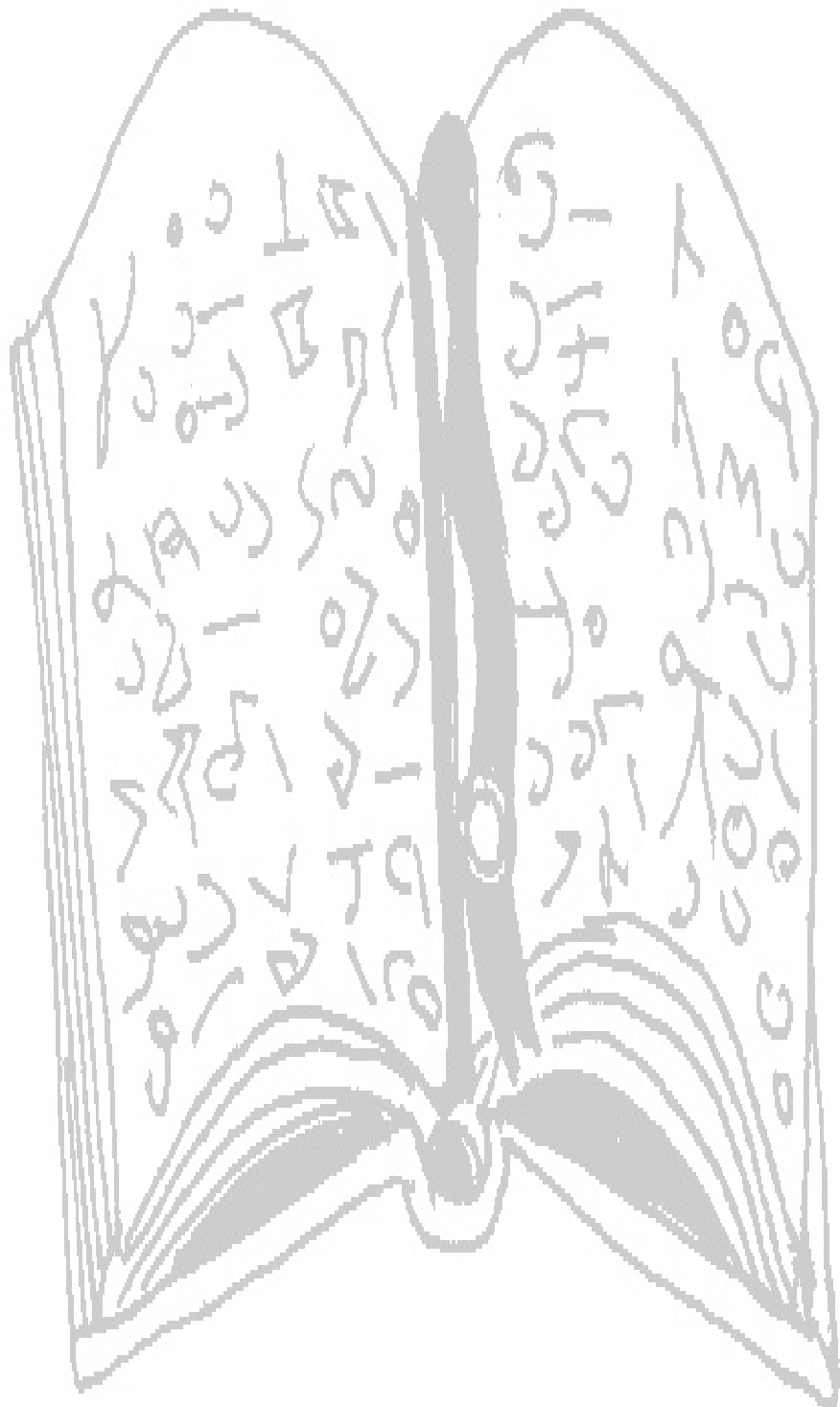
Tiradas de Resistencia:					
Origen	Característica	Especial	Objetos	Total	Forma Interior
Venenos:					
Enfermedades:					
M. Esotérica:					
M. Divina:					
M. Psíquica:					
Influencia:					

Equipo:

Bonificación Defensiva:	
Armadura:	
Brazales:	
Grebas:	
Casco:	
Escudo:	
Especiales:	
Mágicas:	
	Total:

Idiomas:	
Hablado	Escrito
00000	00000
00000	00000
00000	00000
00000	00000
00000	00000
00000	00000
00000	00000
00000	00000

[illegible]

Hechizos Conocidos:				
Nombre	Nivel	PP	Lanzamiento	Descripción
				

REGLAS DE MAGIA.

TIPOS DE MAGIA Y SU ORIGEN.

MAGIA DIVINA.

La magia divina, como su nombre indica, tiene origen en una relación de patronato por parte de una divinidad para con un mortal. El mortal ha de cumplir los designios de su señor, y éste a cambio le otorga nuevos poderes, traducidos en hechizos que puede adquirir al subir de nivel a razón de 1 grado de desarrollo por nivel del hechizo aprendido, es decir, para aprender un hechizo de nivel 1 se deberá invertir un grado de desarrollo, pero para aprender uno de nivel 5, deberá invertir 5.

Lamentablemente para clérigos y cazadores, las divinidades son

✱ MAGIA ESOTÉRICA.

Hace milenios, en Ital estalló un conflicto que socavó los cimientos de la realidad, una de las familias élficas se rebeló contra el orden divino, se alzó contra los dioses y les combatió en miles de batallas y de planos. Como resultado de aquella conflagración, toda la floreciente civilización de aquella era fue borrada de la faz de Ital y aquellos elfos exterminados.

Sin embargo, no se consiguieron cancelar todas las consecuencias de aquel hecho atroz, divinidades menores perecieron ante las artes de los Featath, y con ellas cayó Aystria, la Señora del Éter, la constelación de esa diosa perdió su brillo, y la mayor parte de su poder impregnó Ital, pero ese poder, no permaneció puro, si no que, conservando la capacidad de sentir en un extraño y alieno sentido del término, se diversificó en cuatro espectros de poder, cada uno de ellos reflejado en una de las cuatro lunas de Ital, que antes

bastante veleidosas y en ocasiones, descuidadas para con sus devotos, de manera que puede hacerse bastante difícil incrementar sus hechizos si no se atienen demasiado a los dictados de su señor. Pudiendo éste, en casos extremos, despojarles de su poder, dejándoles sin PP con los cuales evocar las plegarias a su patrón.

Los PP de un practicante de la magia divina, deriva de su EMP, a razón de 1PP por cada 5 puntos de EMP, ya que se basa en percibir la presencia de su señor y así apelar a su poder. Así la armadura interfiere con lo mismo que al combate.

de la caída de su señora y la pérdida de su luz constituían su constelación.

Es uno de los espectros de ese poder de quién reciben sus conocimientos los practicantes de las artes esotéricas, pero como se ha dicho ese poder *siente* cuando lo invocan y para qué lo usan, por ello, uno de estos poderes jamás responderá a una invocación que le intente obligar a hacer algo contrario a su naturaleza e, igualmente, influirá siempre sobre aquel que le invoque para que lo use de manera acorde con su naturaleza primitiva.

Los cuatro espectros del poder esotérico son:

✎ Luminoso: Balembeth:

Es la magia del bien, la magia de la luz, la pureza y la verdad.

★ Elemental: Nualembeth:

Es la magia del equilibrio, de los elementos, del orden y de la armonía.

✱ Diabólico: Carembeth:

Es la magia del caos, de la disolución, del cambio y del desorden.

🕸 Nigromántico: Malembeth:

Es la magia del mal, de la oscuridad, de la impureza y de las maldiciones.

Todos los espectros de poder son doblegados mediante el uso de la INT por parte del hechicero, cuyos PP son iguales a su INT dividida entre 5. El origen de sus hechizos y rituales tienen su origen en el estudio o en la investigación.

👁 MAGIA PSÍQUICA.

La magia psíquica tiene su origen en la mente misma de cada uno, es la consecución del dominio de la mente y de la fuerza de voluntad de quien la posee. Por ello mismo, sus poseedores no dependen de ningún poder externo a ellos, por esta misma razón todos los poderes sobrenaturales de Ital les odian y les persiguen.

Como se ha dicho, la magia psíquica depende de la VOL de quien la posee. Un practicante de este arte cuenta 1 PP por cada 5 puntos de VOL.

LANZAMIENTO DE HECHIZOS.

El lanzamiento de hechizos ya se explicó brevemente cuando se comentaron las habilidades mágicas, no obstante, faltaba decir unos detalles que se comentan a continuación.

Para empezar, el total de PP de un practicante de las artes mágicas es igual a la CAR base en su poder, dividida entre cinco y multiplicada por su nivel total como aventurero.

Los hechizos tienen un nivel, el nivel indica el tiempo de lanzamiento del hechizo, un hechizo se tarda en lanzar su nivel más una acción. Y el costo en PP de lanzarlo, para saber cuantos PP cuesta lanzar un hechizo se multiplica su nivel por 5.

El aprendizaje de un hechizo encontrado en un pergamino o en un libro de magia, requiere el gasto de un grado de desarrollo por cada nivel del hechizo, mientras que la creación de nuevos hechizos, o el descubrimiento de cual es la fórmula de un hechizo utilizado por el enemigo mediante la investigación, supone el gasto de 5 grados de desarrollo por nivel del hechizo.

Igualmente, el aprendizaje de habilidades depende únicamente de uno mismo a razón de 5 grados de desarrollo por nivel de la habilidad a desarrollar. Sin embargo, el aprendizaje de nuevas habilidades de un maestro cuesta 1 grado de desarrollo por nivel de la habilidad.

Además, como el poder de sus habilidades sale de su fuerza interior, las armaduras no interfieren en absoluto en el uso de habilidades psíquicas.

Así pues, un hechizo de nivel 3 se tarda en lanzar 4 acciones y cuesta 15 PP. El tiempo de lanzamiento es importantísimo, si el hechicero pierde la concentración mientras lo lanza, sufriendo un crítico, por ejemplo, perderá los PP y deberá empezar de nuevo a lanzarlo, no hace falta decir, que el hechicero no puede hacer nada mientras intenta lanzar e hechizo, de manera que si interrumpe el lanzamiento por cualquier razón, perderá los PP.

PP que recupera a razón de 5PP por hora de sueño.

De igual modo, si un hechicero lanza un conjuro cuyo costo en PP es superior a su nivel como practicante de

las artes mágicas, estará a -50 a la actividad un día por cada PP en que supere el hechizo a su nivel. Si por alguna razón repite el esfuerzo, todo reposo que haya hecho se anula, se añadirá otro -50 a la actividad y se doblará el tiempo de reposo necesario para recuperarse.

Ejemplo:

NUDOS DE PODER.

En algunos lugares de Ital, la magia se siente con mayor fuerza, esos lugares se llaman Nudos de Poder, existen nudos divinos, esotéricos y oníricos, pero no psíquicos.

Los nudos tienen un nivel según su poder, que van del 1 al 10, siempre que un practicante del poder que domina en el nudo usa sus poderes en él gozará de un +10 por nivel del nudo. Pero si es un practicante de otro poder, menos de Magia Psíquica, el que lo hace, las probabilidades de pifia se incrementan en un +10 por nivel del nudo.

Además, los nudos oníricos son los pliegues del tapiz en los que el Mundo de los Sueños entra en contacto con el Mundo de la Vigilia, de manera, que aquellos que se internan en los niveles del Nudo, si logran llegar al nivel 10 del nudo, si lo tiene, significa que han encontrado una puerta a dicho mundo, en vez de un simple fragmento



Después del asalto a la fortaleza de Caródamon de la Corte Oscura, los aventureros Elgi Grun y Azor quedaron gravemente heridos. Para curarlos, Antoniel el Druida lanza una Curación de heridas mortales e nivel 6, tarda 7 turnos en lanzarlo, le cuesta 35 PP y le supera en 5 PP su nivel de druida (ya que su nivel de herbolario es de 30, pero el de druida es de 25) estará a -50 durante 5 días. Elgi ya está fuera de peligro, pero al intentar curar a Azor pifia, pierde los PP y el uso de la magia durante 24 horas, queda a -100 a la actividad durante 10 días y su amigo muere como consecuencia de las heridas sufridas en la batalla.

del Mundo de los Sueños atrapado a medio camino entre ambos mundos.

Para retroceder o avanzar hacia el Mundo de los Sueños, se debe superar en 1D100 más la VOL del viajero, al nivel del nudo multiplicado por 10.

Ejemplo:

Danker el Bardo, huyendo desesperadamente de Shoren el Caballero, intenta refugiarse en el Bosque de las Hojas Nocturnas, donde se encuentra una puerta a la Corte Oscura, suma su VOL de 30+1D100(73)=103 logrando escapar de su perseguidor Shoren, por su parte, ignorando las intenciones de Danker le sigue de cerca, su VOL es de 20, con lo que sin darse cuenta, entra en un nivel menor del nudo, dándose cuenta de las intenciones de Danker, intenta alcanzar los niveles superiores 20+1D100(34)=54 llega al nivel 5 del nudo, pero Danker ya ha huido de allí.

Dándose por vencido, Shoren, intenta volver por donde ha venido, 20+1D100 (22)=42, se queda en el nivel 4, y siente que alguien se acerca, problemas, vuelve a intentarlo, 20+12=32 llega al nivel tres y le pisan los talones, 20+66=82 Shoren logra huir del nudo.

GRIMORIO DE LAS ARTES ESOTÉRICAS:

BALEMBETH:

DE NIVEL 1:

- ✦ Luz: En la palma del hechicero comienza a arder una llama que no quema, pero alumbra en un radio de 3m por nivel, durante una hora por nivel del hechicero.
- ✦ Detectar presencia: Detecta la presencia de cualquiera que esté en 3m radio por nivel del hechicero.
- ✦ Salida: Te mueve 30m hasta un lugar dentro de tu ángulo de visión.
- ✦ Cegar: Provoca un destello luminoso de tal intensidad que puede cegar al objetivo durante 1 asalto por cada 5 puntos fallo de la Tr.
- ✦ Origen del Poder: Permite averiguar el origen del poder de un objeto o persona. Aunque para ello ha de fallar la Tr. Los objetos calcularán su bonificación a la Tr multiplicando por 3 el nivel del mayor hechizo que contengan, o tomando la bonificación del objeto como bonificación a la Tr.
- ✦ Escudo de Luz: Convoca un escudo de luz sólida que proporciona al objetivo un +25 a la BD durante 1 asalto por nivel del lanzador.

DE NIVEL 2:

- ✦ Daga de Luz: lanza, en un alcance máximo de 30m, una manifestación sólida del poder del hechicero, que causa al objetivo un daño de rango Pequeño.
- ✦ Aura de Luz: Otorga un bonificador de +20 a la BD durante 1 asalto por nivel.
- ✦ Cadenas de Luz: Unas cadenas de luz sólida aprisionarán al objetivo durante 1 asalto por cada 5 puntos fallo de la Tr.
- ✦ Visión de los Espejos: Permite ver lo que sucede en un lugar conocido por el lanzador, alejado no más de

100m por nivel, durante 1 minuto por nivel. Siempre que no esté protegido mágicamente.

- ✦ Espada de Luz: Convoca una espada de energía luminosa en las manos del lanzador, que durará 1 asalto por nivel del mismo, que cuenta con una BO de +15 y de +10 a la parada, y que pifia con un 04.
- ✦ Golpe de Luz: El objetivo siente el impacto de un espectro luminoso no visible al ojo humano de potencia Mediana, el golpe tiene un alcance de 15m.

DE NIVEL 3:

- ✦ Desvelar el Poder: Si el objeto al que se lanza el hechizo falla la Tr se desvelarán todos los poderes del objeto.
- ✦ Bola de Energía: Lanza una descarga de energía de potencia Grande, que al contacto con el objetivo explota, de manera que afecta a todo el mundo en un radio de 3m. Su alcance es de 30m.
- ✦ Convocar ilusiones: El lanzador configura las ilusiones que proyecta y sus movimientos y sonidos, aunque debe concentrarse para guiarlas, o de lo contrario, se desvanecerán.
- ✦ Los 5 que son uno: Convoca una ilusión de sí mismo por nivel, hasta un máximo de 4, las imágenes, imitaran los movimientos y sonidos del lanzador, pero, nada más, el enemigo deberá destruirlas todas, un golpe basta para ello, antes de poder atacar al auténtico.
- ✦ Alas de Luz: El lanzador obtiene un par de alas que le otorgan la capacidad de volar durante 1 minuto por nivel.
- ✦ Armadura de Luz: Convoca una armadura de clase coraza, que no

interfiere en el lanzamiento de hechizos como las demás. La coraza contará, además, con un bonificador de +15 a la BD, su duración es de 1 asalto por nivel.

DE NIVEL 4:

- ✎ Mano de Luz: De las palmas abiertas del lanzador, se proyecta un rayo de energía de tal poder e intensidad que alcanzará a todos los que se encuentren en su línea de desplazamiento, durante todo su desarrollo de 100m, con una potencia Descomunal.

NUALEMBETH:

DE NIVEL 1:

- ★ Invocar a las llamas: De las palmas del hechicero surgen unas llamas de escasa potencia, Pequeña, con un alcance de 20m.
- ★ Aire gélido: La energía gélida del hechicero provoca un descenso brutal de las temperaturas en 3m de radio a una distancia de 30m causando un crítico de frío a todos aquellos que no superen la Tr contra el hechizo
- ★ Golpe de Roca: El suelo en 3m de radio, a una distancia máxima de 30m, se mueve como si lo sacudiese un pequeño terremoto, aquellos que no superen una tirada de Iniciativa y Maniobra modificada en un -30 por cada nivel del hechicero caerán al suelo. El terremoto durará 1 asalto por nivel del lanzador.
- ★ Golpe de Viento: Convoca una ráfaga de aire capaz de tumbar y hacer daño al objetivo sobre el que se abata. Potencia Pequeña y alcance 20m.
- ★ Entorpecer Lanzamiento: El hechicero objetivo, si falla la Tr, contará sus hechizos a la hora de lanzarlos, como si fuesen de un nivel más del que realmente son.

- ✎ Agilidad Mental: Permite reducir en 1 acción el tiempo de lanzamiento de los demás hechizos que lance el hechicero durante un número de asaltos igual al nivel del lanzador.
- ✎ Reflejos: Otorga al objetivo un bonificador de +20 a Iniciativa y Maniobra durante un número de asaltos igual al nivel del lanzador.
- ✎ Muro de energía: Un círculo de energía de 6m radio modifica en -100 todo ataque que intente atravesarlo, mientras el lanzador permanezca concentrado.

- ★ Defensa de lo no mágico: El hechicero convoca en torno a él un campo de energía que le otorga una BD de +100 contra toda agresión no mágica durante 1 asalto por cada 3 niveles del lanzador.

DE NIVEL 2:

- ★ Invocar Fuego Fatuo: El elementalista llama en su ayuda a una manifestación menor del espectro mágico, en este caso del fuego, que atacará a sus enemigos hasta ser destruido, un golpe de arma mágica o un hechizo basta. El elemental cuenta con 2 acciones de ataque de potencia media y dos de defensa.
- ★ Invocar Ondina: El elementalista llama en su ayuda a una manifestación menor del espectro mágico, en este caso del agua, que atacará a sus enemigos hasta ser destruido, un golpe de arma mágica o un hechizo basta. El elemental cuenta con 2 acciones de ataque de potencia media y dos de defensa.
- ★ Invocar Gólem: El elementalista llama en su ayuda a una manifestación menor del espectro mágico, en este caso de la tierra, que atacará a sus enemigos hasta

ser destruido, un golpe de arma mágica o un hechizo basta. El elemental cuenta con 2 acciones de ataque de potencia media y dos de defensa.

- ★ Invocar Silfo: El elementalista llama en su ayuda a una manifestación menor del espectro mágico, en este caso del aire, que atacará a sus enemigos hasta ser destruido, un golpe de arma mágica o un hechizo basta. El elemental cuenta con 2 acciones de ataque de potencia media y dos de defensa.
- ★ Invocar Ectoplasma: El elementalista llama en su ayuda a una manifestación menor del espectro mágico, en este caso del éter, que atacará a sus enemigos hasta ser destruido, un golpe de arma mágica o un hechizo basta. El elemental cuenta con 2 acciones de ataque de potencia media y dos de defensa.

Todos los elementales cuentan con una BO igual a la mitad de la habilidad de sortilegios de rayo del invocador, una Iniciativa de 100 y ninguna BD. No obstante son inmunes a los ataques no mágicos, lo que les convierte en rivales incómodos. Debido a su naturaleza diversa, un mismo invocador no puede controlar al mismo tiempo elementales enfrentados, es decir: Fuego/Agua Aire/Tierra; ni más elementales a la vez que su nivel como hechicero. El tiempo de permanencia de los seres invocados es igual al nivel del hechicero en horas, y pueden desempeñar otras acciones diferentes a combatir.

- ★ Pensamiento veloz: Durante un número de turnos igual al nivel del hechicero, será capaz de lanzar sus hechizos una acción antes de lo establecido por el nivel del hechizo.

DE NIVEL 3:

- ★ Círculo de Fuego: El hechicero invoca en torno a su persona una barrera flamígera de 3 metros de radio, todo aquél que pretenda atravesarla, deberá superar una Tr o sufrir un crítico épsilon en una localización determinada aleatoriamente. La duración de la barrera es igual al nivel del hechicero en turnos y obstaculiza la visión a través de ella, otorgando una BD de +50 contra proyectiles.
- ★ Círculo de Hielo: El hechicero invoca en torno a su persona una barrera de aire gélido de 3 metros de radio, todo aquél que pretenda atravesarla, deberá superar una Tr o sufrir un crítico épsilon en una localización determinada aleatoriamente. La duración de la barrera es igual al nivel del hechicero en turnos, y obstaculiza la visión a través de ella, otorgando una BD de +50 contra proyectiles.
- ★ Barrera de Rocas: El hechicero invoca en torno a su persona una barrera de rocas de 3 metros de radio, todo aquél que pretenda atravesarla, deberá superar una tirada de Iniciativa y movimiento, modificada en -50, y una Tr o sufrir un crítico épsilon en una localización determinada aleatoriamente. La duración de la barrera es igual al nivel del hechicero en turnos, y obstaculiza la visión a través de ella, otorgando una BD de +50 contra proyectiles.
- ★ Viento Circular: El hechicero invoca en torno a su persona una ráfaga continua de viento que lo circunda constantemente de 3 metros de radio, todo aquél que pretenda atravesarla, deberá superar una tirada de Iniciativa y maniobra modificada en -75. La duración de la barrera es igual al nivel del hechicero en turnos, y obstaculiza

la visión a través de ella, otorgando una BD de +100 contra proyectiles.

- ★ Éter Sólido: El hechicero solidifica la energía mágica en torno a sí, lo que le confiere una BD contra todo tipo de ataques de +50 y un bonificador de +50 a las Trs. La duración de la barrera es igual al nivel del hechicero en turnos. Sólo una persona puede beneficiarse de los efectos de este hechizo.

DE NIVEL 4:

- ★ Cólera de los elementos: El elementalista invoca o un elemental por cada nivel de hechicero, o un gran elemental. Si opta por lo primero, seguirá las reglas de los elementos de los hechizos de nivel dos, si en cambio opta por lo segundo, será un único elemental aquél que hará su aparición, pero, doblará todas las tablas de los elementales menores, hará daño por dos y podrá a su vez, invocar tantos elementales menores como nivel tenga su invocador dividido entre dos, aunque a efectos de destruirlo bastarán dos golpes de arma mágica para desconvocarlo.
- ★ Vacío Elemental: Todos los elementales y demonios en un radio de un metro por nivel del hechicero se disolverán en la nada, a menos que aquel que los ha convocado supere una Tr contra el lanzador de este hechizo.

MALEMBETH:

DE NIVEL 1:

- ☞ Sombras: Una nube de oscuridad mágica de 3 metros de radio aparecerá a no más de 15 metros del lanzador, concentrándose, el susodicho, puede mover la nube a voluntad, la duración de la nube es de 1 minuto por nivel del lanzador.
- ☞ Manto de Oscuridad: Similar al hechizo anterior, pero convoca un

- ★ Llamas Voraces: De las palmas del hechicero surgirán unas llamas que se dice sean equivalentes al aliento de un dragón rojo, las llamas serán 1D4 y afectarán con una potencia descomunal a 1D4 objetivos seleccionados por el lanzador que se encuentren en un radio de 15 metros del mago.
- ★ Glaciación: En un alarde de poder destructor, el mago provoca el cero absoluto en un área de 3 metros de radio a no más de 15 metros de distancia. Aquellos que se encuentren en el área designada sufrirán un impacto descomunal, si sobreviven, deberán superar una Tr contra el lanzador o morir convertidos en una estatua de hielo.
- ★ Fauces de la Tierra: El suelo bajo los pies de aquellos que se encuentren en un área de tres metros de radio designada por el lanzador, que no puede estar a más de 15 metros de distancia de su persona, les atacará con potencia descomunal. Si sobreviven, deberán superar una tirada de Iniciativa y maniobra modificada en -30 para alejarse de la zona encantada, o de lo contrario perecer sepultados bajo la tierra movida en su contra.
- ★ Tormenta Eléctrica: Un único objetivo situado a no más de 30 metros del lanzador, sufrirá 1D8 relámpagos de potencia descomunal abatirse sobre él.

manto de oscuridad en torno al lanzador que le otorga un bonificador de +50 a esconderse en la oscuridad, de +25 a la BD en combate cuerpo a cuerpo y de +50 a la BD contra proyectiles. La duración del manto será de un asalto por nivel del lanzador.

- ☞ Ocultar Presencia: Durante un minuto por nivel, el hechicero no

podrá ser detectado mediante conjuros de adivinación, a menos, que el mago adversario supere una Tr contra el lanzador

- ☞ Puerta de Sombras: El hechicero puede saltar de una sombra a otra, siempre que la vea y no esté a más de 30 metros de él.
- ☞ Jaula de Tinieblas: El hechicero solidifica la oscuridad en torno a un objetivo que no esté a más de 15 metros aprisionándolo dentro de un prisma de vidrio opaco, a menos, que el prisionero supere un Tr contra el mago, que podrá repetir cada 5 asaltos. La duración de la jaula es de 1 minuto por nivel del lanzador. La jaula es invulnerable a todo ataque.
- ☞ Invocar Sombra Espía: La sombra del hechicero cobra vida, contará con la capacidad de Iniciativa y Maniobra y de percepción del hechicero, pero carecerá de todo poder de actuación sobre el plano material y será imposible de localizar mientras esté en sombras, no así en zonas de penumbra, del mismo modo, solo la luz podrá destruirla a ella, para lo que basta una simple antorcha. El propietario de la sombra, verá y oirá todo aquello que ella vea durante toda la duración del hechizo, 1 minuto por nivel, aunque no podrá hacer nada más que concentrarse en ella en todo ese tiempo.

DE NIVEL 2:

- ☞ Zarpas de la Noche: La energía oscura del nigromante se solidifica en sus manos, dotándole de garras capaces de atravesar el acero, +15 a ataque y parada en combate sin armas. Su duración es de 1 asalto por nivel del nigromante.
- ☞ Escudo de Tinieblas: Ante el nigromante de solidifica un escudo negro como la noche, que le confiere una bonificación de +50

contra armas de proyectiles y +30 contra cuerpo a cuerpo. Su duración es de 1 asalto por nivel del hechicero.

- ☞ Esquirlas de Oscuridad: De la palma abierta del nigromante surgen 1D4 esquirlas afiladas de energía oscura, que miran la tabla de ataque pequeño y tienen un alcance de 15 metros.
- ☞ Fuego en la Sangre: Un objetivo, a no más de 15 metros del nigromante, deberá superar una Tr, o, de lo contrario, sufrir la pérdida del 50% de sus PV.
- ☞ Consulta a la Oscuridad: El nigromante convoca un fragmento pensante de Malembeth, que responderá solamente a una pregunta que se le haga, las posibilidades de que la respuesta sea correcta, son iguales al nivel del hechicero por 3.

DE NIVEL 3:

- ☞ Nube de Oscuridad: El nigromante convoca una nube de gases venenosos de 3 metros de radio ante él, a una orden suya, la nube comenzará a avanzar en el sentido que indique el lanzador durante 15 metros. Todos aquellos que se vean inmersos en la nube de gases habrá de superar una Tr o sufrir la pérdida del 50% de sus PV.
- ☞ Perturbación Mental: El nigromante alza la mano y señala una víctima a no más de 30 metros, si no supera una Tr contra el nigromante, sus características de INT, EMP y VOL se verán reducidas a 0, quedando el personaje reducido a una figura balbuceante y cubierto de babas, con una mirada vacía en unos ojos por los cuales se puede vislumbrar los abismos más profundos de la locura humana. Es decir, hasta que no se anule la maldición será un personaje no jugador.

✧ **Magnetismo del Depredador:** Un cambio imperceptible en la forma de andar, en la mirada, en el aire que circunda al nigromante lo dota de un atractivo tal, que una víctima seleccionada por él deberá superar una Tr contra hechizos, si la falla, comenzará a sentirse atraída por el depredador, después de este primer efecto, deberá efectuar otras cuatro tiradas si fracasa en dos de ellas, su voluntad será como una hoja al viento frente a la de su amo, cuyos deseos serán órdenes para ella.

✧ **Ojo de Tinieblas:** Ante el nigromante se forma un globo de oscuridad sólida, en el centro del cual, brilla una llama rojiza, con un pensamiento, el ojo transporta la mente del hechicero a una distancia igual a 1 kilómetro por nivel, pudiendo así espiar a sus enemigos durante 1 minuto por nivel.

✧ **Zarpas del Abismo:** Con un gesto, el nigromante, proyecta una ráfaga de afilada energía oscura a una distancia máxima de 30 metros con una potencia descomunal.

DE NIVEL 4:

✧ **Muerte:** Con pronunciar esta simple palabra, una niebla asfixiante penetrará en los pulmones de un objetivo a no más de 9 metros designado por el nigromante, causándole la muerte, a menos que supere una Tr contra el hechizo.

CAREMBETH:

DE NIVEL 1:

✧ **Mano Ácida:** Durante 1 asalto por nivel del hechicero, los golpes que cause con las manos desnudas, contarán con un +15 y aumentarán en un grado su potencia.

✧ **Coraza de Escamas:** La piel del hechicero adquirirá la consistencia de una cota de malla a todos los

✧ **Arrancar el Alma:** Tocando a la víctima, el nigromante se apoderará de su alma, encerrándola en un objeto. El entrar en posesión del alma no da más poder sobre la víctima que aquella derivada del chantaje, si el objeto en que se encuentra aprisionada el alma es destruido, ésta, no volverá a la víctima, si no que vagará por el limbo, mientras que su cuerpo quedará vacío, como una cáscara hueca. No es la muerte, es la condena eterna.

✧ **Cráter de Malembeth:** Con una demostración de poder, el nigromante concentra una cantidad desmesurada de energía oscura en una esfera de 3 metros de radio, la cual, tras desplazarse en la dirección que desee el lanzador, arrasando con potencia grande todo a su paso, durante un máximo de 100 metros, explotará a una orden del nigromante, causando un impacto de potencia descomunal a todos los que se encuentren en 6 metros de radio.

✧ **Cuerpo de Sombras:** Con un esfuerzo demencial de fuerza de voluntad, el nigromante convierte su propio cuerpo en una sombra viviente durante 1 minuto por nivel. En ese tiempo, podrá utilizar todas sus habilidades físicas y psíquicas, pero ignorará todo ataque que no sea mágico, y ganará un +100 a esconderse en las sombras.

efectos de BD, pero no a todo lo demás, ya que se la considera la piel del hechicero. Su duración es de 1 asalto por nivel.



✧ **Esencia del Caos:** En torno del hechicero se forma una aureola de energía caótica, que podrá tener estos efectos según una tirada de 1D6:

1. Reducción de los PV del lanzador a 0
2. Generación de un vórtice defensivo +50 a la BD contra proyectiles
3. +25 a BO y BD durante 1 asalto por nivel
4. FUE y AGI duplicada durante un asalto por nivel
5. Impacto grande contra un objetivo a 30 metros del hechicero
6. Lanzamiento sin coste de PP de todos los hechizos durante 1 asalto por nivel

✧ **Sangre de Demonio:** Se duplica la FUE, la AGI y la CON del lanzador durante 1 asalto por nivel.

✧ **Consulta Demoníaca:** Invocando a una manifestación menor de Carembeth, el hechicero puede realizar una pregunta, la posibilidad de que la respuesta sea correcta es de un 3% por nivel del hechicero.

DE NIVEL 2:

✧ **Podredumbre de la Carne:** Una extremidad de un objetivo a no más de 15 metros, a elección del lanzador, comenzará a perder sensibilidad, si falla la primera Tr estará a -25 a la actividad con ella, si falla la segunda Tr a -50, si falla la tercera a -75 y si falla la cuarta, perderá el uso de dicho miembro. Las Trs van una cada turno, en el momento en que se supera una el proceso se detiene, pero los efectos se mantienen hasta ser curado.

✧ **Niebla de Sangre:** A una orden del hechicero, uno de sus adversarios, situado a no más de 15 metros, enloquecerá, atacando a su amigo más cercano. La Niebla de Sangre dominará la mente de la víctima 1

asalto por cada 5 puntos de fallo de la Tr.

✧ **Invocar Demonios Etéreos:** El diabolista llama en su ayuda a una manifestación menor del espectro mágico, en este caso del caos, que atacará a sus enemigos hasta ser destruido, un golpe de arma mágica o un hechizo basta. El demonio cuenta con 2 acciones de ataque de potencia media y dos de defensa.

Todos los demonios cuentan con una BO igual a la mitad de la habilidad de sortilegios de rayo del invocador, una Iniciativa de 100 y ninguna BD. No obstante son inmunes a los ataques no mágicos, lo que les convierte en rivales incómodos. El tiempo de permanencia de estos seres sobre el plano mortal es igual al nivel del diabolista en horas.

✧ **Bola Ácida:** El diabolista proyecta contra sus adversarios una esfera de energía caótica capaz de corroer armas y armaduras de cualquier material con potencia grande hasta una distancia de 30 metros.

✧ **Metabolismo Acelerado:** El diabolista, vigorizándose con la energía del caos, duplica su Iniciativa y Maniobra durante 1 asalto por nivel.

DE NIVEL 3:

✧ **Nube de Azufre:** El diabolista convoca un viento de azufre e inmundicias en un área de 6 metros de radio a no más de 15 metros de su persona, todos aquellos que se encuentren en su interior, deberán superar una Tr o ver reducidas a la mitad su BO y su Iniciativa.

✧ **Invocar Demonios de Sangre y Carne:** Como los anteriores, pero cuentan con unos PV iguales a la mitad de los puntos vida del diabolista y una BD de 100.

✧ **Ghoorzhf:** El diabolista convoca una manifestación mayor de la esencia

de Carembeth, al demonio de la locura, el poder con que se manifieste depende del poder del diabolista, sus características son como las de un Demonio Etéreo, pero posee una habilidad particular, todos aquellos que le ven, si fallan una Tr contra el nivel de su patrón, caerán bajo los efectos del hechizo Niebla de Sangre. Ghoorzhf puede utilizar ese poder tantas veces como nivel tenga su invocador.

- * Smjarfhg: El diabolista convoca una manifestación mayor de la esencia de Carembeth, al gusano de ácido, el poder con que se manifieste depende del poder del diabolista, sus características son como las de un demonio Etéreo, pero posee una habilidad particular, en vez de atacar como uno más de los Demonios Etéreos, puede atacar lanzando el conjuro Bola Ácida con la misma potencia que su patrón. Sólo lo puede hacer una vez por nivel de su invocador.

DE NIVEL 4:

- * Asalto Demoníaco: El diabolista ataca directamente la psique de un objetivo situado a no más de 15

ALQUIMIA:

DE NIVEL 1:

- ♥ Fuego de Forja: El alquimista enciende un fuego con la energía del éter capaz de fundir cualquier metal, el fuego debe ser lanzado una vez por hora de trabajo.
- ♥ Impregnar de Éter: El alquimista baña de éter la materia que va a contener el conjuro, que no puede formar parte de un ser vivo.
- ♥ Martillo de Forja: El alquimista forma entre sus manos un martillo de éter sólido, que puede ser usado como arma de combate. Como herramienta de forja, es +5 por nivel del alquimista y pifia con 01,

metros, si falla la Tr, el diabolista le poseerá restando una marioneta de su voluntad mientras se concentre sobre él, la duración del conjuro es de 1 día por cada 5 puntos fallo de la Tr. Cada día podrá hacer una Tr para liberarse, pero, una vez poseído, mientras esté bajo los efectos del hechizo, el diabolista podrá poseer su cuerpo sin importar lo alejado que esté de él.

- * Horda del Caos: El diabolista puede invocar tantos Demonios de Sangre y Carne o Etéreos como nivel tenga.
- * Cahorljag: El devorador, una de las manifestaciones superiores del espectro de poder de Carembeth, una masa de carne y sangre con las tablas multiplicadas por dos de los Demonios de Sangre, que hace daño doble y que a su vez es capaz de invocar un Demonio de Sangre y Carne y otro Etéreo por cada nivel de su patrón, incluidos Ghoorzh y Smjarfhg, cuyos poderes también posee.
- * Disolución de la Carne: Un objetivo a no más de 15 metros sufrirá 1D4 críticos Épsilon directos, en una localización aleatoria para cada uno, si falla una Tr contra el lanzador.

mientras, que como arma es +15 a la BO y a la parada, y pifia con 04.

- ♥ Manos de Éter: El lanzador gana la capacidad de coger los objetos sometidos al fuego de éter sin sufrir daño. Dura una hora.

DE NIVEL 2:

- ♥ Encantamiento Menor: El alquimista puede imbuir un conjuro esotérico de nivel 1 en un objeto, si el alquimista es de nivel 1-5 el conjuro podrá ser utilizado 3 veces; si es de nivel 6-10, 9 veces; si es de nivel 11-15, 18 veces; si es de nivel 16 o más, 36 veces. Al contrario que

con otros hechizos, el tiempo de lanzamiento de éste no va por acciones, va por días, según el número de cargas que se metan en el objeto, 3 días por el hechizo Encantamiento Menor, y un día más por cada carga, es decir:

El herrero/guerrero/alquimista khuzkazar Morangul el Traidor, obsesionado por la posibilidad de ser traicionado a su vez por alguno de sus lugartenientes lanza el conjuro Consulta Demoníaca, descubriendo así una intriga movida en su contra.

Satisfecho con los resultados obtenidos, emprende la labor de forjar una pequeña esfera de acero, en la cual engasta un rubí tallado con la forma de un ojo entreabierto, sobre el cual lanza un Impregnar de Éter y Encantamiento Menor para imbuir el conjuro Consulta Demoníaca, 3 días para el segundo y otros 36 por cada carga, es decir, 39 días de trabajo continuado para terminar el objeto, con un gasto de 200 PP.

- ♥ Maestría de la Forja: El alquimista otorga un bonificador de +5 a toda arma o armadura que fabrique, adicional al bonificador por maestría al hacer el objeto.
- ♥ Invocar Ectoplasma: El alquimista llama en su ayuda a una manifestación menor del espectro mágico, en este caso del éter, que atacará a sus enemigos hasta ser destruido, un golpe de arma mágica o un hechizo basta. El elemental cuenta con 2 acciones de ataque de potencia media y dos de defensa.

Todos los elementales cuentan con una BO igual a la mitad de la habilidad de sortilegios de rayo del invocador, una Iniciativa de 100 y ninguna BD. Son inmunes a los ataques no mágicos. El alquimista no puede controlar a más elementales a la vez que su nivel como hechicero. El tiempo de permanencia de los seres invocados es igual al nivel del hechicero en horas.

En el caso de un Ectoplasma convocado por un alquimista, podrá desempeñar labores de forja con una habilidad igual a la mitad de la de su maestro.

- ♥ Coraza de Éter: El alquimista crea una coraza de energía sólida en torno a sí mismo con una bonificación de +5 por cada 5 niveles del lanzador, que durará un asalto por nivel de quien la lanza.

DE NIVEL 3:

- ♥ Encantamiento: Como el anterior, Encantamiento Menor, pero para hechizos esotéricos de nivel dos y divinos de nivel uno. La única diferencia, es que las cargas cuentan como dos días de trabajo cada una en lugar de como uno.
- ♥ Toque Disipador: Tocando un objeto mágico, el alquimista puede anular momentáneamente uno de los hechizos almacenados o activos del objeto, si éste no supera una Tr, su nivel sería el del hechizo más poderoso del objeto, en caso de ser portado por alguien, sería su portador el que debe superar la tirada. El hechizo estará inactivo 1 asalto por cada 5 puntos fallo de la Tr.
- ♥ Aura de Éter: todo conjuro lanzado contra el alquimista deberá superar una Tr o será disipado. La duración del aura es de 1 asalto por cada 3 niveles del alquimista.
- ♥ Arma Exterminadora: En el momento de forjar el arma, el alquimista deberá escribir sobre su empuñadura el nombre del arma y de la criatura de la que será enemiga jurada, antes de una semana, el alquimista deberá abatir a una criatura de la especie nombrada cuando se lanzó el conjuro, sin más ayuda que el arma, si arma y forjador superan la prueba, de ahora en adelante el arma exterminadora

hará doble daño y tirará dos críticos, eligiendo el mejor resultado, cada vez que combata contra una criatura de esa raza. Pero, todos los conjuros añadidos al poder exterminador, sólo se podrán utilizar contra ese tipo de criaturas.

- ♥ Forja Genial: Como Maestría de la Forja, pero la bonificación es de +10.

DE NIVEL 4:

- ♥ Invocar Señor del Éter: Un Señor del Éter, es como un gran elemental, pero puede lanzar todos los hechizos de nivel 1 y 2 de alquimista. Igualmente, no puede lanzar más hechizos que el nivel como alquimista de su invocador.
- ♥ Vacío Elemental: Todos los elementales y demonios en un radio de un metro por nivel del hechicero se disolverán en la nada, a menos que aquel que los ha convocado

supere una Tr contra el lanzador de este hechizo.

- ♥ Catatonia Mágica: El alquimista puede maldecir a otro mago esotérico, que no puede estar a más de 15 metros, privándole del uso de sus artes temporalmente, 1 asalto por cada 5 puntos fallo de la Tr.
- ♥ Encantamiento Mayor: Como Encantamiento Menor, pero para hechizos esotéricos de nivel 3 y divinos de nivel 2. Además, cada carga tardará en ser imbuida en el objeto tres días en vez de uno.
- ♥ Fossilización del Éter: Se tarda en lanzar una semana por nivel, permite fijar permanentemente un conjuro esotérico o divino de nivel 1 en un objeto, el hechizo se podrá lanzar una vez al día por cada 5 niveles del alquimista.
- ♥ Forja Magistral: Como las forjas anteriores, pero da una bonificación de +15.



ARDANZ DE NUMAR.

Hoy día 17 del tercer mes de la cuarta estación del año 76 del antiguo calendario de Enquiol y del año 38 según el nuevo calendario de la República Independiente de Numar, este humilde servidor de Tormo, el Justo Caballero, se dispone a describir qué nos espera a santos y pecadores al otro lado del Tapiz de Mundos, donde reinan los N'arcan y su voluntad es por siempre suprema: La Guerra Eterna, eso es lo que nos espera allí.

Mas me he apresurado, y debo empezar por el principio; y el principio es desvelar la naturaleza de aquellos que se hacen adorar como dioses, y digo bien cuando digo: *de aquellos que se hacen adorar como dioses*, pues no lo son, aunque sea su poder tal, que a los simples mortales nos lo pueda parecer.

De los N'Arcan, Naturaleza y Poder:

En efecto, los N'arcan no son dioses, los dueños de la creación, como se proclaman los miembros de la Alianza de la Espada, ni sus creadores, como mienten los de los Cometas, si no las criaturas más poderosas de la Primera Creación, aquella que fue transformada después por su voluntad en lo que hoy es el Tapiz de Mundos, como proclama la Alianza de la Balanza y calla la del Libro, mas sin negarlo.

Así pues, ellos no son creadores, si no que fueron creados. Y a su creador le llaman Arcan e ignoran dónde esta y cuál es su verdadera voluntad con respecto a la Creación. Este es el origen de sus guerras: Que ignoran cuál es su lugar en la creación, ¿deben gobernarla o cultivarla, preservarla o transformarla? Cada uno tiene su propia respuesta y actúa en consecuencia, solo o en comunión con sus aliados.

De manera que su poder es grande, incommensurable y no saben como han usarlo, por ello se miran en los mortales como en un espejo y visten

las galas mundanas sin ser ellos de este mundo. Pues ellos son poder, energía pura, cuya visión cegaría a cualquiera ajeno a su estirpe y no pueden ser destruidos, sino solo dispersados, como lo fue Gulcam, la Mano del Caos, o escindidos, como lo fue Aystria, la Reina de la Magia. Así esta escrito que ocurrió en los Días Antiguos de los Featath, cuando la hora de los hombres aún no había llegado.

Sin embargo, pese a todo su poder, precisan de la ayuda de los mortales y nos tientan y cortejan para lograr nuestro apoyo ¿y por qué? Por la siguiente razón, como he dicho son energía y poder, pura voluntad, y es esa voluntad lo que se debe quebrar para derrotar a un N'arcan. Y lo que no puede una sola voluntad, lo pueden muchas voluntades unidas. Por eso nos buscan y apoyan en nuestros intereses mundanos, pues saben de la fuerza que les otorgamos.

Pero no siempre fue así, hubo un tiempo en que buscaban nuestra compañía para compartir con nosotros la Creación y sus placeres, ya que, de todo lo creado, somos lo más parecido a ellos y su afecto era sincero. Mas aquella Era ya pasó, fueron los Cometas, primero, y la Espada, después, a ponerla fin y todas las razas y pueblos de Ital hubieron de tomar posición en un lado u otro de la Balanza y al hacerlo, alguno de aquellos pueblos renunció a su libertad y a la de sus descendientes, entregándose como un único ser a sus señores, así hicieron los Ithilithan, los Diantari, los Martari y los Carentari de entre las familias élficas, el Clan de Hierro, el de Fuego y el de Hielo de entre los enanos, los vagas de entre las ramas medianas, los guorz y los uros.

Ningún miembro de estos pueblos está libre de los juramentos que sus antepasados formularon ante los poderes y así han de rendir cuentas ante

ellos en el postrero día en su Retal del Tapiz, donde conocerán la vida eterna al servicio de su señor, o su ira, hasta el día en que el Tapiz arda por los cuatro costados o retorne su Único Creador a juzgar los actos de sus criaturas.

De las Vías que Conducen hacia los N'Arcan.

Pero no sólo con la muerte física se puede llegar a los reinos ultraterrenos que los N'arcan tienen reservados a sus más fieles seguidores. En el propia Ital existen puertas, rutas, vías o caminos que conducen a ellos, e incluso a otros retales del Tapiz aún más alejados de nosotros.

Estas puertas son conocidas, muchas son notas a nosotros desde las Eras Antiguas, pero nunca habíamos comprendido su verdadera naturaleza. A unas se las llama Nudos, y no todos conducen hacia el Mundo de los Sueños del llamado *Durmiente*, otras han sido consideradas lugares de mal agüero, de los cuales los mortales se debían mantener alejados por su propio bien, y es cierto. Muchos accesos a los reinos ultraterrenos de los N'arcan fueron sellados tras la I Guerra de las Llaves por la Alianza de la Balanza, en un intento de limitar la influencia que estos poderes ejercían sobre el plano terrenal. Sin embargo, el poder de muchos de ellos resistió a dicho intento, y otros se abrieron después, durante las convulsiones que sacudieron Ital en la II Guerra de las Llaves.

Aún hoy, en la aciaga Era llamada de los Dragones, cuando la mayoría de los N'arcan dice haber dado la espalda a los pueblos de Ital, hay tres accesos abiertos. Pero no es fácil emprender la ruta a la que dan paso, y son:

- El Campo del Osario de Morskul. Al Norte de Itnor Occidental. Las leyendas cuentan que un día fue un reino aliado del Antiguo Imperio de Enquiol, pero ya no es ni tan siquiera un

reino de vivos, es la manifestación terrena de lo que espera en el más allá a los que osen oponerse a la Muerte Encarnada y a sus heraldos, el mayor de los cuales es el Segador: Absuragath el Muerto que Camina.

- El Valle de los Condenados. En pleno Itnor Oriental, el atormentado centro del culto a Tarhelnor Señor de los Malditos y los Desesperados, hogar del malhadado Nadie, el traidor de la II Guerra de las Llaves.

- El Vórtice Negro, la mayor amenaza para la navegación de Ánsata, el Mar Occidental y puede que para el mundo. Se trata de un desgarró en el tejido de la realidad, una puerta al Plano de Akasa, Señor de la Corrupción, de él emergen criaturas sin nombre y vientos saturados de energías arcanas que pueden provocar mutaciones al mismo tiempo bellas y blasfemas, pues atentan contra el orden natural de la vida.

Sí, tan solo quedan tres accesos activos y todos se corresponden con uno de los Poderes de la Espada, tal vez haya más, pero los Cometas y la Balanza nunca revelan sus designios hasta llegado el momento de asestar el golpe, mientras que el Libro cumplió la palabra empeñada ante el Tribunal de los Tres Poderes. Dudo que la Espada conserve ninguno más, pues de poseerlo ya se sabría, no en vano sus poderes se congratulan en el temor que inspiran y aprovechan la menor oportunidad para incrementarlo.

No obstante, aunque los obstáculos sean grandes, no son insalvables, no en vano, este humilde servidor de Torm y sus camaradas los afrontaron con éxito en el Vórtice Negro y esto es lo que encontramos al otro lado del Tapiz, el hogar de los N'arcan y lo que aprendimos de ellos.

Dominios, Islotes, Baluartes y Refugios:

Así es como se denominan los reinos de cada alianza según sean de la

Espada, de los Cometas, del Libro o de la Balanza. Si bien, no es posible hacer un mapa exacto de dichos reinos, pues su localización con respecto a los otros depende de la voluntad de su señor, esto es especialmente cierto en lo que respecta a los Islotes de los Cometas, que no reciben su nombre por ser islas propiamente dichas, sino por lo mutable que es su localización.

Del mismo modo que su ubicación, la orografía y el clima de dichos reinos depende de la voluntad de sus señores, sin embargo, estos aspectos de cada reino cambian poco, pues los gustos de los N'arcan se ha ido reafirmando con en transcurso de las Eras.

Así, los Dominios de la Espada se encuentran agrupados, unos junto a otros, otorgándose poder mutuamente, y en ellos la luz brillante del día no tiene lugar, predominan las tinieblas, las tormentas y la penumbra; mortecinas estrellas son el sustituto de la luz de los Soles de Ital.

Los Dominios de los Señores del Saber y de las Artes de esta Alianza se encuentran en el centro del grupo de sus reinos, llanuras desoladas en las que nada escapa al escrutinio de las Torres Negras de Mordyr, Morskul y Tarhelnor, circundadas por los pantanos de Piaga, que a su vez protegen las mansiones de Yinella y Akasa; mientras que los Dominios de sus Señores de los Elementos: Los Colmillos de Sthalos y Las Grutas Bolvaugh; y del Valor: El Mar de Thalís y Los Páramos Sombríos de Veniarión forman la vanguardia de frontera. Siempre listos para atacar a sus vecinos y rivales, en especial a los Baluartes Libro, con sus legiones innumerables espadas, de dragones y abominaciones sin nombre ni forma definida.

Y triste es el tormento eterno que han de sufrir aquellos que son capturados por sus enemigos en este Plano, pues la verdadera

muerte no tiene lugar en los reinos de los N'arcan.

Próximos a los Dominios de la Espada, se encuentran los Islotes de los Cometas, equidistantes de ellos y de los Baluartes del Libro, prontos a la alianza y a la traición, siempre dispuestos alzarse contra los Refugios de la Balanza que lindan con ellos.

El Islote más próximo a los Dominios de la Espada es el Bosque Sombrio de la Seductora Aloth, quien busca cobijo en el poder de Veniarión para mantener su independencia frente a los otros poderes de su Alianza y azuzar por medio de él a la Espada contra Thygra del Libro a la que odia. En el extremo opuesto se encuentra el Oasis de Oro de Bryon, el que más cerca linda con el Libro, en especial con Eilis y Thygra, cuya liberalidad y belleza le cautivaron en los lejanos días del Gran Sueño junto a Arcan.

Los restantes Señores de los Cometas, permanecen unidos como un muro de sólido poder frente a la Balanza, los Islotes de Khuzkazar del Puño Destructor y Gulcam de la Mano Creadora, en constante cambio y regeneración volcánicas, se apoyan en el feraz y montañoso territorio de los poderes Moruk el Poderoso y Goruk el Terrible, cuyas incontables hordas guoriz les prometen la victoria final ante sus enemigos.

En cuanto a los Baluartes del Libro, la existencia en ellos es un remanso de paz y armonía, o lo sería si no fuera por la sombra que los Dominios de la Espada proyectan sobre ellos. En los bosques, praderas, llanuras y mansiones de los Señores del Saber y de las Artes, reposan los bienaventurados que sufrieron tribulaciones sin nombre por ellos en Ital, pero saben que la seguridad de su bien ganado descanso, bien puede ser efímera, si caen en poder de la Espada y no cejan en la vigilancia de sus niveles murallas.

Nada escapa al atento ojo de los Defensores del Libro, quienes bajo los estandartes de los Señores del Valor: Tormo el Justo, Thorgan el Valiente, Aubea la Estratega y Thygra la Temeraria, se enfrentan a sus enemigos por el bienestar de aquellos que protegen con justicia, coraje y la inestimable ayuda de sus Señores del Saber: Namcor, el líder inspirador de nuestra Alianza, Nova Señora de la Paz y Silvara, Reina de los Bosques; y la de los Señores de las Artes: Sumnia la Bella, Eilis la Danzarina y Dalemir el Bardo, quienes enardecen el ánimo de los guerreros y les infunden el entusiasmo necesario para no flaquear nunca ante la adversidad.

No en vano, los cantos y los festejos son abundantes en estas tierras de los Baluartes y si algún héroe cae en manos de nuestros enemigos, siempre se encuentra en nuestras celdas algún caudillo previamente capturado por el que canjear al cautivo, quien pronto se verá las caras de nuevo con aquél que le venció la víspera en la Llanura de las Batallas, o frente a las Montañas Guorz, o a la sombra de las Torres Negras de la Espada, o bajo los rayos de luz de las Murallas Blancas del Libro.

El que haya guerra, hace que la vida, aunque sea eterna, no esté vacía de interés.

Por su parte, los Refugios de la Balanza, al igual que con respecto a Ital, se mantienen alejados de las maquinaciones de sus hermanos, y sólo actúan en respuesta a los ataques que reciben. Sus defensas las forman los Refugios de los Elementales: El Mar de Istol, envuelto en perenne niebla, Los Hielos Cruels de Austral, Los Torrentes Ígneos de Torcanor, Las Murallas Impenetrables de Hercar y El Valle de las Tormentas de Icaria; que forman lo que en estos reinos se llama *el Anillo*, el cual solo su mensajera Loviathar tiene permiso para franquear incólume, aunque se dice que el mismo

privilegio le fue otorgado a Dalemir del Libro, más bajo pena de no volver a salir de allí si revelase lo que se encuentra más allá.

Pero Dalemir en sus cantos menciona con lágrimas en los ojos una llanura de cristal sólido, refulgente como el diamante bajo la mirada de Heimad, y muchos piensan que se refiere al Refugio de Aystria, convertido en su solitaria y estéril prisión desde la Guerra de los Featath. Silvara, por su parte, añora los días en que junto a Mantú recorría unos bosques que eran uno y hoy se han repartido entre ambos, y en los salones de Thorgan y Thygra se cantan las hazañas, el valor y la hospitalidad de tantos Campeones del Equilibrio, miembros del séquito de Gheris-oh-Khan el Mercenario, Sariagón el Gran Cazador, y Yandala la Prudente que combatieron junto a ellos en las Guerras de los Cometas y hoy se encuentran enemistados con ambos.

Al igual, en todos los Baluartes se siente la ausencia de Atsocar, quien con sus idas y venidas y su amor al juego y a las novedades siempre tenía algo que ofrecer a todo el que acudía a él o le visitaba en su morada, a los pies de la Montaña del Sol, hogar de Heimad, Señor del Saber y líder de la Alianza de la Balanza, el Vigilante, el Juez de los N'arcan, cuya mansión refulge como nada en la Creación y cuya mirada puede atravesar incluso las tinieblas de Mordyr y las cenizas de Khuzkazar.

Por eso le odian, y aunque Namcor le comprende y apoya, también Heimad está airado con él. Pues fue Namcor del Libro quien planeó la destrucción de las Llaves, obra suprema del orden divino instaurado por Heimad y manifestación sólida de su veredicto inapelable, y al querer hacer un gran bien, causó un mayor mal. Y por su culpa los dragones se apoderaron de Ital.

EL ORDEN DIVINO Y SUS EMISARIOS EN ITAL.

Las divinidades en Ital, se dividen en cuatro grandes alianzas: La del Libro, la de la Balanza, la de la Espada y la de los Cometas. Sin embargo, no siempre fue así, un tiempo, antes de la I Guerra de las Llaves, sólo existían tres bandos, la del Libro, la de la Balanza y la de la Espada, antes aún, cuando Mordyr vagaba en peregrinaje por el Tapiz de los Mundos, sólo existían la del Libro y la de los Cometas. Antes de esta división no existían divergencias entre las deidades, y se les agrupaba según las ares que poseían y enseñaban a los mortales, de esta manera, se conocían como: Amos del Saber, Amos del Valor, Amos de los Elementos y Amos de las Artes.

De estas clasificaciones, solamente la primera y la última siguen en vigor después del Conflicto de las Llaves y la Guerra de las Tinieblas, desde entonces, los clérigos pertenecen a una de las cuatro órdenes, eligiendo dentro de ella un patrón, que puede ser un Amo del Saber, o del Valor, o de los Elementos, o de las Artes:

Los seguidores del Libro, considerándose el Bien, enseñan al pueblo y aconsejan a los gobernantes, no siendo inusual que gobiernen ellos mismos, como en la Teocracia de Namcor en Enquiol. El color de sus túnicas es el blanco, su símbolo un libro abierto.

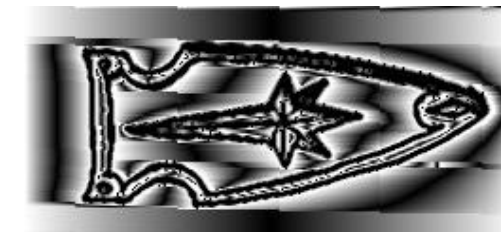
Los seguidores de la Balanza, los denominados Guardianes del Equilibrio, los autoproclamados jueces de los actos de dioses y mortales, interpretes de la voluntad de Arcan, el

Padre del Creado. El color de sus túnicas es el azul, su símbolo la balanza.

Los seguidores de la Espada, son aquellos que valoran el poder por encima de cualquier principio, aspiran a él, como una polilla a la llama, no les importa la suerte de aquellos que les rodean si no es en función de sus propios intereses, para los seguidores del Libro, son el Mal, el enemigo de todo lo que defienden. El color de sus túnicas es el negro, su símbolo la espada.

Los seguidores de los Cometas, para ellos, la existencia, el creado, no son más que un juguete roto por aquellos que lo construyeron, quienes, inútilmente, se empeñan en arreglarlo. Según ellos, destruir lo que existe y crear de nuevo es la única esperanza de futuro. Para la Balanza, son el Caos, el enemigo de todo lo que consideran digno de respeto. El color de sus túnicas es el rojo, su símbolo un cometa.

Es importante recordar, que si sus seguidores no cumplen la voluntad de sus patrones, pueden ser castigados de diversa manera por éstos, el castigo más común, es el de negarles su socorro, dejándoles así sin PP, hasta que se enmiende. De la misma manera, un clérigo puede invocar la ayuda de su patrón de manera diversa a las plegarias, sometiéndose a un voto, o a una misión. Las posibilidades de que este apelo sea escuchado es igual al nivel del clérigo multiplicado por tres. Pero, permanecerá sin PP durante un número de días iguales a su nivel.



PLEGARIAS COMUNES:

DE NIVEL 1:

- ☞ Dormir: Un objetivo a no más de 15 metros del clérigo, caerá en un sueño mágico que durará 1 asalto por cada 5 puntos fallo de la Tr.
- ☞ Donar vida: Tocando a un herido, el clérigo puede donar hasta 3D10 PV.
- ☞ Bendición Menor: El objetivo ignorará las pifias que cometa en los próximos tres asaltos, aunque sí perderá la acción.
- ☞ Visión Nocturna: El clérigo gana la habilidad de ver en la oscuridad como si fuese de día durante 1 hora por nivel.
- ☞ Levitación: El clérigo levita durante 1 asalto por nivel, mientras, se puede mover a la misma velocidad que cuando camina normalmente.

DE NIVEL 2:

- ☞ Despertar: Despierta al objetivo tocado de cualquier trance o sueño mágico si el lanzador del conjuro activo falla la Tr pertinente. Los sueños o comas naturales son eliminados automáticamente.
- ☞ Aura Protectora: +15 a BD durante 1 asalto por nivel.
- ☞ Golpe Espiritual: Un objetivo a no más de 15 metros deberá superar una Tr contra el nivel del clérigo o permanecer paralizado durante un número de asaltos igual al nivel del clérigo.
- ☞ Espíritu Guardián: El clérigo traza el símbolo de su patrón en un cruce de caminos, una ventana, o una puerta, cada vez que una persona pase por delante del espíritu, el clérigo verá la escena como si estuviese allí. Duración 3 horas por nivel.
- ☞ Arma Espiritual: El clérigo empuña una manifestación de su fe bajo la forma de un arma aceptada por su credo, el arma le dará un +10 a parada y a BO, pifiando con 04. El arma permanecerá en manos del

clérigo hasta que sea desarmado o hasta que transcurra un número de asaltos igual al nivel del clérigo.

- ☞ Frenar Hemorragia Menor: Mediante una imposición de manos, el clérigo puede frenar una hemorragia menor de 10 PV por asalto.

DE NIVEL 3:

- ☞ Purificar Veneno: El clérigo detiene los efectos de cualquier veneno, pero no cura los daños ya causados.
- ☞ Escudo del Alma: El clérigo invoca sobre sí una esfera que le otorga, a él y quién este dentro de un radio de 6 metros, una BD de +5 por cada nivel del lanzador, hasta un máximo de 100. Que durará 1 asalto por nivel del lanzador.
- ☞ Exorcismo: Ante cualquier manifestación mayor o menor del espectro mágico o de los planos divinos, el clérigo puede invocar al poder de su patrón para devolver a su plano de origen a la susodicha manifestación. Si su convocador no supera la Tr contra el clérigo.
- ☞ Ayuda Sobrenatural: El clérigo llama en su ayuda a una deidad menor del séquito de su patrón, que atacará a sus enemigos hasta ser destruido, un golpe de arma mágica o un hechizo basta. El espíritu cuenta con 2 acciones de ataque de potencia media y dos de defensa.
- ☞ Todos los espíritus menores cuentan con una BO igual a la mitad de la habilidad de sortilegios de rayo del invocador, una Iniciativa de 100 y ninguna BD. No obstante son inmunes a los ataques no mágicos, lo que les convierte en rivales incómodos. Debido a su poder inherente, un mismo clérigo no puede controlar al mismo tiempo más espíritus a la vez que su nivel como hechicero. El tiempo de

permanencia de los seres invocados es igual al nivel del hechicero en horas, y pueden desempeñar otras acciones diferentes a combatir.

DE NIVEL 4:

- ☞ Curación de Hemorragias: El clérigo frena la pérdida de sangre provocada por cualquier herida.
- ☞ Toque Vital: El clérigo acelera la curación de un enfermo otorgándole 5D10 PV.
- ☞ Disolver Hechizos: El clérigo anula un hechizo activo sobre un objetivo por él tocado.
- ☞ Bendición: El clérigo otorga una bonificación de +15 a todas las Trs,

BO y BD durante un asalto por nivel.

- ☞ Sello Rúnico: El clérigo sella un acceso, o cerradura, con el símbolo de su patrón, de manera que sólo otro seguidor de su patrón o de sus aliados, podrá violar impunemente la zona u objeto sellado. En cualquier otro caso, aquellos que intenten violar el sello, deberán superar el una Tr, si la superan, estarán a -50 durante tantos días como nivel del clérigo, si no lo superan caerán en coma un número igual de días al nivel del lanzador. No obstante, los efectos de violar un sello rúnico pueden variar según la divinidad.



PATRONES:

ALIANZA DEL LIBRO:

NAMCOR, Señor del Saber, Guardián de la Sabiduría, Portador de Conocimiento. Es el líder indiscutible de la Alianza del Libro, él es el Dragón de Oro por antonomasia. Sus seguidores portan túnicas blancas con el símbolo del Libro, solo pueden combatir con bastón y gozan de los siguientes poderes:

DE NIVEL 1:

- 📖 Detectar el Mal: Detecta a los seguidores de la Espada y de los Cometas en 6 metros de radio del clérigo.
- 📖 Origen del Poder: Identificar el origen del poder de cualquier objeto mágico.
- 📖 Don de Lenguas: Comprensión de cualquier texto en cualquier lengua.

DE NIVEL 2:

- 📖 Detectar Presencia: Detecta la presencia de quienquiera que se encuentre en 6 metros radio.
- 📖 Aura Espiritual: +15 a toda Tr y BD durante 1 asalto por nivel.
- 📖 Ver la Verdad: 1 hora por nivel, si en ese tiempo se miente al clérigo, de la boca del mentiroso saldrán volutas de vapor.

DE NIVEL 3:

- 📖 Cadenas de la Verdad: El objetivo viene encadenado por unas cadenas de luz, si no supera la Tr, cada turno sufrirá un crítico en los brazos.
- 📖 Relámpago: Potencia descomunal, alcance 100 metros.
- 📖 Vuelo: 1 hora por nivel.
- 📖 Desvelar Engaños: Destruye toda ilusión en 6 metros de radio del clérigo.

DE NIVEL 4:

- 📖 Mente en Blanco: Es una maldición impuesta por el clérigo, el blanco pierde sus facultades mentales cayendo en estado catatónico durante 1 año por nivel del clérigo.

- 📖 Puerta al Alma: Si el blanco falla la Tr, el espíritu del clérigo irrumpirá en su alma, de manera, que la podrá transformar según sus deseos, “redimiendo” así al objetivo.

NOVA, Señora del Saber, de la Vida, de la Curación y de la Paz. La Señora de la Piedad y de la Misericordia. Sus seguidores portan túnicas blancas con el símbolo del Libro, pero con una cruz roja en sus páginas, pueden usar armas contundentes y hondas, pero tienen prohibido causar daño a los seres vivos.

DE NIVEL 1:

- 📖 Detectar el Mal: Detecta a los seguidores de la Espada y de los Cometas en 6 metros de radio del clérigo.
- 📖 Don de Lenguas: Comprensión de cualquier texto en cualquier lengua.
- 📖 Curación de Enfermedades: Cura cualquier enfermedad.
- 📖 Linfa Vital: Bendiciendo el agua, la da la habilidad de curar 3D10 PV.

DE NIVEL 2:

- 📖 Detectar Presencia: Detecta la presencia de quienquiera que se encuentre en 6 metros radio.
- 📖 Aura Espiritual: +15 a toda Tr y BD durante 1 asalto por nivel.
- 📖 Purga: Elimina toda traza de veneno en cualquier comida o bebida.
- 📖 Cicatrizar Heridas: Con una imposición de manos, cierra cualquier hemorragia.
- 📖 Defensa Total en Cuerpo a Cuerpo: +100 a BD durante 1 asalto por nivel.

DE NIVEL 3:

- 📖 Defensa Total Frente Proyectiles: +100 a BD durante 1 asalto por nivel.

- 📖 Paz en las Almas: Un objetivo a no más de 15 metros, si no supera la Tr contra el clérigo se rendirá.
- 📖 Serenidad: Anula el efecto de todo hechizo que afecte el estado de ánimo en 3 metros radio del clérigo.
- 📖 Soldar Huesos: Cura todo tipo de fracturas.

DE NIVEL 4:

- 📖 Retribución: Durante un asalto por nivel del clérigo, toda herida que le causen, la sufrirá también quien se la cause.
- 📖 Apelo al Alma: El clérigo puede llamar al alma de un difunto por enfermedad o pérdida de sus PP, si no ha muerto hace más de 1 día y no ha perdido órganos vitales. Solo se puede lanzar una vez sobre cada persona.
- 📖 Transfusión de Vida: El clérigo dona hasta 10D10 PV a un objetivo por él tocado.

SILVARA, Señora del Saber, de los bosques, patrona de druidas y guardabosques. Sus seguidores portan túnicas de color blanco con bordados de tipos vegetales en color verde y marrón y, salvo la hoz tradicional, no pueden utilizar más armas que aquellas de madera, hondas y arcos. Su símbolo es una hoz cubierta de hiedra.

DE NIVEL 1:

- 📖 Camuflaje: El druida o guardabosques gana un bonificador de +50 a esconderse durante 1 asalto por nivel del lanzador.
- 📖 Rastrear: El druida o guardabosques es capaz de adivinar que camino ha seguido alguien conocido por él, directa o indirectamente, si el rastro no ha sido dejado hace más de 24 horas.
- 📖 Presencia animal: El druida o guardabosques detecta todo ser animal que se encuentre en un radio no superior a su nivel por metros.

- 📖 Idiomas Animales: El druida o guardabosques es capaz de comunicarse con los animales.
- 📖 Linfa Vital: Bendiciendo el agua, la da la habilidad de curar 3D10 PV.

DE NIVEL 2:

- 📖 Purga: Elimina toda traza de veneno en cualquier comida o bebida.
- 📖 Convocar Animal: El druida o guardabosques puede convocar un animal que no se encuentre más allá de 15 metros de su persona.
- 📖 Armadura Vegetal: El druida o guardabosques se cubre con una defensa vegetal que le protege como si fuera una cota de malla, aunque no le malifica en ningún sentido.
- 📖 Maza de Madera: El druida o guardabosques dota de energía su bastón, de manera que contará con un bonificador de +15 a la BO y parada.
- 📖 Espantar: El druida o guardabosques con una voz de orden, espantará a todos los animales hostiles, a no más de 15 metros, 1 asalto por cada 5 puntos fallo de la Tr.

DE NIVEL 3:

- 📖 Crecimiento Acelerado: El druida o guardabosques puede acelerar el crecimiento de un vegetal por él tocado en un 3% por cada nivel
- 📖 Trampa de Raíces: El druida o guardabosques puede hacer que las raíces de las plantas circundantes aprisionen a un objetivo a no más de 15 metros, durante un asalto por nivel, si no supera la Tr contra el lanzador.
- 📖 Fuerza de la Naturaleza: El druida o guardabosques libera la fuerza animal de su interior, asumiendo la forma de un animal, como se refleja en las reglas de la virtud *Forma Interior*.
- 📖 Manada: El druida o guardabosques convoca a todos los animales de la misma raza en un Kilómetro de radio por nivel.

DE NIVEL 4:

- 📖 Maldición de la Naturaleza: El druida maldice de tal forma a un objetivo a no más de 15 metros, que de ahora en adelante sus posibilidades de pifiar cuando se encuentre en un ambiente natural, es decir ni pueblo ni ciudad, serán de 25 en 1D100 sin modificar.
- 📖 Gólem Vegetal: El druida convoca un servidor menor de la diosa Silvara, que contará con 2 acciones de defensa y 3 de ataque, cuya BO será igual a la habilidad de sortilegios de rayo del invocador, que hará daño doble, cuyos PV serán el doble de los del lanzador, cuyas Iniciativa y BD serán de 150 y que tendrá la capacidad de lanzar hechizos de nivel 1 y 2, pero no podrá lanzar más hechizos que nivel tenga su convocador. Debido a su naturaleza vegetal, el fuego le hace daño doble.
- 📖 Tormenta: El druida o guardabosques puede desatar una tormenta eléctrica, 1D3 rayos de potencia descomunal, sobre un objetivo que se encuentre a no más de 100 metros.

AUBEA, Señora del Valor, de la fertilidad, patrona de campesinos, protectora del hogar. Sus seguidores portan túnicas de color blanco con diseños geométricos bordados en marrón y no pueden utilizar más armas que lanzas y jabalinas. Su símbolo es una yegua marrón.

DE NIVEL 1:

- 📖 Detectar el Mal: Detecta a los seguidores de la Espada y de los Cometas en 6 metros de radio del clérigo.
- 📖 Origen del Poder: Identificar el origen del poder de cualquier objeto mágico.
- 📖 Camuflaje: El clérigo gana un bonificador de +50 a esconderse

durante 1 asalto por nivel del lanzador.

DE NIVEL 2:

- 📖 Purga: Elimina toda traza de veneno en cualquier comida o bebida.
- 📖 Curación de Enfermedades: Cura cualquier enfermedad.
- 📖 Linfa Vital: Bendiciendo el agua, la da la habilidad de curar 3D10 PV.
- 📖 Lanza Mística: El clérigo dota de energía su lanza, de manera que contará con un bonificador de +15 a la BO y parada.

DE NIVEL 3:

- 📖 Coraza Mística: El clérigo convoca una coraza que no le malifica en ningún sentido.
- 📖 Serenidad: Anula el efecto de todo hechizo que afecte el estado de ánimo en 3 metros radio del clérigo.
- 📖 Rastrear: El clérigo es capaz de adivinar que camino ha seguido alguien conocido por él, directa o indirectamente, si el rastro no ha sido dejado hace más de 24 horas.
- 📖 Cicatrizar Heridas: Con una imposición de manos, cierra cualquier hemorragia.

DE NIVEL 4:

- 📖 Fortalecer: Todos los aliados del clérigo en 6 metros de radio ganan un +10 a BO y BD durante un asalto por nivel del clérigo.
- 📖 Avatar Menor: El clérigo elige un campeón, al cual duplica la BO, el daño que causa y los PV durante un asalto por nivel, o cuando deje de concentrarse sobre él. Pero, una vez acabado el hechizo, estará a la mitad en dichas habilidades durante un minuto, por cada asalto que estuvo bajo los efectos del hechizo.

THYGRA, Señora del Valor, de la pasión y la sensualidad, Protectora de enamorados. Sus seguidores portan túnicas blancas con bordados rojos y tienen prohibido el uso de toda arma salvo arcos y espadas. Su símbolo es un corazón apuñalado.

DE NIVEL 1:

- 📖 Camuflaje: El clérigo gana un bonificador de +50 a esconderse durante 1 asalto por nivel del lanzador.
- 📖 Rastrear: El clérigo es capaz de adivinar que camino ha seguido alguien conocido por él, directa o indirectamente, si el rastro no ha sido dejado hace más de 24.
- 📖 Aura de Seducción: Durante un minuto por nivel del lanzador, todos aquellos que lo vean deberán superar una Tr o caer bajo su voluntad durante 1 asalto por cada 5 puntos fallo de la Tr.

DE NIVEL 2:

- 📖 Espada Mística: El clérigo dota de energía su espada, de manera que contará con un bonificador de +15 a la BO y parada.
- 📖 Pócima de la Pasión: Bendiciendo el agua, ésta cogerá un color rojizo y el aroma de las fresas, aquellos que la beban, deberán superar una Tr o caer enamorados de la primera persona que vean durante 1 día por cada 5 puntos fallo de la Tr.
- 📖 Uñas de Thygra: El clérigo lanza 1D3 ataques de potencia media a no más de 15 metros.

DE NIVEL 3:

- 📖 Coraza Mística: El clérigo convoca una coraza que no le malifica en ningún sentido.
- 📖 Serenidad: Anula el efecto de todo hechizo que afecte el estado de ánimo en 3 metros radio del clérigo.
- 📖 Fuerza de la Pasión: El clérigo libera las pasiones de su interior, asumiendo la forma de un tigre, como se refleja en las reglas de la virtud *Forma Interior*.

DE NIVEL 4:

- 📖 Pasiones Desatadas: Hasta 1 objetivo por nivel del clérigo, que no esté a más de 6 metros del lanzador, enloquecerá atacando a aquel que tenga más cerca. El efecto

durará 1 asalto por cada 5 puntos fallo de la Tr.

- 📖 Subyugar: Un único objetivo a no más de 6 metros del lanzador quedará esclavizado por la mirada del clérigo durante 1 día por cada 5 puntos fallo de la Tr.

SUMNIA, Señora de las Artes, de la Belleza, Protectora de pintores, escultores y todos aquellos artistas que buscan dotar de belleza a sus obras. Sus seguidores portan túnicas blancas con bordados azules, y tienen negado el uso de todo arma, salvo puñales y dagas. Su símbolo es un busto de mujer bellamente elaborado y cubierto de joyas.

DE NIVEL 1:

- 📖 Detectar el Mal: Detecta a los seguidores de la Espada y de los Cometas en 6 metros de radio del clérigo.
- 📖 Origen del Poder: Identifica el origen del poder de cualquier objeto mágico.
- 📖 Don de Lenguas: Comprensión de cualquier texto en cualquier lengua.

DE NIVEL 2:

- 📖 Detectar Presencia: Detecta la presencia de quienquiera que se encuentre en 6 metros radio.
- 📖 Aura Espiritual: +15 a toda Tr y BD durante 1 asalto por nivel.
- 📖 Perfume de la Pasión: Bendiciendo el agua, ésta cogerá un color rojizo y el aroma de las fresas, aquellos que sientan su olor, deberán superar una Tr o caer enamorados de la persona que lleve el perfume durante 1 día por cada 5 puntos fallo de la Tr.
- 📖 Cicatrizar Heridas: Con una imposición de manos, cierra cualquier hemorragia.
- 📖 Defensa Total en Cuerpo a Cuerpo: +100 a BD durante 1 asalto por nivel.

DE NIVEL 3:

- 📖 Defensa Total Frente Proyectiles: +100 a BD durante 1 asalto por nivel.
- 📖 Belleza Sobrecogedora: Un objetivo a no más de 15 metros, si no supera la Tr contra la belleza el clérigo se rendirá.
- 📖 Serenidad: Anula el efecto de todo hechizo que afecte el estado de ánimo en 3 metros radio del clérigo.
- 📖 DE NIVEL 4:
- 📖 Subyugar: Un único objetivo a no más de 6 metros del lanzador quedará esclavizado por la belleza del clérigo durante 1 día por cada 5 puntos fallo de la Tr.
- 📖 Ira de Sumnia: Un único objetivo a no más de 9 metros, deberá superar una Tr o sufrir 1D3 críticos por ácido. Si la supera perderá solamente 1D20 en APARIENCIA.

EILIS, Señora de las Artes, de la danza, de la libertad, de la poesía y la contemplación. Sus seguidores portan túnicas blancas con bordados plateados y combaten espadas largas. Su símbolo es una pluma argentea.

DE NIVEL 1:

- 📖 Detectar el Mal: Detecta a los seguidores de la Espada y de los Cometas en 6 metros de radio del clérigo.
- 📖 Origen del Poder: Identifica el origen del poder de cualquier objeto mágico.
- 📖 Don de Lenguas: Comprensión de cualquier texto en cualquier lengua.
- 📖 Linfa Vital: Bendiciendo el agua, la da la habilidad de curar 3D10 PV.

DE NIVEL 2:

- 📖 Detectar Presencia: Detecta la presencia de quienquiera que se encuentre en 6 metros radio.
- 📖 Aura Espiritual: +15 a toda Tr y BD durante 1 asalto por nivel.
- 📖 Danza Total Frente Cuerpo a Cuerpo: +100 a BD durante todo el tiempo que esté ejecutando la danza.

- 📖 Danza Total Frente Proyectiles: +100 a BD durante todo el tiempo que esté ejecutando la danza.

DE NIVEL 3:

- 📖 Cota de Malla Mística: El clérigo convoca una cota de malla que no le malifica en ningún sentido.
- 📖 Serenidad: Anula el efecto de todo hechizo que afecte el estado de ánimo en 3 metros radio del clérigo.
- 📖 Espada Mística: El clérigo dota de energía su espada, de manera que contará con un bonificador de +15 a la BO y parada.

DE NIVEL 4:

- 📖 Danza de las Espadas: Durante un asalto por cada tres niveles del clérigo, éste, puede lanzar 1D3 ataques por acción con su espada.
- 📖 Danza de la Pasión: El clérigo libera las pasiones de su interior en la forma de una danza magistral, todos aquellos que la vean en 6 metros radio se sentirán más decididos que nunca a combatir por la causa del clérigo, recibiendo un +15 a BO y BD durante 1 asalto por cada asalto que esté ejecutando la danza.

DALEMIR, Señor de las Artes, de la Música, el Forjador de Leyendas, Patrono de bardos y juglares. Sus seguidores portan túnicas blancas, con bordados de oro y plata, tienen permitido el uso de la espada corta y del arco. Su símbolo es una lira.

DE NIVEL 1:

- 📖 Detectar el Mal: Detecta a los seguidores de la Espada y de los Cometas en 6 metros de radio del clérigo.
- 📖 Origen del Poder: Identifica el origen del poder de cualquier objeto mágico.
- 📖 Don de Lenguas: Comprensión de cualquier texto en cualquier lengua.
- 📖 Canción de Serenidad: Anula el efecto de todo hechizo que afecte el estado de ánimo en 3 metros radio del clérigo.

DE NIVEL 2:

- 📖 Canción del Alma: Un objetivo a no más de 15 metros, si no supera la Tr contra el clérigo se rendirá.
- 📖 Cota de Malla Mística: El clérigo convoca una cota de malla que no le malifica en ningún sentido.
- 📖 Espada Mística: El clérigo dota de energía su espada, de manera que contará con un bonificador de +15 a la BO y parada.
- 📖 Ilusión: El clérigo puede crear ilusiones visuales y sonoras complicadas mientras continúe concentrado sobre ellas.

DE NIVEL 3:

- 📖 Canción de Guerra: El clérigo libera las pasiones de su interior en la forma de una canción magistral, todos aquellos que la escuchen en 6 metros radio se sentirán más decididos que nunca a combatir por la causa del clérigo, recibiendo un +15 a BO y BD durante 1 asalto por cada asalto que esté cantando.
- 📖 Muro Sónico: Con un golpe de voz, el clérigo levanta ante sí un muro que le otorga una BD de +100 contra proyectiles y de +50 contra cuerpo a cuerpo.

DE NIVEL 4:

- 📖 Subyugar: Un único objetivo a no más de 6 metros del lanzador quedará esclavizado por la belleza de la música del clérigo durante 1 día por cada 5 puntos fallo de la Tr.
- 📖 Golpe Sónico: Todos los enemigos en 6 metros de radio del clérigo deberán superar una Tr o de lo contrario, sufrirán una penalización de -75 a la actividad y la pérdida de la mitad de sus PV.

THORGAN, Señor del Valor, de la Fuerza, patrono de guerreros, el Campeón de la Fuerza de Oso. Sus seguidores portan túnicas blancas con bordados negros y rojos y tienen permitido utilizar cualquier tipo de arma de combate cuerpo a cuerpo. Su

símbolo es un escudo rojo con un hacha negra.

DE NIVEL 1:

- 📖 Detectar el Mal: Detecta a los seguidores de la Espada y de los Cometas en 6 metros de radio del clérigo.
- 📖 Origen del Poder: Identificar el origen del poder de cualquier objeto mágico.
- 📖 Grito de Guerra: Un objetivo a no más de 15 metros, si no supera la Tr contra el clérigo huirá.

DE NIVEL 2:

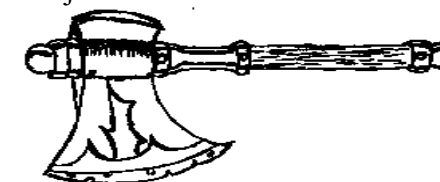
- 📖 Coraza Mística: El clérigo convoca una coraza que no le malifica en ningún sentido.
- 📖 Arma Mística: El clérigo dota de energía su arma, de manera que contará con un bonificador de +15 a la BO y parada.
- 📖 Vitalidad: El clérigo duplica su FUE, AGI y CON durante un asalto por nivel.

DE NIVEL 3:

- 📖 Defensa Total Frente Cuerpo a Cuerpo: +100 a BD durante un asalto por cada 3 niveles del clérigo.
- 📖 Defensa Total Frente Proyectiles: +100 a BD durante un asalto por cada 3 niveles del clérigo.
- 📖 Hacha de Thorgan: El clérigo emite una descarga de energía que golpeará a un enemigo situado a no más de 15 metros con potencia descomunal.

DE NIVEL 4:

- 📖 Cicatrizar Heridas: Con una imposición de manos, cierra cualquier hemorragia.
- 📖 Avatar: El clérigo duplica la BO, el daño que causa y los PV durante un asalto por nivel, pero una vez acabado el hechizo, estará a la mitad en dichas habilidades durante un minuto, por cada asalto que estuvo bajo los efectos del hechizo.



TORMO, Señor del Valor, del Deber, el Justiciero, el Paladín del Bien, patrono de jueces. Sus seguidores portan túnicas blancas con bordados grises y solo pueden utilizar armas contundentes. Su símbolo es un escudo blanco con un martillo plateado.

DE NIVEL 1:

- ☞ Detectar el Mal: Detecta a los seguidores de la Espada y de los Cometas en 6 metros de radio del clérigo.
- ☞ Origen del Poder: Identificar el origen del poder de cualquier objeto mágico.
- ☞ Don de Lenguas: Comprensión de cualquier texto en cualquier lengua.

DE NIVEL 2:

- ☞ Detectar Presencia: Detecta la presencia de quienquiera que se encuentre en 6 metros radio.
- ☞ Aura Espiritual: +15 a toda Tr y BD durante 1 asalto por nivel.
- ☞ Ver la Verdad: 1 hora por nivel, si en ese tiempo se miente al clérigo, de la boca del mentiroso saldrán volutas de vapor.

☞ Coraza Mística: El clérigo convoca una coraza que no le malifica en ningún sentido.

☞ Arma Mística: El clérigo dota de energía su arma, de manera que contará con un bonificador de +15 a la BO y parada.

DE NIVEL 3:

- ☞ Defensa Total Frente Cuerpo a Cuerpo: +100 a BD durante un asalto por cada 3 niveles del clérigo.
- ☞ Defensa Total Frente Proyectiles: +100 a BD durante un asalto por cada 3 niveles del clérigo.
- ☞ Desvelar Engaños: Destruye toda ilusión en 6 metros de radio del clérigo.

DE NIVEL 4:

- ☞ Trueno: Todos los enemigos en 6 metros de radio del clérigo deberán superar una Tr o de lo contrario, sufrirán una penalización de -75 a la actividad y la pérdida de la mitad de sus PV.
- ☞ Cadenas de la Verdad: El objetivo viene encadenado por unas cadenas de luz, si no supera la Tr, cada turno sufrirá un crítico en los brazos.



LA ALIANZA DE LA ESPADA:

MORDYR, Señor del Saber, Amo de las Sombras, el Tirano, el Devorador de Conocimientos. Sus seguidores portan túnicas negras y combaten con todo tipo de armas a dos manos. Su símbolo es una espada escarlata sobre un libro negro.

DE NIVEL 1:

- ✧ Origen del Poder: Identificar el origen del poder de cualquier objeto mágico.
- ✧ Don de Lenguas: Comprensión de cualquier texto en cualquier lengua.
- ✧ Sombras: Una nube de oscuridad mágica de 3 metros de radio aparecerá a no más de 15 metros del lanzador, concentrándose, el susodicho puede mover la nube a voluntad, la duración de la nube es de 1 minuto por nivel del lanzador.
- ✧ Manto de Oscuridad: Similar al hechizo anterior, pero convoca un manto de oscuridad en torno al lanzador que le otorga un bonificador de +50 a esconderse en la oscuridad, de +25 a la BD en combate cuerpo a cuerpo y de +50 a la BD contra proyectiles. La duración del manto será de un asalto por nivel del lanzador.
- ✧ Ocultar Presencia: Durante un minuto por nivel, el clérigo no podrá ser detectado mediante conjuros de adivinación, a menos, que el mago adversario supere una Tr contra el lanzador.

DE NIVEL 2:

- ✧ Invocar Sombra Espía: La sombra del clérigo cobra vida, contará con la capacidad de Iniciativa y Maniobra y de percepción del hechicero, pero carecerá de todo poder de actuación sobre el plano material y será imposible de localizar mientras esté en sombras, no así en zonas de penumbra, del mismo modo, solo la luz podrá destruirla a ella, para lo que basta

una simple antorcha. El propietario de la sombra verá y oirá todo aquello que ella vea durante toda la duración del hechizo, 1 minuto por nivel, aunque no podrá hacer nada más que concentrarse en ella en todo ese tiempo.

- ✧ Escudo de Tinieblas: Ante el clérigo de solidifica un escudo negro como la noche, que le confiere una bonificación de +50 contra armas de proyectiles y +30 contra cuerpo a cuerpo. Su duración es de 1 asalto por nivel del clérigo.
- ✧ Esquirlas de Oscuridad: De la palma abierta del clérigo surgen 1D4 esquirlas afiladas de energía oscura, que miran la tabla de ataque pequeño y tienen un alcance de 15 metros.
- ✧ Fuego en la Sangre: Un objetivo, a no más de 15 metros del clérigo, deberá superar una Tr, o, de lo contrario, sufrir la pérdida del 50% de sus PV.

DE NIVEL 3:

- ✧ Arma Mística: El clérigo dota de energía su arma, de manera que contará con un bonificador de +15 a la BO y parada.
- ✧ Magnetismo del Depredador: Un cambio imperceptible en la forma de andar, en la mirada, en el aire que circunda al clérigo lo dota de un atractivo tal, que una víctima seleccionada por él deberá superar una Tr contra hechizos, si la falla, comenzará a sentirse atraída por el depredador, después de este primer efecto, deberá efectuar otras cuatro tiradas si fracasa en dos de ellas, su voluntad será como una hoja al viento frente a la de su amo, cuyos deseos serán órdenes para ella.
- ✧ Ilusión: El clérigo puede crear ilusiones visuales y sonoras complicadas mientras continúe concentrado sobre ellas.

DE NIVEL 4:

- ✂ Puerta de Sombras: El clérigo puede teletransportarse a cualquier lugar por el conocido en 1 kilómetro de radio por cada nivel de clérigo.
- ✂ Perturbación Mental: El clérigo alza la mano y señala una víctima a no más de 30 metros, si no supera una Tr contra el clérigo, sus características de INT, EMP y VOL se verán reducidas a 0, quedando el personaje reducido a una figura balbuceante y cubierto de babas, con una mirada vacía en unos ojos por los cuales se puede vislumbrar los abismos más profundos de la locura humana. Es decir, hasta que no se anule la maldición será un personaje no jugador.

MORSKUL, Señor del Saber, de la Muerte, del Eterno Descanso, el Cazador de Almas. Sus seguidores portan túnicas negras con bordados blancos y rojos de huesos y llamas y solo pueden utilizar como arma la guadaña, básicamente como una alabarda. Dicha guadaña es el símbolo de su impía orden.

DE NIVEL 1:

- ✂ Origen del Poder: Identificar el origen del poder de cualquier objeto mágico.
- ✂ Don de Lenguas: Comprensión de cualquier texto en cualquier lengua.
- ✂ Terror: Un objetivo a no más de 15 metros, si no supera la Tr contra el clérigo huirá.
- ✂ Detectar Presencia: Detecta la presencia de quienquiera que se encuentre en 6 metros radio.

DE NIVEL 2:

- ✂ Escudo de Tinieblas: Ante el clérigo de solidifica un escudo negro como la noche, que le confiere una bonificación de +50 contra armas de proyectiles y +30 contra cuerpo a cuerpo. Su duración es de 1 asalto por nivel del clérigo.

- ✂ Esquirlas de Oscuridad: De la palma abierta del clérigo surgen 1D4 esquirlas afiladas de energía oscura, que miran la tabla de ataque pequeño y tienen un alcance de 15 metros.
- ✂ Drenar Sangre: Un objetivo, a no más de 15 metros del clérigo, deberá superar una Tr, o, de lo contrario, sufrir la pérdida del 50% de sus PV, los cuales se añadirán a los del clérigo.
- ✂ Ejército de las Tinieblas: El clérigo puede convocar en su ayuda 1 esqueleto por cada 3 niveles que tenga. Las habilidades de BO, Iniciativa y Maniobra y PV de cada uno de los muertos vivientes, serán iguales a la mitad de las del clérigo. Su BD será de 75, tendrán 2 acciones de ataque y una de defensa, ignorarán las hemorragias y la pérdida de acciones por pérdida de PV, serán inmunes a todo tipo de conjuros mentales e ilusiones e irán armados con escudos, cota de malla y espadas.

DE NIVEL 3:

- ✂ Terror a la Noche: Un aura de muerte envuelve al clérigo todos aquellos que quieran enfrentarse a él, deberán superar una Tr o perder el turno intentando superar el miedo irracional que les atenazará el corazón, si lo superan, sufrirán un malificador de -25. El efecto de la plegaria es de un asalto por nivel del clérigo.
- ✂ Alzar Muerto Reciente: El clérigo puede atrapar el alma de un difunto muerto en las últimas 24 horas, esclavizándole, mantendrá las habilidades que poseía en vida, pero gozará de los *beneficios* de los muertos vivientes.
- ✂ Coraza de Huesos: El clérigo convoca una coraza que no le malifica en ningún sentido.

DE NIVEL 4:

- ✂ Horror del Abismo: El clérigo alza la mano y señala una víctima a no más de 30 metros, si no supera una Tr contra el clérigo, sus características de INT, EMP y VOL se verán reducidas a 0, quedando el personaje reducido a una figura balbuceante y cubierto de babas, con una mirada vacía en unos ojos por los cuales se puede vislumbrar los abismos más profundos de la locura humana. Es decir, hasta que no se anule la maldición será un personaje no jugador.
- ✂ Reino de la Muerte: El clérigo trae la muerte y la desolación a todo ser vivo en 3 metros de radio por nivel durante un minuto por cada 3 niveles. Mientras se esté en el área viciada se deberá superar una Tr por minuto si se falla sólo una, enfermará, estando a -25 un día por cada 5 puntos fallo, si se fallan dos se estará a -75, si se fallan tres es la muerte. Al tercer día de morir, los muertos se alzarán convertidos en zombis bajo el control del clérigo. Los zombis cuentan con las mismas tablas del Ejército de las Tinieblas.

YINELLA, Señora de la Artes, del Dolor, de la Desesperación y de la Locura, la Gran Torturadora. Sus seguidores portan túnicas negras con bordados en forma de gotas de sangre y pueden utilizar solo látigos (ver espada corta pero con parada -25) y puñales. Su símbolo es la máscara de una mujer con una mueca distorsionada entre alegría, tristeza y locura.

DE NIVEL 1:

- ✂ Dolor: El objetivo a no más de 15 metros pierde el 25% de sus PV y estará a -25 durante 1 asalto por cada 5 puntos fallo de la Tr.
- ✂ Origen del Poder: Identifica el origen del poder de cualquier objeto mágico.

- ✂ Don de Lenguas: Comprensión de cualquier texto en cualquier lengua.
- ✂ Cegar: El objetivo quedará cegado durante 1 asalto por nivel del clérigo si no supera una Tr.

DE NIVEL 2:

- ✂ Detectar Presencia: Detecta la presencia de quienquiera que se encuentre en 6 metros radio.
- ✂ Jaula de Espinas: El clérigo aprisiona en una jaula erizada de espinas a un objetivo a no más de 15 metros de distancia de él, durante 1 asalto por cada 3 niveles del clérigo. Cada asalto, el prisionero, sufrirá 1D4 críticos en una localización aleatoria.
- ✂ Abrir Heridas: Con una imposición de manos, duplica la pérdida de PV por asalto de las heridas del objetivo.
- ✂ Danza de Defensa Total en Cuerpo a Cuerpo: +100 a BD mientras siga danzando.

DE NIVEL 3:

- ✂ Esquirlas de Oscuridad: De la palma abierta del clérigo surgen 1D4 esquirlas afiladas de energía oscura, que miran la tabla de ataque pequeño y tienen un alcance de 15 metros.
- ✂ Belleza Trágica: Un objetivo a no más de 15 metros, si no supera la Tr contra la belleza el clérigo se rendirá.
- ✂ Danza de la Locura: Todos aquellos en 3 metros de radio por cada 3 niveles del clérigo, deberán superar una Tr o enloquecer atacando a quien tengan más cercano mientras el clérigo continúe danzando.

DE NIVEL 4:

- ✂ Aura Demencial: Un aura de demencia rodea al clérigo durante 1 asalto por nivel, todos aquellos a los que mire, deberán superar una Tr o perder la razón, cayendo a sus pies sobrecogidos por el dolor que transmite su mirada y quedando así esclavizados a su voluntad durante

un día por cada 5 puntos fallo de la Tr.

- ✧ Ira de Yinella: Un único objetivo a no más de 9 metros, deberá superar una Tr o sufrir 1D3 críticos por ácido. Si la supera perderá solamente 1D20 en APARIENCIA.

VENIARIÓN, Señor del Valor, de la Traición, de los Venenos, el caminante de las sombras. Sus seguidores llevan túnicas negras y pueden utilizar todo tipo de armas, menos las armas a dos manos. Su símbolo es una luna blanca apuñalada.

DE NIVEL 1:

- ✧ Sombras: Una nube de oscuridad mágica de 3 metros de radio aparecerá a no más de 15 metros del lanzador, concentrándose, el susodicho, puede mover la nube a voluntad, la duración de la nube es de 1 minuto por nivel del lanzador.
- ✧ Manto de Oscuridad: Similar al hechizo anterior, pero convoca un manto de oscuridad en torno al lanzador que le otorga un bonificador de +50 a esconderse en la oscuridad, de +25 a la BD en combate cuerpo a cuerpo y de +50 a la BD contra proyectiles. La duración del manto será de un asalto por nivel del lanzador.
- ✧ Ocultar Presencia: Durante un minuto por nivel, el clérigo no podrá ser detectado mediante conjuros de adivinación, a menos, que el mago adversario supere una Tr contra el lanzador

DE NIVEL 2:

- ✧ Escudo de Tinieblas: Ante el clérigo de solidifica un escudo negro como la noche, que le confiere una bonificación de +50 contra armas de proyectiles y +30 contra cuerpo a cuerpo. Su duración es de 1 asalto por nivel del lanzador.
- ✧ Arma Mística: El clérigo dota de energía su arma, de manera que

contará con un bonificador de +15 a la BO y parada.

- ✧ Detectar Presencia: Detecta la presencia de quienquiera que se encuentre en 6 metros radio.
- ✧ Silencio: Todo ruido producido por el clérigo no será oído más allá de 1 metro de su persona, durante 1 minuto por nivel del clérigo.

DE NIVEL 3:

- ✧ Puñal de Veneno: Traza contra un objetivo, a no más de 15 metros del clérigo, el símbolo de su orden, deberá superar una Tr, o, de lo contrario, sufrir la pérdida del 50% de sus PV.
- ✧ Invocar Sombra Espía: La sombra del clérigo, cobra vida, contará con la capacidad de Iniciativa y Maniobra y de percepción del clérigo, pero carecerá de todo poder de actuación sobre el plano material y será imposible de localizar mientras esté en sombras, no así en zonas de penumbra, del mismo modo, solo la luz podrá destruirla a ella, para lo que basta una simple antorcha. El propietario de la sombra, verá y oirá todo aquello que ella vea durante toda la duración del hechizo, 1 minuto por nivel, aunque no podrá hacer nada más que concentrarse en ella en todo ese tiempo.

DE NIVEL 4:

- ✧ Sombra Asesina: La sombra del clérigo, cobra vida, contará con la capacidad de Iniciativa y Maniobra, BO, acciones por asalto y de percepción del clérigo, será imposible de localizar mientras esté en sombras, no así en zonas de penumbra, del mismo modo, solo la luz podrá destruirla a ella, para lo que basta una simple antorcha. El propietario de la sombra, verá y oirá todo aquello que ella vea durante toda la duración del hechizo, 1 minuto por nivel, aunque no podrá

hacer nada más que concentrarse en ella en todo ese tiempo.

- ✧ Nube de Gas: El clérigo convoca una nube de gas venenoso de 3 metros de radio, todos aquellos que inhalen dicho gas deberán superar una Tr o perderán el 25 % de sus PV, cayendo inconscientes un asalto por cada 5 puntos fallo. La nube aparecerá a no más de 9 metros del clérigo y podrá moverla, a razón de 3 metros por acción concentrado sobre ella. La duración de la nube es de 1 minuto por cada 3 niveles del clérigo.

THALIS, Señora del Valor, de la Venganza, de la Furia, del Odio y de los Celos. La Gran Serpiente Marina. La Reina de las Profundidades. Sus seguidores portan túnicas negras con motivos de serpientes bordados, tienen permitido el uso de todo tipo de espadas y hachas. Su símbolo es una serpiente enroscada lascivamente en una espada.

DE NIVEL 1:

- ✧ Escudo: Durante 1 asalto por nivel el clérigo contará con un escudo que le otorga un BD de +25 contra cuerpo a cuerpo y +35 contra proyectiles
- ✧ Vitalidad: El clérigo duplica su FUE, AGI y CON durante un asalto por nivel.
- ✧ Aura de Seducción: Durante un minuto por nivel del lanzador, todos aquellos que lo vean deberán superar una Tr o caer bajo su voluntad durante 1 asalto por cada 5 puntos fallo de la Tr.

DE NIVEL 2:

- ✧ Espada Mística: El clérigo dota de energía su espada, de manera que contará con un bonificador de +15 a la BO y parada.
- ✧ Abrir Heridas: Con una imposición de manos, duplica la pérdida de PV por asalto de las heridas del objetivo.

- ✧ Danza de Defensa Total en Cuerpo a Cuerpo: +100 a BD mientras siga danzando.

- ✧ Coraza Mística: El clérigo convoca una coraza que no le malifica en ningún sentido.

DE NIVEL 3:

- ✧ Danza de Defensa Total contra Proyectiles: +100 a BD mientras siga danzando
- ✧ Danza de las Espadas: Durante un asalto por cada tres niveles del clérigo, éste, puede lanzar 1D3 ataques por acción con su espada.
- ✧ Salto Fugaz: El clérigo puede saltar hasta 5 metros por nivel hasta un máximo de 500.

DE NIVEL 4:

- ✧ Odio Desatado: Hasta 1 objetivo por nivel del clérigo, que no esté a más de 6 metros del lanzador, enloquecerá atacando a aquel que tenga más cerca. El efecto durará 1 asalto por cada 5 puntos fallo de la Tr.
- ✧ Cuchillas: De las uñas del clérigo salen 1D10 cuchillas de potencia grande con un alcance de 30 metros.

STHALOS, Señor de los Elementos, el Dragón de las Tormentas, La Muerte Alada. Sus seguidores portan túnicas negras con bordados en plata de rayos y pueden utilizar todo tipo de armas. Su símbolo es un dragón que sostiene un rayo con sus garras.

DE NIVEL 1:

- ✧ Aura Espiritual: +15 a toda Tr y BD durante 1 asalto por nivel.
- ✧ Detectar Presencia: Detecta la presencia de quienquiera que se encuentre en 6 metros radio.
- ✧ Origen del Poder: Identificar el origen del poder de cualquier objeto mágico.

DE NIVEL 2:

- ✧ Arma Mística: El clérigo dota de energía su arma, de manera que

contará con un bonificador de +15 a la BO y parada.

✧ Escudo e Tormenta: Durante 1 asalto por nivel el clérigo contará con un escudo que le otorga un BD de +25 contra cuerpo a cuerpo y +35 contra proyectiles. Además, cada vez que se defiende con él, el enemigo deberá superar un Tr o quedar cegado durante 1 asalto por cada 5 puntos fallo.

✧ Golpe de Viento: Convoca una ráfaga de aire capaz de tumbar y hacer daño al objetivo sobre el que se abata. Potencia Pequeña y alcance 20m.

DE NIVEL 3:

✧ Coraza del Trueno: El clérigo convoca una coraza que no le malifica en ningún sentido, además, aquellos que la golpeen deberán superar un Tr o soltar el arma tras sufrir una descarga que les hace 3D10 PV

✧ Viento Circular: El clérigo invoca en torno a su persona una ráfaga continua de viento que lo circunda constantemente de 3 metros de radio, todo aquél que pretenda atravesarla, deberá superar una tirada de Iniciativa y maniobra modificada en -75. La duración de la barrera es igual al nivel del hechicero en turnos, y obstaculiza la visión a través de ella, otorgando una BD de +100 contra proyectiles.

DE NIVEL 4:

✧ Trueno: Todos los enemigos en 6 metros de radio del clérigo deberán superar una Tr o de lo contrario, sufrirán una penalización de -75 a la actividad y la pérdida de la mitad de sus PV.

✧ Tormenta Eléctrica: Un único objetivo situado a no más de 30 metros del lanzador, sufrirá 1D4 relámpagos de potencia descomunal abatirse sobre él.

BOLVAUGH, Señor de los Elementos, La Cólera Primordial, el Ojo de los Abismos, el Amo del Submundo. Sus seguidores portan túnicas negras y usan sólo armas contundentes. Su símbolo es una cabeza deforme, reptilesca, con sólo un ojo.

DE NIVEL 1:

✧ Mano Ácida: Durante 1 asalto por nivel del clérigo, los golpes que cause con las manos desnudas, contarán con un +15 e aumentarán en un grado la potencia de sus golpes.

✧ Coraza de Escamas: La piel del clérigo adquirirá la consistencia de una cota de malla a todos los efectos de BD, pero no a todo lo demás, ya que se la considera la piel del lanzador a todos los efectos. Su duración es de 1 asalto por nivel.

✧ Corrupción del Éter: En torno al lanzador se forma una aureola de energía caótica, que podrá tener estos efectos según una tirada de 1D6:

1. Reducción de los PV del lanzador a 0
2. Generación de un vórtice defensivo +50 a la BD contra proyectiles
3. +25 a BO y BD durante 1 asalto por nivel
4. FUE y AGI duplicada durante un asalto por nivel
5. Impacto grande contra un objetivo a 30 metros del lanzador
6. Lanzamiento sin coste de PP de todos los hechizos durante 1 asalto por nivel

✧ Sangre Colérica: Se duplica la FUE, la AGI y la CON del lanzador durante 1 asalto por nivel.

✧ Consulta al Ojo: Invocando a una manifestación menor de Bolvaugh, el clérigo puede realizar una

pregunta, la posibilidad de que la respuesta sea correcta es de un 3% por nivel del hechicero.

DE NIVEL 2:

✧ Podredumbre de la Carne: Una extremidad de un objetivo a no más de 15 metros, a elección del lanzador, comenzará a perder sensibilidad, si falla la primera Tr estará a -25 a la actividad con ella, si falla la segunda Tr a -50, si falla la tercera a -75 y si falla la cuarta, perderá el uso de dicho miembro. Las Trs van una cada turno, en el momento en que se supera una, el proceso se detiene, pero los efectos se mantienen hasta ser curado.

✧ Niebla de Sangre: A una orden del clérigo, uno de sus adversarios, situado a no más de 15 metros, enloquecerá, atacando a su amigo más cercano. La Niebla de Sangre dominará la mente de la víctima 1 asalto por cada 5 puntos de fallo de la Tr.

✧ Bola Ácida: El clérigo proyecta contra sus adversarios una esfera de energía caótica capaz de corroer armas y armaduras de cualquier material con potencia grande hasta una distancia de 30 metros.

✧ Metabolismo Acelerado: El clérigo vigorizándose con la energía del caos duplica su Iniciativa y Maniobra durante 1 asalto por nivel.

✧ Nube de Azufre: El clérigo convoca un viento de azufre e inmundicias en un área de 6 metros de radio, todos aquellos que se encuentren en su interior, deberán superar una Tr o ver reducidas a la mitad su BO y su Iniciativa.

DE NIVEL 3:

✧ Asalto Demoníaco: El clérigo ataca directamente la psique de un objetivo situado a no más de 15 metros, si falla la Tr, el clérigo le poseerá restando una marioneta de su voluntad mientras se concentre sobre él, la duración del conjuro es

de 1 día por cada 5 puntos fallo de la Tr. Cada día podrá hacer una Tr para liberarse, pero, una vez poseído, mientras esté bajo los efectos del hechizo, el clérigo podrá poseer su cuerpo sin importar lo alejado que esté de él.

✧ Nube de Gas: El clérigo convoca una nube de gas venenoso de 3 metros de radio, todos aquellos que inhalen dicho gas deberán superar una Tr o perderán el 25 % de sus PV, cayendo inconscientes un asalto por cada 5 puntos fallo. La nube aparecerá a no más de 9 metros del clérigo y podrá moverla, a razón de 3 metros por acción concentrado sobre ella. La duración de la nube es de 1 minuto por cada 3 niveles del clérigo.

DE NIVEL 4:

✧ Mole del Abismo: El clérigo convoca un servidor menor del Amo del Submundo, que contará con 2 acciones de defensa y 3 de ataque, cuya BO será igual a la habilidad de sortilegios de rayo del invocador, que hará daño doble, cuyos PV serán el doble de los del lanzador, cuya Iniciativa y BD serán de 150 y que tendrá la capacidad de lanzar hechizos de nivel 1 y 2, pero no podrá lanzar más hechizos que nivel tenga su convocador.

✧ Disolución de la Carne: Un objetivo a no más de 15 metros sufrirá 1D4 críticos Épsilon directos, en una localización aleatoria para cada uno, si falla una Tr contra el lanzador.

PIAGA, Señor del Saber, de la Pestilencia y la Enfermedad, el Vagabundo Maldito. Sus seguidores portan túnicas negras con bordados en verde marchito y solo pueden utilizar armas contundentes. Su símbolo es una campana.

DE NIVEL 1:

✧ Don de Lenguas: Comprensión de cualquier texto en cualquier lengua.

- ✂ Origen del Poder: Identificar el origen del poder de cualquier objeto mágico.
- ✂ Terror: Un objetivo a no más de 15 metros, si no supera la Tr contra el clérigo huirá.
- ✂ Detectar Presencia: Detecta la presencia de quienquiera que se encuentre en 6 metros radio.

DE NIVEL 2:

- ✂ Escudo de Tinieblas: Ante el clérigo de solidifica un escudo negro como la noche, que le confiere una bonificación de +50 contra armas de proyectiles y +30 contra cuerpo a cuerpo. Su duración es de 1 asalto por nivel del lanzador.
- ✂ Esquirlas de Oscuridad: De la palma abierta del clérigo surgen 1D4 esquirlas afiladas de energía oscura, que miran la tabla de ataque pequeño y tienen un alcance de 15 metros.
- ✂ Pudrir Sangre: Un objetivo, a no más de 15 metros del clérigo, deberá superar una Tr, o, de lo contrario, sufrir la pérdida del 50% de sus PV.
- ✂ Abrir Heridas: Con una imposición de manos, duplica la pérdida de PV por asalto de las heridas del objetivo.

DE NIVEL 3:

- ✂ Terror Supersticioso: Un aura de muerte envuelve al clérigo todos aquellos que quieran enfrentarse a él, deberán superar una Tr o perder el turno intentando superar el miedo irracional que les atenazará el corazón, si lo superan, sufrirán un malificador de -25. El efecto de la plegaria es de un asalto por nivel del clérigo.
- ✂ Nube de Gas: El clérigo convoca una nube de gas venenoso de 3 metros de radio, todos aquellos que inhalen dicho gas deberán superar una Tr o perderán el 25 % de sus PV, cayendo inconscientes un asalto por cada 5 puntos fallo. La nube aparecerá a no más de 9 metros del

clérigo y podrá moverla, a razón de 3 metros por acción concentrado sobre ella. La duración de la nube es de 1 minuto por cada 3 niveles del clérigo.

- ✂ Podredumbre de la Carne: Una extremidad de un objetivo a no más de 15 metros, a elección del lanzador, comenzará a perder sensibilidad, si falla la primera Tr estará a -25 a la actividad con ella, si falla la segunda Tr a -50, si falla la tercera a -75 y si falla la cuarta, perderá el uso de dicho miembro. Las Trs van una cada turno, en el momento en que se supera una, el proceso se detiene, pero los efectos se mantienen hasta ser curado.

DE NIVEL 4:

- ✂ Lepra. Puede contagiar de lepra a un enemigo a una distancia de hasta 15 metros. Ver el defecto lepra
- ✂ Peste: El clérigo trae la muerte y la desolación a todo ser vivo en 3 metros de radio por nivel durante un minuto por cada 3 niveles. Mientras se esté en el área viciada se deberá superar una Tr por minuto si se falla sólo una, enfermará, estando a -25 un día por cada 5 puntos fallo, si se fallan dos se estará a -75, si se fallan tres es la esclavitud. Al tercer día de sufrir las fiebres, los apestados se alzarán convertidos en necrófagos bajo el control del clérigo. Los necrófagos cuentan con las mismas tablas del Ejército de las Tinieblas, pero no con los *beneficios* de muerto viviente ya que siguen vivos.

TARHELNOR, Señor del Saber, de las Almas en Pena, de la Condenación y la derrota. El Amo de las Pesadillas. Sus seguidores portan túnicas negras y solo pueden empuñar armas contundentes. Su símbolo es un murciélago invertido con las alas plegadas.

DE NIVEL 1:

- ✂ Origen del Poder: Identificar el origen del poder de cualquier objeto mágico.
- ✂ Don de Lenguas: Comprensión de cualquier texto en cualquier lengua.
- ✂ Terror: Un objetivo a no más de 15 metros, si no supera la Tr contra el clérigo huirá.
- ✂ Detectar Presencia: Detecta la presencia de quienquiera que se encuentre en 6 metros radio.

DE NIVEL 2:

- ✂ Escudo de Tinieblas: Ante el clérigo de solidifica un escudo negro como la noche, que le confiere una bonificación de +50 contra armas de proyectiles y +30 contra cuerpo a cuerpo. Su duración es de 1 asalto por nivel del hechicero.
- ✂ Esquirlas de Oscuridad: De la palma abierta del clérigo surgen 1D4 esquirlas afiladas de energía oscura, que miran la tabla de ataque pequeño y tienen un alcance de 15 metros.
- ✂ Drenar Sangre: Un objetivo, a no más de 15 metros del clérigo, deberá superar una Tr, o, de lo contrario, sufrir la pérdida del 50% de sus PV, los cuales se añadirán a los del clérigo hasta que los pierda.
- ✂ Danza Macabra: El clérigo puede convocar en su ayuda 1 espectro por cada 3 niveles que tenga. Las habilidades de BO, Iniciativa y Maniobra y PV de cada uno de los no muertos, serán iguales a la mitad de las del clérigo. Su BD será de 75, tendrán 2 acciones de ataque y una de defensa, ignorarán las hemorragias y la pérdida de acciones por pérdida de PV, serán inmunes a todo tipo de conjuros mentales e ilusiones.

DE NIVEL 3:

- ✂ Terror a la Noche: Un aura de muerte envuelve al clérigo Y todos aquellos que quieran enfrentarse a él deberán superar una Tr o perder el

turno intentando superar el miedo irracional que les atenazará el corazón, si lo superan, sufrirán un malificador de -25. El efecto de la plegaria es de un asalto por nivel del clérigo.

- ✂ Posesión: El clérigo ataca directamente la psique de un objetivo situado a no más de 15 metros, si falla la Tr, el clérigo le poseerá restando una marioneta de su voluntad mientras se concentre sobre él, la duración del conjuro es de 1 día por cada 5 puntos fallo de la Tr. Cada día podrá hacer una Tr para liberarse, pero, una vez poseído, mientras esté bajo los efectos del hechizo, el clérigo podrá poseer su cuerpo sin importar lo alejado que esté de él.
- ✂ Coraza de Huesos: El clérigo convoca una coraza que no le malifica en ningún sentido.

DE NIVEL 4:

- ✂ Miedo Interior: El clérigo alza la mano y señala una víctima a no más de 30 metros, si no supera una Tr contra el clérigo, sus características de INT, EMP y VOL se verán reducidas a 0, quedando el personaje reducido a una figura balbuceante y cubierto de babas, con una mirada vacía en unos ojos por los cuales se puede vislumbrar los abismos más profundos de la locura humana. Es decir, hasta que no se anule la maldición será un personaje no jugador.
- ✂ Pesadilla Viviente: Con un esfuerzo demencial de fuerza de voluntad, el clérigo convierte su propio cuerpo en una sombra viviente durante 1 minuto por nivel. En ese tiempo, podrá utilizar todas sus habilidades físicas y psíquicas, pero ignorará todo ataque que no sea mágico, y ganará un +100 a esconderse en las sombras.

AKASA, Señor de las Artes, de los Demonios y la Demencia, el Corruptor del Éter. Sus seguidores portan túnicas negras con bordados rojos y solo pueden empuñar espadas y dagas. Su símbolo es un diablillo haciendo burla.

DE NIVEL 1:

✧ Invocar Demonios Etéreos: El clérigo llama en su ayuda a una manifestación menor del espectro mágico, en este caso del caos, que atacará a sus enemigos hasta ser destruido, un golpe de arma mágica o un hechizo basta. El elemental cuenta con 2 acciones de ataque de potencia media y dos de defensa.

✧ Todos los demonios cuentan con una BO igual a la mitad de la habilidad de sortilegios de rayo del invocador, una Iniciativa de 100 y ninguna BD. No obstante son inmunes a los ataques no mágicos, lo que les convierte en rivales incómodos. El tiempo de permanencia de estos seres sobre el plano mortal es igual al nivel del clérigo en horas.

✧ Mano Ácida: Durante 1 asalto por nivel del lanzador, los golpes que cause con las manos desnudas, contarán con un +15 e aumentarán en un grado la potencia de sus golpes.

✧ Coraza de Escamas: La piel del lanzador adquirirá la consistencia de una cota de malla a todos los efectos de BD, pero no a todo lo demás, ya que se la considera la piel del clérigo en todo lo demás. Su duración es de 1 asalto por nivel.



✧ Esencia Corrupta: En torno del hechicero se forma una aureola de energía caótica, que podrá tener estos efectos según una tirada de 1D6:

1. Reducción de los PV del lanzador a 0
2. Generación de un vórtice defensivo +50 a la BD contra proyectiles
3. +25 a BO y BD durante 1 asalto por nivel
4. FUE y AGI duplicada durante un asalto por nivel
5. Impacto grande contra un objetivo a 30 metros del clérigo
6. Lanzamiento sin coste de PP de todos los hechizos durante 1 asalto por nivel

✧ Aura de Seducción: Durante un minuto por nivel del lanzador, todos aquellos que lo vean deberán superar una Tr o caer bajo su voluntad durante 1 asalto por cada 5 puntos fallo de la Tr.

✧ Origen del Poder: Identifica el origen del poder de cualquier objeto mágico.

DE NIVEL 2:

✧ Don de Lenguas: Comprensión de cualquier texto en cualquier lengua.

✧ Detectar Presencia: Detecta la presencia de quienquiera que se encuentre en 6 metros radio.

✧ Bola Ácida: El clérigo proyecta contra sus adversarios una esfera de energía caótica capaz de corroer armas y armaduras de cualquier material con potencia grande hasta una distancia de 30 metros.

DE NIVEL 3:

✧ Nube de Azufre: El clérigo convoca un viento de azufre e inmundicias en un área de 6 metros de radio, todos aquellos que se encuentren en su interior, deberán superar una Tr o ver reducidas a la mitad su BO y su Iniciativa.

✧ Invocar Demonios de Sangre y Carne: Como los anteriores, pero cuentan con unos PV iguales a la mitad de los puntos vida del clérigo, y una BD de 100.

DE NIVEL 4:

✧ Horda del Vacío: El clérigo puede invocar tantos Demonios de Sangre y Carne o Etéreos como nivel tenga.

LA ALIANZA DE LA BALANZA:

HEIMAD, Señor del Saber. El Eterno Vigilante, la mente que sostiene el precario equilibrio dentro del orden divino. Sus seguidores portan túnicas azules y tienen permitido el uso de armas contundentes y hondas. Su símbolo es la balanza.

DE NIVEL 1:

✧ Detectar el Mal: Detecta a los seguidores de la Espada y de los Cometas en 6 metros de radio del clérigo.

✧ Origen del Poder: Identifica el origen del poder de cualquier objeto mágico.

✧ Serenidad: Anula el efecto de todo hechizo que afecte el estado de ánimo en 3 metros radio del clérigo.

✧ Don de Lenguas: Comprensión de cualquier texto en cualquier lengua.

DE NIVEL 2:

✧ Detectar Presencia: Detecta la presencia de quienquiera que se encuentre en 6 metros radio.

✧ Paz en las Almas: Un objetivo a no más de 15 metros, si no supera la Tr contra el clérigo se rendirá.

✧ Aura Espiritual: +15 a toda Tr y BD durante 1 asalto por nivel.

✧ Ver la Verdad: 1 hora por nivel, si en ese tiempo se miente al clérigo, de la boca del mentiroso saldrán volutas de vapor.

DE NIVEL 3:

✧ Cadenas de la Verdad: El objetivo viene encadenado por unas cadenas

✧ Belleza Impía: Un aura de malvada belleza rodea al clérigo durante 1 asalto por nivel, todos aquellos a los que mire, deberán superar una Tr o perder la razón, cayendo a sus pies sobrecogidos por las pasiones que despierta en su interior y quedando así esclavizados a su voluntad durante un día por cada 5 puntos fallo de la Tr.

de luz, si no supera la Tr, cada turno sufrirá un crítico en los brazos.

✧ Rayo Solar: Potencia descomunal, alcance 100 metros.

✧ Comunión: Permite reducir en 1 acción el tiempo de lanzamiento de las demás plegarias que lance el clérigo durante un número de asaltos igual al nivel del lanzador.

✧ Defensa Total en Cuerpo a Cuerpo: +100 a BD durante 1 asalto por nivel.

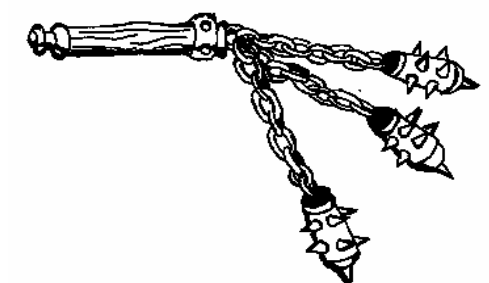
✧ Defensa Total Frente Proyectiles: +100 a BD durante 1 asalto por nivel.

✧ Desvelar Engaños: Destruye toda ilusión en 6 metros de radio del clérigo.

DE NIVEL 4:

✧ Mente en Blanco: Es una maldición impuesta por el clérigo, el blanco pierde sus facultades mentales cayendo en estado catatónico durante 1 año por nivel del clérigo.

✧ Retribución: Durante un asalto por nivel del clérigo, toda herida que le causen, la sufrirá también quien se la cause.



LOVIATHAR, Señora del Valor, la Viajera, el Oráculo de los Dioses, la Mensajera Divina. Sus seguidores portan túnicas azules y sólo pueden utilizar armas contundentes y hondas. Su símbolo son los trazos estilizados de un camino sinuoso.

DE NIVEL 1:

- ✧ Oráculo: Invocando a su diosa, el clérigo puede realizar una pregunta, la posibilidad de que la respuesta sea correcta es de un 3% por nivel del lanzador.
- ✧ Detectar el Mal: Detecta a los seguidores de la Espada y de los Cometas en 6 metros de radio del clérigo.
- ✧ Origen del Poder: Identifica el origen del poder de cualquier objeto mágico.
- ✧ Camuflaje: El clérigo gana un bonificador de +50 a esconderse durante 1 asalto por nivel del lanzador.

DE NIVEL 2:

- ✧ Purga: Elimina toda traza de veneno en cualquier comida o bebida.
- ✧ Curación de Enfermedades: Cura cualquier enfermedad.
- ✧ Salto Fugaz: El clérigo salta 5 metros por nivel hasta un máximo de 500
- ✧ Arma Mística: El clérigo dota de energía su arma, de manera que contará con un bonificador de +15 a la BO y parada.

DE NIVEL 3:

- ✧ Coraza Mística: El clérigo convoca una coraza que no le malifica en ningún sentido.
- ✧ Serenidad: Anula el efecto de todo hechizo que afecte el estado de ánimo en 3 metros radio del clérigo.
- ✧ Rastrear: El clérigo es capaz de adivinar que camino ha seguido alguien conocido por él, directa o indirectamente, si el rastro no ha sido dejado hace más de 24 horas.

DE NIVEL 4:

- ✧ Fortalecer: Todos los aliados del clérigo en 6 metros de radio ganan un +10 a BO y BD durante un asalto por nivel del clérigo.
- ✧ Puerta Estelar: El clérigo puede teletransportarse a cualquier lugar por él conocido en 1 kilómetro de radio por cada nivel de clérigo.

ATSOCAR, Señor del Saber, de los Negocios, del Azar, patrono de comerciantes y mercaderes. Sus seguidores portan túnicas azules y pueden usar armas contundentes y hondas. Su símbolo es una bolsa llena de monedas.

DE NIVEL 1:

- ✧ Detectar el Mal: Detecta a los seguidores de la Espada y de los Cometas en 6 metros de radio del clérigo.
- ✧ Origen del Poder: Identificar el origen del poder de cualquier objeto mágico.
- ✧ Don de Lenguas: Comprensión de cualquier texto en cualquier lengua.

DE NIVEL 2:

- ✧ Detectar Presencia: Detecta la presencia de quienquiera que se encuentre en 6 metros radio.
- ✧ Aura Espiritual: +15 a toda Tr y BD durante 1 asalto por nivel.
- ✧ Ver la Verdad: 1 hora por nivel, si en ese tiempo se miente al clérigo, de la boca del mentiroso saldrán volutas de vapor.

DE NIVEL 3:

- ✧ Oráculo: Invocando a su dios, el clérigo puede realizar una pregunta, la posibilidad de que la respuesta sea correcta es de un 3% por nivel del clérigo.
- ✧ Desvelar Engaños: Destruye toda ilusión en 6 metros de radio del clérigo.

DE NIVEL 4:

- ✧ Cadenas de la Verdad: El objetivo viene encadenado por unas cadenas

de luz, si no supera la Tr, cada turno sufrirá un crítico en los brazos.

- ✧ Maldición de Atsocar: La ira de Atsocar se manifiesta como un incremento de las posibilidades de pifia de ahora en adelante un objetivo, a no más de 15 metros, si falla la Tr, pifiará con un 25 o menos sin modificar.

MANTU, Señor del Valor, de las Bestias, la fuerza desencadenada del Reino Animal. Sus seguidores portan túnicas azules con bordados de animales en marrón y solo pueden utilizar armas contundentes, lanzas y arrojadizas. Su símbolo es el dibujo estilizado de una huella de animal, generalmente de un oso.

DE NIVEL 1:

- ✧ Camuflaje: El druida o guardabosques gana un bonificador de +50 a esconderse durante 1 asalto por nivel del lanzador.
- ✧ Rastrear: El druida o guardabosques es capaz de adivinar que camino ha seguido alguien conocido por él, directa o indirectamente, si el rastro no ha sido dejado hace más de 24 horas.
- ✧ Presencia animal: El druida o guardabosques detecta todo ser animal que se encuentre en un radio no superior a su nivel por metros.
- ✧ Idiomas Animales: El druida o guardabosques es capaz de comunicarse con los animales.

DE NIVEL 2:

- ✧ Purga: Elimina toda traza de veneno en cualquier comida o bebida.
- ✧ Convocar Animal: El druida o guardabosques puede convocar un animal que no se encuentre más allá de 15 metros de su persona.
- ✧ Vitalidad Animal: El druida o guardabosques duplica su FUE, su AGI, y su CON durante 1 asalto por nivel.
- ✧ Espantar: El druida o guardabosques con una voz de orden, espantará a

todos los animales hostiles, a no más de 15 metros, 1 asalto por cada 5 puntos fallo de la Tr.

DE NIVEL 3:

- ✧ Trampa de Raíces: El druida o guardabosques puede hacer que las raíces de las plantas circundantes aprisionen a un objetivo a no más de 15 metros, durante un asalto por nivel, si no supera la Tr contra el lanzador.
- ✧ Fuerza de la Naturaleza: El druida o guardabosques libera la fuerza animal de su interior, asumiendo la forma de un animal, como se refleja en las reglas de la virtud *Forma Interior*.
- ✧ Manada: El druida o guardabosques convoca a todos los animales de la misma raza en un kilómetro de radio por nivel.

DE NIVEL 4:

- ✧ Maldición de la Naturaleza: El druida maldice de tal forma a un objetivo a no más de 15 metros, que de ahora en adelante sus posibilidades de pifiar cuando se encuentre en un ambiente natural, es decir ni pueblo ni ciudad, serán de 25 en 1D100 sin modificar y cuando se encuentre en zona urbana o rural, todos los animales le serán hostiles.
- ✧ Cónclave del Bosque: El druida convoca a todos los animales del bosque en 1 kilómetro de radio por nivel.

SARIAGÓN, Señor del Valor, de la Supervivencia, el Cazador, patrono de montaraces. Sus seguidores llevan túnicas azul oscuro y tienen permitido el uso de todo tipo de armas. Su símbolo es un lobo negro.

DE NIVEL 1:

- ✧ Camuflaje: El cazador gana un bonificador de +50 a esconderse durante 1 asalto por nivel del lanzador.
- ✧ Rastrear: El cazador es capaz de adivinar que camino ha seguido

alguien conocido por él, directa o indirectamente, si el rastro no ha sido dejado hace más de 24 horas.

- ✧ Presencia animal: El cazador detecta todo ser animal que se encuentre en un radio no superior a su nivel por metros.
- ✧ Detectar Presencia: Detecta la presencia de quienquiera que se encuentre en 6 metros radio.
- ✧ Idiomas Animales: El cazador es capaz de comunicarse con los animales.

DE NIVEL 2:

- ✧ Ocultar Presencia: Durante un minuto por nivel, el cazador no podrá ser detectado mediante conjuros de adivinación, a menos, que el mago adversario supere una Tr.
- ✧ Arma Mística: El cazador dota de energía su arma, de manera que contará con un bonificador de +15 a la BO y parada.
- ✧ Silencio: Todo ruido producido por el cazador no será oído más allá de 1 metro de su persona, durante 1 minuto por nivel del cazador.
- ✧ Espantar: El cazador con una voz de orden, espantará a todos los animales hostiles, a no más de 15 metros, 1 asalto por cada 5 puntos fallo de la Tr.

DE NIVEL 3:

- ✧ Purga: Elimina toda traza de veneno en cualquier comida o bebida.
- ✧ Convocar Animal: El cazador puede convocar un animal que no se encuentre más allá de 15 de su persona.
- ✧ Sombra Asesina: La sombra del cazador, cobra vida, contará con la capacidad de Iniciativa y Maniobra, BO, acciones por asalto y de percepción del clérigo, será imposible de localizar mientras esté en sombras, no así en zonas de penumbra, del mismo modo, solo la luz podrá destruirla a ella, para lo que basta una simple antorcha. El

propietario de la sombra, verá y oirá todo aquello que ella vea durante toda la duración del hechizo, 1 minuto por nivel, aunque no podrá hacer nada más que concentrarse en ella en todo ese tiempo.

GHERIS-OH-KHAN, Señor del Valor, de la Guerra, el Rey Mercenario. Sus seguidores portan túnicas azules con bordes dorados y solo tienen permitido empuñar hachas de combate y arrojadizas. Su símbolo es un cráneo de toro.

DE NIVEL 1:

- ✧ Camuflaje: El clérigo gana un bonificador de +50 a esconderse durante 1 asalto por nivel del lanzador.
- ✧ Rastrear: El clérigo es capaz de adivinar que camino ha seguido alguien conocido por él, directa o indirectamente, si el rastro no ha sido dejado hace más de 24 horas.
- ✧ Grito de Guerra: Un objetivo a no más de 15 metros, si no supera la Tr contra el clérigo huirá.

DE NIVEL 2:

- ✧ Coraza Mística: El clérigo convoca una coraza que no le malifica en ningún sentido.
- ✧ Arma Mística: El clérigo dota de energía su arma, de manera que contará con un bonificador de +15 a la BO y parada.
- ✧ Vitalidad: El clérigo duplica su FUE, AGI y CON durante un asalto por nivel.

DE NIVEL 3:

- ✧ Defensa Total Frente Cuerpo a Cuerpo: +100 a BD durante un asalto por cada 3 niveles del clérigo.
- ✧ Defensa Total Frente Proyectiles: +100 a BD durante un asalto por cada 3 niveles del clérigo.
- ✧ Hachazo: El clérigo emite una descarga de energía que golpeará a un enemigo situado a no más de 15 metros con potencia descomunal.

DE NIVEL 4:

- ✧ Carga Brutal: El clérigo se abalanza contra el contrario, durante 1 asalto por cada 3 niveles del clérigo golpeará no una sino 1D3 veces por acción.
- ✧ Avatar: El clérigo duplica la BO, el daño que causa y los PV durante un asalto por nivel, pero una vez acabado el hechizo, estará a la mitad en dichas habilidades durante un minuto, por cada asalto que estuvo bajo los efectos del hechizo.

ISTOL, Señor de los Elementos, del Mar, patrono de marineros. Sus seguidores llevan túnicas azules y sólo pueden empuñar armas contundentes y hondas. Su símbolo es un delfín.

DE NIVEL 1:

- ✧ Invocar Ondina: El clérigo llama en su ayuda a una manifestación menor del plano divino, en este caso del agua, que atacará a sus enemigos hasta ser destruido, un golpe de arma mágica o un hechizo basta. El elemental cuenta con 2 acciones de ataque de potencia media y dos de defensa. Todos los elementales cuentan con una BO igual a la mitad de la habilidad de sortilegios de rayo del invocador, una Iniciativa de 100 y ninguna BD. No obstante son inmunes a los ataques no mágicos, lo que les convierte en rivales incómodos. Debido a su naturaleza diversa, un mismo invocador no puede controlar al mismo tiempo más elementales a la vez que su nivel como clérigo. El tiempo de permanencia de los seres invocados es igual al nivel del hechicero en horas, y pueden desempeñar otras acciones diferentes a combatir.
- ✧ Agua de Vida: quien beba el agua bendecida por el clérigo recuperará 3D10 PV.
- ✧ Idiomas Animales: El clérigo es capaz de comunicarse con los animales.

DE NIVEL 2:

- ✧ Purga: Elimina toda traza de veneno en cualquier comida o bebida.
- ✧ Convocar Animal: El clérigo puede convocar un animal que no se encuentre más allá de 15 de su persona.
- ✧ Torbellino: El lanzador invoca en torno a su persona una barrera de aire húmedo de 3 metros de radio, todo aquél que pretenda atravesarla, deberá superar una Tr o sufrir un crítico épsilon en una localización determinada aleatoriamente. La duración de la barrera es igual al nivel del clérigo en turnos, y obstaculiza la visión a través de ella, otorgando una BD de +50 contra proyectiles.

DE NIVEL 3:

- ✧ Cólera de los elementos: El clérigo invoca o un elemental por cada nivel de clérigo, o un gran elemental. Si opta por lo primero, seguirá las reglas de los elementos de los hechizos de nivel uno, si en cambio opta por lo segundo, será un único elemental aquél que hará su aparición, pero, doblará todas las tablas de los elementales menores, hará daño por dos y podrá a su vez, invocar tantos elementales menores como nivel tenga su invocador dividido entre dos, aunque a efectos de destruirlo bastarán dos golpes de arma mágica para desconvocarlo.
- ✧ Presencia animal: El clérigo detecta todo ser animal que se encuentre en un radio no superior a su nivel por metros.

DE NIVEL 4:

- ✧ Tormenta: El clérigo desencadena una violenta tempestad, ráfagas de viento cargadas con agua con potencia descomunal, que se abatirán sobre 1D4 objetivos a no más de 30 metros. La tormenta durará 1 minuto por nivel del clérigo.

- ✱ Manada: El clérigo convoca a todos los animales de la misma raza en un kilómetro de radio por nivel.

TORCANOR, Señor de los Elementos, del Fuego y los Volcanes. Sus seguidores portan túnicas azules con bordados de llamas y solo pueden empuñar armas contundentes y hondas. Su símbolo es el dibujo estilizado de una llama.

DE NIVEL 1:

- ✱ Invocar Fuego Fatuo: El clérigo llama en su ayuda a una manifestación menor del plano divino, en este caso del fuego, que atacará a sus enemigos hasta ser destruido, un golpe de arma mágica o un hechizo basta. El elemental cuenta con 2 acciones de ataque de potencia media y dos de defensa. Todos los elementales cuentan con una BO igual a la mitad de la habilidad de sortilegios de rayo del invocador, una Iniciativa de 100 y ninguna BD. No obstante son inmunes a los ataques no mágicos, lo que les convierte en rivales incómodos. Debido a su naturaleza diversa, un mismo invocador no puede controlar al mismo tiempo más elementales a la vez que su nivel como clérigo. El tiempo de permanencia de los seres invocados es igual al nivel del hechicero en horas, y pueden desempeñar otras acciones diferentes a combatir.
- ✱ Invocar a las llamas: De las palmas del clérigo surgen unas llamas de escasa potencia, Pequeña, con un alcance de 20m.
- ✱ Escudo de Llamas: durante un asalto por nivel del clérigo contará con una BD por escudo de +25 contra cuerpo a cuerpo y +35 en proyectiles.

DE NIVEL 2:

- ✱ Círculo de Fuego: El clérigo invoca en torno a su persona una barrera flamígera de 3 metros de radio, todo aquél que pretenda atravesarla,

deberá superar una Tr o sufrir un crítico épsilon en una localización determinada aleatoriamente. La duración de la barrera es igual al nivel del hechicero en turnos, y obstaculiza la visión a través de ella, otorgando una BD de +50 contra proyectiles.

- ✱ Mano Llameante: Durante un asalto por nivel de clérigo, contará con un bonificador de +25 a cuerpo a cuerpo y hará un crítico alfa adicional.

DE NIVEL 3:

- ✱ Cólera de los elementos: El clérigo invoca o un elemental por cada nivel de clérigo, o un gran elemental. Si opta por lo primero, seguirá las reglas de los elementos de los hechizos de nivel uno, si en cambio opta por lo segundo, será un único elemental aquél que hará su aparición, pero, doblará todas las tablas de los elementales menores, hará daño por dos y podrá a su vez, invocar tantos elementales menores como nivel tenga su invocador dividido entre dos, aunque a efectos de destruirlo bastarán dos golpes de arma mágica para desconvocarlo.
- ✱ Armadura de Fuego: El clérigo convoca una armadura de llamas que le protege como si fuese una coraza durante 1 asalto por nivel del clérigo. Todo aquel que la ataque deberá superar un Tr o sufrir un crítico épsilon.

DE NIVEL 4:

- ✱ Llamas Voraces: De las palmas del clérigo surgirán unas llamas que se dice sean equivalentes al aliento de un dragón rojo, las llamas afectarán con una potencia descomunal a 1D4 objetivos seleccionados por el lanzador que se encuentren en un radio de 15 metros del mago.
- ✱ Cauterizar Heridas: El clérigo cauteriza todas las heridas de un objetivo por él tocado.

AUSTRAL, Señora de los Elementos, del Hielo, la Reina de la Escarcha. Sus seguidores portan túnicas azul pálido y pueden empuñar solo armas contundentes y hondas. Su símbolo es el dibujo estilizado de un copo de nieve.

DE NIVEL 1:

- ✱ Invocar Hielo Errante: El clérigo llama en su ayuda a una manifestación menor del plano divino, en este caso del hielo, que atacará a sus enemigos hasta ser destruido, un golpe de arma mágica o un hechizo basta. El elemental cuenta con 2 acciones de ataque de potencia media y dos de defensa. Todos los elementales cuentan con una BO igual a la mitad de la habilidad de sortilegios de rayo del invocador, una Iniciativa de 100 y ninguna BD. No obstante son inmunes a los ataques no mágicos, lo que les convierte en rivales incómodos. Debido a su naturaleza diversa, un mismo invocador no puede controlar al mismo tiempo más elementales a la vez que su nivel como clérigo. El tiempo de permanencia de los seres invocados es igual al nivel del hechicero en horas, y pueden desempeñar otras acciones diferentes a combatir.
 - ✱ Origen del Poder: Identificar el origen del poder de cualquier objeto mágico.
 - ✱ Aire gélido: La energía gélida del hechicero provoca un descenso brutal de las temperaturas en 3m de radio a una distancia de 30m causando un crítico de frío a todos aquellos que no superen la Tr contra el hechizo
 - ✱ Don de Lenguas: Comprensión de cualquier texto en cualquier lengua.
- #### DE NIVEL 2:
- ✱ Detectar Presencia: Detecta la presencia de quienquiera que se encuentre en 6 metros radio.

- ✱ Aura Gélida: +15 a toda Tr y BD durante 1 asalto por nivel.
- ✱ Ver la Verdad: 1 hora por nivel, si en ese tiempo se miente al clérigo, de la boca del mentiroso saldrán volutas de vapor.
- ✱ Círculo de Hielo: El clérigo invoca en torno a su persona una barrera de aire gélido de 3 metros de radio, todo aquél que pretenda atravesarla, deberá superar una Tr o sufrir un crítico épsilon en una localización determinada aleatoriamente. La duración de la barrera es igual al nivel del clérigo en turnos, y obstaculiza la visión a través de ella, otorgando una BD de +50 contra proyectiles.

DE NIVEL 3:

- ✱ Cólera de los elementos: El clérigo invoca o un elemental por cada nivel de clérigo, o un gran elemental. Si opta por lo primero, seguirá las reglas de los elementos de los hechizos de nivel uno, si en cambio opta por lo segundo, será un único elemental aquél que hará su aparición, pero, doblará todas las tablas de los elementales menores, hará daño por dos y podrá a su vez, invocar tantos elementales menores como nivel tenga su invocador dividido entre dos, aunque a efectos de destruirlo bastarán dos golpes de arma mágica para desconvocarlo.
- ✱ Cadenas de Hielo: El objetivo viene encadenado por unas cadenas de energía gélida, si no supera la Tr, cada turno sufrirá un crítico en los brazos.

DE NIVEL 4:

- ✱ Glaciación: En un alarde de poder destructor, el clérigo provoca el cero absoluto en un área de 3 metros de radio a no más de 15 metros de distancia. Aquellos que se encuentren en el área designada sufrirán un impacto descomunal, si sobreviven, deberán superar una Tr

contra el lanzador o morir convertidos en una estatua de hielo.

- ✱ Belleza de Cristal: Un aura de gélida belleza rodea al clérigo durante 1 asalto por nivel, todos aquellos a los que mire, deberán superar una Tr o perder la razón, cayendo a sus pies sobrecogidos por las pasiones que despierta en su interior y quedando así esclavizados a su voluntad durante un día por cada 5 puntos fallo de la Tr.

ICARIA, Señora de los Elementos, del Aire, la Alada Providencia. Sus seguidores portan túnicas azules con bordados de plata y tienen permitido el uso de espadas y arcos. Su símbolo es el dibujo estilizado de una ráfaga de viento.

DE NIVEL 1:

- ✱ Invocar Viento Errante: El clérigo llama en su ayuda a una manifestación menor del plano divino, en este caso del Aire, que atacará a sus enemigos hasta ser destruido, un golpe de arma mágica o un hechizo basta. El elemental cuenta con 2 acciones de ataque de potencia media y dos de defensa. Todos los elementales cuentan con una BO igual a la mitad de la habilidad de sortilegios de rayo del invocador, una Iniciativa de 100 y ninguna BD. No obstante son inmunes a los ataques no mágicos, lo que les convierte en rivales incómodos. Debido a su naturaleza diversa, un mismo invocador no puede controlar al mismo tiempo más elementales a la vez que su nivel como clérigo. El tiempo de permanencia de los seres invocados es igual al nivel del hechicero en horas, y pueden desempeñar otras acciones diferentes a combatir.
- ✱ Detectar presencia: Detecta la presencia de cualquiera que esté en 3m radio por nivel de él.

- ✱ Salida: Te mueve 30m hasta un lugar dentro de su ángulo de visión.
- ✱ Cegar: Provoca un destello luminoso de tal intensidad que puede cegar al objetivo durante 1 asalto por cada 5 puntos fallo de la Tr.
- ✱ Origen del Poder: Permite averiguar el origen del poder de un objeto o persona. Aunque para ello ha de fallar la Tr. Los objetos calcularán su bonificación a la Tr multiplicando por 3 el nivel del mayor hechizo que contengan, o tomando la bonificación del objeto como bonificación a la Tr.
- ✱ Escudo de Luz: Convoca un escudo de luz sólida que proporciona al objetivo un +25 a la BD durante 1 asalto por nivel.
- ✱ Golpe de Viento: Convoca una ráfaga de aire capaz de tumbar y hacer daño al objetivo sobre el que se abata. Potencia Pequeña y alcance 20m.

DE NIVEL 2:

- ✱ Aura de Luz: Otorga un bonificador de +20 a la BD durante 1 asalto por nivel.
- ✱ Cadenas de Luz: Unas cadenas de luz sólida aprisionarán al objetivo durante 1 asalto por cada 5 puntos fallo de la Tr.
- ✱ Visión de los Espejos: Permite ver lo que sucede en un lugar conocido por el lanzador, alejado no más de 100m por nivel, siempre que no esté protegido mágicamente.
- ✱ Viento Circular: El clérigo invoca en torno a su persona una ráfaga continua de viento que lo circunda constantemente de 3 metros de radio, todo aquél que pretenda atravesarla, deberá superar una tirada de Iniciativa y maniobra modificada en -75. La duración de la barrera es igual al nivel del clérigo en turnos, y obstaculiza la visión a través de ella, otorgando una BD de +100 contra proyectiles.

DE NIVEL 3:

- ✱ Convocar ilusiones: El lanzador configura las ilusiones que proyecta y sus movimientos y sonidos, aunque debe concentrarse para guiarlas, o de lo contrario, se desvanecerán.
- ✱ Los 5 que son uno: Convoca una ilusión de sí mismo por nivel, hasta un máximo de 4, las imágenes, imitaran los movimientos y sonidos del lanzador, pero, nada más, el enemigo deberá destruirlas todas, un golpe basta para ello, antes de poder atacar al auténtico.
- ✱ Cólera de los elementos: El clérigo invoca o un elemental por cada nivel de clérigo, o un gran elemental. Si opta por lo primero, seguirá las reglas de los elementos de los hechizos de nivel uno, si en cambio opta por lo segundo, será un único elemental aquél que hará su aparición, pero, doblará todas las tablas de los elementales menores, hará daño por dos y podrá a su vez, invocar tantos elementales menores como nivel tenga su invocador dividido entre dos, aunque a efectos de destruirlo bastarán dos golpes de arma mágica para desconvocarlo.
- ✱ Alas de Luz: El lanzador obtiene un par de alas que le otorgan la capacidad de volar durante 1 minuto por nivel.

DE NIVEL 4:

- ✱ Reflejos: Otorga al objetivo un bonificador de +20 a Iniciativa y Maniobra durante un número de asaltos igual al nivel del lanzador.
- ✱ Tormenta Eléctrica: Un único objetivo situado a no más de 30 metros del lanzador, sufrirá 1D4 relámpagos de potencia descomunal abatirse sobre él.

HERCAR, Señor de los Elementos, de la Tierra, el Maestro Forjador, patrono de herreros y orfebres, Padre de los Enanos. Sus seguidores portan túnicas azules con bordados grises y dorados y tienen permitido el uso de armas contundentes y hondas, Su símbolo es el martillo.

DE NIVEL 1:

- ✱ Invocar Gólem: El clérigo llama en su ayuda a una manifestación menor del plano divino, en este caso de la Tierra, que atacará a sus enemigos hasta ser destruido, un golpe de arma mágica o un hechizo basta. El elemental cuenta con 2 acciones de ataque de potencia media y dos de defensa. Todos los elementales cuentan con una BO igual a la mitad de la habilidad de sortilegios de rayo del invocador, una Iniciativa de 100 y ninguna BD. No obstante son inmunes a los ataques no mágicos, lo que les convierte en rivales incómodos. Debido a su naturaleza diversa, un mismo invocador no puede controlar al mismo tiempo más elementales a la vez que su nivel como clérigo. El tiempo de permanencia de los seres invocados es igual al nivel del hechicero en horas, y pueden desempeñar otras acciones diferentes a combatir.
- ✱ Nadar en la tierra: Te mueve 30m hasta un lugar dentro de su ángulo de visión.
- ✱ Golpe de Roca: El suelo en 3m de radio, a una distancia máxima de 30m, se mueve como si lo sacudiese un pequeño terremoto, aquellos que no superen una tirada de Iniciativa y Maniobra modificada en un -30 por cada nivel del hechicero caerán al suelo. El terremoto durará 1 asalto por nivel del lanzador.
- ✱ Origen del Poder: Permite averiguar el origen del poder de un objeto o persona. Aunque para ello ha de fallar la Tr. Los objetos calcularán su bonificación a la Tr

multiplicando por 3 el nivel del mayor hechizo que contengan, o tomando la bonificación del objeto como bonificación a la Tr.

- ✧ Escudo de Roca: Convoca un escudo de luz sólida que proporciona al objetivo un +40 a la BD durante 1 asalto por nivel.

DE NIVEL 2:

- ✧ Barrera de Rocas: El clérigo invoca en torno a su persona una barrera de rocas de 3 metros de radio, todo aquél que pretenda atravesarla, deberá superar una tirada de Iniciativa y movimiento, modificada en -50, y una Tr o sufrir un crítico épsilon en una localización determinada aleatoriamente. La duración de la barrera es igual al nivel del clérigo en turnos, y obstaculiza la visión a través de ella, otorgando una BD de +50 contra proyectiles.
- ✧ Constitución de Diamante: Dobra la CON y la FUE durante 1 asalto por nivel.
- ✧ Manos de Piedra: Unas manos de tierra o roca aprisionarán al objetivo durante 1 asalto por cada 5 puntos fallo de la Tr.
- ✧ Impregnar de Éter: El clérigo baña de éter la materia que va a contener el conjuro, que no puede formar parte de un ser vivo.
- ✧ Sentir la Roca: Permite ver lo que sucede en un lugar conocido por el lanzador, alejado no más de 100m por nivel, siempre que no esté protegido mágicamente.
- ✧ Arma Bendita: Convoca un martillo de energía luminosa en las manos del lanzador, que durará 1 asalto por nivel del mismo, que cuenta con una BO de +15 y de +15 a la parada, que pifia con un 04.

DE NIVEL 3:

- ✧ Desvelar el Poder: Si el objeto al que se lanza el hechizo falla la Tr desvelará todos los poderes del objeto.

- ✧ Petrificar: Un objetivo a no más de 15 metros quedará petrificado durante un día por cada 5 puntos fallo de la Tr.
- ✧ Cólera de los elementos: El clérigo invoca o un elemental por cada nivel de clérigo, o un gran elemental. Si opta por lo primero, seguirá las reglas de los elementos de los hechizos de nivel uno, si en cambio opta por lo segundo, será un único elemental aquél que hará su aparición, pero, doblará todas las tablas de los elementales menores, hará daño por dos y podrá a su vez, invocar tantos elementales menores como nivel tenga su invocador dividido entre dos, aunque a efectos de destruirlo bastarán dos golpes de arma mágica para desconvocarlo.
- ✧ Armadura de Roca: Convoca una armadura de clase coraza, que no interfiere en el lanzamiento de hechizos como las demás, la coraza contará, además, con un bonificador de +15 a la BD, su duración es de 1 asalto por nivel.

DE NIVEL 4:

- ✧ Fauces de la Tierra: El suelo bajo los pies de aquellos que se encuentren en un área de tres metros de radio designada por el lanzador, que no puede estar a más de 15 metros de distancia de su persona, les atacará con potencia descomunal. Si sobreviven, deberán superar una tirada de Iniciativa y maniobra modificada en -30 para alejarse de la zona encantada, o de lo contrario perecer sepultados bajo la tierra movida en su contra.
- ✧ Encantamiento Menor: El clérigo puede imbuir un conjuro divino de nivel 1 en un objeto, si el clérigo es de nivel 1-5 el conjuro podrá ser utilizado 3 veces; si es de nivel 6-10, 9 veces; si es de nivel 11-15, 18 veces; si es de nivel 16 o más, 36 veces. Al contrario que con otros hechizos, el tiempo de lanzamiento

de éste no va por acciones, va por días, según el número de cargas que se metan en el objeto, 5 días por el hechizo Encantamiento Menor, y un día más por cada carga.

AYSTRIA, Señora de los Elementos, del Éter, la Señora de la Magia y de los Espectros de Poder. La Derrotada. Su símbolo es una estrella de 5 puntas y carece de clérigos, sus seguidores son los magos ya sean negros, blancos, azules o rojos.

YANDALA, Señora del Valor, la Guardiania de la Paz, la protectora de medianos. Sus seguidores portan túnicas azules con bordados verdes y marrones, además tienen permitido el uso de armas contundentes y hondas. Su símbolo es un casco y un escudo apoyados sobre un bastón.

DE NIVEL 1:

- ✧ Detectar el Mal: Detecta a los seguidores de la Espada y de los Cometas en 6 metros de radio del clérigo.
- ✧ Origen del Poder: Identifica el origen del poder de cualquier objeto mágico.
- ✧ Camuflaje: El clérigo gana un bonificador de +50 a esconderse durante 1 asalto por nivel del lanzador.

DE NIVEL 2:

- ✧ Purga: Elimina toda traza de veneno en cualquier comida o bebida.



- ✧ Curación de Enfermedades: Cura cualquier enfermedad.
- ✧ Linfa Vital: Bendiciendo el agua, la da la habilidad de curar 3D10 PV.
- ✧ Bastón Bendito: El clérigo dota de energía su bastón, de manera que contará con un bonificador de +15 a la BO y parada.

DE NIVEL 3:

- ✧ Coraza Mística: El clérigo convoca una coraza que no le malifica en ningún sentido.
- ✧ Serenidad: Anula el efecto de todo hechizo que afecte el estado de ánimo en 3 metros radio del clérigo.
- ✧ Rastrear: El clérigo es capaz de adivinar que camino a seguido alguien conocido por él, directa o indirectamente, si el rastro no ha sido dejado hace más de 24 horas.
- ✧ Cicatrizar Heridas: Con una imposición de manos, cierra cualquier hemorragia.

DE NIVEL 4:

- ✧ Fortalecer: Todos los aliados del clérigo en 6 metros de radio ganan un +10 a BO y BD durante un asalto por nivel del clérigo.
- ✧ Avatar Menor: El clérigo elige un campeón, al cual duplica la BO, el daño que causa y los PV durante un asalto por nivel, o cuando deje de concentrarse sobre él. Pero, una vez acabado el hechizo, estará a la mitad en dichas habilidades durante un minuto, por cada asalto que estuvo bajo los efectos del hechizo.

LA ALIANZA DE LOS COMETAS:

KHUZKAZAR, Señor de los Elementos, de la Destrucción, el Toro de Fuego, el Terror de Azufre, la Pesadilla de Muerte del Norte. Sus seguidores portan túnicas rojas con bordados de oro y tienen permitido el uso de armas contundentes y hondas. Su símbolo es un volcán esculpido con la forma de un cráneo.

DE NIVEL 1:

- * Nadar en la Tierra: El clérigo transforma su cuerpo en lava y se traslada a 30 metros de distancia.
- * Invocar a las llamas: De las palmas del hechicero surgen unas llamas de escasa potencia, Pequeña, con un alcance de 20m.
- * Escudo de Llamas: durante un asalto por nivel del clérigo contará con una BD por escudo de +25 contra cuerpo a cuerpo y +35 en proyectiles.

DE NIVEL 2:

- * Círculo de Fuego: El clérigo invoca en torno a su persona una barrera flamígera de 3 metros de radio, todo aquél que pretenda atravesarla, deberá superar una Tr o sufrir un crítico épsilon en una localización determinada aleatoriamente. La duración de la barrera es igual al nivel del hechicero en turnos, y obstaculiza la visión a través de ella, otorgando una BD de +50 contra proyectiles.
- * Puño Llameante: Durante un asalto por nivel de clérigo, contará con un bonificador de +25 a cuerpo a cuerpo y hará un crítico alfa adicional.
- * Petrificar: Un objetivo a no más de 15 metros quedará petrificado durante un día por cada 5 puntos fallo de la Tr.

DE NIVEL 3:

- * Tormenta de Lava: De las manos del clérigo salen proyectadas 1D10 bolas de fuego de potencia media a una distancia de 30 metros.

- * Armadura de Fuego: El clérigo convoca una armadura de llamas que le protege como si fuese una coraza durante 1 asalto por nivel del clérigo. Todo aquel que la ataque deberá superar un Tr o sufrir un crítico épsilon.

DE NIVEL 4:

- * Erupción Volcánica: A 6 metros del clérigo se desencadenará el infierno, una erupción de 3 metros de radio de potencia descomunal y daño doble.
- * Cólera de los elementos: El clérigo invoca o un elemental por cada nivel de clérigo, o un gran elemental. Si opta por lo primero, seguirá las reglas de los elementos de los hechizos de nivel dos, si en cambio opta por lo segundo, será un único elemental aquél que hará su aparición, pero, doblará todas las tablas de los elementales menores, hará daño por dos y podrá a su vez, invocar tantos elementales menores como nivel tenga su invocador dividido entre dos, aunque a efectos de destruirlo bastarán dos golpes de arma mágica para desconvocarlo.

GULCAM, Señor de las Artes, de la Forja y de la Metalurgia. Sus seguidores portan túnicas rojas con bordados negros, pueden empuñar solo armas contundentes y hondas. Su símbolo en un cráneo fracturado por un martillo.

DE NIVEL 1:

- * Desvelar el Poder: Si el objeto al que se lanza el hechizo falla la Tr desvelará todos los poderes del objeto.
- * Fuego de Forja: El clérigo enciende un fuego con la energía del éter capaz de fundir cualquier metal, el fuego debe ser lanzado una vez por hora de trabajo.

- * Impregnar de Éter: El clérigo baña de éter la materia que va a contener el conjuro, que no puede formar parte de un ser vivo.
- * Nadar en la tierra: Te mueve 30m hasta un lugar dentro de su ángulo de visión.
- * Origen del Poder: Permite averiguar el origen del poder de un objeto o persona. Aunque para ello ha de fallar la Tr. Los objetos calcularán su bonificación a la Tr multiplicando por 3 el nivel del mayor hechizo que contengan, o tomando la bonificación del objeto como bonificación a la Tr.

DE NIVEL 2:

- * Barrera de Rocas: El clérigo invoca en torno a su persona una barrera de rocas de 3 metros de radio, todo aquél que pretenda atravesarla, deberá superar una tirada de Iniciativa y movimiento, modificada en -50, y una Tr o sufrir un crítico épsilon en una localización determinada aleatoriamente. La duración de la barrera es igual al nivel del clérigo en turnos, y obstaculiza la visión a través de ella, otorgando una BD de +50 contra proyectiles.
- * Encantamiento Menor: El clérigo puede imbuir un conjuro divino de nivel 1 en un objeto, si el clérigo es de nivel 1-5 el conjuro podrá ser utilizado 3 veces; si es de nivel 6-10, 9 veces; si es de nivel 11-15, 18 veces; si es de nivel 16 o más, 36 veces. Al contrario que con otros hechizos, el tiempo de lanzamiento de éste no va por acciones, va por días, según el número de cargas que se metan en el objeto, 10 días por el hechizo Encantamiento Menor, y un día más por cada carga.
- * Círculo de Fuego: El clérigo invoca en torno a su persona una barrera flamígera de 3 metros de radio, todo aquél que pretenda atravesarla, deberá superar una Tr o sufrir un

crítico épsilon en una localización determinada aleatoriamente. La duración de la barrera es igual al nivel del hechicero en turnos, y obstaculiza la visión a través de ella, otorgando una BD de +50 contra proyectiles.

- * Fuego de Forja: El clérigo enciende un fuego con la energía del éter capaz de fundir cualquier metal, el fuego debe ser lanzado una vez por hora de trabajo.
- * Impregnar de Éter: El clérigo baña de éter la materia que va a contener el conjuro, que no puede formar parte de un ser vivo.

DE NIVEL 3:

- * Petrificar: Un objetivo a no más de 15 metros quedará petrificado durante un día por cada 5 puntos fallo de la Tr.
- * Martillo de Forja: El clérigo forma entre sus manos un martillo de éter sólido, que puede ser usado como arma de combate. Como herramienta de forja, es +5 por nivel del alquimista y pifia con 01, mientras, que como arma es +15 a la BO y a la parada, y pifia con 04.

DE NIVEL 4:

- * Erupción Volcánica: A 6 metros del clérigo se desencadenará el infierno, una erupción de 3 metros de radio de potencia descomunal y daño doble.
- * Encantamiento: Como Encantamiento Menor pero para hechizos divinos de nivel dos y esotéricos de nivel uno. La única diferencia, es que las cargas cuentan como dos días de trabajo cada una en lugar de como uno.

ALOTH, Señora de las Artes, de la Intriga, de la Traición y de la Lujuria. La Gran Seductora. Sus seguidores portan túnicas rojas y tienen permitido el uso de todo tipo de armas de filo y contundentes. Su símbolo es una araña negra.

DE NIVEL 1:

- * Sombras: Una nube de oscuridad mágica de 3 metros de radio aparecerá a no más de 15 metros del lanzador, concentrándose, el susodicho puede mover la nube a voluntad, la duración de la nube es de 1 minuto por nivel del lanzador.
- * Manto de Oscuridad: Similar al hechizo anterior, pero convoca un manto de oscuridad en torno al lanzador que le otorga un bonificador de +50 a esconderse en la oscuridad, de +25 a la BD en combate cuerpo a cuerpo y de +50 a la BD contra proyectiles. La duración del manto será de un asalto por nivel del clérigo.
- * Ocultar Presencia: Durante un minuto por nivel, el clérigo no podrá ser detectado mediante conjuros de adivinación, a menos, que el mago adversario supere una Tr contra el lanzador
- * Aura de Seducción: Durante un minuto por nivel del lanzador, todos aquellos que lo vean deberán superar una Tr o caer bajo su voluntad durante 1 asalto por cada 5 puntos fallo de la Tr.

DE NIVEL 2:

- * Espada Mística: El clérigo dota de energía su espada, de manera que contará con un bonificador de +15 a la BO y parada.
- * Pócima de la Pasión: Bendiciendo el agua, ésta cogerá un color rojizo y el aroma de las fresas, aquellos que la beban, deberán superar una Tr o caer enamorados de la primera persona que vean durante 1 día por cada 5 puntos fallo de la Tr.
- * Latigazos: El clérigo lanza 1D3 ataques de potencia media a no más de 15 metros.

DE NIVEL 3:

- * Coraza Mística: El clérigo convoca una coraza que no le malifica en ningún sentido.

- * Toque Venenoso: Tocando a una persona, la envenena, perdiendo ésta hasta 10D10 PV. Si se toca un objeto, el veneno afectará a la primera persona que lo toque antes de 24 horas, perdiendo 5D10 PV.
- * Escudo de Tinieblas: Ante el clérigo de solidifica un escudo negro como la noche, que le confiere una bonificación de +50 contra armas de proyectiles y +30 contra cuerpo a cuerpo. Su duración es de 1 asalto por nivel del clérigo.
- * Pasiones Desatadas: Hasta 1 objetivo por nivel del clérigo, que no esté a más de 6 metros del lanzador, enloquecerá atacando a aquél que tenga más cerca. El efecto durará 1 asalto por cada 5 puntos fallo de la Tr.

DE NIVEL 4:

- * Subyugar: Un único objetivo a no más de 6 metros del lanzador quedará esclavizado por la mirada del clérigo durante 1 día por cada 5 puntos fallo de la Tr.
- * Metamorfosis: El objetivo del conjuro a no más de 15 metros se transformará en una araña gigante esclava del clérigo, si falla la Tr.

MORUK, Señor del Valor, de la Guerra, el Cosechador de Cráneos, el Genocida. Sus seguidores llevan túnicas rojas oscuras y empuñan armas a dos manos y arrojadizas. Su símbolo es el cráneo de un jabalí con los colmillos sobredimensionados.

DE NIVEL 1:

- * Camuflaje: El clérigo gana un bonificador de +50 a esconderse durante 1 asalto por nivel del lanzador.
- * Rastrear: El clérigo es capaz de adivinar que camino ha seguido alguien conocido por él, directa o indirectamente, si el rastro no ha sido dejado hace más de 24 horas.

- * Rugido de Guerra: Un objetivo a no más de 15 metros, si no supera la Tr contra el clérigo huirá.

DE NIVEL 2:

- * Coraza de Hueso: El clérigo convoca una coraza que no le malifica en ningún sentido.
- * Arma Mística: El clérigo dota de energía su arma, de manera que contará con un bonificador de +15 a la BO y parada.
- * Vitalidad: El clérigo duplica su FUE, AGI y CON durante un asalto por nivel.

DE NIVEL 3:

- * Defensa Total Frente Cuerpo a Cuerpo: +100 a BD durante un asalto por cada 3 niveles del clérigo.
- * Defensa Total Frente Proyectiles: +100 a BD durante un asalto por cada 3 niveles del clérigo.
- * Hachazo: El clérigo emite una descarga de energía que golpeará a un enemigo situado a no más de 15 metros con potencia descomunal.

DE NIVEL 4:

- * Carga Brutal: El clérigo se abalanza contra el contrario, durante 1 asalto por cada 3 niveles del clérigo golpeará no una sino 1D3 veces por acción.
- * Avatar: El clérigo duplica la BO, el daño que causa y los PV durante un asalto por nivel, pero una vez acabado el hechizo, estará a la mitad en dichas habilidades durante un minuto, por cada asalto que estuvo bajo los efectos del hechizo.

GORUK, Señor del Saber, de la Oscuridad y del Destino. El Gran Terror. Sus seguidores portan túnicas rojas con bordados negros y solo combaten con armas contundentes y arrojadizas. Su símbolo es el murciélago de las cavernas.

DE NIVEL 1:

- * Origen del Poder: Identifica el origen del poder de cualquier objeto mágico.

- * Don de Lenguas: Comprensión de cualquier texto en cualquier lengua.
- * Sombras: Una nube de oscuridad mágica de 3 metros de radio aparecerá a no más de 15 metros del lanzador, concentrándose, el susodicho, puede mover la nube a voluntad, la duración de la nube es de 1 minuto por nivel del lanzador.
- * Manto de Oscuridad: Similar al hechizo anterior, pero convoca un manto de oscuridad en torno al lanzador que le otorga un bonificador de +50 a esconderse en la oscuridad, de +25 a la BD en combate cuerpo a cuerpo y de +50 a la BD contra proyectiles. La duración del manto será de un asalto por nivel del lanzador.
- * Ocultar Presencia: Durante un minuto por nivel, el clérigo no podrá ser detectado mediante conjuros de adivinación, a menos, que el mago adversario supere una Tr contra el lanzador

DE NIVEL 2:

- * Invocar Sombra Espía: La sombra del clérigo, cobra vida, contará con la capacidad de Iniciativa y Maniobra y de percepción del hechicero, pero carecerá de todo poder de actuación sobre el plano material y será imposible de localizar mientras esté en sombras, no así en zonas de penumbra, del mismo modo, solo la luz podrá destruirla a ella, para lo que basta una simple antorcha. El propietario de la sombra, verá y oirá todo aquello que ella vea durante toda la duración del hechizo, 1 minuto por nivel, aunque no podrá hacer nada más que concentrarse en ella en todo ese tiempo.
- * Escudo de Tinieblas: Ante el clérigo de solidifica un escudo negro como la noche, que le confiere una bonificación de +50 contra armas de proyectiles y +30 contra cuerpo a

cuerpo. Su duración es de 1 asalto por nivel del clérigo.

- * Esquirlas de Oscuridad: De la palma abierta del clérigo surgen 1D4 esquirlas afiladas de energía oscura, que miran la tabla de ataque pequeño y tienen un alcance de 15 metros.

DE NIVEL 3:

- * Arma Mística: El clérigo dota de energía su arma, de manera que contará con un bonificador de +15 a la BO y parada.
- * Fuego en la Sangre: Un objetivo, a no más de 15 metros del clérigo, deberá superar una Tr, o, de lo contrario, sufrir la pérdida del 50% de sus PV.

DE NIVEL 4:

- * Perturbación Mental: El clérigo alza la mano y señala una víctima a no más de 30 metros, si no supera una Tr contra el clérigo, sus características de INT, EMP y VOL se verán reducidas a 0, quedando el personaje reducido a una figura balbuceante y cubierto de babas, con una mirada vacía en unos ojos por los cuales se puede vislumbrar los abismos más profundos de la locura humana. Es decir, hasta que no se anule la maldición será un personaje no jugador.
- * Carga Brutal: El clérigo se abalanza contra el contrario, durante 1 asalto por cada 3 niveles del clérigo golpeará no una sino 1D3 veces por acción.

BRYON, Señor de las Artes, del Sigilo, del Silencio y el Latrocinio, patrón de ladrones. Sus seguidores portan túnicas rojas con abundantes partes de otros colores, pueden utilizar dagas, puñales y todo tipo de armas de proyectiles. Su símbolo son unas ganzúas de oro.

DE NIVEL 1:

- * Camuflaje: El clérigo gana un bonificador de +50 a esconderse

durante 1 asalto por nivel del lanzador.

- * Detectar Trampas: Detecta toda trampa en 3 metros de radio del lanzador.
- * Rastrear: El clérigo es capaz de adivinar que camino ha seguido alguien conocido por él, directa o indirectamente, si el rastro no ha sido dejado hace más de 24 horas.
- * Detectar Presencia: Detecta la presencia de quienquiera que se encuentre en 6 metros radio.

DE NIVEL 2:

- * Ocultar Presencia: Durante un minuto por nivel, el clérigo no podrá ser detectado mediante conjuros de adivinación, a menos, que el mago adversario supere una Tr.
- * Silencio: Todo ruido producido por el clérigo no será oído más allá de 1 metro de su persona, durante 1 minuto por nivel del cazador.
- * Sombras: Una nube de oscuridad mágica de 3 metros de radio aparecerá a no más de 15 metros del lanzador, concentrándose, el susodicho, puede mover la nube a voluntad, la duración de la nube es de 1 minuto por nivel del lanzador.

DE NIVEL 3:

- * Purga: Elimina toda traza de veneno en cualquier comida o bebida.
- * Invocar Sombra Espía: La sombra del clérigo, cobra vida, contará con la capacidad de Iniciativa y Maniobra y de percepción del hechicero, pero carecerá de todo poder de actuación sobre el plano material y será imposible de localizar mientras esté en sombras, no así en zonas de penumbra, del mismo modo, solo la luz podrá destruirla a ella, para lo que basta una simple antorcha. El propietario de la sombra, verá y oírà todo aquello que ella vea durante toda la duración del hechizo, 1 minuto por nivel, aunque no podrá hacer nada

más que concentrarse en ella en todo ese tiempo.

- * Manto de Oscuridad: Similar al hechizo anterior, pero convoca un manto de oscuridad en torno al lanzador que le otorga un bonificador de +50 a esconderse en la oscuridad, de +25 a la BD en combate cuerpo a cuerpo y de +50 a la BD contra proyectiles. La duración del manto será de un asalto por nivel del lanzador.

DE NIVEL 4:

- * Ocultar Presencia: Durante un minuto por nivel, el clérigo no podrá ser detectado mediante conjuros de adivinación, a menos, que el mago adversario supere una Tr contra el lanzador

- * Sombra Cleptómana: La sombra del clérigo, cobra vida, contará con la capacidad de Iniciativa y Maniobra, BO, acciones por asalto y de percepción del clérigo, será imposible de localizar mientras esté en sombras, no así en zonas de penumbra, del mismo modo, solo la luz podrá destruirla a ella, para lo que basta una simple antorcha. A diferencia de la Sombra Espía podrá realizar cualquier actividad física durante toda la duración del hechizo, 1 minuto por nivel, aunque el lanzador no podrá hacer nada más que concentrarse en ella en todo ese tiempo.



ELENCO DE PODERES MENTALES:

DE NIVEL 1:

- ☞ Convocar ilusiones: El lanzador configura las ilusiones que proyecta y sus movimientos y sonidos, aunque debe concentrarse para guiarlas, o de lo contrario, se desvanecerán.
- ☞ Los 5 que son uno: Convoca una ilusión de sí mismo por nivel, hasta un máximo de 4, las imágenes, imitaran los movimientos y sonidos del lanzador, pero, nada más, el enemigo deberá destruirlas todas, un golpe basta para ello, antes de poder atacar al auténtico.
- ☞ Dormir: Un objetivo a no más de 15 metros del psíquico, caerá en un sueño mágico que durará 1 asalto por cada 5 puntos fallo de la Tr.
- ☞ Donar vida: Tocando a un herido, el psíquico puede donar hasta 3D10 PV.
- ☞ Equilibrio: El psíquico ignorará las pifias que cometa en los próximos tres asaltos, aunque sí perderá la acción.
- ☞ Visión Nocturna: El psíquico gana la habilidad de ver en la oscuridad como si fuese de día durante 1 hora por nivel.
- ☞ Levitación: El psíquico levita durante 1 asalto por nivel, mientras, se puede mover a la misma velocidad que cuando camina normalmente, este poder permite también mover objetos que no pesen más del nivel del psíquico multiplicado por 10 Kg.
- ☞ Luz: En la palma del psíquico comienza a arder una llama que no quema, pero alumbrará en un radio de 3m por nivel, durante una hora por nivel del hechicero.
- ☞ Detectar presencia: Detecta la presencia de cualquiera que esté en 3m radio por nivel de él.
- ☞ Salida: Te mueve 30m hasta un lugar dentro de su ángulo de visión.

- ☞ Origen del Poder: Permite averiguar el origen del poder de un objeto o persona. Aunque para ello ha de fallar la Tr. Los objetos calcularán su bonificación a la Tr multiplicando por 3 el nivel del mayor hechizo que contengan, o tomando la bonificación del objeto como bonificación a la Tr.
- ☞ Sombras: Una nube de oscuridad mágica de 3 metros de radio aparecerá a no más de 15 metros del lanzador, concentrándose, el susodicho puede mover la nube a voluntad, la duración de la nube es de 1 minuto por cada nivel del psíquico.
- ☞ Manto de Oscuridad: Similar al hechizo anterior, pero convoca un manto de oscuridad en torno al lanzador que le otorga un bonificador de +50 a esconderse en la oscuridad, de +25 a la BD en combate cuerpo a cuerpo y de +50 a la BD contra proyectiles. La duración del manto será de un asalto por nivel del lanzador.
- ☞ Ocultar Presencia: Durante un minuto por nivel, el psíquico no podrá ser detectado mediante conjuros de adivinación, a menos, que el mago adversario supere una Tr contra el lanzador.
- ☞ Puño de Acero: Durante 1 asalto por nivel del psíquico, los golpes que cause con las manos desnudas, contarán con un +15 e aumentarán en un grado la potencia de sus golpes.

DE NIVEL 2:

- ☞ Puerta de Sombras: El psíquico puede saltar de una sombra a otra, siempre que la vea y no esté a más de 30 metros de él.
- ☞ Coraza de Escamas: La piel del psíquico adquirirá la consistencia de una cota de malla a todos los efectos de BD, pero no a todo lo demás, ya

que se la considera la piel del psíquico en todo lo demás. Su duración es de 1 asalto por nivel.

- ☞ Fuego del Alma: Se duplica la FUE, la AGI y la CON del lanzador durante 1 asalto por nivel.
- ☞ Niebla de Sangre: A una orden del psíquico, uno de sus adversarios, situado a no más de 15 metros, enloquecerá, atacando a su amigo más cercano. La Niebla de Sangre dominará la mente de la víctima 1 asalto por cada 5 puntos de fallo de la Tr.
- ☞ Metabolismo Acelerado: El psíquico explotando su energía mental duplica su Iniciativa y Maniobra durante 1 asalto por nivel.
- ☞ Corrupción de Personalidad: El psíquico puede cambiar un rasgo de personalidad del objetivo con el que este en contacto, por cada 25 puntos de fallo en la Tr.
- ☞ Invocar a las llamas: De las palmas del psíquico surgen unas llamas de escasa potencia, Pequeña, con un alcance de 20m.
- ☞ Aire gélido: La energía gélida del psíquico provoca un descenso brutal de las temperaturas en 3m de radio a una distancia de 30m causando un crítico alfa de frío a todos aquellos que no superen la Tr contra el hechizo
- ☞ Golpe de Roca: El suelo en 3m de radio, a una distancia máxima de 30m, se mueve como si lo sacudiese un pequeño terremoto, aquellos que no superen una tirada de Iniciativa y Maniobra modificada en un -30 por cada nivel del hechicero caerán al suelo. El terremoto durará 1 asalto por nivel del lanzador.
- ☞ Golpe de Viento: Convoca una ráfaga de aire capaz de tumbar y dañar al objetivo sobre el que se abata. Potencia Pequeña y alcance 20m.
- ☞ Entorpecer Lanzamiento: El hechicero objetivo, si falla la Tr,

contará sus hechizos a la hora de lanzarlos, como si fuesen de un nivel más del que realmente son.

DE NIVEL 3:

- ☞ Telepatía: El psíquico puede hablar directamente a la mente de una persona en su línea de visión, o si lo prefiere leer sus pensamientos, durante 1 asalto por nivel.
- ☞ Pensamiento veloz: Durante un número de turnos igual al nivel del psíquico, será capaz de lanzar sus hechizos una acción antes de lo establecido por el nivel del hechizo.
- ☞ Frenar Hemorragia Menor: Mediante una imposición de manos, el psíquico puede frenar una hemorragia menor de 10 PV por asalto.
- ☞ Descarga: De la palma abierta del psíquico surgen 1D4 esquivas afiladas de energía, que miran la tabla de ataque pequeño y tienen un alcance de 15 metros.
- ☞ Fuego en la Sangre: Un objetivo, a no más de 15 metros del psíquico, deberá superar una Tr, o, de lo contrario, sufrirá la pérdida del 50% de sus PV.
- ☞ Perturbación Mental: El psíquico alza la mano y señala una víctima a no más de 30 metros, si no supera una Tr contra el psíquico, sus características de INT, EMP y VOL se verán reducidas a 0, quedando el personaje reducido a una figura balbuceante y cubierto de babas, con una mirada vacía en unos ojos por los cuales se puede vislumbrar los abismos más profundos de la locura humana. Es decir, hasta que no se anule la maldición será un personaje no jugador.
- ☞ Magnetismo del Depredador: Un cambio imperceptible en la forma de andar, en la mirada, en el aire que circunda al psíquico lo dota de un atractivo tal, que una víctima seleccionada por él deberá superar una Tr contra hechizos, si la falla,

comenzará a sentirse atraída por el depredador, después de este primer efecto, deberá efectuar otras cuatro tiradas si fracasa en dos de ellas, su voluntad será como una hoja al viento frente a la de su amo, cuyos deseos serán órdenes para ella.

DE NIVEL 4:

- ☞ **Círculo de Fuego:** El psíquico invoca en torno a su persona una barrera flamígera de 3 metros de radio, todo aquél que pretenda atravesarla, deberá superar una Tr o sufrir un crítico épsilon en una localización determinada aleatoriamente. La duración de la barrera es igual al nivel del psíquico en turnos, y obstaculiza la visión a través de ella, otorgando una BD de +50 contra proyectiles.
- ☞ **Círculo de Hielo:** El psíquico invoca en torno a su persona una barrera de aire gélido de 3 metros de radio, todo aquél que pretenda atravesarla, deberá superar una Tr o sufrir un crítico épsilon en una localización determinada aleatoriamente. La duración de la barrera es igual al nivel del psíquico en turnos, y obstaculiza la visión a través de ella, otorgando una BD de +50 contra proyectiles.
- ☞ **Barrera de Rocas:** El psíquico invoca en torno a su persona una barrera de rocas de 3 metros de radio, todo aquél que pretenda atravesarla, deberá superar una tirada de Iniciativa y movimiento, modificada en -50, y una Tr o sufrir un crítico épsilon en una localización determinada aleatoriamente. La duración de la barrera es igual al nivel del psíquico en turnos, y obstaculiza la visión a través de ella, otorgando una BD de +50 contra proyectiles.
- ☞ **Viento Circular:** El psíquico invoca en torno a su persona una ráfaga continua de viento que lo circunda constantemente de 3 metros de

radio, todo aquél que pretenda atravesarla, deberá superar una tirada de Iniciativa y maniobra modificada en -75. La duración de la barrera es igual al nivel del psíquico en turnos, y obstaculiza la visión a través de ella, otorgando una BD de +100 contra proyectiles.

- ☞ **Muro de Energía** El psíquico solidifica la energía mágica en torno a sí, lo que le confiere una BD contra todo tipo de ataques de +50 y un bonificador de +50 a las Trs. La duración de la barrera es igual al nivel del psíquico en turnos. Sólo una persona puede beneficiarse de los efectos de este hechizo.
- ☞ **Desvelar el Poder:** Si el objeto al que se lanza el hechizo falla la Tr desvelará todos los poderes del objeto.
- ☞ **Viaje Astral:** Permite ver y oír lo que sucede en un lugar conocido por el lanzador, alejado no más de 100m por nivel, siempre que no esté protegido mágicamente.
- ☞ **Juego Mental:** Si el blanco falla una Tr contra el lanzador, combatirá mentalmente con el lanzador un número de turnos igual al nivel del lanzador, si gana el combate saldrá del trance, pero si pierde o el hechizo llega a su final, despertará con todas las heridas que sufriera en el combate, incluyendo las mortales. El lanzador siempre saldrá indemne, pero deberá permanecer concentrado durante toda la duración del combate o el objetivo saldrá ileso también.
- ☞ **Curación de Hemorragias:** El psíquico frena la pérdida de sangre provocada por cualquier herida.
- ☞ **Toque Vital:** El psíquico acelera la curación de un enfermo otorgándole 5D10 PV.
- ☞ **Disolver Hechizos:** El psíquico anula un hechizo activo sobre un objetivo por él tocado.



LA VISIÓN DE SEPTIBETH.

Camino en la oscuridad de unos recuerdos ajenos a mi mente, cada noche, y aún en la vigilia, siento los ecos de un pecado remoto que amenazan con volver a atenazar el plano de los mortales.

Perdí mi humanidad en la Torre del Éter, la mayor y más peligrosa de las Torres de la Magia. No sólo gané control sobre los elementos del fuego y del aire, sino que también perdí control sobre mí misma, ni aún entre los brazos de mi esposo encuentro el refugio y la fortaleza necesarios para resistirme a la Llamada de los Vientos. Cada ráfaga que azota los riscos de la montañosa patria de los Isarni es como el lamento de un amante abandonado llamándome a su regazo, empujándome a despertar, a reconocer que la Era de los Dragones ya ha terminado.

Y sin embargo, me resisto, ansío creer que aún soy Septibeth, la humilde muchacha que tras soñar con ser princesa logró el corazón de su príncipe y su corona de reina. Pero, aunque sé que ya no lo soy, deseo no saber nunca quién o qué soy. Siento el fuego correr por mis venas, el viento obedecer mis deseos, y veo la imagen ante mí de nuevo:

*Una Puerta cerrada en la Cima del Mundo
El fuego es la ambición y la mente
El aire es la voluntad y el espíritu.*

*Cuatro Hojas Elementales son su llave
La tierra es la resistencia y el cuerpo
El agua es la vida y la sangre.*

*Rugen Impacientes sus Señores
El éter los mantiene unidos
Y encadenados.*

Las espadas se empuñan ya, y su misión es clara, la Piedra de Hielo ha sido tomada y es empleada. Los elementos bullen de actividad y aspiran al éxtasis de la libertad, su goce me embriaga y me domina, la piel de mi cuerpo ansía su caricia.

Pero el guardián de los elementos continúa preso de las cadenas de la luz y su poder me es ocultado.

El sudor empapa mis cabellos y los ojos me brillan de excitación mientras siento la llamada de mis hermanos encadenados, -Tranquilos.- les apaciguo - pronto seremos libres y disfrutaremos sin freno de los goces que este mundo y sus habitantes nos ofrecen.-

Tomo una pausa para recuperar la respiración, el pulso acelerado amenaza con hacerme estallar las sienes, pugno por controlar el convulso movimiento de mi pecho y pienso en la recompensa que me espera: La adoración ciega de los mortales

El alimento de los dioses, la razón del poder de los Cometas antes de la forja de las Alianzas. Cuán necio fue el pobre Impero al rechazarla y oponerse a sus iguales. Él, el Señor del Valor cuya fuerza superaba a la del propio Thorgan y cuya ferocidad no tenía parangón ni aún comparada con la del mismo Gheris-oh-Khan. Él, el Gigante del Ojo Escarlata, el Dragón de Cinco Cabezas. Él, caído frente a los miembros de su propio séquito, ante la mirada incrédula de los Featath a los que quería ayudar en su rebelión.

LAS HOJAS ELEMENTALES.

Las Hojas Elementales fueron forjadas por la Balanza en los lejanos días anteriores a la aparición de las primeras llaves, las de la Espada, y su fin original era dotar de poder al Mal para contrarrestar el auge del Libro tras la forja por esta alianza de la Espada del Éter.

La Espada del Éter, contenía parte de la esencia de la Caída Aystria, y la Alianza del Libro había incurrido en la ira de la Balanza. Sin embargo, dicha espada se perdió cuando el paladín mortal encargado de esgrimirla, renegó del Libro en pro de la Alianza de la Espada. Aquel renegado era Adormar de Osknum.

El agravio a la Balanza parecía borrado, y las Hojas Elementales se

perdieron, algunas, nunca llegaron a servir al mal, más hubieron de reaparecer con posterioridad para acabar con la amenaza de Caródamon de la Corte Oscura, aunque sólo aparecieron tres de ellas, las del Fuego, Aire y Tierra, la cuarta, la del Agua, permanecía perdida.

Desde entonces no habían vuelto a aparecer hasta nuestros días, cuando el Libro ha destruido las Llaves y el Sello de la Balanza y sus instrumentos buscan con desesperación su arma suprema: La Espada del Éter; para así hacer frente a los enemigos que han desencadenado contra sí mismos: Los Grandes Dragones.

Extracto de las Memorias de Blaid de la Luna Azul

Todas las espadas elementales originales están forjadas en Azghurr, el mineral de roca de los enanos y cuentan con una BO de +35, pifiando con 04 y considerándose mágicos todos los impactos que causen, según su elemento tienen un patrón que permite al lanzador contar con los poderes de un clérigo. Para usar los conjuros de clérigo no necesitará aprenderlos, los tiene automáticamente mientras empuñe su espada, pero deberá utilizar las reglas de Objetos Mágicos. Aquellos que no sean clérigos podrán invocar y controlar a un sólo elemental, ya sea mayor o menor.

Los N'arcan que comprometieron su poder con las Hojas elementales forjadas por el mismo Hercar, El Maestro Herrero de la Balanza, fueron:

ISTOL, Señor de los Elementos, del Mar, patrono de marineros. Fue quien dotó de su poder a la Hoja del Agua.

TORCANOR, Señor de los Elementos, del Fuego y los Volcanes. Fue quien dotó de su poder a la Hoja del Fuego.

ICARIA, Señora de los Elementos, del Aire, la Alada Providencia. Fue quien dotó de su poder a la Hoja del Aire.

HERCAR, Señor de los Elementos, de la Tierra, el Maestro Forjador, patrono de herreros y orfebres, Padre de los Enanos. Fue quien dotó de su poder a la Hoja de la Tierra.

Sin embargo, cuenta la leyenda que existe una quinta hoja elemental forjada como ofrenda de amor por Hercar, Señor de las Montañas, a Austral, la Gélida Señora de las Cumbres, mas nunca ha sido comprobado.

EL MANUSCRITO DEL CISNE.

Hace ya 30 meriahs élficos, el equivalente aproximado a 200 años humanos, que abandoné mi hogar y mi familia para atravesar Ital de norte a sur y de este a oeste. Dejé a mis hijos aún lactantes y regresé para encontrarlos en la edad en que el ardor juvenil les incita a dar sus primeros pasos por las Sendas del Tapiz.

Algunos me podrían acusar de irresponsable, pero sé bien la razón por la que emprendí mi más arduo y costoso viaje, tenía mis preguntas y he obtenido mis respuestas... Si nunca me las hubiera hecho, podría conciliar con seguridad el sueño en la noche, no temería por los míos y en la ignorancia aún viviría feliz junto a mi esposa.

Pues un nuevo poder está emergiendo en Ital y pronto alcanzará al de los Grandes Dragones, si es que en su ambición no se devoran antes entre ellos. Pues entre nosotros ya no caminan hombres, enanos, elfos y medianos, también los guorz y otras razas les conocen ya, son los Dotados, más que mortales, menos que inmortales. Demasiado poder para cuerpos tan débiles, demasiada responsabilidad para mentes tan inmaduras.

Ni tan siquiera conocen el origen de su gente, pues son extraños aún entre los que les vieron nacer. Es su origen el error de un N'arcan, el epicentro de la fuerza que les da poder recibe un nombre de terribles presagios y ominosas pesadillas: el Vórtice Negro del Krensilshud. Una puerta al reino de Akasa, el del dulce veneno.

En la Antigua Itarca se hablaba ya del Vértice, una puerta a los abismos de la locura. Refugio de dementes hechiceros y de sus sanguinarios sicarios. Pero como rasgón del Tapiz

también es una puerta a otros planos, en especial al de los N'arcan cuya energía se derrama ahora por él como por una herida abierta en la realidad.

Dicha energía fluye libre por Ital, pura, sin canalizar, y han sido los humanos los primeros en verse afectados por ella. Esa es la causa de los nacimientos de los niños deformes, que abandonados por sus padres en bosques y cavernas han dado lugar a las razas de depredadores bestiales que pueblan los bosques y estepas de Itnor. ¡Cuántos sufrimientos se les habrían evitado a ellos y a sus congéneres con una muerte piadosa en el momento de su nacimiento!

Sin embargo, aunque todos los dotados presentan anomalías físicas que les hacen fácilmente identificables, no todas son repulsivas o evidentes, por lo que son muchos aquellos que caminan entre los que ya no son sus congéneres. Aunque por fortuna no todos lo ven así y tratan de poner sus habilidades al servicio de los suyos, sin ánimo de supremacía, aunque en su mayor parte temerosos del rechazo que sus dones les puedan reportar.

Es ese miedo el que les lleva a algunos a la violencia, a aterrorizar a quienes les rodean para lograr sus fines, que no son otros que escudarse de su propio miedo a la soledad y a la incompreensión.

Es por esta razón por la que escribo y pongo a la luz mis conocimientos, para evitar que sigan ese camino. Es por esta razón que temo por los míos, pues aquellos que ya lo han tomado me consideran una amenaza y me desean eliminar.

Súlmen Gorma de Alquand

REGLAS PARA DOTADOS EN ITAL EL JDRHM.

GENERACIÓN DEL PERSONAJE.

La generación del personaje es muy sencilla, simplemente se han de seguir los mismos pasos que para la generación de un personaje normal, los cambios llegan cuando se deben adquirir las Virtudes y los Defectos, pues estas son las que hacen distintos a estos personajes:

- Dotados Físicos:
 - Con 1 don 3 puntos de historial.
 - Con 2 dones 5 puntos de historial.
 - Con 3 dones 9 puntos de historial.
 - Con 4 dones 15 puntos de historial.
- Dotados Mentales:
 - Con 1 don 3 puntos de historial.
 - Con 2 dones 5 puntos de historial.
 - Con 3 dones 9 puntos de historial.
 - Con 4 dones 15 puntos de historial.
- Dotados Elementales:
 - Con 1 don 3 puntos de historial.
 - Con 2 dones 5 puntos de historial.
 - Con 3 dones 9 puntos de historial.
 - Con 4 dones 15 puntos de historial.
- Desalmados:
 - Parásitos Físicos: 10 puntos de historial.
 - Parásitos Psíquicos: 10 puntos de historial.

- Poseídos: 11 puntos de historial.
- Muertos Vivientes: 15 puntos de historial.
- No Muertos: 15 puntos de historial.

Siguiendo las reglas de gasto de puntos de historial un personaje no tiene más que elegir su origen y gastar los puntos de historial pertinentes. Pero con una salvedad:

Aquellos que quieran combinar orígenes entre distintos tipos de dotados normales deberán pagar 3 puntos más por ello.

No obstante, pueden coger otras virtudes *normales* si así lo desean sin coste adicional al normal de la virtud.

En cuanto a los defectos, están obligados a coger el defecto físico:

Desfigurado: -10 a APAriencia cuando usan sus dones.

Dicho defecto les dará 1 punto de historial, 3 si es una penalización permanente, y es posible coger cualquier otro defecto añadido. Si bien, es recomendable adaptar el defecto *Desfigurado* a los dones específicos del personaje, así un dotado *Elemental de Fuego* podría apestar a azufre cuando se dispone a emplear sus dones, u otro con el don físico *Piel Corácea* podría tener una forma inhumana cuando los activa y así sucesivamente.

HABILIDAD CON LOS DONES.

Se trata de la capacidad del personaje para controlar sus dones expresados numéricamente, para una mayor facilidad de consulta se encuentran agrupadas con el área de civiles, es a esta área en general a las que se refieren los bonificadores por profesión, de manera, que afectan a todas las habilidades englobadas bajo ella.

A su vez, cada habilidad se mejora con los grados de desarrollo, que pueden aumentar de tres en tres por nivel, los 10 primeros grados se multiplican por 5, los 10 siguientes por 3, los 10 siguientes por 1 y el resto por 0.5. El valor total de la habilidad se ve afectado también por bonificadores derivados de objetos mágicos y de factores especiales, como virtudes u origen del personaje.

En principio, esta es la regla general, y se pueden desarrollar las habilidades de cualquier don así.

Cada vez que el personaje use una habilidad, tirará 1D100 en tirada abierta, es decir, cada vez que saque un 95 o más, tirará de nuevo y sumará el resultado de la tirada al total. Igualmente, cada vez que saque 5 o menos, pifiará, tirará de nuevo y restará el resultado al valor de la actividad. Es importante recordar que el Director de Juego puede modificar a favor o en contra la tirada, según la dificultad de la acción:

Muy Fácil	+30	Difícil	-30
Fácil	+15	Muy Difícil	-60
Rutina	0	Absurdo	-90

Si el resultado es superior a 125, la acción consigue los resultados deseados, con un +85 se puede volver a intentar con un +10, con un +55 fracaso sin más, pero se puede seguir intentando, con menos no se puede seguir intentándolo hasta dentro de 24

horas. No obstante, siempre que se saquen negativos se obtendrán resultados desastrosos para el jugador, a discreción del DJ.

Sin embargo, muchos dones siguen reglas propias, por ejemplo, en algunos se indica que el objetivo tiene derecho a una Tr. En estos casos, su alcance es igual al número de grados de desarrollo en la habilidad en metros, pero estan sujetos a los mismos bonificadores y malificadores que los conjuros. Así, las trs, van como siguen:

Número de grados en la habilidad+CAR+1D100 VS CAR+bonificadores a la Tr+1D100

El resultado de todas las Trs es bien simple, el que más saca gana.

Mientras que en otros se especifica que se trata de ataques que miran las tablas de daño y las pifias como las armas de proyectiles, y en otros no se debe, ni tan siquiera hacer tirada para que actúen, pues funcionan de manera automática, si bien estos son los menos numerosos.

Tampoco se debe olvidar que un personaje sin grados de desarrollo en el control de sus dones, cuenta como si no los tuviera.

Del mismo modo que las habilidades de *Combate sin armas*, el poder de algunos dones depende del número de grados empleados en la habilidad que los controla, de manera que hay cuatro rangos de poder:

- 1. Aprendiz: Los 10 primeros grados
- 2. Oficial: Los 10 siguientes.
- 3. Maestro: Los 10 siguientes.
- 4. Maestro de Gremio: Los 10 siguientes.

Estas denominaciones se deben a que los dotados tienden a organizarse en gremios secretos en los que, generalmente, impera la opinión de aquel con mayor rango en sus dones.

Además, siempre que un don es usado en el rango más elevado de su

DOTADOS FÍSICOS.

Son aquellos cuyos cuerpos han sido fortalecidos por las energías liberadas desde el Vórtice.



- Donar Vida CON: Con los 10 primeros grados (aprendiz) dona 5 PV de daño, con los 10 siguientes (oficial) 10 PV, con los 10 siguientes (maestro) 15 PV y con los otros 10 (maestro de gremio) ya 20 PV. También puede sanar venenos y enfermedades, contando su *potencia* multiplicada por 5 como la dificultad de la tirada. Toda curación a de ser por contacto.
- Regenerar Miembros CON. Ha de superar una tirada abierta modificada en -15 por crítico alfa y en -30 por crítico épsilon. Igualmente se debe multiplicar este negativo si el ataque causaba daño doble, triple... Si se supera la tirada

poseedor, éste deberá efectuar una *tirada de estrés* modificada en -30 por vez al día que lo haga. Si no la supera perderá el uso de ese don 1D100 días menos su nivel como jugador, siendo el resultado mínimo 1 día.

los efectos del crítico, pero no los PV serán anulados en 3 acciones si es un crítico alfa, y en 5 si es épsilon. Ahora bien, también se deben aplicar los duplicadores al daño al tiempo que se tarda en regenerar las heridas. El resultado de 6 en la localización de cabeza no es anulable.

- Absorber Daño CON: Con los 10 primeros grados (aprendiz) absorbe 5 PV de daño, con los 10 siguientes (oficial) 10 PV, con los 10 siguientes (maestro) 15 PV y con los otros 10 (maestro de gremio) ya 20 PV. Puede acumular hasta un máximo de su CON daño, estos puntos los puede canalizar a tu FUE para potenciar sus golpes, pero los gasta nada más usarlos y no los puede conservar más de su CON número de asaltos. No requiere tirada de dados alguna, salvo la de estrés. Un ataque que no causa PV no causa crítico, de lo contrario se aplica el crítico de la tabla normalmente.
- Cambio de Apariencia CON: Como aprendiz puede cambiar su apariencia por la de otra criatura humanoide, como oficial puede adquirir la apariencia de animales de más o menos su tamaño, como maestro puede pasar por cosas y como maestro del gremio puede modificar su tamaño y sus características físicas en un 50%.

- Piel Corácea CON: Como aprendiz puede dotar a su cuerpo de una defensa natural equivalente a una coraza +30 a BD que no molesta ni a combate ni a la habilidad *Iniciativa* y *Maniobra*, como oficial la coraza le otorga una BD adicional de +10, como maestro de +20 y como maestro de gremio de +30. Los brazales grebas y casco cuentan como +1 en oficial, +2 en maestro y +3 en maestro de gremio.
- Forma Etérea CON: Como aprendiz adopta una forma intangible e invulnerable a ataques no mágicos, como oficial puede hacerse inmune a ataques físicos no mágicos y mágicos, como maestro puede materializarse parcialmente para atacar negando toda BD por armadura y como maestro de gremio puede dotar de los rangos 1 y 2 a aquellos que toque mientras que siga agarrado a ellos.
- Don de la Ubicuidad CON: Como aprendiz se duplica, como oficial se cuadruplica, como maestro se multiplica por 8 y como maestro de gremio se multiplica por 16. Pero los PV del personaje se dividen en la misma proporción y las copias sólo perduran el número de grados que se tengan en la habilidad. Sólo una copia tendrá todos los demás dones.
- Tejedor del Tapiz CON: El dotado puede traspasar los pliegues del Tapiz para transportarse a lugares más o menos lejanos según su control del don. Como aprendiz salta a 30 metros dentro de su ángulo de visión, como oficial salta 300 metros, como maestro 3 kilómetros y como maestro de gremio puede viajar a otras regiones del Tapiz de las que posea información.
- Toque de Plaga CON: Es el inverso al *Donar Vida*. Como aprendiz drena 5 PV a su víctima, como oficial 10 PV, como maestro 15 PV y como maestro de gremio 20 PV. Pero lo más terrible es su capacidad para generar venenos y enfermedades, siendo la dificultad a la tirada de su génesis la *potencia* del veneno deseado multiplicado por 5.
- Volar: El personaje cuenta con un par de alas que le permiten volar como a los Isarni.
- Invisibilidad CON: El dotado puede desaparecer del espectro visible, toda percepción y ataque dirigido contra él deberá modificarse en -100 y nunca se podrá elegir la localización del impacto, si lo hay.
- Gigantismo CON: Como aprendiz incrementa su altura, peso y características físicas en un 25%, como oficial en un 50%, como maestro en un 75% y como maestro de gremio en un 100%.
- Garganta Prodigiosa CON: Como aprendiz puede detectar todo lo que haya en 300 metros a su alrededor como un radar, como oficial emitiendo sonidos inaudibles para lo humanos provoca molestias (actividad a -30) a todos aquellos en 6 metros de radio, como maestro lanza gritos de potencia grande y como maestro de gremio crea una barrera de sonido sólido en torno a sí que le proporciona una BD de +100 en cuerpo a cuerpo y de +150 frente a proyectiles, si bien debe superar una tirada de estrés cada asalto que la quiera mantener.

DOTADOS MENTALES.

Son aquellos cuyas mentes han sido potenciadas por el Vórtice dotándolas de habilidades impensables para las demás criaturas inteligentes de Ital.

- Telepatía VOL: Como aprendiz puede hablar mentalmente con sujetos en su radio de visión, como oficial puede inducir ideas en la psique de la víctima vía Tr, como maestro puede provocar sentimientos o reacciones en la víctima vía Tr. y como maestro de gremio puede borrar la memoria o modificar los recuerdos de la víctima vía Tr.
- Telequinesis VOL: Como aprendiz puede levitar, como oficial puede mover objetos de su VOL/2 kilogramos y arrojarlos con potencia mediana, como maestro de su VOL y potencia grande y como maestro de gremio de su VOL*2 y potencia descomunal.
- Campo de Fuerza VOL: Como aprendiz puede formar un escudo ante sí con su mera fuerza de voluntad de +5 a BD, como oficial de +15 a BD, como maestro de +45 a BD y como maestro de gremio de +135 a BD. Cada asalto que sea atacado deberá superar una tirada de estrés o el escudo cederá. Si un dotado *etéreo* intenta atacar a otro protegido por un campo de fuerza, deberán enfrentar sus habilidades entre sí, para ver quién prevalece.
- Maldecir VOL: Como aprendiz puede modificar las tiradas de un objetivo 3 asaltos en -5, como oficial en -15, como maestro en -45 y como maestro de gremio en -135. Siempre vía Tr.
- Visión del Tiempo VOL: El personaje puede levantar el Tapiz y ver lo ocurrido en el lugar donde está en el pasado y en el futuro siempre con modificadores a la tirada según los indicios presentados ante él.
- Voluntad Sólida VOL: El personaje manifiesta su fuerza de voluntad de forma agresiva. Como aprendiz en daño pequeño, como oficial en mediano, como maestro en grande y como maestro de gremio en descomunal. La BD por armadura, el don *Forma Etérea* y los hechizos que otorgan facultades similares a él son inútiles. La BD mágica y el don *Campo de Fuerza* sí son operativos.
- Don Animal VOL: El dotado es capaz de hablar los idiomas animales y de invocarlos en su ayuda. Como aprendiz puede comunicarse con ellos, como oficial puede llamar a uno en su ayuda, como maestro a tres y como maestro de gremio a nueve.
- Don Vegetal VOL: El dotado es capaz de comunicarse con el reino vegetal y solicitar su ayuda, tormentas de hojas procedentes de ninguna parte pueden cegar a sus adversarios, raíces enterradas desde hace siglos pueden aflorar para trabar los pies de sus perseguidores... Cada cosa según su dificultad, por ejemplo dotar de vida a un roble centenario sólo sería capaz de hacerlo un maestro de gremio, pero para lo demás simplemente cuenta la dificultad que el DJ considere pertinente.

DOTADOS ELEMENTALES.

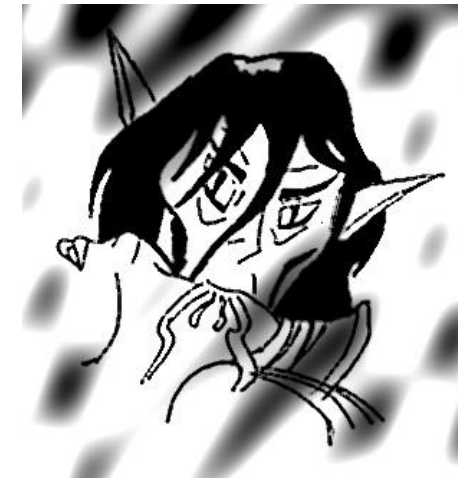
Son aquellos dotados por el poder del Vórtice con control sobre los elementos que conforman el tejido del Tapiz.

- Elemental de Fuego CON: Como aprendiz puede emitir y controlar pequeños fuegos de potencia pequeña, como oficial de potencia mediana, como maestro de potencia grande y como maestro de gremio de potencia descomunal y gana la capacidad de volar. Además mediante tirada de estrés con cualquier rango puede invertir el sentido de cualquier ataque basado en su elemento.
- Elemental de Hielo CON: Como aprendiz puede lanzar descargas de frío de potencia pequeña, como oficial de potencia mediana, como maestro de potencia grande y como maestro de gremio de potencia descomunal. Además, con cualquier rango puede invertir el sentido de cualquier ataque mediante una tirada de estrés y como maestro de gremio puede intentar convertir en estatua de hielo a una víctima por él tocada vía Tr.
- Elemental de Agua CON: Como aprendiz puede lanzar golpes de agua de potencia pequeña, como oficial de potencia mediana, como maestro de potencia grande y como maestro de gremio de potencia descomunal. Además puede controlar el flujo de toda corriente líquida con cualquier rango y como maestro de gremio adquirir la consistencia del agua siendo así inmune a ataques meramente físicos.
- Elemental de Tierra CON: Puede provocar temblores de tierra de potencia diversa según el rango y alterar la consistencia de tierra y rocas por contacto mediante una tirada de estrés. Como aprendiz serían de potencia pequeña, como oficial de potencia mediana, como maestro de potencia grande y como maestro de gremio de potencia descomunal. Aunque también los puede provocar, no para atacar, sino para entorpecer los movimientos de sus enemigos o para contrarrestar los de sus adversarios. Si un maestro de gremio toca a un enemigo también puede intentar petrificarlo vía Tr.
- Elemental de Aire CON: El dotado controla los vientos y las tormentas, como aprendiz gana volar, como oficial lanza ráfagas de viento de potencia mediana, como maestro de potencia grande y fuertes lluvias y como maestro de gremio puede convocar rayos de potencia descomunal sobre sus adversarios.
- Elemental de Éter, el Devorador CON: El dotado azote de dotados. Como aprendiz puede anular un don al azar vía Tr, durante 1D100 días menos el nivel del dotado, siendo lo mínimo 1 día, por contacto, como oficial lo puede hacer con 1D3 dones, como maestro puede absorber 1 don en vez de anularlo sin más durante ese periodo de tiempo y como maestro de gremio puede absorber 1D3 dones o absorber 1 al otro dotado de forma permanente en beneficio propio. La muerte del dotado devorador anula los efectos de su don en sus víctimas.

DESALMADOS.

Los más temidos de entre los dotados, pues ellos han vendido su alma a cambio del poder inhumano y terrible de permanecer entre los mortales, como lobos entre un rebaño de ovejas.

PARÁSITOS: Aquellos que han entregado su alma a un Señor del Saber o de las Artes gozarán de gran poder, pero también pesará sobre ellos una maldición de igual calibre.



Todos ellos son inmortales al paso de los años, inmunes a venenos, enfermedades, al cansancio y a los conjuros de sueño, y capaces de ver en la oscuridad. Pero les cuesta subir un 33% más de nivel, si tenían otro modificador a la experiencia necesaria para subir de nivel se aplicará el debido por desalmado y no el otro. Comienzan con 3+1D4 niveles de experiencia.

Pero no es esta su maldición sino esta otra:

Los parásitos se dividen en físicos y psíquicos, los unos se alimentan de los cuerpos de sus víctimas, los otros de sus mentes.

Así un parásito físico necesita drenar 20 puntos diarios de FUE o AGI o CON o de lo contrario estará a -25

por cada día que no llegue a alimentarse lo suficiente, pudiendo desaparecer de este plano de la existencia si llega a estar a -250, es decir, 10 días de abstinencia. Además cuentan con el rasgo *famélico* en +3 que cada día de ayuno se incrementará en +1.

Mientras que un parásito psíquico deberá hacer lo mismo pero en puntos de INT o VOL o EMP o sufrir las mismas consecuencias.

La reducción de las características de CON o VOL a cero conlleva la muerte de la víctima.

Los puntos robados los pueden conservar 24 horas, aunque no pueden absorber más puntos que su nivel más 20.

Todos los parásitos ganan la habilidad de civil *Dominio del Ser* basada en la VOL.

- Como aprendices solamente pueden usarla para drenar por contacto los puntos a sus víctimas vía Tr.
- Como oficiales ganan *Cambio de Apariencia* con el rango de control de los oficiales.
- Como maestros los físicos pueden drenar 15 PV vía Tr y los psíquicos anular la VOL de la víctima que podrá intentar liberarse una vez al día.
- Como maestros de gremio los físicos ganan el don *Regeneración de Miembros* y los psíquicos el atar a sus víctimas como espectros esclavizados que se podrán intentar liberar una vez al día vía Tr.

POSEIDOS: Son aquellos que han entregado su alma y su voluntad a un Señor de los Elementos o del Valor y cumplen sus designios en Ital u otras partes del Tapiz.

Poseen inmortalidad al paso de los años, visión de los espíritus,

también pueden invocar la ayuda de su amo (nivel*3% posibilidades de ser escuchado) y les cuesta subir de nivel un 33% más de experiencia como a los parásitos. Comienzan con 3+1D4 niveles de experiencia.

Además reciben otros poderes de su amo:

Si es un Señor de los Elementos ganan *Gigantismo* y el don elemental relacionado con su señor.

Mientras que si es un Señor del Valor ganan *Gigantismo* y *Regenerar Miembros*.

MUERTOS VIVIENTES Y NO MUERTOS: Son aquellos que han abandonado el Reino de los Vivos, pero no su retal del Tapiz y permanecen en él sostenidos por el poder de Morskul Señor del Saber y de los Muertos Vivientes o de Tarhelnor Señor del Saber y de los No Muertos.



Obviamente son inmunes al paso de los años, a venenos y enfermedades, al cansancio, a los conjuros de sueño y además poseen la visión de los espíritus. Aunque suben de nivel como los restantes desalmados, es decir, les cuesta un 33% de experiencia más. Comienzan con 3+1D4 niveles de experiencia.

Del mismo modo poseen una serie de dones propios:

- **Contacto Gélido CON:** Como aprendices drenan 5 PV, como oficiales 10 PV, como maestros 15 PV y como maestros de gremio 20 PV.
- **Lamento Terrorífico VOL:** Vía Tr, como aprendices provocan la huida de quienes lo escuchan, como oficiales paralizan, como maestros si superan la Tr huyen y si no se ven paralizados e inermes y como maestros de gremio si superan la Tr paralizan pero si no lo hacen mueren.

Además pueden desarrollar la habilidad civil *Camino de la Muerte* basada en VOL en la que:

- Como aprendices ignoran la pérdida de PV por asalto y de acciones por hemorragias.
- Como oficiales los muertos vivientes ganan *Regenerar Miembros* y los no muertos *Forma Eτέρα* en rango de maestros de gremio.
- Como maestros los muertos vivientes ganan la capacidad de alzar a sus víctimas como muertos vivientes y los no muertos como no muertos vía Tr. Aunque pueden intentar liberarse de su control una vez al día.
- Como maestros de gremio los muertos vivientes pueden atravesar el Tapiz y refugiarse en el retal de Morskul, mientras que los no muertos ganan la capacidad de *Posesión* invadiendo el cuerpo de una víctima, con lo que usarán las características y habilidades físicas del cuerpo poseído y las mentales del no muerto. La víctima puede intentar liberarse una vez al día vía Tr contra el control del no muerto en su habilidad *Camino de la Muerte*.



REGLAS PARA JUGAR CAMPAÑAS EN ITAL EL JDRHM.

CONFIGURACIÓN DEL ESTADO JUGADOR.

Esta es la fase más importante, la que marcará el inicio de la campaña y los rasgos fundamentales del E.J. y su actitud frente a los restantes E.J. y E.N.J. o Estados no Jugadores.

Lo primero es elegir la raza y la cultura dominante en el E.J. de entre las razas consideradas jugables, otras opciones más exóticas deben ser objeto de acuerdo entre los jugadores: ¿Un

Alianzas	Fácil	Rutina	Difícil	Absurdo
Libro	Libro	Balanza	Cometas	Espada
Espada	Espada	Cometas	Balanza	Libro
Balanza	Balanza	Libro	Espada	Cometas
Cometas	Cometas	Espada	Libro	Balanza

Lo siguiente es determinar el tipo de gobierno según el cual se gobierna a la población del E.J.: Despótico, Oligárquico o Democrático. Con sus variantes específicas: La Antigua Teocracia de Enquiol era tan despótica como el Imperio Quanoriano y la Monarquía Pallanthia tan oligárquica como la República de Navegantes Alquarin.

COMENZANDO A JUGAR.

En este sistema de campañas el oro es el nervio de la guerra y del estado, de manera que los recursos se limitan a eso, a oro y plata.

Aparte de eso, se deben diferenciar los costes de lo que se adquiere en Inversiones Únicas e Inversiones Renovables. La diferencia es clara:

- Las Inversiones Únicas son aquellas que solo se pagan una vez, salvo destrucción o pérdida de la inversión: armas, estructuras...

estado Draktar? La incorporación de otros grupos de población dentro del E.J. se puede dar, como se explica más adelante.

Esta elección, así mismo, condiciona el alineamiento inicial del E.J.: ¿A santo de qué el Clan de Hierro está adorando a Mordyr? Y puede dificultar según que alianzas durante la campaña.

El último paso de la configuración del E.J. es la creación de la cabeza visible del estado, es decir, la generación del P.J. inicial más importante del jugador, para lo cual se seguirán las reglas de generación de personajes de Ital el JDRHM. Pero éste personaje contará con 10 niveles más de salida de lo normal y será de la profesión que elija el jugador.

- Las Inversiones Renovables son aquellas que se deben amortizar de nuevo cada estación si se quieren mantener en servicio: ejércitos, tripulación de barcos, magos, clérigos...

Todos los estados comienzan con tres territorios rurales y un territorio urbano con una ciudad, con un barracón excelente y murallas de piedra y 10.000 mp para comenzar a costear la expansión de sus dominios.

Una vez definido el E.J. el siguiente paso es comenzar a edificar y ante todo poblar el estado. A efectos de juego la población civil no cuenta, para simplificar, sin embargo, el jugador

puede construir edificios en los que profesionalizar civiles, construir barcos, defender territorios y albergar tropas, como se ve a continuación:

ESTRUCTURAS	PRECIOS	CAPACIDAD	TIEMPO DE CONSTRUC.
Tienda de campaña portátil	500mp	25 soldados cada 2 Estac	1 ESTAC
Barracón malo	500mp	50 soldados cada 2 Estac	1 ESTAC
Barracón normal	750mp	100 soldados cada 2 Estac	1 ESTAC
Barracón bueno	1000mp	200 soldados cada 2 Estac	2 ESTAC
Barracón excelente	1500mp	500 soldados cada 2 Estac	4 ESTAC
Torre vigía: ve tres territorios	750mp	50 soldados cada 2 Estac	2 ESTAC
Cuadras	2000mp	25 caballos cada 3 Estac	2 ESTAC
Empalizadas +20BD	250mp	1 Territorio	1 ESTAC
Muralla de Piedra +40BD	500mp	1 Territorio	3 ESTAC
Herrería +25 a Forjar	1500mp	50 unidades por Estac	2 ESTAC
Carpintería +25 a Ebanistería	1500mp	100 unidades por Estac	2 ESTAC
Industria	2000mp	1 ingenio bélico cada 4 Estac	4 ESTAC
Puerto	2000mp	1 barco cada 3 Estac	3 ESTAC
Casa Cartográfica +25 a Navegación	2000mp	1 capitán cada 4 Estac	2 ESTAC
Universidad +25 a Diplomacia	2000mp	1 embajador cada 4 Estac	2 ESTAC
Escuela Técnica	2000mp	1 ingeniero cada 4 Estac	2 ESTAC
Academia Militar	2000mp	1 oficial cada 4 Estac	3 ESTAC
Taberna +25 a apaciguar tropas	2000mp	1 bardo cada 4 Estac	3 ESTAC
Templo	3000mp	1 clérigo cada 4 Estac	4 ESTAC
Torre de Magos	3000mp	1 mago cada 4 Estac	4 ESTAC
Monasterio	3000mp	1 monje cada 4 Estac	4 ESTAC

Como se puede ver en la tabla, la secuencia de juego va por estaciones, por estaciones se consideran 3 meses humanos, que vendrían a coincidir con la primavera, el verano, el otoño y el invierno. Para diferenciarlas, en cada una de ellas se puede o no comenzar unas acciones u otras:

- Otoño: La estación de la Siembra, se puede licenciar a las tropas y continuar todas las acciones comenzadas las estaciones anteriores.

- Invierno: La estación del cese de las hostilidades, de hacer balance del año transcurrido.
- Primavera: La estación del cuidado de los campos, se pueden comenzar obras de construcción y levantar ejércitos terrestres y navales.
- Verano: La estación de la mayor actividad, se pueden comenzar todo tipo de actividades y lo más importante, se cobran los impuestos y se paga el mantenimiento de las Inversiones renovables, es decir, todo el personal humano.

POBLANDO EL ESTADO.

Con esto, no entiendo poblar en el sentido de conseguir súbditos, si no de conseguir eficientes servidores, capital humano.

Como se ve en la tabla de construcción de estructuras, cada estructura tiene una capacidad:

- Los Barracones sirven para entrenar tropas y para mantenerlas, no puedes mantener más tropas de las que puedes cobijar y no es recomendable mantener más de las que puedas pagar.
- Las Torres vigía Igual.
- Las Cuadras lo mismo para criar y mantener los caballos.
- La Industria sirve para construir ingenios bélicos tales como catapultas, arietes... sus dotaciones vienen incluidas, pero no cobran cada verano, si bien es necesario contar con un ingeniero por cada dos de ellas para poderlas incluir en un ejército.
- El Puerto sirve para construir barcos, si bien necesitarán capitanes para salir a la mar y la tripulación viene incluida sin necesidad de pagarla cada verano.
- La Casa Cartográfica forma capitanes que deben cobrar cada verano o habrá riesgo de traición.
- La Universidad forma embajadores que enviar a otros estados para conseguir información y deben cobrar cada verano o habrá riesgo de traición.
- La Academia Militar forma oficiales para las tropas que deben cobrar cada verano o habrá riesgo de traición.
- La Escuela Técnica forma ingenieros que acompañando a las tropas las permiten construir calzadas y puentes: La primera vez que crucen un territorio que reduzca la velocidad de marcha, gastando la

mitad de su capacidad de movimiento, podrán dotarlo de infraestructuras varias, de tal manera, que ya no tengan problemas para atravesarlo el resto de las tropas que pasen por él. También han de cobrar cada verano.

- La Taberna proporciona bardos, los más indicados para mantener alta la moral de las tropas, pero debe cobrar cada verano o habrá riesgo de traición.
- El Templo proporciona clérigos y paladines que esperan donativos para sus cultos cada verano o pueden declarar la Muerte de los Dioses y no prestar servicio alguno o también rebelarse.
- La Torre de Magos proporciona magos y alquimistas que esperan ayudas económicas cada verano para sus investigaciones o dejarán de prestar sus servicios.
- El Monasterio proporciona monjes que esperan donaciones cada verano para su orden a cambio de sus servicios o de lo contrario podrían abandonar la causa de su señor.

Las tablas de las tropas y de los personajes se calculan haciendo el equivalente P.J. de Ital el JDRHM, si bien es verdad que los personajes comienzan con 5 niveles más que un personaje normal y las tropas carecen de virtudes y defectos, los personajes sí cuentan con ellos, y su coste de mantenimiento es el siguiente:

- Soldado 20mp por cada 3 niveles.
- Personaje 50mp por cada 3 niveles.

Además han de ser alimentados y equipados, para lo cual se usarán las tablas de Ital el JDRHM contando como coste de producción de armas y armaduras el precio de reventa.

COMIDA	PRECIO CADA ESTAC	AMOTINAMIENTO	RECUPERACIÓN PV
Mala	50mp*	75% pos.	Nula
Normal	100mp*	50% pos.	+1/4 PV
Buena	150mp*	25% pos.	+1/3 PV
Excelente	200mp*	5% pos.	+1/2 PV
* Multiplicado por 2 si es caballería y por 3 si es una raza gigante.			

Lo que sucede cuando no se pagan los servicios prestados varía según el alineamiento del estado:

- El Libro: esperan hasta 3 veranos sin protestar, pero al cuarto, si se descontrolan se sublevarán en bloque (todo el contingente, todos los magos, todos los clérigos, toda la armada...) e intentaran derrocar al mal gobierno con la ayuda de otros estados.
- La Balanza: esperan hasta 2 veranos sin protestar, pero al tercero, si se descontrolan aquellos sin cobrar se limitarán a no obedecer orden alguna.

- La Espada: esperan 1 verano sin protestar, pero al segundo, si se descontrolan se pasarán al enemigo más cercano que les acepte e intentarán sublevar al resto de sus iguales (las tropas restantes, los demás monjes, los demás clérigos...)
- Los Cometas: ese mismo verano, si se descontrolan se sublevarán y comenzarán a hacer la guerra por su cuenta contra lo más cercano que tengan.

Además siempre les puede intentar asoldar cualquier otro E.J.

TRANSPORTES e INGENIOS	PRECIO	CARACTERÍSTICAS
Cuadriga	3000mp	+25 a conducir carro 3 pasajeros
Caballo de carga	300mp	+5 a montar
Caballo de monta	800mp	+15 a montar
Caballo de guerra	1000mp	Ataca y +20 a montar
Perro de caza	300mp	Ataca y sigue rastros
Barco explorador	3000mp	Capacidad 20 pasajeros +30 a navegar
Barco mercante	7000mp	Tripulación 40 pasajeros +15 a navegar
Barco de guerra	12000mp	Capacidad 500 pasajeros +20 a navegar
Catapulta dotación 8 alcance 40c	1500mp	BO 175 daño*3 1D4 casillas
Ariete dotación 20	1000mp	BO 200 daño*4 objetivos inmóviles
Cañón dotación 6 alcance 35c	2000mp	BO 175 daño*4 1D2 casillas
Lanza virotes dotación 4 alcance 40c	1000mp	BO 200 daño*2 1 casilla

INGRESOS DEL ESTADO.

Visto como se gasta el oro, ahora es importante saber como se gana. La forma más simple es con impuestos:

- Cada bosque proporciona 250mp cada verano.

- Cada territorio rural proporciona 500mp cada verano.
- Cada granja o aldea proporciona 750mp cada verano
- Cada territorio urbano proporciona 2000mp cada verano.

- Cada mina de carbón proporciona 750mp cada verano.
- Cada mina de cobre proporciona 1250mp cada verano.
- Cada mina de plata proporciona 2000mp cada verano.
- Cada mina de oro proporciona 3000mp cada verano.

El sistema de generación de territorios es bastante sencillo, primero se tira un dado: par es un terreno llano, impar montañoso.

Para, a continuación, efectuar una nueva tirada en 1D6:

Terreno llano	Terreno montañoso
1. Baldío	1. Nada
2. Bosque	2. Mina de Carbón
3. Rural	3. Mina de Cobre
4. Granja o aldea	4. Mina de Plata
5. Ciudad	5. Mina de Oro
6. Pantano	6. Precipicio

También se pueden montar mercados en territorios propios por la inversión única de 2000 mp y proporcionan 750mp cada verano. Aquellos en territorio ajeno sólo pueden establecerse tras pactar con el EJ rival, cuestan la inversión única de 2500 mp y producen 1000mp para cada EJ cada verano, se tarda en montar una estación.

O imponer cecas a las ciudades vía el pago de 5000mo para las cecas de moneda de oro, en cuyo caso son como las minas de oro o de moneda de plata que cuestan 3000mp, puede haber una de cada en cada ciudad y se tardan en construir 3 estaciones

Otras posibilidades pasan por las fundaciones, un pueblo nuevo cuesta 1000mp y se tardan 2 estaciones en construir, promocionarlo a ciudad 1500mp y 1 estación de trabajo. Una nueva ciudad cuesta 3000mp y se tardan 3 estaciones en construir y convertirla en Gran Ciudad 2500mp en 2 estaciones. La Gran Ciudad da 3000mp cada verano.

Pero hay otras formas, la principal razón por la que las expediciones parten en verano es por las mayores ganancias que se consiguen saqueando los territorios ajenos en

verano. Saqueando en verano se obtiene el triple de lo que se consigue mediante impuestos (el resto de las estaciones es el doble), pero de ese territorio no se podrá sacar nada hasta 2 veranos más tarde.

Así mismo, el fruto de un saqueo no se suma a las arcas del estado hasta que el contingente saqueador no llegue a una ciudad controlada por el jugador que ha perpetrado el ataque. Por lo que puede ser atacado por otro jugador y perderlo si es derrotado.

Igualmente, las tropas se pueden empezar a entrenar en cualquier momento, pero sólo pueden organizarse expediciones de conquista en primavera, verano, u otoño, pero no en invierno, a menos que el oficial al mando del contingente logre convencerles con una dificultad de absurdo -90.

Las tropas que se vean en invierno fuera de sus cuarteles se intentarán sublevar o desertar, con lo que los oficiales deberán intentar controlarlas con una dificultad de -30, regimiento por regimiento o las perderán y ellos se verán unidos a la sublevación.

MOVIMIENTO POR LAS CASILLAS.

Como se ha dicho el sistema de juego es el de ITAL el JDRHM con una salvedad, se juega con tablero y fichas, que es más sencillo y económico que jugar en centímetros y con miniaturas, aunque menos vistoso.

De este modo, un PJ mueve su Iniciativa y Maniobra, gastando dos acciones, dividida entre 30, menos los modificadores por terreno difícil -30 o muy difícil -60. Es decir ignora las unidades y divide entre 3. Luego aplica los multiplicadores por criatura voladora (*3) o caballería (*4) y el resultado será las casillas que mueve el PJ.

Así sería en una partida con miniaturas individuales, y con los regimientos en batallas es igual, con la salvedad de que las fichas sobre el tablero no representan personajes, sino regimientos:

- Una ficha de soldados de infantería representa 6 soldados. Huye o persigue sumando 1D3 casillas.

TROPAS ESPECIALES.

Si el EJ decide crear tropas más ágiles, más fuertes, puede hacerlo con las virtudes del sistema de juego, pero, su mantenimiento le costará 5 mp más por cada punto de virtudes empleadas

EL MAR.

Una vía de comunicación inmejorable, y un campo de batalla con muchas posibilidades y alguna regla especial.

El movimiento por el mar depende de la embarcación que se use y de tener o no vientos favorables, por ellos, el movimiento es un tanto aleatorio:

- Mercante: ocupa 10 casillas y mueve 2 casillas + 1D5 BD CO100.

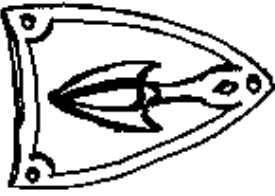
- Una ficha de caballería o criaturas voladoras representa 3 soldados. Huye o persigue sumando 1D5 casillas.
- Una ficha de criatura gigante representa 2 criaturas gigantes. Huye o persigue sumando 1D4 casillas.

Así sería sobre un campo de batalla de cuatro cuartillas como la presentada a continuación. En la cual, entre ambos contendientes habría que dejar al menos 25 casillas de separación.

En cambio, el movimiento por el mapeado se rige de manera diversa, se calcula el movimiento del grupo según el del más lento de sus integrantes con las mismas reglas de antes. Pero se mueve por estación y cada casilla de terreno difícil cuenta como tres casillas, como todos los terrenos montañosos, los pantanos y los bosques.

en mejorarlas. El máximo de puntos de virtudes a gastar será el habitual de Ital el JDRHM. Es decir, 20 para los humanos normales y 10 para el resto de las razas.

- Explorador: ocupa 5 casillas y mueve 5 casillas + 1D4 BD CO75.
- De guerra: ocupa 10 casillas y mueve 3 casillas + 1D3 BD CO125.



La habilidad de navegación de su capitán se emplea para hacer frente a eventualidades como:

- Tormentas: Cada estación en el mar se debe tirar 1D6, con un 5-6 en primavera o verano, habrá tormenta, en invierno u otoño la habrá con un resultado de 3, 4, 5, o 6 en 1D6. Una vez determinada la tormenta se deberá efectuar la tirada de dificultad a la navegación que provoca en 1D3:
 1. Difícil.
 2. Muy Difícil.
 3. Absurdo.
 Si no supera la tirada de navegación se efectuará otra tirada en 1D3:
 1. Desvío de su ruta, moverá pero en una dirección aleatoria, pudiendo encallarse, en cuyo caso es como el 3 pero perdiendo sólo el 50% de lo que transportaba.
 2. Mantiene ruta con la mitad de su movimiento.
 3. Naufragio de la nave y pérdida de todo lo que en ella viajaba.
- Batallas navales: Para determinar que barcos mueven antes y si tienen tiempo para reaccionar frente abordajes, persecuciones,

LA MAGIA Y SUS RIVALIDADES.

Si en tu EJ mantienes a varios tipos de practicantes de la magia o diversos alineamientos, deberás efectuar un chequeo de liderazgo sobre sus líderes (los personajes de mayor nivel de cada grupo) cada invierno para que mantengan los ánimos calmados o se sublevarán como si no se les hubiera subvencionado como les corresponde. Pudiendo llegar a abandonarte todos ellos.

En cuanto al alcance de los hechizos:

embestidas (los barcos embistiendo se consideran arietes, pero el barco embestido puede evitar la trayectoria de la nave enemiga).

Los barcos pueden equiparse con ingenios bélicos, pero pierden 10 tripulantes por cada uno que incluyan en su dotación. Del mismo modo su alcance se divide a la mitad, como el de todas las armas de proyectiles en batallas navales.

La tripulación cuenta como varios regimientos y en caso de abordaje se deberá luchar como en una batalla normal, con la salvedad de que no hay lugar donde huir (+50 a los chequeos de liderazgo). Si la tripulación se rinde el barco pasa bajo control de los asaltantes.

Del mismo modo, los barcos son estructuras muy resistentes que miran en la tabla de CO para el daño, y que solo se hunden en batalla naval si sufren un crítico épsilon y a continuación un 7-8 en 1D8 (A los barcos de guerra no se les aplica el +1 por crítico épsilon). Pero por cada crítico que sufran perderán una casilla de movimiento, pudiendo llegar a no moverse ni sumando el dado de movimiento.

- Todos aquellos cuyo objetivo sea un único blanco por contacto o de un dado objetivos o afecten sólo al lanzador seguirán igual.
- Los de alcance de 3 a 6 metros ahora serán de 2 casillas.
- Los de alcance de 9 a 15 metros serán de 6 casillas.
- Los de alcance 30 metros serán de 12 casillas.
- Los de alcance superior a 30 metros serán de 18 casillas.
- Los de alcance 100 metros o más serán de alcance 30 casillas.

EXPERIENCIA Y SUBIDAS DE NIVEL.

Se siguen las reglas del ITAL el JDRHM. a la hora de subir de nivel. Pero se calcula cada invierno solamente, para calcular los Puntos de EXP conseguidos se ha de calcular el número de inviernos que ese personaje o contingente ha permanecido en activo y

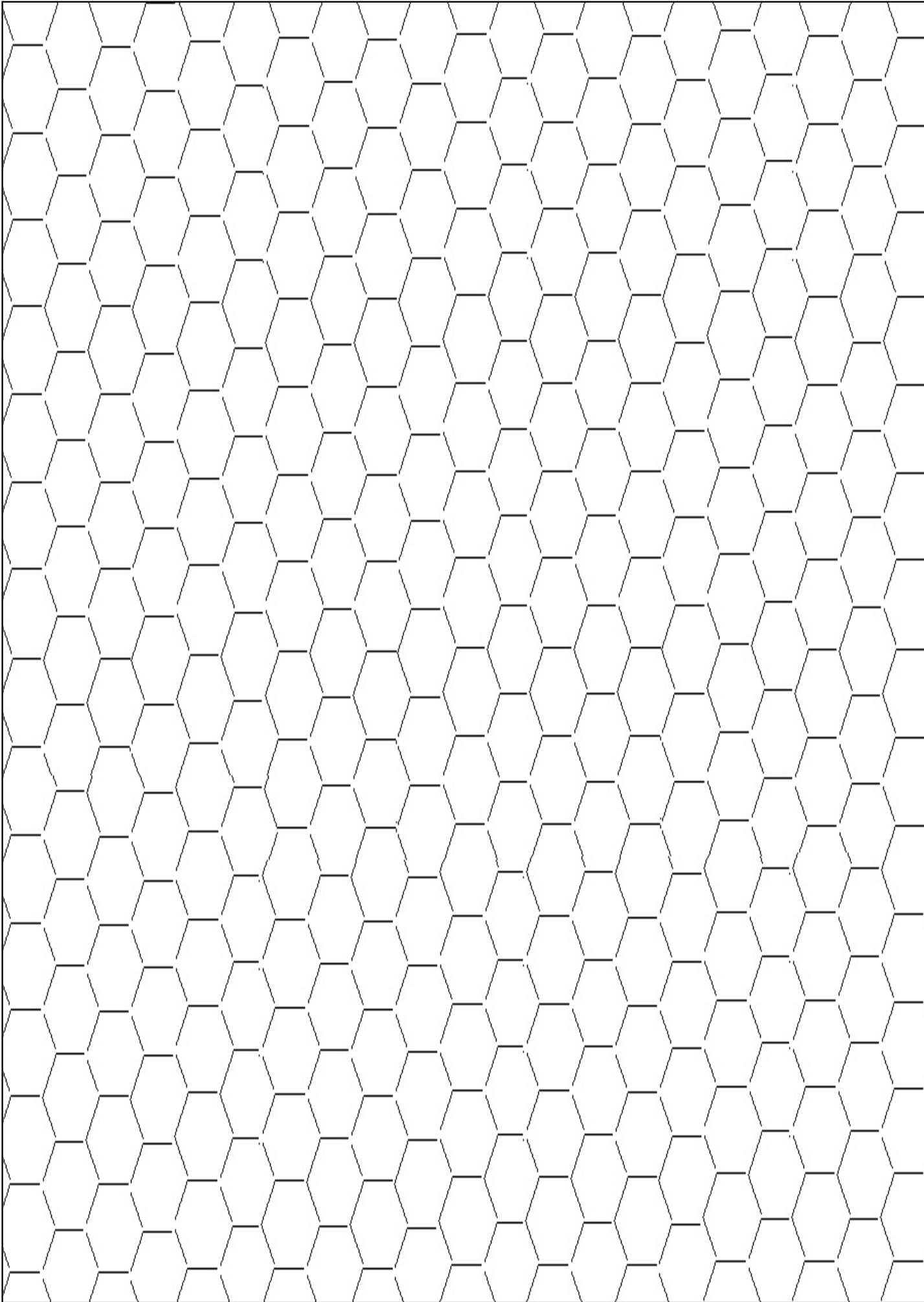
TESTAMENTO.

La muerte del líder, por la causa que sea, batalla, traición o veneno, causa una gran conmoción en el EJ. Todos los PJs al mando de tropas del EJ deberán comparar sus habilidades de liderazgo, el que más tenga será el sucesor, si dos, o más, coinciden en el valor de sus habilidades, deberán efectuar tiradas de liderazgo entre ellos para determinar quién manda. La

multiplicar por 1000. Al resultado se le suma 750 Puntos de EXP por batalla perdida esa estación o 2500 por batalla ganada, y esos son los puntos de experiencia que han acumulado en desde el último invierno.

excepción a la regla son los EJs de los Cometas y de la Espada, los que pierdan abandonarán el EJ con los contingentes bajo su mando antes del cambio de líder, como si se hubieran sublevado. La elección del líder no se realiza hasta 2 veranos tras su muerte, por lo que no se puede cobrar tributos en todo ese tiempo.





DE IMPERO EL GIGANTE.

Doy vueltas y más vueltas por mis reducidos aposentos de erudito en Alquad, mis investigaciones no progresan, los extractos de La Itarca que compiló la sabia Alq-Kenafin-dû, apenas se pueden considerar más que apuntes personales:

"Y fue Khazmor Dragmall, representante del Clan de Fuego, quien más participó, pues esta fue la era dorada de su maléfico clan.

LA ERA DEL EXILIO.
Unidas las fuerzas de la Alianza de los Cometas, en aquel tiempo formada por Khuzkazar, el Señor de la Destrucción, Gulcam, el Señor de la Alquimia, Moruk, la Furia y Goruk, el Terror, nada parecía poder detenerlos. Con Hercar sitiado junto al Clan de Hierro y con los otros N'arcan indecisos ante la línea de actuación a seguir, Ital no era más que una inmensa hoguera, los Yarath huían ante un enemigo armado más fuertemente que ellos, los Martari se refugiaban en sus islas, y los Ithran emprendieron la búsqueda del Clan de Hierro. Solo los Diantari y los Caídos sobre la Anquei, la cordillera cuyos valles les vieron nacer; podían resistir a la oleada de los Guorz y del Clan de Fuego.

Al mismo tiempo, los Caídos, en aquel tiempo conocidos como Featath, comenzaron a murmurar en contra de los N'arcan. No comprendían la razón de su indecisión, ¿acaso temían a sus enemigos? Así llegaron a la conclusión de que no eran dignos de su respeto, ellos tenían ya casi tanto poder como ellos, salvo el poder de dar vida a sus sueños y de viajar por el Vacío como hacían los N'arcan. Pensaban que eran poderes que les ocultaban por miedo a que se rebelasen contra ellos, no creían que dichos poderes los tuvieran en grado poco menor que ellos y comenzaron a tramar en contra de aquellos que veían como sus carceleros.

Pero su malestar llegó a conocimiento de Heimad, el mayor defensor de dar la total libertad a los elfos, en vez de continuar su labor como tutores de las gentes de Ital, y se ofendió de tal manera, que abandonó su morada sobre Ital y volvió a su morada celeste, el Heid, la estrella más cercana a Ital, junto a Loiv, la estrella de Loviathar, y Fasol, la estrella de Dalemir. Y los otros N'arcan le siguieron una vez que descubrieron la razón de su partida, salvo Hercar, que continuaba atrapado.

Este exilio se desveló fatal para los pueblos de Ital, que quedaron a merced de los Señores del Caos, y en él los Featath vieron la prueba definitiva de la traición que los N'arcan estaban preparando desde siempre.

Exaltando el valor de sus ancestros y la cobardía de las demás razas, termino su narración el indigno señor de lo que era el reino de Vinkgord. A continuación dio la palabra a los emisarios de Khenma, el más importante de los cuales era el joven Akhaid que continuó la narración de los hechos."

Esto lo cuentan aún los relatos y leyendas de todos los cultos a los N'arcan, curiosa la mención de ese tal Akhaid, no era conocido entonces, pero ahora si, fue él el principal arquitecto de la Tercera Venida de Mordyr. Ojala su alma haya sido consumida por su siniestro señor:

Pero los N'arcan no olvidaban, Yinella enloquecía de dolor cada vez que observaba la destrucción causada por el Caos, Austral sufría por el destino de su amado Hercar, Silvara sentía arder la naturaleza que tanto amaba, Nova y Tarhelnor no podían dejar de escuchar los lamentos de los caídos, Morskul intentaba olvidar los campos de batalla que cubrían el mundo sin conseguirlo, Aloth angustiada por el destino de sus elegidos buscaba maneras de evadirse de lo que ocurría sobre Ital, mientras que Sariagón, Thorgan, Gheris-oh-Khan, Tormo, Mantú, Thalís y Sthalos, no podían mantenerse de manos cruzadas, les hervía la sangre ante las atrocidades cometidas y sentían otra vez la necesidad de dar rienda suelta a sus energías en un mundo desde el cual sentían como se les invocaba para ganar su favor en batalla.

Todos los N'arcan se sentían empujados a combatir de una vez al Caos, pero Heimad les retenía aún, ni Namcor ni ningún otro conseguía hacerle cambiar de opinión, y los N'arcan querían estar unidos en aquello que hicieran. Acertasen o se equivocasen, lo harían juntos.

Finalmente descendieron los N'arcan llamados del Libro sobre Ital, quedándose al margen del conflicto aquellos que siguieron fieles a Heimad y su error, quienes más tarde serían llamados de la Balanza, por su continuo sopesar las posibilidades sin actuar. Fue esta la

primera gran escisión entre los N'arcan antes de la Era de la Disgregación.

Los Señores del Caos fueron derrotados en una batalla tras otra, fueron tales las heridas causadas al joven mundo, que Yinella, Tarhelnor y Morskul enloquecieron ante la muerte diseminada sobre la faz de Ital, pero la guerra no fue por más violenta, más breve."

Más cosas sabidas, comienzo a dudar que mi anfitriona estuviera en las deliberaciones, este fue el origen de la locura de los que después serían los Señores de la Espada, el segundo camino equivocado de los N'arcan:

"Peor aún, como resultado del trato frecuente con sus enemigos y sus obras, algunos de entre aquellos N'arcan se vieron atraídos por los frutos que habían obtenido los Señores del Caos con el uso desbocado de su poder. Thorgan, Thygra, Thalís y Sihalos flaquearon ante la tentación de seguir el camino de los Señores del Caos.

Aquel que más lejos llegó en sus contactos con el Caos, fue Gheris-oh-Khan, quien en colaboración con Gulcam, el Señor de la Alquimia, antes de la su caída del más peligroso de los Señores del Caos, concibió a los terribles Uros de Knox.

Providencialmente, en aquel tiempo se reunió con sus pares Mordyr, quien había vagado por el Vacío más que ningún otro de los N'arcan, y consiguió volver a la armonía a los N'arcan tentados por los frutos del caos. Pero poco duró la paz entre las estrellas."

La Duda de los N'arcan, así es conocido el paso en falso dado por estas cinco divinidades. La Tentación de Thygra y Thorgan apenas se recuerda, sólo algunos detalles, se dice que fue Aloth la artífice de su debilidad. Lo cual es más que posible, ya aquel entonces la N'arcan había comenzado a dar rienda suelta a su propio placer de tejer intrigas dentro de intrigas, hasta que llegó un momento en que ella misma acabó atrapada por sus mentiras, y su ser se consagró a la Perdición sin forma del Caos y sus Cometas.

Pero, lo qué ocurrió con los Hermanos Dragón se ignora, en mi periplo por los planos de las alianzas,

pude contemplar un extraño monumento, se encontraba enclavado en la Llanura de las Batallas, sobre una colina yerma, como si se tratara de una suerte de señal, yo me encontraba en el séquito de Tormo el Justo Guerrero, y apenas le presté atención, pero algunos de mis acompañantes susurraban un nombre como si fuese una letanía: Impero, el Gigante, el Guerrero.

Era aquel monumento de un material negro en el cual despertaban reflejos rojizos las llamas de nuestros adversarios, los elementales de Torcanor el Fuego Inextinguible; y mientras que toda la llanura temblaba ante el avance de sus aliados los elementales de Hercar, la ominosa silueta del Cíclope Tatuado que se enfrentaba a dos dragones, permanecía, contra toda lógica, firme, inmóvil, desafiante ante los poderes desplegados en aquella batalla...

"Entonces comenzó a hablar Oshurn del Osario, enviado por Absuragath de Morskul, el Señor de la Muerte y su voz era como el gélido viento que sopla en el Campo del Osario, lugar de negra leyenda, de donde decía que había venido, negra leyenda como la de la Era cuyos hechos narró.

LA ERA DE LA DISGREGACIÓN.

Así llamada por que sancionó la separación definitiva entre los N'arcan, pero, en realidad, debería llamarse sin ayuda al Caos, pues fueron ellos sus protagonistas.

Derrotados los Señores del Caos, los N'arcan se vieron de nuevo divididos sobre el destino que se debía reservar a sus hermanos vencidos. Los denominados Seguidores del Equilibrio, capitaneados por Heimad, decidieron no tomar partido en las deliberaciones, sería Arcan quien tendría derecho a decidir el destino de uno de sus hijos, no ellos. Los Adalides del Bien, que habían defendido la actuación contra el Caos, defendían la condena al destierro, mientras que Mordyr, y una nueva alianza, la llamada aún hoy Alianza de la Espada, defendían la condena de muerte.

Pero durante las deliberaciones, uno de los miembros de los Adalides del Bien, temiendo una decisión contraria a la de su facción, liberó a los Señores del Caos uniéndose a ellos, fue el culpable de esta acción

Bryon, el Señor de los Ladrones, instigado por Aloth y Akasa, quienes, aliados con los Featath, les daban así una excusa para iniciar la guerra contra los N'arcan, a quienes acusaban de traición."

El Miedo de Bryon, la razón de su enemistad con Tormo, sin embargo, ¿dónde pudo concebirse la idea de matar a un N'arcan? Nunca había ocurrido tal cosa de forma definitiva, siempre volvían, desperdigadas sus energías, la esencia pervivía, se la debía atrapar para evitar su retorno, ése principio aplicaron los Señores de la Balanza en su sentencia de las Llaves, pero no era conocido antes.

"Los Featath alcanzaron a los Señores del Caos y mataron a Gulcam, quien había efectuado los más horrendos experimentos de mutaciones sobre todos aquellos infelices que habían caído prisioneros bajo sus tropas. Mientras tanto, los más sabios de los Featath, con los malignos conocimientos donados por Akasa y Aloth, corrompieron la naturaleza de la Señora del Éter, Aystria, intentando ganársela para su causa, pero en vez de ello dividieron la esencia de la diosa en los cuatro espectros de poder que hoy invocan en sus rituales los practicantes de la magia esotérica. Los cuales cayeron sobre Ital.

Al mismo tiempo, los Ithran, que durante la era del Caos había descubierto los túneles de los enanos, les atacaron por el odio que concebían hacia unos que habían gozado de la protección de su dios, mientras que ellos habían tenido que combatir sin ayuda al Caos.

Ante esta traición, todos los N'arcan se unieron en contra de los Featath y aquel miedo que les había empujado a la traición cobró vida, Espada, Libro y Balanza se unieron contra ellos, sus dos únicos aliados, Akasa y Aloth, les abandonaron y fueron aceptados por la alianza de la Espada, quienes, incluso, aceptaron como aliados a los Cometas, pero no como alianza independiente, como cuarto poder, si no como miembros de la alianza dirigida por Mordyr.

La Ira de los Dioses se abatió sobre Ital, ningún Featath sobrevivió sobre la faz de Ital. Pero se acusó a la Alianza de la Espada de acoger a los Señores de Caos. El camino entre el mundo divino e Ital se cerró, de manera que Ital fue aislada del resto del Tapiz de los Mundos por el poder de la Alianza de la Balanza de Heimad, que veía el origen de todos los males del joven mundo en la intrusión de los

N'arcan en las existencias de las gentes de Ital."

El Crimen y la Condena de los Featath, el exterminio de toda una familia élfica nunca completado, Mordyr, el mismo artífice de su condena preservó a algunos de ellos para sus propios fines sin que los otros N'arcan lo sospechasen. Y aún así muchos lograron huir de su castigo a través del Tapiz antes de la Secesión.

Se les quiso olvidar, el mismo destino que se quiso reservar para los Khenmi tras su primera derrota, como herederos que se descubrió que eran de los Featath al servicio de Mordyr el Sinistro. De cuyo yugo se rebelaron, según los libros robados por el Rey Arlan de Malvan durante el primer saqueo de Khenma, coincidiendo con la fundación de la propia Malvan por el Príncipe Navegante Midmadon, bajo la égida de Ankar Heig Is Fundador del Primer Imperio Arcano.

Sin embargo la pregunta sigue en el aire, los Featath sabían cómo acabar con los N'arcan, seres de energía pura y aprisionarlos durante eones, ¿de dónde sacaron ese poder?

Aloth y Akasa no contaban con la confianza de Bryon, no pudieron ser ellos los que le convencieran para liberar a los Señores del Caos. Su miedo debía tener razones fundadas, la muerte de un N'arcan era algo que ya había ocurrido, o de lo contrario no deberían creerlo posible.

Un N'arcan debió dar muerte a otro N'arcan durante las Guerras del Caos, debió atrapar su esencia y ocupar su lugar en el panteón, los Featath intentarían sin éxito lo mismo, primero con Gulcam, vuelto a la vida por mano de su acólito Morangul del Clan de Fuego, y después con Aystria, con resultados en gran modo diverso:

"Aquellos N'arcan que quisieron quedarse en Ital, debieron renunciar a su divinidad, serían inmortales a los años, pero su

poder disminuiría paulatinamente de generación en generación. Aquellos que se quedaron, en su mayoría, fueron los dragones, que de generación en generación vieron disminuir su poder.

Pero la Alianza de la Espada no renunció a poder acceder a Ital y crearon un objeto de inmenso poder, las Llaves, manifestación sobre Ital de la esencia de los Dioses de la Espada. Las Llaves se llamaban así por que en manos de un clérigo del dios cuya esencia contenían, permitían abrirle el acceso a Ital burlando el poder de la Balanza.

Comenzó así la Era de la Llaves, durante la cual, beneficiándose de la relativa paz, se desarrollaron las culturas humanas y se reconstruyó parte de la sabiduría perdida en las eras pasadas."

Así, hubo otra escisión entre los N'arcan, además de la materializada en las Alianzas. Algunos rechazaron la compañía de sus iguales, pero se ignora la razón. Y todo esto está vinculado al Monolito del Cíclope, lo sé. Los Hermanos Dragón dieron fin a su señor: Impero y atraparon su esencia en algún lugar de Ital para evitar su retorno, esta fue su traición, seguro. Por ello se exiliaron los primeros dragones.

Pero estas conclusiones, si se dieran a conocer, acabarían conmigo, y estos manuscritos, fruto de noches vigilia en medio de un reino hostil (Alquad) hacia mi propio país (Numar), no deben ver la luz antes de mi muerte, pues sé que aún hay más conocimiento oculto en otros lugares. Pues así reza en el Libro de la Vida del Gran Bestiario de la Itarca:

"En Ital estaba verificada la existencia de dos razas de gigantes, los menores de no más de 3 metros, y los mayores de entre 4 y 6 metros, se desconoce su origen, se sospecha que sus antepasados fuesen los antiguos N'arcan que decidieron renunciar a su inmortalidad

para residir en Ital, pero sus hijos, los gigantes actuales, son poco más que bárbaros, los gigantes menores han llegado a erigir reinos en el frío norte, pero los mayores nunca han hecho otra cosa que vagar por el mundo, solitarios, o todo lo más de dos en dos, sin un rumbo fijo."

Debo ir a Kislavhia, en busca del Reino de los Gigantes, los primeros exiliados de entre los N'arcan en Ital, he de saber la razón por la que el crimen de Sthalos y Thalís para con su Señor quedó impune, la razón por la que se les ha ocultado a los mortales dicho crimen y aunque signifique la condena de mi alma inmortal debo descubrir la verdadera causa por la que se alzaron los Featath, pues todo ello es una misma cosa y atañe al lugar que los humanos ocupamos en el Esquema Cósmico de la Creación Original custodiado en el Alcázar Celeste de Heimad.

Escrito en la Tercera Estación del año 67 de la Era de los Dragones

Le remitimos a su Ilustrísimo Súlmen el siguiente manuscrito anónimo hallado en un fondo falso de la escribanía de la habitación que fue ocupada por el clérigo Ardanz de Numar antes de su desaparición hace apenas 2 estaciones.

Su leal servidor:

Inealdfen

EL LAMENTO DE LA PIEDAD.

PRIMERA PARTE: LA JOYA DE LA CORTESANA.

Si Enquiol era la Fe, Pallanthia el Valor y Radock la Tenacidad; Martogo es la Ambición, bajo la égida de Karameth el Poderoso se independizó de Enquiol, la frontera que separó a ambos reinos fue el bosque de Gribzroj temible centro de poder de Akasa y sus secuaces sedientos de sangre.

Y es por esa sed, en este caso de poder, que muchos creen que el reino de Martogo está mucho más cerca de Gribzroj que Navann, pues pronto abandonaron a sus aliados para aceptar el yugo de los dragones, y después de resistir durante siglos frente a los lokithari de Osknum, hacer causa común con ellos, destruir los templos de Tormo y Sumnia, erigir en su lugar blasfemos templos en honor a Thalís donde celebrar sus impíos y lascivos ritos y sumar sus ejércitos y su diplomacia a la de la Señora Azul de Occidente para aplastar toda oposición a su poder en Navaan, Omn, Venyagozar y Vinkgord cuando alcanzaron su momento de su mayor poder.

"Martogo" Según Aesthan de Balembeth.

I Noches de Martogo:

El grupo de PJs, reputados mercenarios de la ciudad, se encuentra en la posada llamada *Del Torreón*, cuando un personaje encapuchado (Cemiol el Orfebre) se les acerca con una proposición poco legal.

Cemiol ha caído en desgracia ante la corte de Bortinel, Comandante Supremo de los Caballeros de Thalís, sus bienes han sido confiscados y su negocio clausurado. Con la ayuda de

unos pocos amigos ha reunido el oro suficiente para abandonar el reino y partir camino de Arras, donde se encuentra su esposa. Sin embargo, antes de irse querría recuperar una de las joyas que Bortinel le ha robado, un collar conocido como *El Lamento de la Piedad*.

El collar se encuentra en posesión de Badiriel, una de las cortesanas favoritas del Comandante Supremo y está dispuesto a pagar 750mp por cabeza a quien se lo robe para él y le escolte hasta Arras.

El lugar de residencia de Badiriel es el *Palacete de Elab*, anteriormente un templo-jardín de Sumnia, que se encuentra en las afueras de la ciudad, en torno a 1 hora al paso en carruaje. A la noche se celebrará en el Antiguo Palacio Real la *Danza del Estío* para celebrar el equinoccio de verano y presumiblemente acudirá a ella con sus mejores galas lo más florido de la nobleza adepta al actual régimen.

Cemiol les esperará en la casa de campo de uno de sus allegados con todo previsto para abandonar el reino a poco más de una hora de la ciudad al galope.

De los PJs depende el curso de acción a seguir.

En el *Palacete de Elab* apenas hay vigilancia, salvo 5 guardias y su Capitán Glandor, un Caballero de Thalís, destinados allí como escolta personal de la dueña de la mansión, quién de por sí cuenta con una pequeña jauría de perros y el servicio.

PNJ: Glandor	NIVEL: 15	PV: 140
ACCIONES: 3/2	BD: CM 90 Esquiva 110	INICIATIVA: 110
BO: Espada 160 Escudo 120 Arco 140		
ESPECIALES: Percepción 120 Montar 130 Daño*2 Ignora pérdida de acciones por hemorragias		

TIPO: Guardia	NIVEL: 10	PV: 110
ACCIONES: 3/2	BD: CM 80 Esquiva 110	INICIATIVA: 110
BO: Espada 110 Escudo 100 Arco 100		
ESPECIALES: Percepción 110 Montar 100		

TIPO: Perro de Caza	NIVEL: 10	PV: 110
ACCIONES: 4/3	BD: C 40 Esquiva 110	INICIATIVA: 110
BO: Mordisco 110 en ataque grande		
ESPECIALES: Seguir Rastros 110		

TIPO: Caballo de Monta	NIVEL: 10	PV: 160
ACCIONES: 4/3	BD: C 45 Esquiva 110	INICIATIVA: 110
BO: Coz 70 en ataque descomunal		
ESPECIALES: +15 a montar		

Si por contra, esperan a atacar a la carroza cuando se encamine al baile, tendrán competencia, dos ladrones entrarán en acción cuando ellos les hayan facilitado el trabajo. Además, los

guardias intentarán bloquearles el paso para que la carroza pueda acelerar en dirección al puesto de guardia más próximo.

PNJ: Drinlar la Craistari	NIVEL: 10	PV: 110
ACCIONES: 4/3	BD: C 80 Esquiva 110	INICIATIVA: 140
BO: Espada 120 Arco 140		
ESPECIALES: Percepción 130 Montar 120 Subterfugio 160 S. Básicos 0 PP 40		
<div> <div> <div>☞ 1Sombras: Una nube de oscuridad mágica de 3 metros de radio aparecerá a no más de 15 metros del lanzador, concentrándose, el susodicho puede mover la nube a voluntad, la duración de la nube es de 1 minuto por cada nivel del psíquico.</div> <div>☞ 1Manto de Oscuridad: Similar al hechizo anterior, pero convoca un manto de oscuridad en torno al lanzador que le otorga un bonificador de +50 a esconderse en la oscuridad, de +25 a la BD en combate cuerpo a cuerpo y de +50 a la BD contra proyectiles. La duración del manto será de un asalto por nivel del lanzador.</div> <div>☞ 1Ocultar Presencia: Durante un minuto por nivel, el psíquico no podrá ser detectado mediante conjuros de adivinación, a menos, que el mago adversario supere una Tr contra el lanzador.</div> <div>☞ 2Puerta de Sombras: El psíquico puede saltar de una sombra a otra, siempre que la vea y no esté a más de 30 metros de él.</div> <div>☞ 2Fuego del Alma: Se duplica la FUE, la AGI y la CON del lanzador durante 1 asalto por nivel.</div> </div> </div>		

<div> <div>☞ 3Magnetismo del Depredador: Un cambio imperceptible en la forma de andar, en la mirada, en el aire que circunda al psíquico lo dota de un atractivo tal, que una víctima seleccionada por él deberá superar una Tr contra hechizos, si la falla, comenzará a sentirse atraída por el depredador, después de este primer efecto, deberá efectuar otras cuatro tiradas si fracasa en dos de ellas, su voluntad será como una hoja al viento frente a la de su amo, cuyos deseos serán órdenes para ella.</div> </div>			
--	--	--	--

PNJ: Selid el Venagozariano	NIVEL: 10	PV: 110
ACCIONES: 4/3	BD: C 80 Esquiva 110	INICIATIVA: 140
BO: Espada 120 Cerbatana 140		
ESPECIALES: Percepción 130 Montar 120 Subterfugio 160 Daño*2 Ignora la pérdida de acciones por hemorragias Usa venenos:		
Aliento de Thygra	Inhalado	6 Locura 1D10 horas
Araña cimitarra	Líquido	6 Colapso nervioso a -60 y -5D10 PV
Escorpión negro	Ácido	8 Muerte en 1D4 asaltos
Halucti	Diluido	5 Delirios, fiebre y alucinaciones 1D10 días

Salga quien salga victorioso, los PJs deberán encaminarse a la casa de campo donde les espera Cemiol, huyendo de la guardia ciudadana, para notificarle el resultado y servirle de guardaespaldas en su viaje a Arras.

II En la Casa de Cemiol:

Cuando lleguen verán los caballos y un carruaje enjaezados y listos para partir, pero las luces de la casa estarán todas apagadas y los perros les ladrarán como locos, delatando su posición a todo aquél que se encuentre en las cercanías.

El amigo de Cemiol les ha traicionado, en el salón de la casa les espera un destacamento de 6 guardias, más otros 4 que les esperan afuera con otros tantos perros. No han traído caballos.

Así las cosas, los PJs deberán liberar a Cemiol, bajo arresto en su dormitorio del piso superior, y partir al galope con el carruaje y los caballos, que, para despistar ¿?, estaban afuera preparados.

Para huir tienen 2 posibilidades:

- Atravesando las montañas que separan Martogo de Arras por el camino enano, cuyas fortalezas

están abandonadas tras el inicio del sitio de Pentia:

El reino khavil más poderoso e importante del mundo, fundado en los días de hegemonía khuzkazal por el fruto de los cruces de sangre entre los clanes del fuego y el del hierro.

Rechazados por ambos clanes, los enanos mezquinos o khavil no tuvieron más opción que unirse entre ellos para defenderse de sus enemigos, los humanos no vieron gran diferencia entre ellos y el Clan de Hierro, de manera que no tardaron en acostumbrarse a verlos en sus ciudades y mercados. Algunos monarcas, incluso les consintieron que construyesen sus propias fortalezas dentro de su reino para facilitar los intercambios entre ellos y los khavil construyeron en esos días las calzadas subterráneas que unen todas sus pequeñas fortalezas con la madre Pentia.

Pentia, cuyo reino en la superficie cuenta incluso con puerto de mar, el cual no solo recibe a los comerciantes que se encaminan a ella, sino que también acoge a su pequeña pero poderosa flota de barcos de vapor únicos en Ital.

"Pentia" Según Chais de Ursala.

En el caso concreto de esta fortaleza, sus defensas exteriores han sido ocupadas por bandidos, gente común desesperada por las arbitrariedades del Comandante Supremo y sus favoritos que se han dado al bandidaje para poder sobrevivir a costa de quien sea.

TIPO: Bandido	NIVEL: 10	PV: 110
ACCIONES: 3/2	BD: C 60 Esquiva 110	INICIATIVA: 110
BO: Lanza 100 Escudo 100 Arco 100		
ESPECIALES: Percepción 110 Montar 100 Subterfugio 120		

2. La otra opción pasa por el Valle de Los Dancos, un pequeño valle montañoso donde se refugian la mayoría de los supervivientes de la antigua cultura dominante en esta parte de Itnor antes de la llegada de los Celebtir. Su tierra es pobre y su modo de vida duro con constantes luchas entre los diversos clanes familiares por el control de los rebaños de ganado y los derechos de pasto y paso.

TIPO: Danco	NIVEL: 10	PV: 110
ACCIONES: 3/2	BD: C 40 Esquiva 110	INICIATIVA: 110
BO: Lanza 130 Arco 130		
ESPECIALES: Percepción 110 Montar 100 Subterfugio 120 Daño*4		

Para desgracia de los PJs un par de gigantes (Brut y Tont) han instalado su morada en el Desfiladero de los Torrentes, la salida natural del valle a Arras y si no son cautos puede que les oigan y les apetezca darse un atracón de carne.

TIPO: Gigante	NIVEL: 10	PV: 210
ACCIONES: 3/2	BD: C 40	INICIATIVA: 110
BO: Garrote 225 Arrojadizas 185		
ESPECIALES: Percepción 110 Daño*6 Ignoran la pérdida de acciones por hemorragias		

SEGUNDA PARTE: EN COMPAÑÍA DE LOBOS.

Independizado de Enquiol, como antes éste se independizó de Malvan, el Reino de Arras no ha tenido tiempo para saborear su independencia, desde el momento en que acogió a los exiliados de Martogo se ganó su enemistad, pero sus lazos con Malvan y Radock posibilitaron que estuviera al margen de la expansión de Martogo en su primer momento, y tuvo tiempo de armarse, fortalecerse y aumentar sus aliados.

Aunque no todos sus aliados fueron igual de bienvenidos, de la mano

del príncipe de Martogo, desterrado ya en tiempos de Karameth, entró en su corte la pérfida influencia de la Luna Roja y de los Hijos de la Medianoche del Mundo de los Sueños. Desde entonces nadie está seguro de quién gobierna en la capital de Arras, y hacen bien en dudar.

"Arras" Según Aesthan de Balembeth.

I Llanuras de Arras:

Arras al fin, tras dejar atrás a sus perseguidores, los PJs se encuentran a salvo en el reino vecino, su objetivo actual es llegar a la capital donde se encuentra Rulceor, la esposa de Cemiol, quien subsiste trabajando como orfebre y tasadora.

En las fronteras de Arras se encuentran siempre en estado de alerta numerosos destacamentos de defensa y sus correspondientes exploradores que les podrán escoltar a la capital si saben del rango de Cemiol, fue tesorero en la corte de Martogo.

Corren rumores entre las tropas de que una patrulla dio el alto a unos intrusos que tras resistirse se dieron a la fuga, por lo que existe la posibilidad de que Glandor se haya infiltrado en Arras tras sus huellas y les quiera capturar.

II En la Capital Portuaria:

Localizar a Rulceor será sencillo, es una reputada profesional y

fue rápidamente acogida por el numeroso colectivo de refugiados de Martogo, su local se encuentra en el barrio donde se alojan la mayoría de ellos y les dispensará una agradable bienvenida.

Como prueba de su agradecimiento por los esfuerzos de los PJs les prometerá presentarlos a una persona de alto rango de la corte que les podrá facilitar su estancia en la ciudad y que podría contratar sus servicios.

Dicha persona no es otro que el Príncipe Desterrado, Vaerg de Martogo, quien había conseguido los servicios de Selid y Drinlar de la Corte Oscura para robar *El Lamento de la Piedad*.

Los PJs. y el matrimonio de orfebres han obstaculizado sus planes, por lo que les recompensará con la muerte a manos de sus demonios. Para justificar lo ocurrido les acusará de ser espías de Bortinel el Comandante Supremo de Martogo.

PNJ: Vaerg de la Luna Roja	NIVEL: 30	PV: 180
ACCIONES: 4/3	BD: CO 120 Esquiva 110	INICIATIVA: 140
BO: Espada 150+35 de Azghurr Escudo 150+55 de Azghurr		
ESPECIALES: Percepción 130 S. Básicos 125 Habilidades Mágicas 270 PP 210*5 Posee todos los hechizos de la Luna Roja		

A los Pjs les toca correr otra vez, llegará la Guardia del Grifo, el cuerpo de élite de Arras y la situación se tornará imposible.

TIPO: Guardia del grifo	NIVEL: 15	PV: 140
ACCIONES: 3/2	BD: CM 90 Esquiva 110	INICIATIVA: 110
BO: Espada 160 Escudo 120 Arco 140		
ESPECIALES: Percepción 120 Montar 130 Daño*2 Ignora pérdida de acciones por hemorragias		

Lo mejor sería que alguien del grupo se haga con el collar durante la refriega o lo recoja de la casa de los

orfebres y que los PJs. se dirijan a Radock.

TERCERA PARTE: EL PRECIO DEL PODER.

El Reino de Tormo y de sus caballeros constituye la mayor fortaleza del Libro, nunca ha caído, ni por insidia ni bajo ataque el Reino de Radock ha conocido el flagelo de la Espada o de los Cometas. Es el refugio inexpugnable frente a los ataques de las potencias del mal. Sin embargo, por sí solos, los radockianos nunca han sido capaces de liberar a los aliados del Libro, ese honor recae en la inestable y temeraria Pallanthia. De donde siempre ha llegado el entusiasmo y el poder capaz de alzar a los reinos del Libro contra sus opresores.

"Radock" Según Aesthan de Balembeth.

TIPO: Lobos Nocturnos	NIVEL: 15	PV: 130
ACCIONES: 4/3	BD: C 40 Esquiva 110	INICIATIVA: 130
BO: Mordisco 130 en ataque descomunal		
ESPECIALES: Seguir Rastros 130, daño doble y aullido infernal Tr en 6m VS 50 o huir		

TIPO: Oso Pardo	NIVEL: 10	PV: 190
ACCIONES: 3/2	BD: C 40 Esquiva 110	INICIATIVA: 110
BO: Mordisco 180 Garras 140 Abrazo 160 en ataque descomunal		
ESPECIALES: Seguir Rastros 100 y daño doble Ignora pérdida de acciones y críticos alfa		

2. La que atraviesa el Campo de los Túmulos. En cuyo torreón abandonado tienen su guarida unos
- bandidos liderados por un guerrero desconocido, a quien la gente a dado en llamar *La Torre Negra*.

PNJ: La Torre Negra	NIVEL: 15	PV: 140
ACCIONES: 3/2	BD: CO 100 Esquiva 110	INICIATIVA: 110
BO: Espadón 160+30 Espadón de Azghurr 140 golpes en descomunal		
ESPECIALES: Percepción 120 Montar 130 Daño*4 Muerto Viviente Contacto Gélido, Lamento Terrorífico y Camino en la Muerte como Maestro de Gremio en 110 (170)		

TIPO: Bandido	NIVEL: 10	PV: 110
ACCIONES: 3/2	BD: C 60 Esquiva 110	INICIATIVA: 110
BO: Lanza 100 Escudo 100 Arco 100		
ESPECIALES: Percepción 110 Montar 100 Subterfugio 120		

I Huida en la Noche:

De nuevo en un reino hostil, los Pjs se encuentran huyendo por sus vidas, y sin embargo, aún no saben a ciencia cierta, qué poder posee el collar por el que tanta gente está dispuesta a matar, *El Lamento de la Piedad...*

Para ir a Radock, estado amigo, que no aliado, de Arras, existen 2 rutas, la marítima, que es la más frecuentada y vigilada y la terrestre, que, a su vez, se divide en otras 2:

1. La que pasa por el Bosque de los Sauces. Antiguo nudo de poder del equilibrio, en la actualidad bajo control de la Corte Oscura, aliados de Vaerg, donde serían emboscados por Drinlar, Selid y los habitantes del Nudo.

TIPO: Caballo de Guerra	NIVEL: 10	PV: 180
ACCIONES: 3/2	BD: C 30 Esquiva 110	INICIATIVA: 110
BO: Coz 120 en ataque descomunal		
ESPECIALES: +20 a montar Ignora pérdida de acciones		

Además, *La Torre Negra* conoce la naturaleza del collar y deseará apoderarse de él, con la esperanza de que su amo, Morskul el Dios de la Muerte, como recompensa, le permita dar el paso final al Olvido.

Y en verdad se merecería el descanso, pero ¿Qué ocurriría si el Señor de la Muerte se apoderara de la Llave de Nova?

II Tras las Puertas de Radock:

Si los PJs. han llegado hasta aquí se merecen un premio, comida, cobijo y ayuda es lo que los Caballeros de la Orden de Tormo les dispensarán. Podrán gozar de la seguridad de su baluarte inexpugnable y de la rectitud de sus habitantes.

No obstante, deberán hacer una difícil elección, permanecer en bajo la protección de sus murallas, o emprender de nuevo camino, esta vez a Pallanthia, cuya Reina, Yandala, la del divino nombre, Suma Sacerdotisa de Nova, recibiría con alegría y generosidad inmensa el presente que obra en poder de los PJs.

En caso de decidir esto último deberán emprender ruta de nuevo, pero esta vez por mar a bordo del navío *Justicia*, a cargo de los Caballeros de Tormo, que los conducirá hasta Unidia, puerto libre del reino de Henarya, intentando burlar a los piratas del Telegureh y su Kraken.

TIPO: Kraken	NIVEL: 30	PV: 350
ACCIONES: 5/3	BD: CM 90 Esquiva 160	INICIATIVA: 160
BO: Tentáculo 300 Mordisco 350 Chorro de Agua 275 en ataque descomunal		
ESPECIALES: Daño por 4, ignora la pérdida de acciones, los críticos alfa y regenera 9 PV por asalto		

Éste reino costero mantiene estrechos contactos con Radock, Malvan, Arras y Pallanthia, su conquista supuso la máxima expansión del imperio Arcano de Khenma tras la II Guerra de las Llaves, fue liberado de su ocupación gracias a la resistencia de su población y a la ayuda prestada por aventureros pallanthios, quienes dejaron tras de sí un nuevo reino libre y fiel al Libro con un sistema de gobierno monárquico dual, con un Rey Civil y de la Flota y otro Rey Militar, Comandante en Jefe de todos los ejércitos.

Sin embargo, no se pudo liberar con facilidad de la herencia arcana, muchos cultos adoran a la Espada pese a su persecución por parte de la monarquía, la mayoría de los cuales viene fomentado por agentes de Slateran la Corrupta, donde se refugiaron aquellos que huyeron del reino en los días de su liberación. Igualmente, las ruinas de la Torre de los Ahogados, una de las Torres de Morskul se alzan como un siniestro faro de perdición en el Cabo de los Malditos, donde se dice que necrófagos y seres de la muerte se reúnen para encender fuegos atraer a incautos navegantes y poder celebrar así sus macabros festines.

"Henarya" Según Aesthan de Balembeth.

Lamentablemente, además cuentan con un perseguidor incansable tras de ellos: *La Torre Negra* y con mayores peligros aún frente a ellos, las

Montañas de Lundune "La Antigua y Caída" en cuyos derruidos palacios habitan los últimos Draktar leales a Tharlo "el Albino" y sus sirvientes.

TIPO: Dragón Frío Volador NIVEL: 15	PV: 190
ACCIONES: 2/2	BD: CM 50 Esquiva 120 INICIATIVA: 120
BO: Picotazo 160 Garras 140 en ataque descomunal	
ESPECIALES: Percepción 100, daño doble y +5 a montar Ignora pérdida de acciones	

TIPO: Dragón Frío Terrestre NIVEL: 15	PV: 220
ACCIONES: 4/3	BD: CM 55 Esquiva 140 INICIATIVA: 140
BO: Mordisco 190 Cola 180 Garras 140 en ataque descomunal	
ESPECIALES: Seguir Rastros 110, daño triple y +5 a montar Ignora pérdida de acciones y críticos alfa	

III Castillos de Pallanthia:

El reino de los caballeros de Thorgan, éste reino feudal fue fundado por mercenarios norjungos al servicio de Enquiol y su impronta es más que clara pese a las influencias que han sufrido por sus relaciones con Enquiol, Radock y Donjou. Una de las más claras pervivencias de la cultura de sus fundadores es el sentido de la libertad que conservan todos sus habitantes, los vasallos tienen el derecho a elegir a su señor, aunque pocos pueden llegar a ejercerlo, y la monarquía no es hereditaria, sino que el Consejo de los Diez Grandes Señores del Reino se reúne junto al representante de las ciudades, al de los caballeros del anterior rey y al del clero de Thorgan para designar al nuevo Rey de entre uno de los Diez, es costumbre que el heredero del anterior rey no ejerza su derecho al voto en estas reuniones, pues ya vota en su lugar el representante de sus caballeros, que ocupa también el cargo de portaestandarte real.

Este carácter precario del liderazgo en el reino es el que ha causado sus mayores crisis. Ya fuese por las ambiciones de los Grandes, por las intrigas de las Cortes del Mundo de

los Sueños o por la ominosa sombra de las ruinas de Lundune y sus abominables habitantes: los Draktar.

"Pallanthia" Según Aesthan de Balembeth..

Finalmente, tras superar los peligros de las montañas los PJs se encuentran de nuevo en un reino libre pero aún han de hacer frente a sus enconados perseguidores: *La Torre Negra* que continua su solitaria búsqueda implacable y Galdor, quien, tras apoderarse en Arras de un Grifo, se encuentra en el feudo de Alantekdoun dispuesto a todo con tal de recuperar el collar y volver a Martogo, pues de lo contrario su familia será ejecutada por traición al Comandante Supremo.

Por esta razón, aún ignorante de lo que representa el *Lamento de la Piedad* ha pactado con el Grande de Pallanthia Ulrichan, enconado rival del Rey Lars Haraldloun, y se dispone a capturarlos con su ayuda y la de la Corte Oscura. Sin embargo, puede que se percate del error que ha cometido y ayude en el último momento a los PJs frente a las fuerzas que él mismo ha reunido en su contra.

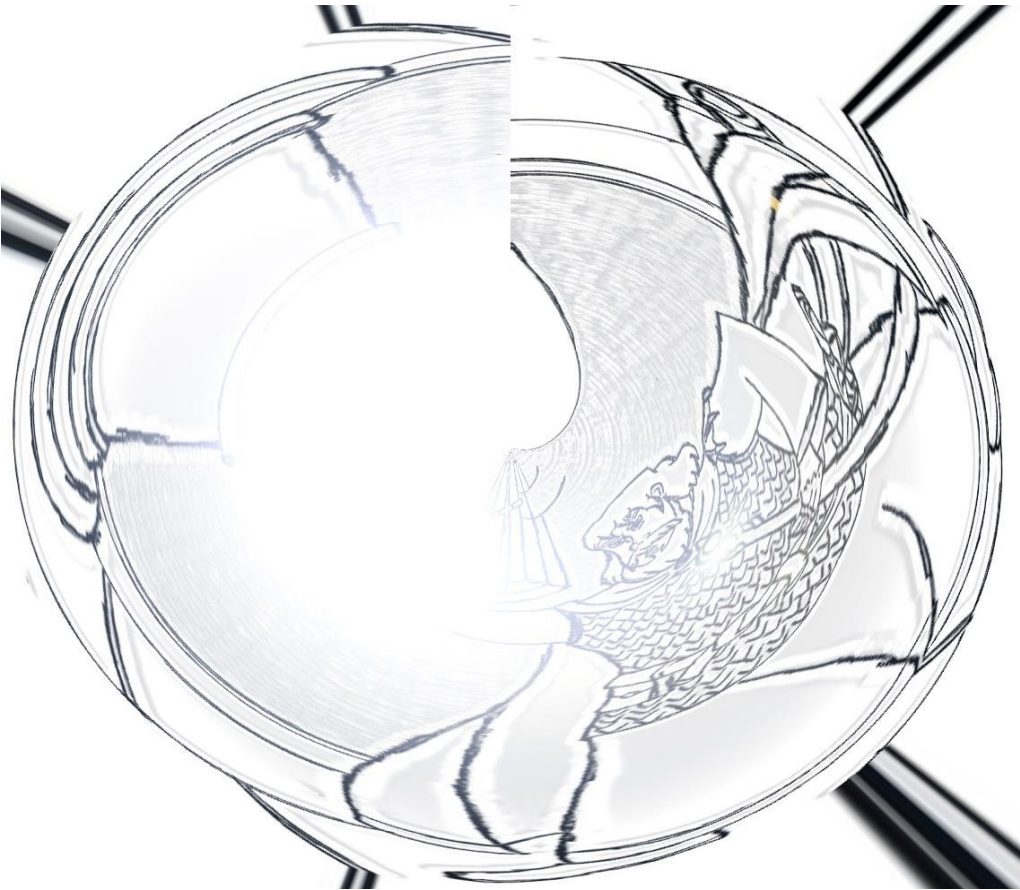
TIPO: Grifo de Arras	NIVEL: 15	PV: 190
ACCIONES: 3/2	BD: C 45 Esquiva 125	INICIATIVA: 125
BO: Picotazo 190 Garras 160 en ataque descomunal		
ESPECIALES: Daño doble, ignora pérdida de acciones y críticos alfa, -5 a montar		

TIPO: Caballero Pallanthio	NIVEL: 15	PV: 140
ACCIONES: 3/2	BD: CO 100 Esquiva 110	INICIATIVA: 130
BO: Lanza 160 Escudo 150 Espada 140		
ESPECIALES: Percepción 120 Montar 140 Daño*2		

TIPO: Caballo de Guerra	NIVEL: 10	PV: 180
ACCIONES: 3/2	BD: C 30 Esquiva 110	INICIATIVA: 110
BO: Coz 120 en ataque descomunal		
ESPECIALES: +20 a montar Ignora pérdida de acciones		

Si los PJs logran superar esta última amenaza ya nada les impedirá cumplir sus deseos y llevar la Llave de Nova a aquella que la Diosa de la Vida ha elegido como su vicaria sobre la faz

de Ital: Yandala de Norquack y Pallanthia. Y ganarse su agradecimiento y generosidad. Así como el del su esposo, el Rey Lars Haraldloun de Pallanthia y sus descendientes.



ARMAS DE FUEGO Y EXPLOSIVOS EN ITAL EL JDRHM.

Las armas de fuego en el sistema de Ital cuentan todas con el siguiente perfil:

- Tipo: Ligera con las cuales no cuesta una acción el apuntar; y pesada, con las cuales sí es necesario gastar una acción para apuntar.
- Potencia: Indica hasta qué rango de daño mira en la **TABLA DE DAÑO FRENTE A ATAQUES FÍSICOS Y MÁGICOS**. Pequeño, Mediano, Grande o Descomunal.
- Alcance: Indica el alcance óptimo del arma, el cual se puede doblar con un -30 a disparar, triplicar con un -60 y cuadruplicar con un -90.
- Factor de letalidad: Indica la posibilidad de muerte por infección de las heridas causadas, o pérdida de la extremidad herida. Si el proyectil saca en cualquier localización un crítico de 4 o más, la bala se habrá alojado en la herida. Entonces, el herido deberá superar una Tr contra

venenos VS el Factor de letalidad del arma (Que funciona como la Potencia de los venenos). Si la falla y no se le extrae la bala perderá la extremidad afectada en 1D20 horas (Cuando la herida es en el vientre, el pecho o la cabeza morirá).

- Tiempo de recarga: Indica el número de acciones necesarias para recargar el arma.
- Número de disparos: Indica el número de disparos por cargador del arma.
- Cadencia de fuego: Indica el número de disparos por acción.

Además de esto todas las armas de fuego miran la tabla de daño en S.A. (Sin Armadura). Aunque no ignoran la B.D. (Bonificación Defensiva) que puedan otorgar a su portador.

Ejemplos:

Tipo: Píistolón ligero	
Potencia: Grande	Alcance: 25m.
Factor de letalidad: 4	
Tiempo de recarga: 3	
Número de disparos: 1	
Cadencia de fuego: 1	

Tipo: Arcabuz pesado	
Potencia: Descomunal	Alcance: 50m.
Factor de letalidad: 4	
Tiempo de recarga: 3	
Número de disparos: 1	
Cadencia de fuego: 1	

Tipo: Trabuco pesado	
Potencia: Descomunal	Alcance: 25m.
Factor de letalidad: 4	
Tiempo de recarga: 3	
Número de disparos: 1	
Cadencia de fuego: 1	

Tipo: Revolver ligero	
Potencia: Mediana	Alcance: 30m.
Factor de letalidad: 5	
Tiempo de recarga: 2	
Número de disparos: 6	
Cadencia de fuego: 1	

Tipo: Revolver pesado	
Potencia: Grande	Alcance: 25m.
Factor de letalidad: 5	
Tiempo de recarga: 2	
Número de disparos: 6	
Cadencia de fuego: 1	

Tipo: Rifle pesado	
Potencia: Descomunal	Alcance: 60m.
Factor de letalidad: 5	
Tiempo de recarga: 2	
Número de disparos: 2	
Cadencia de fuego: 1	

Tipo: Escopeta ligera	
Potencia: Grande	Alcance: 30m.
Factor de letalidad: 5	
Tiempo de recarga: 3	
Número de disparos: 2	
Cadencia de fuego: 1/2	

Tipo: Pistola ligera	
Potencia: Mediana	Alcance: 30m.
Factor de letalidad: 5	
Tiempo de recarga: 1	
Número de disparos: 10	
Cadencia de fuego: 1	

Tipo: Pistola Pesada	
Potencia: Grande	Alcance: 25m.
Factor de letalidad: 5	
Tiempo de recarga: 1	
Número de disparos: 10	
Cadencia de fuego: 1	

Tipo: Subfusil ligero	
Potencia: Grande	Alcance: 40m.
Factor de letalidad: 6	
Tiempo de recarga: 2	
Número de disparos: 30	
Cadencia de fuego: 3	

Tipo: Fusil pesado	
Potencia: Grande	Alcance: 60m.
Factor de letalidad: 6	
Tiempo de recarga: 2	
Número de disparos: 60	
Cadencia de fuego: 6	

Tipo: Ametralladora pesada	
Potencia: Descomunal	Alcance: 60m.
Factor de letalidad: 6	
Tiempo de recarga: 3	
Número de disparos: 100	
Cadencia de fuego: 6	

Estos son simplemente unos ejemplos ilustrativos y no pretenden reflejar el armamento existente hoy en día. Pero pueden servir para orientar al DJ a la hora de diseñar el armamento de sus jugadores sin complicar demasiado el sistema de juego.

En cuanto a los explosivos es más sencillo, se asigna al explosivo una serie de características:

Potencia explosiva de 1 a 10: Dicha Potencia explosiva se multiplicará por 50 para calcular la B.O. (Bonificación Ofensiva) de la explosión.

Fuerza explosiva de 1 a 4: Indica si se debe multiplicar el daño por 1, 2, 3, o 4. El daño se mira en Sin Armadura

Área: Indica el radio de efecto de la explosión. Además multiplicado por su potencia indicará también su onda expansiva en metros.

Por último decir que la existencia de estas reglas no significa que exista el susodicho armamento en el mundo Ital.

Todo lo más, existe el equivalente al de nuestra Edad Moderna y en sitios muy limitados, como en las antiguas colonias celebtir en Ánsata y en la Pentia khavil.



Proof