

Mitos y Leyendas

un juego de rol



Eres libre de:

Compartir: copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato. El licenciante no puede revocar estas libertades siempre que cumpla con los términos de la licencia.

Bajo los siguientes términos:

Atribución: debe dar el crédito correspondiente, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciante lo respalda a usted o su uso.

No comercial: no puede utilizar el material con fines comerciales.

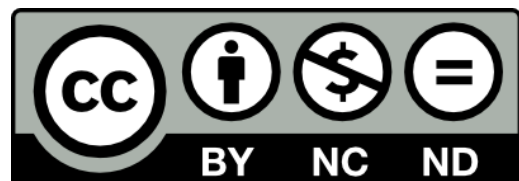
Sin derivados: si remezcla, transforma o construye sobre el material, no podrá distribuir el material modificado.

Sin restricciones adicionales: no puede aplicar términos legales ni medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros hacer cualquier cosa que la licencia permita.

Avisos:

No tiene que cumplir con la licencia para elementos del material que sean de dominio público o donde su uso esté permitido por una excepción o limitación aplicable.

No se dan garantías. Es posible que la licencia no le otorgue todos los permisos necesarios para el uso previsto. Por ejemplo, otros derechos como publicidad, privacidad o derechos morales pueden limitar la forma en que utiliza el material.







Aldea del Cuervo



publicdomainvectors.org



Agradecimientos:

- Al Hada elfo.
- A Ana de Crecer Creando.
- A los pequeños corvatos de Crecer Creando.
- A Ezequiel el Fogoso.
- A Lidia la Risueña.

Arte:

- Mapas: autor con Inkarnate.
- Imágenes de uso público.
- Personajes: Carol Olivé Perez.

Testers:

- Tami de Mercere.
- Ariatna Guardian de Quercus.
- Angel of Death.
- Martina Eleven.
- Ismael.
- Martina.
- Moisés.
- Alex.
- Alicia.
- Lola.
- Lara.
- Anuskila.
- Mario.
- Pablo V.
- Marc P.
- Juran L.

Autor y editor: Rubén Fernández Sotelo

Código QR con enlace carpeta donde se podrá encontrar la fe de erratas de la primera edición, mapas del mundo de Mir, ideas para aventuras y hojas de personaje.

Índice:

<i>Libro del jugador</i>	9	<u>El mundo de Mir</u>	116
¿Qué es un juego de rol?	10	El origen	116
<u>Creación del personaje</u>	12	Los continentes	120
Historia previa	12	Bosque de Quercus	122
Características	13	Reino Gallaeci	128
Habilidades	14	Reino Namon	129
Generales	15		
Marciales	21		
Sobrenaturales	22		
Académicas	24		
Mágicas	25		
Personajes de ejemplo	30	<i>Libro del narrador</i>	130
Compañero animal	51	Bestiario	131
Bestias	53	Localizaciones	152
<u>Sistema de juego</u>	55	Magia perdida	159
Peligros del mundo	59	Nigromancia	160
Combate	65	Runas Arcanas	168
Viajar	73	Partida de ejemplo	175
Recetario de herboristería	81	Hoja de personaje	187
Grimorio de conjuros	87	Mapa parcial de Quercus	189
Hechicerías	90		
Sanaciones	97		
Elementales	103		
Bestiales	111		
Experiencia	114		
Reglas opcionales	115		

Cuando llegue la noche.
O el más crudo invierno.

Cuando llegue el día.
Y sea como un infierno.

Sea como sea.
O venga lo que venga.

No temas a los gigantes.
Llega con evitarlos.

No olvides a los colosos.
Volverán a devorarnos.

Cuidate de los Titanes.
Desean esclavizarnos.

Pregunta a los que saben.
Y comprueba su saber.

Comparte lo que aprendas.
Y permite aprender.

Así te canto criatura.
Así te enseño lo que sé.

Añade Tú luego tu verso.
Añade luego tu crecer.

Cancion de cuna de Goralta.





Libro del jugador

¿Qué es un juego de rol?

Es un juego de mesa donde los **jugadores** se sumergen en un mundo imaginario. Uno de ellos es el **narrador** del cuento y el resto toman el papel de un **personaje** del cuento. El número mínimo es de dos **jugadores**, y no se recomienda pasar de seis.

El **narrador** es quien se encarga de preparar una historia interesante. Desde una simple misión de escolta a unos comerciantes hasta una búsqueda de un tesoro milenario en tierras lejanas. Para esto se ayuda de mapas, rumores, leyendas, y personajes secundarios que dificultan o ayudan a los **jugadores** en sus aventuras por un mundo imaginario. La función del **narrador** es parecida a la de un director de cine o teatro, que da libertad a los **personajes** protagonistas.

Los otros **jugadores** interpretan a un **personaje** que hayan elegido. Sanadores, hechiceras, ladrones, arqueras, trovadores, guerreras, cocineros, etc; son muchos los roles que se pueden interpretar en un mundo de fantasía medieval.

Los **jugadores** eligen las **características** y **habilidades** de su **personaje**. También deciden la forma de hablar, y qué hacen ante cada situación planteada por el **narrador**. La resolución de estas decisiones unas veces es por **azar** y otras por **sentido común**.

¿Cómo es este juego?

La ambientación es fantástico medieval, y transcurre en el mundo imaginario de **Mir** donde la magia, la suciedad y las supersticiones forman parte del día a día. Este mundo se describe de la página 116 y con detalle en el **libro del narrador** página 152.

Este es un juego de rol para novatos, por esto las reglas son sencillas y el **azar** se hace lanzando **monedas** y contando cuántas **caras** se obtienen. El número de **caras** es la cantidad de **éxitos** conseguidos para superar la **dificultad** de una prueba. A estas **monedas** se les llamará **piedras de la suerte, piedras de azar** o

simplemente **pedras**. Se pueden usar dados comunes, tomando los números pares como caras y los impares como cruces. La cantidad de *pedras de la suerte* será la suma de una **característica** más una **habilidad** del **personaje**, pudiendo siempre el narrador dar un *bono* positivo **bonus** o negativo **malus** según la situación.

Para comprender mejor las reglas se incluyen una serie de ejemplos centrados en torno a **Setesca**, una intrépida lectora de las runas arcanas que dejaron culturas antiguas. Ella desea conocer en profundidad la veracidad de los mitos y leyendas que le contaban de niña. Estos ejemplos se llaman "**La Saga de Setesca**".



La Saga de Setesca

Antecedentes: Setesca se encuentra en la biblioteca de la torre del Cuervo. Desea aprender más sobre la historia

pasada de Mir. Ha consultado a la sabia Elistrea y esta le ha acercado un viejo manuscrito con runas arcanas. La sabia desea que su pupila pueda satisfacer su curiosidad.

-Narrador: "Estas runas son las más antiguas de las que tengo registro. Es un libro delicado, así que pasa las hojas con suavidad y léelas con calma. Ya me dirás que concluyes" Te dice la sabia Elistrea.

-Setesca: Le digo, "Gracias maestra, seré cuidadosa. Creo que a la noche tendré más clara la historia antigua de nuestro mundo. Ardo en deseos de saber más". Me pongo a leer y a anotar. Tengo nivel 3 en la **característica** de **compresión** y nivel 4 en la **habilidad** de **runas arcanas** eso es un total de 7 **pedras de la suerte** para lanzar. ¿Cuál es la dificultad?

-Narrador: Es una dificultad abierta, cuantas más **éxitos** obtengas más información podrás comprender.

Creación del personaje

Cada *jugador* crea su **personaje** con la ayuda del **narrador**. El **personaje** será el alter ego del **jugador**. La creación consta de tres pasos:

- Inventar una *historia previa*.
- Dar niveles a las **características**.
- Dar niveles a las **habilidades**.

Historia previa

La historia previa deberá crearse en colaboración con el narrador. ¿Dónde nació el personaje? ¿Quién era su familia? ¿Cuáles eran sus intereses? ¿Qué desea hacer en este mundo vasto y misterioso?

La historia previa ayuda al jugador a escoger habilidades adecuadas para el personaje. De hecho hay historias que condicionan en gran medida las habilidades iniciales que se pueden elegir, e incluso las que no se pueden. Así es al menos durante la creación del personaje.

La Saga de Setesca.

Historia previa.

Si se pregunta a las gentes de la aldea de **Rocablanda** por **Setesca**, estas dirán que era una joven con poca carne sobre los huesos, ágil, agradable y de aguda comprensión.

La llegada de comerciantes o trovadores de lugares lejanos, despertaba en ella gran interés. Deseaba saber como eran esos lugares, sus mitos y sus leyendas.

Cuando pasó una comitiva con una carreta llena de libros **Setesca** trabó amistad con ellos. En cuanto la comitiva partió **Setesca** les siguió hasta la aldea del **Cuervo** donde ahora habita y aprende.

Ahora es una lectora de **runas arcanas**. Con la mochila a la espalda está dispuesta a recorrer el mundo de **Mir**, descubriendo enigmas y buscando libros de los que aprender.

Características

Todo personaje tiene cuatro características y son la esencia del personaje, pues siempre se usan para saber cómo se maneja en una situación concreta. Y su valor no cambia a lo largo del juego.

Agilidad: Representa la capacidad del personaje tanto para moverse rápido y con elegancia, como para hacer lo mismo manipulando objetos.

Comprensión: Representa los sentidos, la inteligencia, la intuición y la memoria del personaje.

Comunicación: Representa la aptitud que tiene el personaje para transmitir ideas e influir en los demás. Una comunicación alta hará que el personaje sea escuchado, mientras un personaje con comunicación baja será ignorado con facilidad.

Fortaleza: Representa la fuerza y la salud del personaje. Es una característica importante ante los esfuerzos, pues si es baja será muy habitual que el personaje se canse al viajar. Esta característica se usa para obtener los

puntos de vida que serán 7 + 3 veces el valor de la fortaleza.

El jugador dispone de un total de 7 puntos de creación para dar un nivel concreto a cada una de las 4 características. El nivel de cada característica tiene unos límites. Nunca puede ser inferior a 0 ni superior a 3.



La Saga de Setesca, características

El jugador usa 3 puntos de creación en comprensión; quiere que nada se le escape. Dedicó 2 a comunicación; así podrá obtener rumores con más facilidad. Otros dos los pone en agilidad por si tiene que hacer algo complicado como trepar o esquivar. No le sobra ningún punto de creación para fortaleza. Lo que implica que solo tendrá 7 puntos de vida.

Habilidades

Las **habilidades** reflejan lo que el *personaje* aprendió, por lo tanto, suben de nivel a medida que el *personaje* supera aventuras. El nivel máximo durante la creación del *personaje* es 4. Tras crear al *personaje* no existe un límite superior. A pesar de esto, se puede decir que el nivel 7 es propio de un maestro y difícilmente se verá superado. Como subir estos niveles iniciales se explica más adelante en la sección de experiencia de la página 114.

Se dispone de un total de **35 puntos de experiencia** para las **habilidades**. Estos *puntos* no se asignan directamente, si no que pasan por un *sistema piramidal*.

Tabla de coste de habilidades

Nivel	Puntos de experiencia
1	1
2	3
3	6
4	10

La Saga de Setesca - Habilidades

El jugador de la joven Setesca desea que sus mejores **habilidades** sean **Runas arcanas** y **Conocimiento** de la región de **Quercus**. Quiere tenerlas al nivel máximo que le permite la creación de *personaje*. Entonces por cada **habilidad** debe consumir **10 puntos de experiencia**. Por lo que ambas habilidades empiezan en nivel 4.

Le quedan **15 puntos de experiencia** para el resto de **habilidades**. Quiere tener una buena interacción con los demás, así le será más fácil obtener información. Emplea **6 puntos de experiencia** en la **habilidad Don de gentes** adquiriendo así el nivel 3.

Le quedan **9 puntos de experiencia**, 3 de ellos los dedica a **atletismo**, por si hay que salir corriendo o si tiene que escalar. Esto hace que tenga **atletismo** a nivel 2. Hace lo mismo con la **habilidad** de **atención** no quiere que se le pasen los detalles en sus viajes. Y usa los 3 últimos **puntos de experiencia** en poner **supervivencia** a nivel 2, para intentar pasar noches confortables.

Tabla de habilidades

Generales		Marciales	Académicas
Artesanía	Herboristería	Arcos	Alquimia
Atención	Idiomas	Armas a una mano	Medicina
Atletismo	Imitar animales	Armas a dos manos	Runas Arcanas
Cabalgar	Manejar animales	Batallar	
Cocinar	Música	Sobrenaturales	Mágicas
Conocimiento	Navegar	Cambiaformas	Bestiales
Dedos ligeros	Pelear	Clarividencia	Elementales
Don de gentes	Sigilo	Sentir el mal	Hechicerías
Embaucar	Supervivencia	Sentir la magia	Sanaciones

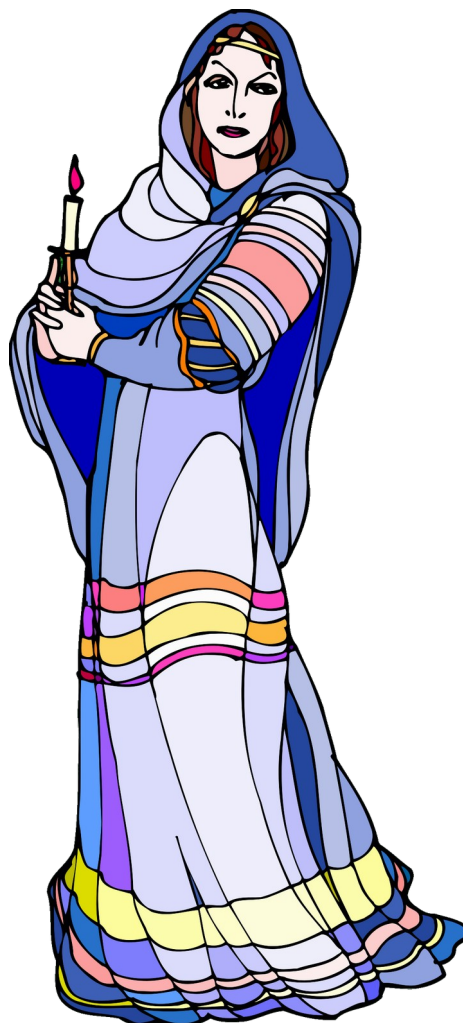
Las **habilidades** se clasifican en cinco grupos:

- Generales.
- Marciales.
- Académicas.
- Sobrenaturales.
- Mágicas.

Las **habilidades generales** están disponibles para cualquier personaje. El resto de **habilidades** impondrá una tipo historia previa; y en algunos casos incompatibilidades. Con ayuda del *narrador* se pueden crear **habilidades** nuevas si las veis necesarias.

Casi todas las **habilidades** tienen una **especialidad**, lo que viene a ser una circunstancia en la que la **habilidad** tiene un nivel más del habitual. No tienes que escoger la **especialidad** de la **habilidad** al

crear al *personaje*, pero una vez elegida no se podrá cambiar. En la descripción de casi todas las **habilidad** hay ejemplos de **especialidades**.



Habilidades generales



Son un total de 18; *artesanía, atención, atletismo, cabalgar, cocinar, conocimiento, don de gentes, dedos ligeros, embaucar, herboristería, idiomas, imitar animales, manejar animales, música, navegar, pelear, sigilo y supervivencia.*

Todas ellas disponibles para cualquier *personaje*, no se precisa tener una historia previa concreta.

Artesanía: Bajo este término se engloban todas las *habilidades* relacionadas con la transformación de materiales con las manos. *Carpintería, herrería, cestería, cantería, alfarería, etc.* Puedes elegir más de una *artesanía*..

Especialidades por artesanía:

Carpintería: Toneles, mesas, cubos, etc.

Herrería: Herraduras, armaduras, etc.

Alfarería: Platos, jarras, etc.

Cestería: grandes cestos, adornos, etc.

Atención: Vale para que le personaje se percate de lo que está buscando y se entere de aquellas cosas que no se espera. También vale para vigilar.

Especialidades: alerta, búsqueda, vigía, vista, sonidos, tacto, olfato, gusto.

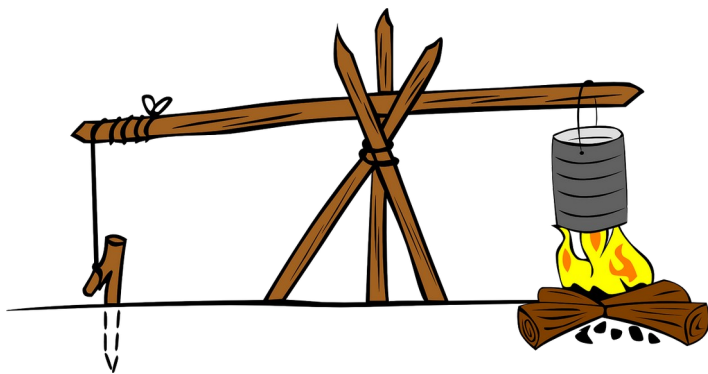
Atletismo: Mide lo bien que maneja su cuerpo el *personaje* a la hora de moverse de forma no habitual, correr, trepar, nadar, saltar, hacer equilibrio, lanzar un objeto, empujar, levantar peso, etc. Todo esto está englobado en esta habilidad.

Especialidades: acrobacias, correr, contorsiones, saltar, escalar, esprintar, malabares, maratón, etc.

Cabalgar: Montar y controlar un caballo u otra criatura similar. Esta *habilidad* indica que tal resuelve el jinete las situaciones complicadas. En el caso de combate, la *habilidad marcial* se verá reducida hasta el valor de *cabalgar*, no se puede luchar a caballo mejor de lo que se monta.

Especialidades: batalla, trucos, saltos, velocidad, etc.

Cocinar: Transformar alimentos con habilidad y cariño, convirtiendolos en sabrosos platos. Una buena comida puede hacer desaparecer el **desánimo**, eliminar el **agotamiento**, dar un **bono** a la recuperacion de **puntos de vida** e incluso hacer que un *personaje herido, enfermo* o **envenenado** recupere un único **punto de vida**. De algún sitio habrá salido la celebérrima frase de "esta comida levanta a un muerto". Para esto se debe lanzar **Cocinar + Agilidad** y se comparan los éxitos en la tabla de la página 77.



Especialidades: asados, comida frugal, postres, sopas, etc.

Conocimiento: Saber como es y que ha acontecido en una region del mundo en particular. Conocer los accidentes geográficos, los recursos, la historia, los mitos, las leyendas, los rumores y los centros de poder político. Cuanto más grande sea la region, menos detalles sabrá el *personaje* de la misma y viceversa. También se aplica a

Conocimiento de como es y qué ha acontecido en una organizacion del mundo en particular. Conocer las costumbres, los tejemanajes, los personajes que son miembros, sus símbolos y sus intenciones. Cuanto más grande sea la organizacion menos detalles sabrá el *personaje* y viceversa. Es la habilidad propia de los sabios.

Especialidades: geografía, historia, mitos y leyendas, personalidades, política, código, historia, mitos y leyendas, personalidades, ritos, etc.

Dedos ligeros: El personaje puede hacer con facilidad pequeños trucos, como sacar una moneda de una oreja o adivinar la carta que alguien ha elegido. Esta *habilidad* también le permite abrir cerraduras si se dispone de ganzúas o incluso tomar algo de un bolsillo o bolsa. Para robar a alguien sin que se entere se debe obtener en una tirada de **dedos ligeros + agilidad** más éxitos que su victima en otra de **atención + comprensión**.

Especialidades: bolsas, bolsillos, trucos con cartas, trilerero, cerraduras, etc.

Don de gentes: Entender los motivos, los sentimientos y las intenciones de otras personas. Es útil a la hora de interaccionar con los demás, pues da una medida sobre cómo son de fiables y que pretenden realmente. Igual que la *habilidad* de *cocinar* puede hacer desaparecer el **desánimo** en otro *personaje* si es capaz conseguir al menos 4 **éxitos** en la tirada de **don de gentes + comunicación**.

Especialidades: negocios, cotilleos, intrigas, liderar, animar, etc.

Embaucar: Fingir emociones e intenciones. Mentir con aplomo y engañar. Incluso permite hacerse pasar por otra persona adoptando, formas de hablar, posturas y disfraces adecuados. La **dificultad** a superar con **embaucar + comunicación** suele ser la tirada de **don de gentes + comprensión** de la persona a la que se pretende engañar. Esta *habilidad* es propia de actores, de hecho, una buena obra de teatro es capaz de hacer desaparecer el **desánimo** si la tirada de **embaucar + comunicación** llega al menos a los 4 **éxitos**.

Especialidades: actuar, intimidar, declamar poesía, disfrazarse, mentir a la autoridad, narrar un cuento, persuadir, etc.

Herboristería: Recolectar plantas y hacer preparados que pueden dar **bonos** a recuperar **puntos de vida**. También de las plantas se extraen tintes, pegamentos y se pueden hacer ungüentos resbaladizos, inflamables, o apestosos. Todo esto se detalla más adelante en la página 81.

Idiomas: Por cada nivel se debe elegir un idioma nuevo. Se debe justificar como se ha aprendido. Todo personaje inicia el juego con un idioma materno, aunque no posea esta *habilidad*.

Imitar animales: El personaje es capaz de imitar el ulular del búho, rebuznar como un burro y hacer lo mismo con otras voces de animales. Cada vez que gana un nivel se elige un animal a imitar. Esta *habilidad* permite hacer señales a otros personajes pasando desapercibidos. Las personas con conocimiento animal pueden llegar a identificar que es un humano quien emite el sonido. Para esto se enfrenta **imitar animales + comunicación** contra **manejo de animales + comprensión**. Si en el grupo hay dos personas que imitan animales, con el tiempo podrán mantener conversaciones a distancia.

Manejar animales: Hacer las labores oportunas para atender, criar, curar y trabajar con animales, principalmente de granja. Si se desea atender a animales salvajes se deben restar dos niveles por no estar domesticados.

Un total de 3 éxitos implica amansar a un animal domesticado que estaba fuera de sí.

Especialidades: Cría, cetrería, domesticar, calmar, etc.

Música: Hacer e improvisar música en cualquiera de sus formas. Es válido para cualquier instrumento. Incluso se puede usar para extender rumores trovando. Una buena canción en el momento adecuado puede levantar el ánimo. En este caso se deben conseguir 4 éxitos lanzando **música + comunicación**. Es la forma más rápida de cambiar los estados de ánimo de un colectivo.

Especialidades: componer, dirigir, fiesta, improvisar, marcha, triste, etc.



Navegar: Esta Habilidad sirve para controlar todos los tipos de barcos del mundo de **Mir**, desde un simple bote hasta un gran barco de vela. Independientemente si se va por ríos o por el mar. Se usa para establecer el rumbo y llegar a buen puerto.

Especialidades: abordajes, carreras, ríos, tempestades.

Pelear: No es la forma más inteligente de resolver los conflictos, pues el *personaje* se expone a perder *puntos de vida*. Esta *habilidad* es básica para medir distancias y velocidades propias y ajenas a la hora de enfrentarse violentamente. Se usa sola si se lucha sin armas o con armas improvisadas como cachiporras o dagas. Incluye patadas, cabezazos, mordiscos y puñetazos. Se añade como bono en la lucha con armas a una o dos manos. Se detalla mejor en el capítulo de **peligros del mundo**, dentro de la sección de **combate** que está en la página 65.

Especialidades: cuchillos, esquivar, presas, puñetazos, llaves, etc.

Sigilo: Desplazarse sin ser visto u oído, bien para esconderse, bien para perseguir a alguien o acecharle. Se hace una tirada de *pedras de la suerte* de **sigilo** + **agilidad** contra otra tirada de *pedras de atención* + *pedras de comprensión*.

Especialidades: deslizarse, esconderse, espacios naturales, espacios urbanos, seguir, etc.

Supervivencia: Cazar, preparar trampas, encontrar comida, agua, refugio, una ruta segura, hacer la caza comestible y conseguir estar más o menos a salvo en la naturaleza. Esa habilidad se detalla más en la sección viajar de las páginas 75 y 76.

Especialidades: caza, agua, refugio entornos específicos.



La Saga de Setesca - Habilidades

Antecedentes: Setesca se ha enterado de que en la falda de la montaña del Lince hay una gruta con runas. En ella habita un ermitaño "con mal carácter" así le dijeron en la taberna de la aldea de **Trasmontaña**. Acaba de llegar a las inmediaciones de la gruta.

-Setesca: Voy esconderme y vigilar los movimientos del ermitaño. Quiero saber que hace en su día a día.

-Narrador: Bien, eso es, sigilo más *agilidad*. ¿Cuanto suman las dos?

-Setesca: Lanzo 2 *pedras de la suerte* por mi **agilidad**, no tengo la habilidad de **sigilo**.(lanza *pedras*) Solo un éxito. Espero que no me vea. Es un anciano. Seguro que ni ve ni oye bien.

-Narrador: Ves a un anciano que sale de la gruta, bosteza, se estira, se rasca y se lava la cara con el agua de un charco. Pega unos saltitos, mueve los brazos en círculos y luego vuelve a entrar.

-Setesca: ¿No me ha visto?

-Narrador: No lo puedes saber. ¿Qué vas a hacer?.

-Setesca: Espero oculta todo lo que haga falta.

-Narrador: Pasa un rato y otro más sin cambios. (El narrador lanza unas piedras de la suerte ocultas y anota 5 éxitos) Haz una tirada de **comprensión + atención**. A ver de que te enteras.

-Setesca: 3 por **comprensión** y 2 por **atención**, 1 más si es un sonido. Que es mi **especialidad** en **atención**.

-Narrador: Así es. Tiene que ver con lo que puedas escuchar.

-Setesca: (Lanza 6 piedras de azar). Sí, 3 éxitos. ¿Qué oigo?

-Narrador: (El narrador ve que 3 éxitos son menos que 5 y responde al jugador) Nada de nada, pero al rato escuchas una voz tranquila a tu espalda "No es educado espiar". Es el ermitaño. No sabes como llego hasta ahí. Y ahora. ¿Qué vas a hacer?

Habilidades marciales



Son un total de 4; Arcos , armas a una mano, armas a dos manos y batallar. Estas habilidades están disponibles solo para aquellos personajes que por algún motivo hayan recibido formación militar o similar. Hijos de nobles, bandidos, o huérfanos obligados a participar en guerras y escaramuzas. No se puede escoger este tipo de habilidades sin tener una historia que la justifique.

Arcos: Utilizar arcos y flechas, así como la capacidad de hacer uno y reponer sus flechas. Las puntas de flecha las tiene que crear alguien con la artesanía de herrería.

Especialidad en movimiento, lejos, cerca, pequeño, grande.

Armas a una mano: Luchar con un arma en una mano, con dos armas a una mano o con un arma a una mano y un escudo.

Especialidades: Un arma en particular.

Armas a dos manos: Luchar con un arma que debe ser controlada con ambas manos. En estos casos no se puede usar escudo.

Especialidad: Un arma en particular.

Batallar: En caso disponer de tiempo suficiente, esta *habilidad* dará al grupo de aventureros una ventaja en el siguiente conflicto, desde la defensa de un lugar hasta su toma por la fuerza. También se aplica a la preparación de una emboscada. Si el *personaje* que la posee consigue una tirada de **batallar + comprensión** de 3 éxitos, todos sus compañeros tendrán un *bono* de +1 durante los dos primeros asaltos del combate. Por cada éxito que supere la dificultad 3 se añadirá un asalto más a la duración del bono.

Especialidades: Emboscadas, asedios, campo abierto, defensa.

Habilidades sobrenaturales



Son un total de 4 y solo podrás elegir una de ellas; *cambiaformas*, *clarividencia*, *sentir la magia* o *sentir el mal*.

Solo para *personajes* que en sus orígenes exista relación con seres mágicos o en algún momento se haya topado con un evento especial que justifique este tipo de *habilidad*.

Cambiaformas: Cuando te concentras en la forma de un animal te transformas en él. Para cambiar de forma se precisan 3 éxitos en una tirada de **cambiaformas + fortaleza**. El nivel de la *habilidad* determina el tamaño del animal. A cada nivel nuevo debes escoger en qué nuevo animal te puedes transformar. Una vez escogido el animal no se podrá cambiar.

Nivel 1: raton, perca, gorrion, etc.
Nivel 2: liebre, trucha, carpintero, etc.
Nivel 3: cabra, barbo, cuervo, etc.
Nivel 4: poni, siluro, búho, etc.
Nivel 5: caballo, esturion, albatros, etc.

En la página 53 podrás encontrás las características de los animales.

Clarividencia: Ves a través de las ilusiones y los engaños. También ves lo que es invisible, como los fantasmas y espectros. La *dificultad* para ver lo que está oculto es normalmente de 3, salvo en el caso de *magia* que la *dificultad* será el *nivel* de *magia* del lanzador de la invisibilidad o ilusion. En el caso de los disfraces será la tirada de **embaucar** + **agilidad** del disfrazado.

Especialidades: fantasmas, disfraces, espejismos, ilusiones, invisibilidad, etc.

Sentir el mal: Cuando estas cerca de un lugar maligno o de un ser maligno puedes notarlo. Incluso puedes detectar si una zona, un objeto o un ser está bajo los efectos de una maldicion. Una tirada de **sentir el mal** + **compresion** de 3 te indica si el mal o una maldicion está presente. Con 4 éxitos puedes señalar una direccion no muy

clara. Con 5 éxitos sabes el lugar exacto del mal o de la maldicion.

Especialidades: lugares, objetos, seres, personas, maldiciones, etc.



Sentir la magia: En las cercanías de lugares y objetos mágicos o hechizos activos sientes un cosquilleo que te puede guiar hasta la fuente de la magia. Para esto debes hacer una tirada de **sentir la magia** + **compresion**. La dificultad será menor cuanto más poderosa y cercana sea la mágica.

Especialidades; lugares, objetos, hechizos, etc.

Habilidades académicas



Son un total de 3, *alquimia*, *medicina* y *runas arcanas*.

Disponibles solo para aquellos *personajes* que en su historia previa hayan pasado un tiempo junto a personas con formación académica.

Alquimia: Hornillos, serpentines de cobre, frascos y más elementos forman parte del laboratorio de un *alquimista*. El *alquimista* puede reproducir los efectos *mágicos* de los *conjuros* de *hechiceros* y *sanadores*; pero de forma limitada. Actualmente no son capaces de reproducir los *conjuros* de otras tradiciones de la magia.

Estos efectos *mágicos* quedan guardados bajo distintas formas llamadas *esencias*. Desde una botellita de cristal hasta un unguento o unos polvos. En

cuanto se usan, se pone en marcha el efecto y se pierden las *esencias*.

Antes de cada aventura el alquimista lanza *alquimia* + *agilidad*, el número de *éxitos* es la cantidad de *conjuros* que ha conseguido replicar. La *magnitud* de los *conjuros* está limitado por el *nivel* de *alquimia*.

Si al terminar la sesión de juego no se han usado todas las *esencias*, se podrán guardar. Pero al iniciar la siguiente sesión de juego el *personaje* lanzará tantas *piedras de azar* como su *nivel* de *alquimia*. La cantidad de *éxitos* será la cantidad de *esencias* que sobreviven al paso del tiempo.

Medicina: Esta habilidad abarca el tratamiento de heridas, intoxicaciones y enfermedades. Con una tirada de *medicina* + *comprensión* de 3 se otorga un *bono* de +1 al enfermo a la hora de curarse. Cada *éxito* por encima de 3 otorga otro +1. Se detalla mejor la curación en la página 62.



Runas arcanas: Conocer e interpretar las runas de las civilizaciones perdidas. Cuanto más antigua y perdida sea la civilización mayor será el *nivel de dificultad*. Hay muchas ruinas antiguas donde se pueden encontrar estas antiguas escrituras. Unas hablan de historias, de poemas y cuentos, mientras otras son advertencias y las menos, las más difíciles de encontrar son mágicas.

En el caso de ser runas mágicas, estas tendrán un efecto al ser leídas en voz alta. La magia rúnica es más antigua que el resto de las magias y puede realizar prodigios que están negados a las otras magias. El más común es el de puertas ocultas en roca que solo se abren al ser leídas las runas.

En algunos lugares de **Mir**, hay libros de **runas arcanas** que guardan magia rúnica. Son escasos y quien posee uno, lo atesora en secreto, pues contienen *conjuros* que actualmente son desconocidos por las cuatro tradiciones mágicas.

Especialidades: mágicas, protectoras, premonitorias, demoníacas, históricas, etc.

Habilidades mágicas



Existen 4 *habilidades mágicas* o **tradiciones** de la *magia* que son totalmente incompatibles entre sí. *Bestiales, elementales, hechicerías y sanaciones*. Solo *personajes* con trasfondo de aprendizaje *mágico* pueden acceder a estas *habilidades*.

Todo el mundo de **Mir** está tocado por la *magia*. Por lo que usarla es posible en cualquier lugar o momento. Cada **tradicion** se relaciona con la *magia* de distinta manera. Hay quien descubre otras formas de *magia*, pero esto solo lo consiguen tras haber alcanzado la maestría en su **tradicion mágica**. Y en muy contadas ocasiones comparten ese nuevo conocimiento que suele quedar olvidado en viejos libros al morir su descubridor. Por esto los nuevos *magos* exploran los viejos laboratorios en busca de lo olvidado.

Bestiales: Al *huir* de los *Titanes*, los humanos llevaron consigo al resto de criaturas que vivían esclavas de los *Titanes*. En la larga *huida*, algunas personas aprendieron a comunicarse con los *animales hasta* el punto de poder introducir su *voluntad* en la mente del animal.

La *tradición* de los **bestiales** permite una **comunicación** perfecta con las bestias, formando estas parte de la consciencia del mago. Así pueden usar los sentidos de los animales como si fueran sus propios sentidos. De esta forma pueden abandonar su cuerpo y viajar por el mundo de **Mir** pasando su consciencia de animal en animal. Mientras esto sucede su cuerpo queda en trance y no precisa ser alimentado, pues el animal come por él. El *mago bestial* puede caminar e interactuar con quien le rodee, pero para no perder el vínculo debe hacer una tirada de **bestiales + comunicación** de 3 **éxitos**. Si es atacado o quiere correr o luchar deberá obtener 5 **éxitos** o se romperá el vínculo.

No se sabe quien fue el primer *mago bestial*. A diferencia de otras *tradiciones*, no dejan constancia escrita de su conocimiento, pasando este de

maestros a aprendices sólo de forma oral. Como en otras **tradiciones**, se otorga títulos a medida que crece la habilidad de **Bestiales**.

Nivel	Título
de 1 a 2	Buscador de bestias.
de 3 a 4	Sanador de bestias.
de 5 a 6	Caminante de bestias.
de 7 a 8	Criador de bestias.
de 9 a 10	Señor de bestias.



Elementales: Esta *magia* domina los *elementos*, **aire**, **tierra**, **agua** y **fuego**. Es la más antigua de todas; al menos tiene unos seis mil doscientos años. Fue robada a los mismísimos *Titanes* por **Prometea la Previsora**. Aprendió lo que los **elementalistas** llaman **la danza de los elementos**. Quien tiene la **agilidad** suficiente de seguir el baile puede hablar con los *elementos*, moverlos e incluso modificarlos.

Al llegar a *nivel* 5 de **elementales** pueden optar por especializarse en un solo **elemento** en detrimento de los otros tres. Esto hace que el valor de la *habilidad* de **elementales** sea dos puntos más en el *elemento* elegido y dos menos en los otros *elementos*. Esta especialización se puede anular o cambiar por otra. Pero hacerlo cuesta 5 puntos de experiencia.

Con el primer nivel consiguen controlar un elemental de su elección. Cada vez que lleguen a un nivel nuevo eligen otro elemental más a controlar.

No poseen títulos pero su evolución suele seguir el orden del primer discípulo de **Prometea**, **Ezequiel el Fogoso**.

Nivel	Título
de 1 a 2	Iniciado del aire.
de 3 a 4	Encauzador del agua.
de 5 a 6	Caminante de la tierra.
de 7 a 8	Domador del fuego.
de 9 a 10	Señor de lo primordial.



Hechicerías: Hace tres mil ciento cuarenta y un años apareció la primera hechicera, **Silene la sincera**. Dedicó su vida a **comprender** la magia que dio forma al mundo **Mir**. Así, consiguió realizar prodigios inimaginables. Localizar *magia*, crear luces a su antojo, ser invisible, lanzar rayos, influir en la mente de los demás, etc.

Todo lo dejó recogido en distintos tomos. Se cree que los hechizos que descubrió superan el centenar; pero a día de hoy esos tomos están perdidos y desperdigados en lugares reconditos. Quien encuentre uno, tendrá un verdadero tesoro. Por esto los **postulantes** y los **iniciados** a las **hechiceras** dedican parte de su tiempo a explorar viejas ruinas en busca del conocimiento perdido. Mas cuidado; hay espíritus guardianes y otras criaturas que han tomado el control de estos lugares.

El camino de la *hechicería* es duro y está lleno de peligros. Muchos maestros utilizan a sus aprendices solo para crecer egoístamente. ¿Será así tu hechicero? ¿O cambiará la tradición tomando a los discípulos como unos hijos?

Nivel	Título
de 1 a 2	Postulante a hechicerías.
de 3 a 4	Iniciado de hechicerías.
de 5 a 6	Aprendiz de hechicerías.
de 7 a 8	Hechicero.
de 9 a 10	Archimago.



Sanaciones: El primer sanador se remonta al **Gran Éxodo**, o **La Huida de los Titanes**. En el tiempo en que la humanidad huyó de los Titanes hubo una gran mortandad. La rabia de los **Titanes** los alcanzaba en forma de plagas y desastres. Si se pudo seguir adelante fue gracias a las *habilidades sanadoras* de **Carcharot el Silente** y sus discípulos **buscadores** y **viajeros**.

Los *sanadores* se unen con la *magia* del mundo como una extensión de su **fortaleza**, así pueden canalizarla para enfrentarse a los males del mundo. Como los terribles **muertos vivos** o las *maldiciones*. Incluso son capaces de fortalecer a sus aliados en esta lucha contra el mal.

El camino del *sanador* se divide en cinco pasos. Cuando un *sanador* alcanza el *título* de *viajero de las sanaciones* deja de necesitar a su *maestro* y ya puede aprender *conjuros* de **sanación** por su cuenta. Es capaz de aprenderlos de su propia experiencia, pero el no tener un guía tiene un pequeño precio a pagar. El coste para aprender un *conjuro* de **sanación** sin guía es de un punto de experiencia más.

Nivel	Título
de 1 a 2	Buscador de sanaciones.
de 3 a 4	Viajero de sanaciones.
de 5 a 6	Guía de las sanaciones.
de 7 a 8	Curandero.
de 9 a 10	Sanador.



Personajes de ejemplo

La primera vez que un *jugador* se enfrenta a crear un *personaje* desde cero puede sentirse perdido. Por esto aquí se pueden encontrar cinco *personajes* de ejemplo, listos para ser usados.

En cada uno se detalla una *historia previa* que ayuda a conocer la forma de ser del *personaje*. Y un dibujo que vale para que otros *jugadores* tengan una imagen clara de como es el *personaje*.

Las *características*, *habilidades*, el equipo básico y otras cosas como los *conjuros* están incluidos en una *hoja de personaje*. Esto facilita el juego, pues el *jugador* tiene todo en una sola hoja que el *narrador* puede consultar para adaptar las aventuras a las expectativas del *jugador*.

Podrás encontrar una *hoja de personaje* en blanco en la página 187. También usando el código QR de la página 5 puedes descargarla junto a otros recursos, como mapas.

Todos los personajes de ejemplo pertenecen a una región del mundo

llamada el bosque de **Quercus**. Este formaba parte del reino de **Namón**. Desde hace un siglo exacto que las gentes de **Quercus** (con la ayuda de los sabios de las tres torres) se independizaron. Creando la única región del mundo de **Mir** donde sus habitantes deciden su destino sin rendir cuentas a la nobleza.

Esto ha provocado que en otros reinos se pretendiera hacer lo mismo pero sin éxito. Los reyes de **Namón** durante un tiempo ignoraron esta situación, pues la magia de las tres torres junto a todo el pueblo de **Quercus** les causaban miedo y vergüenza. Pero esto comienza a quedar en el olvido.

Puede que alguno de estos personajes sean importantes en la historia de **Quercus**. Por lo de casi todos habitan en la aldea del **Cuervo** donde la sabia **Elistrea** vela por la paz de sus habitantes. Estos cinco personajes le han llamado la atención. Pues sabe que las nuevas generaciones son las que deben mantener la libertad en el bosque de **Quercus**.

Ariatna, la sombra del bosque

Los padres de Ariatna eran Peric y Atenena, ambos naturales de la aldea del **Cuervo**. Peric era leñador y una voz muy escuchada en la asamblea de la aldea. Atenena era una cestera excepcional y mejor cantante. En las fiestas siempre se le pedía que las animara. Ella lo hacía de buen grado y nunca repitió canción. Su capacidad de improvisación era prodigiosa.



Ariatna nació en una noche de tormenta en la aldea del **Cuervo**. Al poco tiempo quedó huérfana. Su madre no pudo sobrevivir al parto y su padre murió luchando contra una gran araña. La aldea al completo se hizo cargo de Ariatna. De cada habitante recibió el cariño y la atención que sus padres habían dado a sus vecinos en el pasado.

Siendo niña mostró gran interés por el bosque cercano de la aldea, donde se "perdía" siempre que tenía oportunidad. Esto preocupaba a los aldeanos. Al menos así fue hasta el día que volvió cargando con el cuerpo de una gran araña que ella había cazado.

En ese momento les quedó claro que Ariatna era capaz de vivir en el bosque sin ayuda de nadie. Ella lo conocía mejor que cualquiera otra persona de la aldea del **Cuervo**. A partir de entonces se volvió en un referente a la hora de hacer viajes por el bosque de **Quercus**. Ir con Ariatna es garantía de llegar sin contratiempos durmiendo bien cobijados de frío y humedades.

Ariatna ha aprendido a recolectar todo tipo de plantas. Las que más le interesan son las que tiñen. Pretende

dar a su ropa los mismos tonos del bosque para pasar aún más desapercibida. En la aldea bromean diciendo que "hasta que se confunda con un árbol no dejará de teñir" a lo que ella sonríe y contesta "o con los matorrales, aún no me he decidido"

Ariatna dispone de tres refugios ocultos en el bosque de **Quercus**. El primero está cerca del nacimiento del río **Frio**. Este lo usó como base para explorar el extremo norte de los montes **Negros**. Donde ya no quedan arañas gracias a ella. El segundo refugio está situado al norte de las colinas de la **Cabra**. Cerca del camino que lleva a **Puertotronco**. El último refugio se

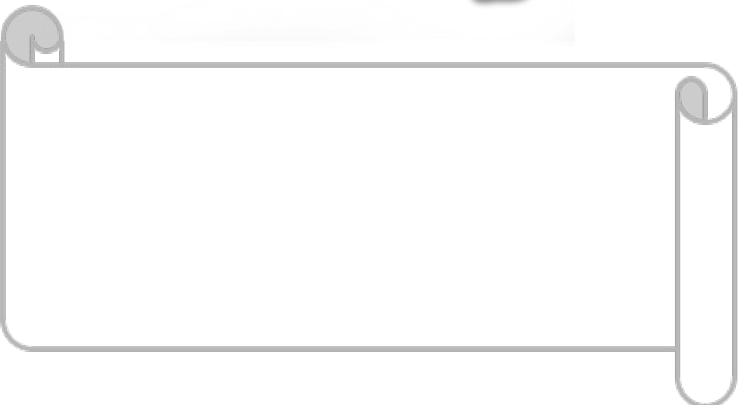
encuentra al sur de las colinas de la **Cabra**. De los tres refugios es el mayor de todos y dispone de una fuente natural de agua.

Ariatna suele hacer una ronda por ellos una vez cada tres meses. Así puede abastecerlos por si en algún momento surge la necesidad. En ellos guarda mantas, algunas plantas y conservas ahumadas. Son refugios privados, que solo revelará a otros en caso de necesidad. Aunque sospecha que la sabia **Eliestra** tiene conocimiento de al menos uno de ellos. Pero nunca se sabe si la sabia desconoce algo o sencillamente se lo calla.



Mitos y Leyendas

Jugador _____
 Nombre Ariafna
 Apodo La sombra
 Profesión Guardabosques
 Aldea Cuervo



Características	Nivel	Habilidades	Especialidad	Nivel
Agilidad	3	Supervivencia	bosques	4
Comprensión	1	Conocimiento de Quercus	guaridas	3
Comunicación	1	Arco	arco corto	3
Fortaleza	2	Sigilo	bosque	3
		Atención	sonidos	2
		Herboristería	fintes	2
		Imitar animales	búho	1

Puntos	Total
Vida = fortaleza + 7	13
Experiencia	
Desánimo	
Agotado	
Maldito	
Armadura	

Armas	Ini	Ata	Def	Dañ
Arco corto	3	10		4
Palo	3	3	0	1

Dificultad	Nivel
Muy fácil	0
Fácil	1
Normal	2
Difícil	3
Muy difícil	4
Heroico	5
Épico	6

Ini = iniciativa del arma + agilidad.
 Ata = ataque del arma + habilidades + fortaleza/agilidad.
 Def = defensa del arma + habilidades + agilidad.
 Ventaja = Ata - Def.
 Daño = Ventaja - armadura.

Hierbas de herboristería**Cantidad**

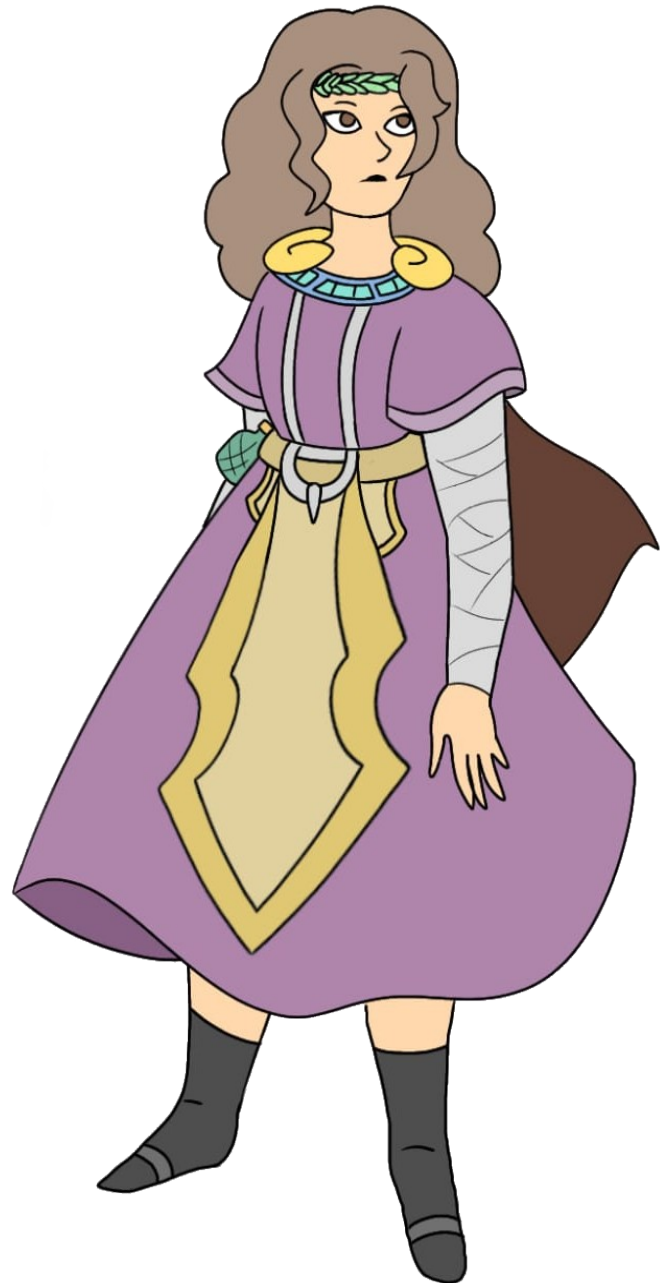
Tinte marrón	2
Curativa	2
Aromática	1



Sanaida, la iniciada viajera

Sanaida es natural de la aldea de **Piedragua**. Nació en invierno; estación del año en que sus padres guardaban el carromato de comercio para pasar una temporada con la familia. El resto del año hacían distintas rutas entre los reinos de **Gallaeci** y el de **Namon**. Llevaban todo tipo de productos de un lado al otro. Incluso oro de **Gallaeci** y ricas especias del sur de **Goralta**. No usaban escolta alguna en los reinos, pues **Adaina**, la madre de **Sanaida**, era una notable metalista. Y **Sodal**, el padre, era un comunicador nato con el que era difícil no llevarse bien o reír por su gran sentido del humor.

A poco de llegar **Sanaida** a la adolescencia, ella y sus padres fueron atacados por un grupo de espectros en las colinas del **Lastimero**. El desánimo hizo mella en los tres. Provocando que se adentraran cada vez más en las colinas. De sus padres nunca más se supo. **Sanaida** deambuló sin rumbo durante unas semanas hasta llegar al golfo de la **Manga**. Allí la encontró **Kirki** una anciana hechicera que había sido compañera de estudios de **Adaina** en la desaparecida torre de **Fenix**.



La anciana la tomó como su discípula y juntas recorrieron todo el norte de **Goralta**. **Kirki** fue una maestra diligente en todo lo tocante a la magia. Pero celosa en cuanto a su amplio saber en idiomas. Nunca dejó que las conversaciones fluyeran a un ritmo que su discípula pudiera seguir. Por esto, a

pesar de viajar por tierras con distintas lenguas, **Sanaida** nada aprendió y solo habla la lengua de **Namon**, común en todo el bosque de **Quercus** y parte del sur del reino de **Gallaeci**.

Cuando ambas planeaban viajar por el sur del continente de **Goralta** su maestra murió sin terminar la formación de **Sanaida**. De esto ya han pasado dos años. Ahora **Sanaida** recorre el bosque de **Quercus** como pequeña comerciante. Usa esta tapadera para localizar a un maestro o maestra que le quiera instruir. Si hay algo que caracteriza a esta iniciada de las hechicerías es su ánimo firme y su deseo de conocer mundo. Como decía su maestra. "Pequeña **Sanaida**, que grande es tu afán por conocer la magia y que larga tu zancada, reposa un poco hija, que ya me falta el aliento y me va a dar un mal"

Sanaida ya ha probado suerte en la torre de **Cunniteo** al norte de **Quercus**. **Inime** la atendió con amabilidad diciéndole "No quedan maestros de hechicerías en **Cunniteo**" -el anciano sanador pensó un segundo y añadió- "A lo mejor la sabía **Elistrea** de la torre del **Cuervo** acepta a otro aprendiz" - guardó silencio una vez más y le dio

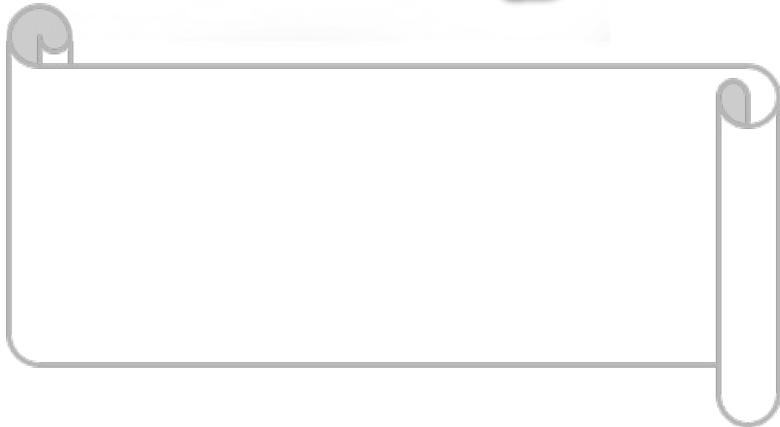
una orientación- "Pasa el río **Frío** y adéntrate entre las lomas del **Carnero** y las colinas de la **Cabra**. Luego los cuervos te encontrarán. Diles lo siguiente. Busco cestas, cestas negras como la noche". **Sanaida** le agradeció las indicaciones y le preguntó por la torre de **Orthinat**. "¡Ahí vaya" -le dijo **Inime**- "A esa torre no se va, ella te busca si le interesas" **Sanaida** le agradeció nuevamente sus palabras y partió hacia el río **Frío**.

Sanaida sabía que era extraño que una maestra tuviera dos alumnos al mismo tiempo. El caso de su madre y **Kirki** había sido una excepción Y más si se trataba de una maestra anciana, como el caso de **Elistrea**. Esto no la desánimo, pues de sus conversaciones con **Kirki** había concluido unas cuantas pistas sobre la posible ubicación de la torre de **Ortinat**. Así que si no había suerte en una torre podría probar a localizar la otra.

Así, decidida, se adentró en las lomas del **Carnero** y las colinas de la **Cabra**. Una joven de nombre **Aritana** le saludó y le preguntó que buscaba.

Mitos y Leyendas

Jugador _____
 Nombre Sanaída
 Apodo La viajera
 Profesión Iniciada de Hechicerías
 Aldea Piedragua



Características	Nivel	Habilidades	Especialidad	Nivel
Agilidad	2	Hechicerías		4
Comprensión	2	Conocimiento norte de Goralta	rutas comerciales	3
Comunicación	2	Supervivencia	colinas	3
Fortaleza	1	Don de gentes	regatear	2
		Atención	buscar	1

Puntos	Total
Vida = fortaleza + 7	10
Experiencia	
Desánimo	
Agotado	
Maldito	
Armadura	

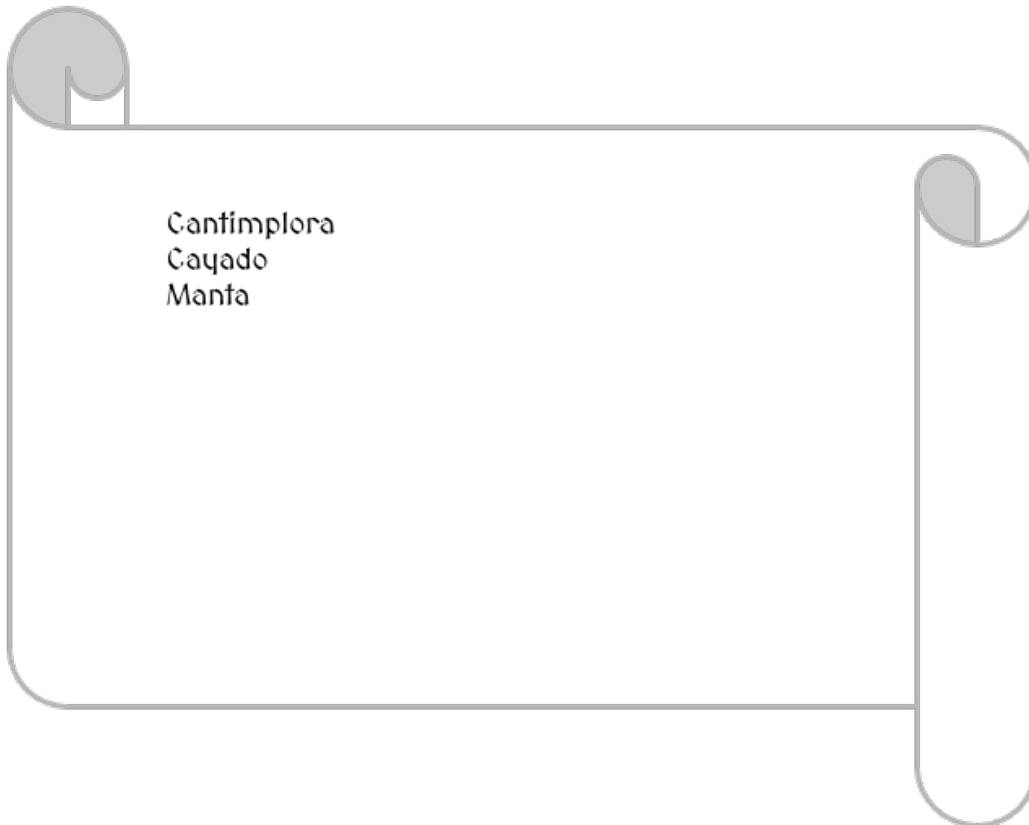
Dificultad	Nivel
Muy fácil	0
Fácil	1
Normal	2
Difícil	3
Muy difícil	4
Heroico	5
Épico	6

Armas	Ini	Ata	Def	Dañ
Cayado	4	3	4	2
Pedrada	2	2		0

Ini = iniciativa del arma + agilidad.
 Atq = ataque del arma + habilidades + fortaleza/agilidad.
 Def = defensa del arma + habilidades + agilidad.
 Ventaja = Atq - Def.
 Daño = Ventaja - armadura.

Conjuros de hechicerías**Nivel**

Desvelar la magia	0
Reparar	0
Pequeños trucos	1
Romper	1
Venablo de fuego	1
Embelesar la mente simple	1
El etéreo manto de invisibilidad	2
Ahora aquí, ahora allá	3

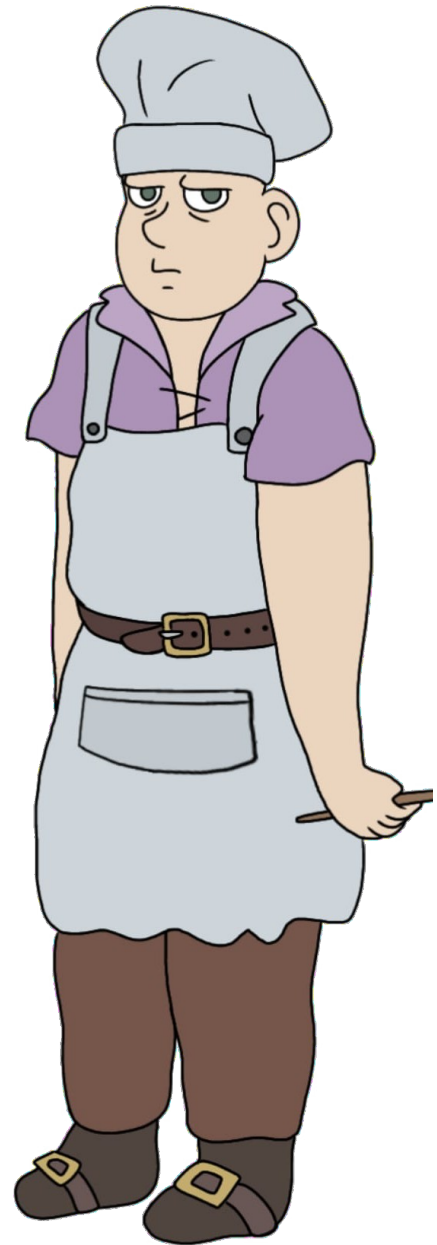


Bill, el bruto bonachón

La infancia de **Bill** fue durá. Sus padres eran nobles huidos del reino de **Namon**. Buscaron refugio en **Grandestancia**. Pero al poco tiempo fueron localizados por un asesino del viejo rey **Lituni**. Temiendo por su vida huyeron hasta encontrar refugio en **Rocablanda**. Allí la familia se adaptó participando del cultivo y cuidado de árboles frutales. En ese tiempo Bill ya contaba con 5 años de edad. Pero su altura era la de un niño de 10 años. El asesino del rey **Lituni** los volvió a localizar. Buscaba a la pareja y a su heredero. El asesino se cruzó con **Bill** pero por su tamaño no pensó que se tratará del hijo de los "traidores". **Bill** no sabe porqué, pero la presencia del asesino le causó una mala sensación y se escondió cerca de las colmenas. Ese día terminó en tragedia.

El consejo de ancianos dictaminó que **Bill** debía ser educado por la aldea. Pero a pesar del esfuerzo de estos el niño creció lleno de frustración y tristeza. Esto le ofuscaba el juicio y lo hizo pronto a la ira. Los otros niños de la aldea se reían de él por su tamaño desproporcionado y su torpeza. **Bill** se

se pelaba a menudo y solo estaba tranquilo cuando movía peso o cuando trataba con animales.



En su último viaje fuera de la torre del **Cuervo**, la anciana **Elistrea** llegó hasta **Rocablanda**. Pasó unos días escogiendo vasijas de mermelada y de miel. En ese tiempo vio el sufrimiento y la fortaleza de **Bill**.

Elistrea preguntó en el pueblo si podía contratar los servicios del pobre **Bill**. "Ese mozo no parece muy feliz aquí. A mí me vendría bien alguien con su fortaleza y Él necesita un cambio de aires. Este pueblo parece temerlo" Los aldeanos le contaron la tragedia. Ni ellos ni **Bill** eran consciente de la ascendencia noble. Un anciano le dijo sobre el padre "Su acento parecía de **Namon** y sus manos no habían cogido nunca una herramienta de trabajo. Además, el padre de **Bill** me entregó esto". El anciano le mostro' un pañuelo doblado, y dentro de él había un anillo con un sello donde se podía ver un escudo con una cascada fluyendo entre un círculo de cinco monolitos. **Elistrea** supo al momento que el muchachote pertenecía a alguna casa noble del reino de **Namon**.

Bill había estado observando a la **Elistrea** con curiosidad. Cuando esta se le acercó y le invito' a unirse a su grupo como porteador, **Bill** no dudo' su respuesta. "Sí. **Bill** quiere salir de Rocablanda" Yendo hacia la aldea del **Cuervo**, **Elistrea** le enseño' que con su fuerza podía ayudar a los demás. De hecho, si **Bill** vuelve a pasar por **Grandestancia**, muchos lo recordarán como el hombre que levanto' un carro

de paja para evitar que aplastará el pie de una anciana.

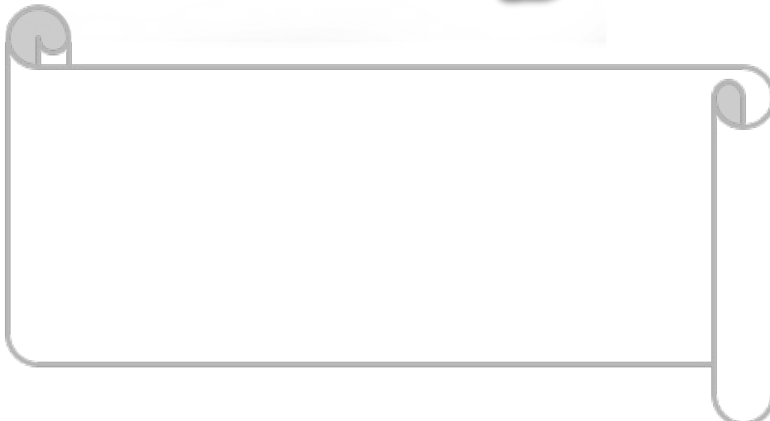
Cuando llegaron a la aldea del **Cuervo**, **Bill** se ofreció a ayudar moviendo los sacos del molino, cuidando las gallinas, limpiando las cuadras, etc. Pero lo que más le gusto' fue aprender a cocinar. Sobre todo sopa que se volvio' su especialidad alegrando con ella al resto de habitantes de la aldea del **Cuervo**. Con facilidad aprendió a manejar a los burros y a otros animales.

Ahora no se enfada, sonríe, incluso tararea alegres tonadillas mientras trabaja. Intuye que en breve se sumará a algún grupo de expedición con el resto de jóvenes de la aldea del **Cuervo**.

Mientras **Bill** se hacía un hueco en los corazones de sus nuevos vecinos; **Elistrea** indagaba en los viejos manuscritos en busca del escudo del sello del padre de **Bill**. Encontro' un apellido **Torrenorme** de **Namon** y un territorio **Sogranganta** de río **Grande**. Nada contará a **Bill**. Al menos hasta que sea interesante crear un conflicto interno en el ambicioso reino de **Namon**.

Mitos y Leyendas

Jugador _____
 Nombre **Bill** _____
 Apodo **El bonachón** _____
 Profesión **Arriero** _____
 Aldea **Rocablanda** _____



Características	Nivel
Agilidad	2
Comprensión	0
Comunicación	2
Fortaleza	3

Puntos	Total
Vida = fortaleza + 7	16
Experiencia	
Desánimo	
Agotado	
Maldito	
Armadura	

Dificultad	Nivel
Muy fácil	0
Fácil	1
Normal	2
Difícil	3
Muy difícil	4
Heroico	5
Épico	6

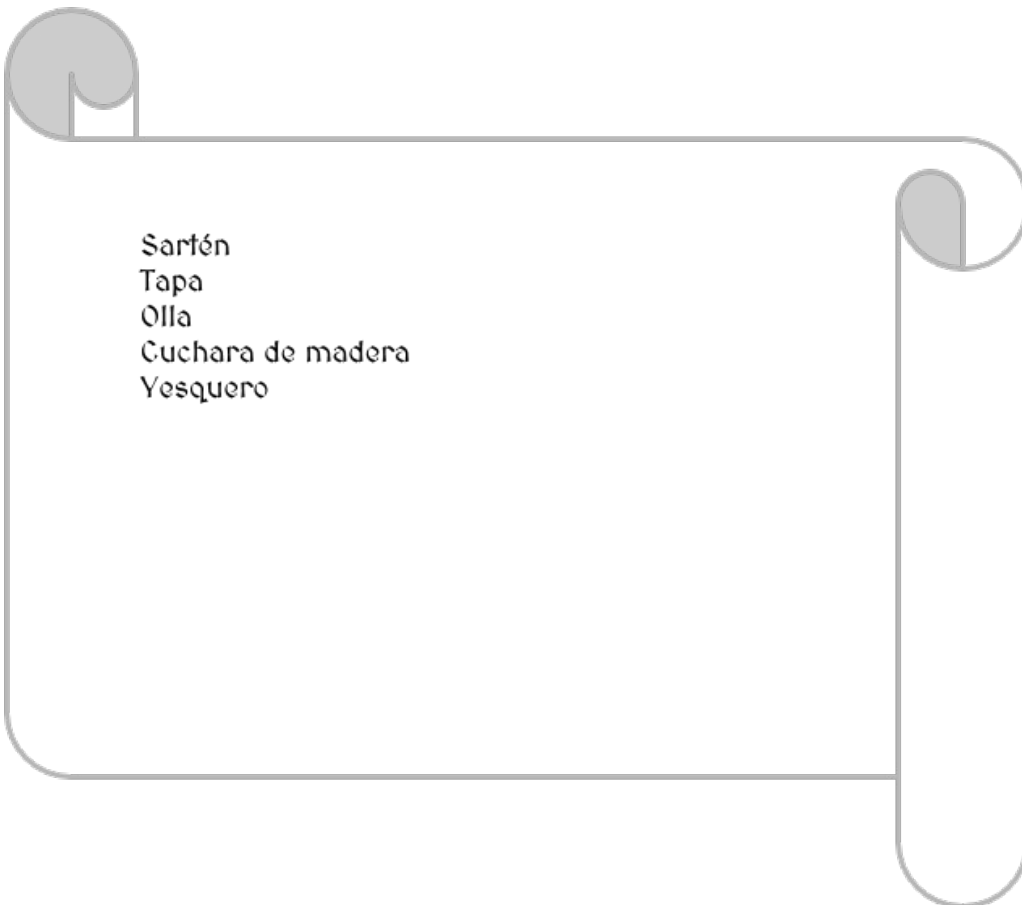
Habilidades	Especialidad	Nivel
Cocinar	sopas	4
Sentir el mal	maldiciones	3
Manejar animales	burros	3
Atletismo	levantar peso	3
Pelea	tapa y sartén	2
Herboristeria	plantas aromáticas	2
Tararear	tonadillas alegres	1

Armas	Ini	Ata	Def	Dañ
Tapa y sartén	2	7	6	1
Pedrada	2	5		1

Ini = iniciativa del arma + agilidad.
 Ata = ataque del arma + habilidades + fortaleza/agilidad.
 Def = defensa del arma + habilidades + agilidad.
 Ventaja = Ata - Def.
 Daño = Ventaja - armadura.

Hierbas de herboristería**Cantidad**

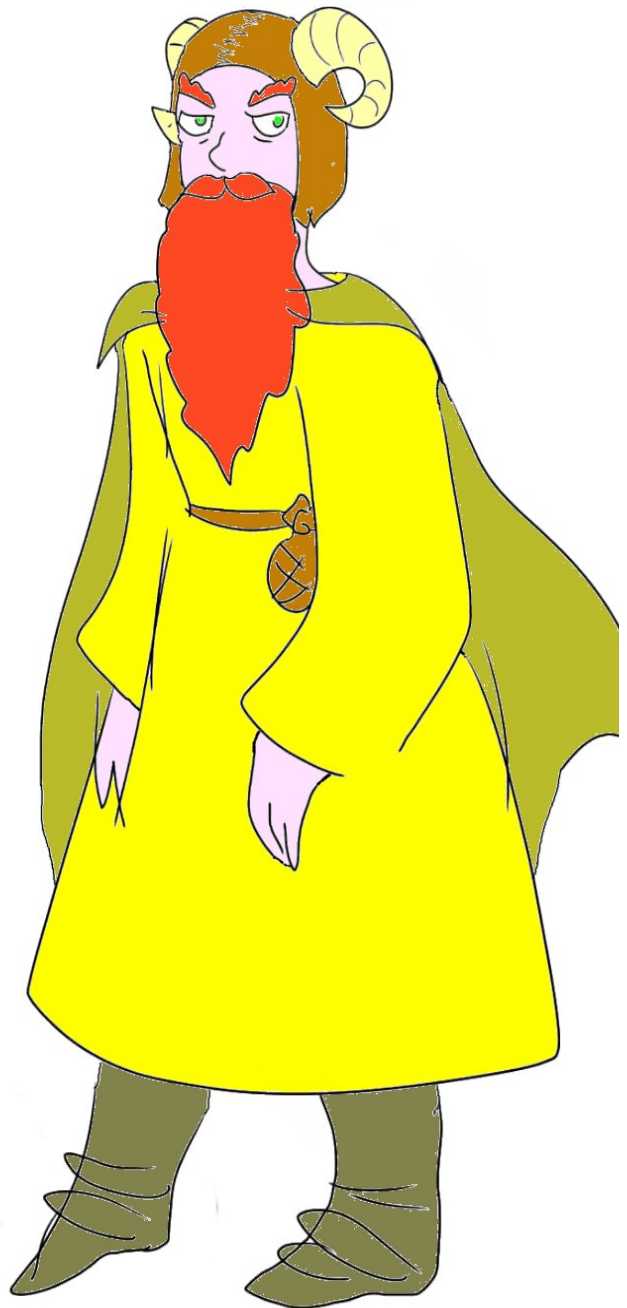
Plantas aromáticas	3
Plantas Inflamables	1
Plantas que tiñen	1



Pit, el extraño

Nacido en **Altosmuros** tardó en destacar entre sus vecinos. Su carácter observador y silencioso hizo pensar que debía tener una enfermedad o una maldición. Sus familiares lo llevaron ante **Inime** el sanador de la torre de **Cunniteo**. Este observó a **Pit** y **Pit** observó el sanatorio de **Inime**. El cabo de un rato el niño señaló a un enfermo y preguntó "¿Cómo lo curas?" **Inime** respondió a todas las preguntas de **Pit** y aclaró a su familia que el niño no le pasaba nada malo. Sencillamente hablaba poco y observaba mucho.

Con el diagnóstico de **Inime** volvieron a **Altosmuros** y el niño volvió a hablar. "Quiero ser sanador". El padre de **Pit** le ayudó a empaquetar ropa, hojas, tinta y pluma. Luego le dijo "No sé que más vas a necesitar. Reserva algunas hojas para escribirnos, el resto usalas para aprender". Se despidió de su padre y la madre lo llevó de vuelta a la torre de **Cunniteo**. "Sabio **Inime**, mi hijo **Pit** quiere aprender la magia de la sanación" dijo la madre, a lo que **Inime** respondió: "Ese será su cuarto, desempaqueta tus cosas y sígueme"



El aprendizaje de **Pit** lo llevó a recorrer el norte del bosque de **Quercus** desde la escarpadura de **Granganta** hasta la **Olla de gigantes**. Allí **Inime** le explicó su teoría. "Los gigantes no son malvados per se. No odian a los humanos. Sencillamente por ser más pequeños que ellos nos tienen por comida. Como nosotros con un conejo.

Suerte que desde hace siglos que no abandonan el territorio de la **Olla**". A lo que **Pit** replicó primero con un largo silencio y luego añadió "Los conejos no hacen poesía ni cantan" **Inime** sonriente dijo "Que sepamos los gigantes tampoco. Entonces ¿nos comemos uno?" **Pit** siempre supo que en lo tocante a sanaciones y medicina su maestro hablaba con seriedad y acierto. Pero en lo tocante a otros temas nunca pudo distinguir cuando bromeaba o cuando sencillamente desvariaba.

Inime también lo llevó al sur del reino de **Gallaeci**. Al igual que en **Quercus**, **Inime** miraba a todos los enfermos y heridos para establecer un orden de sanaciones. Pero en este reino a veces, algunas personas pretendían colarse. Y lo hacían sin vergüenza alguna, como si su derecho a ser atendidos fuera más importante que el establecido por el sabio **Inime**. Se trataba de los nobles, un concepto inexistente en **Quercus**. "Sí **Pit**, es sorprendente para nosotros que esta sociedad valore a la gente no por lo que aportan si no por de quien es hijo. Pero es lo que tienen las culturas que mucha gente las adopta sin plantearse si es justo o útil. ¿Acaso crees tú que

nuestras tradiciones son mejores? ¿Cuántas de ellas te has replanteado? ¿De donde viene? ¿Para que sirven? **Criterio Pit, criterio**". Ante este tipo de explicaciones **Pit** solía quedar en silencio, para dar respuesta unos días más tarde.

Pit siguió y escuchó a **Inime** durante años aprendiendo sanaciones, medicina y otras habilidades útiles para curar. En los últimos meses ya no acompañaba a su maestro. En una ocasión tras volver de **Altosmuros** de visitar a su familia y a los enfermos de la aldea, se cruzó con una joven mensajera que había entregado una carta a **Inime**. Este parecía afectado. En la carta se explicaba que la sanadora de la torre del **Cuervo** había fallecido.

Pit sabía lo que tenía que hacer. Se dirigió a la botica y tomó frascos, plantas y vendajes. Luego pasó a su habitación empaquetó sus pertenencias se acercó a su maestro y le dijo. "Me voy". Así dejó a su maestro tras un abrazo, dispuesto a llegar a la torre del **Cuervo** y cuidar a los habitantes del sur de **Quercus** como ya había hecho con los del norte.

Mitos y Leyendas

Jugador

Nombre Pit

Apodo el extraño

Profesión Viajero de sanaciones

Aldea Cunniteo



Características	Nivel	Habilidades	Especialidad	Nivel
Agilidad	1	Sanaciones	bosques	4
Comprensión	1	Medicina	enfermedades	4
Comunicación	2	Tejer, artesanía	vendajes	2
Fortaleza	3	Idiomas	Namón, Gallaeci	2
		Conocimiento de las torres	localizaciones	1

Puntos	Total
Vida = fortaleza + 7	16
Experiencia	
Desánimo	
Agotado	
Maldito	
Armadura	

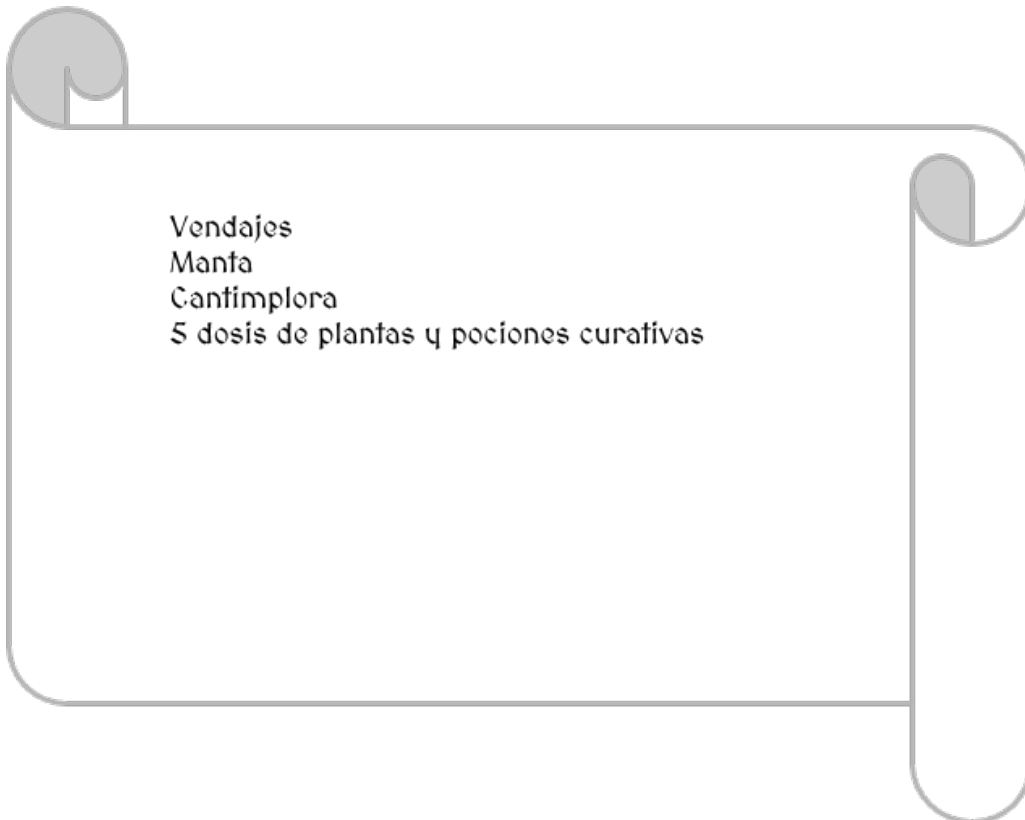
Dificultad	Nivel
Muy fácil	0
Fácil	1
Normal	2
Difícil	3
Muy difícil	4
Heroico	5
Épico	6

Armas	Ini	Ata	Def	Dañ
Pedrada	1	1		0
Palo	1	4	1	1

Ini = iniciativa del arma + agilidad.
 Ata = ataque del arma + habilidades + fortaleza/agilidad.
 Def = defensa del arma + habilidades + agilidad.
 Ventaja = Ata - Def.
 Daño = Ventaja - armadura.

Conjuros de sanaciones**Magnitud**

Revelar lo salubre, desvelar lo malsano	0
Cura sana, cura sana	0
Alivio del herido	1
Ráfaga purificadora	1
El abanico del buscador	1
Esquivar el colmillo de la víbora	1
Consagrar	2
Enredaderas vivas	2



Setesca, la buscadora de mitos

Setesca ya es una más en la aldea del **Cuervo**. En las cenas y fiestas suele contar algunas de los mitos y las leyendas que conoce. No lo hace con la gracia y ritmo de un bardo. Pero sí con el entusiasmo de quien habla de lo que sabe a ciencia cierta. Esto es muy apreciado, sobre todo por los niños que luego piden a sus padres que les vuelvan a contar el cuentos de **Setesca** antes de ir a dormir.

Ha aprendido mucho de los libros que tienen en la torre. De como los hombres escaparan de los **Titanes** con ayuda de la magia. Como los **Titanes** se vengaron haciendo que las arañas se hirieran más grandes y dando agujones a las abejas. Muchos animales cambiaron con la maldición de los **Titanes** volviéndolos peligrosos para la humanidad. Al parecer la maldición se extendió a algunas personas haciéndolas más grandes y agresivas. Dando lugar así a la extirpe de los gigantes. Humanos de entre 3 y 15 metros que devoraron a otros humanos. Pero lo que más le intrigo fueron los relatos sobre los **Colosos**.



Gigantes entre los gigantes. En los textos está escrito que con sus manos pueden tocar las nubes y que un pie puede aplastar a una aldea. De entre los **Colosos** el que más destacaba era **Glauco el aniquilador**. De un salto salió de la tierra de los **Titanes** y llegó a **Goralta**, creando con su caída la **Olla de los Gigantes**. Los antiguos reinos de **Mir** se unieron para derrotarlo.

Muchos perecieron en el combate. Pero al final el **Coloso** tropezó con una montaña y se rompió el cuello al caer. De su boca salió un humo negro y su cuerpo se hundió en la tierra. Las crónicas sitúan este suceso en las cercanías de la meseta de la **Luna**.

Así que lleva unas semanas planeando una exploración hasta la montaña conocida como talón de **Glauco**. Cree que visitando el lugar podrá comprobar cuanto hay de verdad en los textos. Pretende localizar huesos de coloso, que según sus estimaciones han de ser al menos del tamaño de un árbol.

Como los aventureros de la aldea del **Cuervo** están ocupados en asuntos de **Elistrea**. Sólo podrá contar con los más jóvenes de la aldea. Los *corvatos*, como los llaman los viejos aventureros. Cree que tanto **Bill** y **Ariatna** serán perfectos compañeros de viaje. Incluso va a consultar a **Sanaida** y al extraño **Pit**. Una hechicera y un sanador siempre son buena compañía si se va a lo desconocido. Y aún quedan otros *corvatos* con ganas de aventura.

"No todo lo escrito es cierto, ni todo lo cierto está escrito. Más algo de verdad hay en los textos" Le dijo **Elistrea** cuando le comentó su idea.



Mitos y Leyendas

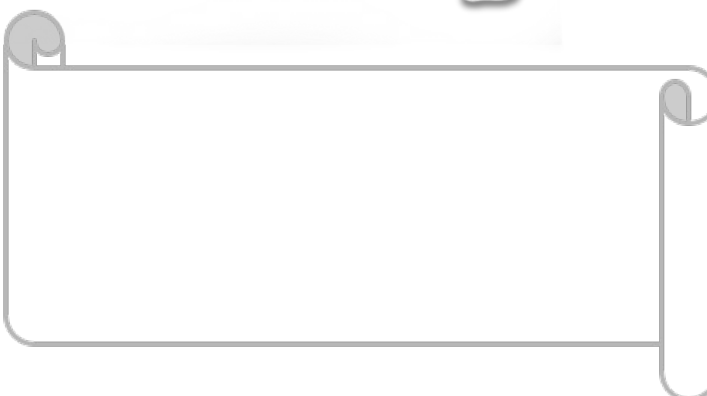
Jugador

Nombre Sefesca

Apodo La buscadora

Profesión Lectora de runas

Aldea Piedragua



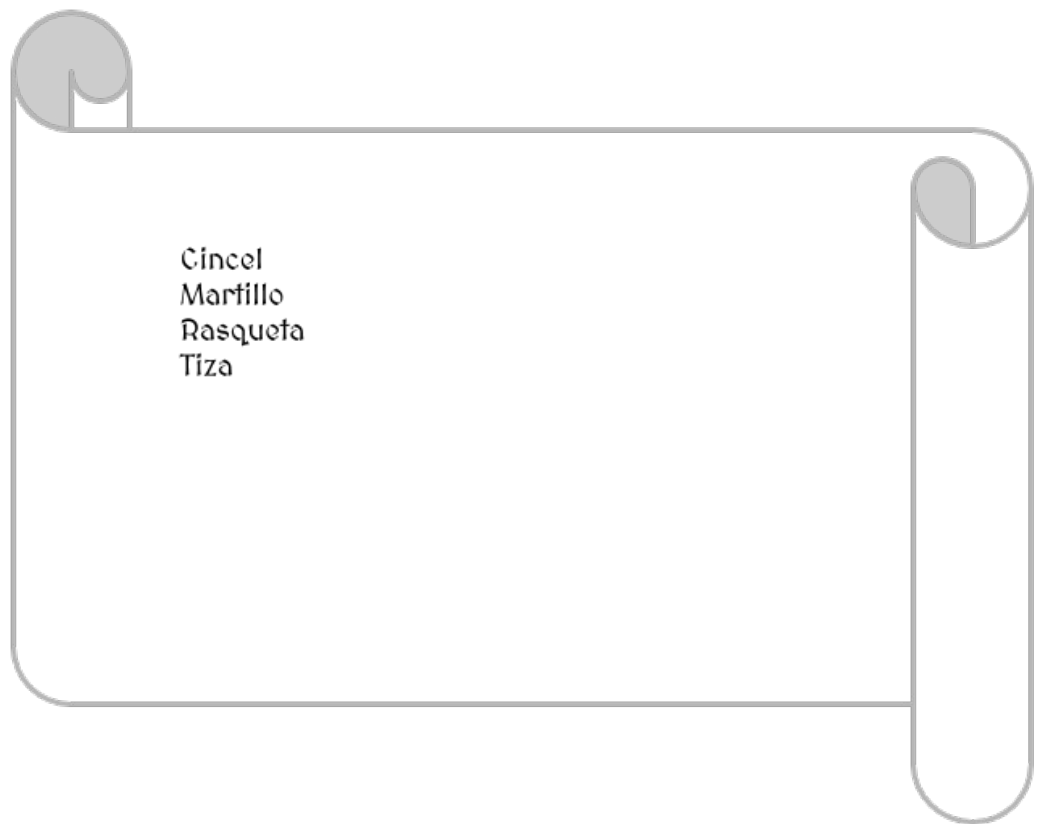
Características	Nivel	Habilidades	Especialidad	Nivel
Agilidad	2	Runas arcanas	mágicas	4
Comprensión	3	Conocimiento de Quercus	mitos y leyendas	4
Comunicación	2	Don de gentes	cuentos	3
Fortaleza	0	Atletismo	correr	2
		Atención	sonidos	2
		Supervivencia	refugios	2

Puntos	Total
Vida = fortaleza + 7	7
Experiencia	
Desánimo	
Agotado	
Maldito	
Armadura	

Armas	Ini	Ata	Def	Dañ
Pedrada	1	3		0
Palo	1	1	1	1

Dificultad	Nivel
Muy fácil	0
Fácil	1
Normal	2
Difícil	3
Muy difícil	4
Heroico	5
Épico	6

Ini = iniciativa del arma + agilidad.
 Atq = ataque del arma + habilidades +fortaleza/agilidad.
 Def = defensa del arma + habilidades + agilidad.
 Ventaja = Atq - Def.
 Daño = Ventaja - armadura.



Compañero animal



Durante las aventuras un *personaje* puede encontrarse con un *animal* con el que entable amistad. Si le *jugador* lo decide puede emplear 5 puntos de experiencia para tener un **compañero animal**. Estos *animales* poseen **capacidades especiales** que pueden ser de gran ayuda en las *aventuras*.

En el caso de los *hechiceros* y *magos bestiales* la relación es distinta como se explica en las páginas 95 y 26. Sea como sea, el *animal* tiene una estrecha relación con el *personaje*. Esta puede verse afectada por el trato que le dé el *personaje* al *animal*. Si

acostumbra a ponerlo en peligro, el *animal* puede ignorar al *personaje*. Solo volverá si demuestra verdadero interés y respeto.

El *jugador* puede emplear sus *puntos de experiencia* para que su *animal de compañía* tenga **capacidades especiales**. Cada nueva **capacidad especial** costará un *punto* más que la anterior. La primera **capacidad especial** no cuesta puntos. Existe un límite de uso de las **capacidades especiales**. Cada una de ellas sólo una vez por partida y nunca se pueden emplear dos al mismo tiempo.

Capacidades especiales:

Buscar refugio: El *animal* te guía hasta un lugar seguro donde difícilmente podéis ser encontrados. Solo se puede usar en un entorno natural del *animal* o similar. En otros tendrá dificultades en encontrar uno adecuado.

Defender: El *animal* se interpone entre un evidente peligro mortal y el *personaje*, salvándole así de una muerte segura. Abusar de esta **capacidad especial** hace que el *animal* se distancie del *personaje*.

Explorar: El *animal* recorre una zona o region en busca de un ser, un objeto o un lugar determinado. Luego puede guiar al *personaje* hasta ese sitio. El tiempo de exploracion dependerá de lo grande e intrincada que sea la zona o region a explorar.

Hablar: El *animal* es capaz de hablar en todos los idiomas que use el *personaje*. Esto le permite llevar mensajes a lugares que ya conozca y volver con una respuesta.

Luchar: El *animal* puede hacer un ataque feroz que incapacite temporalmente a un contrincante. Solo disponible para *animales* predadores mayores que un infante. Abusar de esta *capacidad especial* hace que el *animal* se distancie del *personaje*.

Rastrear: El *animal* es capaz de seguir un rastro sin dificultad. Mientras sigue el rastro puede guiar al *personaje*. Dejará de seguirlo a voluntad del *personaje*, o cuando llegue al final del rastro.

Robar: El *animal* va disimuladamente hasta el *objeto* que le indico el *personaje*. Si el *animal* es algo mayor

que el tamaño del objeto, entonces será capaz de robarlo.

Ser bandada o plaga: Exclusivo para animales más pequeños que un infante y que pueden vivir gregariamente. El animal se multiplica creando un monton de copias de sí mismo. De esta forma puede molestar a quien decida el *personaje*. Esto hace que el ser molestado tenga un *malus* de -2 en todas las acciones durante toda una escena.

Ser encantadoramente tierno: El *animal* adopta una pose y unos movimientos que enternecen a quien lo vea, haciendo que desee protegerlo y cuidarlo. Es una buena forma de distraccion.



Bestias

Aquí se detallan algunas bestias comunes de **Goralta**. Están agrupadas según la *dificultad* que tendría una *mago bestial* para introducir su voluntad en la mente de la bestia.

En cada agrupación de animales aparecen las **características** comunes a ese tipo de bestias, que serán las que deba usar el mago bestial para actuar como la bestia. Algunos animales poseen habilidades únicas de su especie. Todas ellas con un nivel de 7. Esto se puede combinar con las **capacidades especiales** de los **animales de compañía**.

Dificultad 1

- **Hurones:** Roban gallinas y otras cosas.
- **Ranas:** Provocan insomnio. Algunas tienen el poder de hipnotizar.
- **Abejas:** Pinchan y su pinchazo es doloroso lo que dará un **malus** de -2 a cualquier acción.
- **Avispas:** Mordiscos y picotazos. Despiezan cadáveres.

Características	Nivel
Agilidad	3
Comprensión	2
Comunicación	0
Fortaleza	1

Dificultad 2

- **Gatos:** Roban cosas, cazan y llevan regalos.
- **Zorros:** Corren, cazan.
- **Lobos:** Rastrean y comparten alimentos.
- **Cabras:** Dan leche, trepan por paredes, destrozan lo que le pongas delante.

Características	Nivel
Agilidad	2
Comprensión	2
Comunicación	1
Fortaleza	2



Dificultad 3

- **Anguila:** Da descargas eléctricas que aturden durante un turno.
- **Búhos:** Espías nocturnos y buenos cazadores.
- **Murciélagos:** Espías nocturnos.
- **Águilas:** Vista aguda desde la altura. Garras poderosas.
- **Salmones:** Ir contra corriente.

Características	Nivel
Agilidad	3
Comprensión	1
Comunicación	0
Fortaleza	2

Dificultad 4

- **Renos:** Estampida, correr.
- **Uros:** Estampida. Trepan laderas.
- **Osos:** Buscan cosas, trepan a los árboles.
- **Caballos:** Correr, estampida.

Características	Nivel
Agilidad	2
Comprensión	1
Comunicación	0
Fortaleza	3

Dificultad 5

- **Cuervos:** Inteligentes. Ágiles. Hacen trueque.
- **Pulpos:** Pasan por sitios estrechos. Se camuflan.

Características	Nivel
Agilidad	2
Comprensión	3
Comunicación	1
Fortaleza	0



Sistema de juego

Un aliciente de los juegos de rol es no saber exactamente qué va a suceder ante una situación presentada por el **narrador** o un plan o idea que deseen hacer los **jugadores**. En estos casos la resolución puede tomar **dos caminos**:

El **primero**, el **jugador** describe lo que hace su **personaje** y el **narrador** le describe qué sucede a continuación. En estos casos el **narrador** tiene claro cómo se va a desarrollar la acción.

El **segundo** camino se da cuando el **narrador** no sabe lo que va a suceder y se deja la resolución en *manos del azar*. Esto implica lanzar unas **piedras de la suerte** contra una **dificultad**. El número de **piedras** a lanzar dependerá de la **habilidad** más la **característica** del **personaje** que mejor se adecúe a la situación. Y la **dificultad** dependerá del caso. Por lo que hay otra vez dos **caminos** de resolución: O el **personaje** se enfrenta a una **dificultad** conocida, o una **dificultad** desconocida.

Si es conocida, el **narrador** informa del nivel de **dificultad** y de la combinación de **habilidad** más **característica** adecuada para superar la **prueba**.

Si el **jugador** decide continuar, lanzará un número de **piedras de la suerte** igual a la suma de los niveles de la **habilidad** y la **característica** más apropiada para la **prueba**.

Si el número de **caras** (éxitos) es igual o mayor que la **dificultad**, entonces el **personaje** realiza con éxito la acción. Si es inferior, fracasa en su intento.

Dificultad	Éxitos necesarios
Muy fácil	0
Fácil	1
Normal	2
Difícil	3
Muy difícil	4
Heroico	5
Épico	6

Por otra parte si la **dificultad** es **desconocida**, es porque el *personaje* no puede **comprender** bien la situación o porque se enfrenta a otro **personaje**.

Si no **comprende** bien la situación, el *narrador* le pedirá que lance las **pedras de la suerte** y tras lanzarlas le dirá si ha superado o no la prueba.

Si es un **personaje** contra otro, el *jugador* lanza sus **pedras** y el *narrador* lanza las del *contrincante*. Quien obtenga más **éxitos** es quien supera la prueba.

Saga de Setesca - Sistema de juego

Antecedentes: Alicia, la valiente comerciante y su amiga Setesca, la buscadora de runas han viajado hasta la aldea de **Piedragua** en busca de **Adián de Ortinat**, un anciano sabio que posee un libro que les interesa.

Ninguna conoce al sabio, pero por rumores saben que le pirran las peras en almíbar y el pan negro. Hoy es la feria del valle de **Piedragua**, por lo que se dirigen a la plaza mayor para poner un puesto de ricas peras en almíbar, así pretenden encontrarse y

reconocer al sabio.

-Narrador: Habéis llegado a la plaza principal de la aldea de **Piedragua**. Los comerciantes comienzan a poner sus puestos de venta. Lanzad atención.

-Setesca: 3 pedras de la suerte por *Compresion* y 2 más de *Atencion*. (lanza 5 pedras de azar) No. ¡Vaya! cero. No me entero de nada.

-Alicia: Yo sumo 2 pedras de la suerte por *Compresion* y 4 más por *Atencion*. (lanza 6 pedras de azar), ¡Bien! 3 caras. esto es llegar a ver algo difícil.

-Narrador: La dificultad oculta solo era normal y Alicia ha llegado a difícil. A pesar del gentío de comerciantes, puedes ver al alcalde de **Piedragua** en una esquina de la plaza. Está tomando nota de quien quiere vender productos y les cobra por el permiso del mercado.

-Alicia: Nos acercamos y esperamos.

-Narrador: Tras diez minutos de espera en la cola, os atiende. "Soy Catalin, alcalde de **Pidragua**, ¿cómo os llamáis

y qué vendéis?"

-Alicia: "Yo soy Alicia y ella es **Setesca**. Traemos para vender peras en almíbar y miel de **Rocablanda**".

-Narrador: Catalin mira vuestra mercancía y os dice; "diez cobres".

-Setesca: Se los entrego.

-Narrador: Catalin las toma, escribe en el registro del mercado y señalando dice. "Allí, en el lado de los callejones, junto al puesto de hierbas medicinales".

-Setesca: "¿No podría ser, cerca del puesto de pan negro? La miel combina muy bien con ese pan".

-Narrador: Catalin ni os mira, pero señala con firmeza hacia el lado de los callejones.

-Alicia: Vamos y montamos el puesto a la espera de clientes, a ver si entre ellos viene el sabio.

-Narrador: Abierto ya el mercado, la gente se agolpa entre los puestos. Una anciana muestra interés por vuestra

miel. "Chiquillas ¿cuanto pedís por un tarro de miel y otro de peras en almíbar?"

-Alicia: Quiero usar *don de gentes* para saber hasta donde puedo regatear. Son 2 piedras de azar por *Compresion* y 5 por *Don de gentes*.

-Narrador: Es una anciana y ya se ha enfrentado a comerciantes como tú. Pero no sabes la dificultad de la tirada. (sin decirlo a la jugadora el narrador sabe que es muy difícil saber el precio límite de la anciana, esto implica 4 éxitos)

-Alicia: Me arriesgo, (lanza 7 piedras de la suerte) ¡5! 5 éxitos. ¿Qué sé de ella?

-Narrador: Crees que le puedes pedir hasta 3 cobres por la miel.

-Alicia: "Es una miel especial traída de las colmenas de **Rocablanda**, muy buena para el invierno. Se la puedo dejar en tres cobres."

-Narrador: La anciana saca el dinero de una bolsa, toma el tarro, lo guarda y se despide. En ese momento, un

mozalbete le roba la bolsa y sale corriendo hacia los callejones. Si queréis cogerlo hay que superar su tirada de *Agilidad* y *Atletismo*. (lanza las piedras de las suerte) Ha sacado 2 éxitos.

-Setesca: Ese ladronzuelo es mío, tengo *Agilidad* 2 y *Atletismo* 2 con especialidad en esprintar, eso son 5 piedras de azar. (lanza las piedras) ¡3!, Saqué un 3. Lo engancho por la camisa y le digo. "Hoy vas a aprender respeto a tus mayores"

-Narrador: el chiquillo con pinta de no haber comido mucho tiembla de arriba abajo. "Por favor, no me llesves ante las autoridades".

-Setesca: "No, no lo haré; si tú trabajas para mí, claro. Hasta comerás caliente y te ducharás.

-Narrador: El mozo no se cree su suerte y acepta el trato de inmediato. "¿Qué trabajo he de realizar señora? Soy muy espabilado para mi edad."

-Setesca: "Debes vigilar el puesto del pan negro. Si ves un anciano que se interesa por el pan y lo compra,

debes ofrecerle ricas peras en almíbar de nuestro puesto. ¿Alguna duda?"



Peligros del mundo

Salir del entorno cómodo y protegido de la aldea para vivir aventuras, expone a los personajes a un sin fin de problemas con los que tendrán que lidiar. Donde dormir, qué comer, por donde ir, cómo tratar a la gente y a los seres con los que se crucen, incluso como salir de un problema que los ponga en peligro.

No estar preparado para estas situaciones tendrá consecuencias. En este apartado se explica:

- El estado del personaje.
- Como recuperarse.
- Como viajar.
- El sistema de combate.

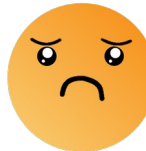
Estado del personaje

Existen cuatro cosas que deben tenerse en cuenta pues afectan al personaje en todo momento.

- **Puntos de vida.**
- **Desánimo.**
- **Agotamiento.**
- **Maldito.**



Los **puntos de vida** nos indican cuánto le queda al personaje antes de quedar incapacitado. Estos se pueden perder de más de una forma: bien por accidentes, bien por combate, o por envenenamiento.



El **desánimo** hace que el personaje no rinda con plenitud por encontrarse sin el ánimo que le empuja a superar las dificultades. Si está desanimado tendrá un **malus** de -1 a cualquier tirada de **piedras de azar**.

El origen del **desánimo** es múltiple: desde incomodidades como dormir mal, estar hambriento, perder a un amigo o hasta ser víctima de un espectro o demonio.

Generalmente usa la **característica** más alta para superar el **desánimo**, pues esta representa la mayor confianza del *personaje*.

En el caso de vivir incomodidades físicas, se debe pasar una **tirada de fortaleza** contra una dificultad dada por el narrador, que tendrá en cuenta las circunstancias. No es lo mismo dormir en una tienda de campaña sobre un catre

con una manta a hacerlo en un refugio improvisado en el suelo y sin manta.

Para el caso de espectros o demonios, el **narrador** debe consultar en el **Bestiario**.

Si no se supera la dificultad del **desánimo**, se hará una marca en la **casilla de desánimo** de la **hoja de personaje**. Solo se puede tener un **malus** de desánimo.

La Saga de Setesca - Desánimo

Antecedentes: Setesca ha seguido las runas de un mapa y ahora se encuentra en las montañas del Lince. Una tormenta la ha calado de pies a cabeza. Antes de la noche construyó un refugio con una hoguera en su centro. Colgó sus ropas a modo de paredes con la idea de que el calor las secase.

-Narrador: No salió el sol y ya estás despierta, lanza *fortaleza* por la mala noche, una tirada muy difícil, precisas 4 éxitos.

-Setesca: Tengo 0 por *fortaleza* y 2 por *Supervivencia*, y como tengo especialidad en refugios me da otro

punto. Total 3 piedras azar (lanza). 2 éxitos.

-Narrador: Marca la casilla de *desánimo*. A partir de ahora todas tus tiradas tienen un *malus* de -1. Ya sabes para otra vez, viajar con chubasquero, tienda de campaña y manta. ¿Qué haces? ¿sigues las indicaciones del mapa?

-Setesca: No. Me vuelvo hasta la aldea de Trasmontaña a ver si encuentro a alguien que conozca mejor las montañas y aprovecho para comprar equipo de acampada.



Estar **agotado** también limita las acciones del personaje imponiendo un **malus** de -1. Este puede sumarse al de **desánimo** pasando a ser un **malus** total de -2.

Los motivos del *agotamiento* pueden ser muchos: Realizar un esfuerzo prolongado como correr demasiado tiempo, trepar o nadar grandes distancias o zonas difíciles, combatir, caminar bajo un sol abrasador, caminar en medio de una fuerte tormenta y

otras situaciones que el narrador considere agotadoras.

Siempre que suceda uno de estos casos se debe hacer una tirada de **fortaleza** contra una *dificultad* que le narrador indicará. Oscilando entre 1 y 3 dependiendo de lo extenuante de la tarea. Si no se iguala o supera, entonces se marcará en la **hoja del personaje** la casilla de agotado. Solo se puede tener un **malus** de -1 por estar agotado. Pero se puede sumar a otros **malus** del *personaje*. Si un *personaje* supera la tirada, podrá ayudar a un compañero.

La Saga de Setesca - Agotamiento

Antecedentes: Setesca y Rato'n (sobrenombre que Setesca otorgó al ladronzuelo de Piedragua) han descendido por la ladera sur de la mesta de la Luna. Es un tramo duro, pues casi llega a ser vertical. Los jóvenes del lugar lo usan como desafío y no pocos no han vuelto por sus propios medios. Otros han sido el disgusto de sus familiares.

-Narrador: Lanzad fortaleza para ver si os habéis agotado. Es de dificultad normal, pues el uso de cuerdas ha

disminuido en un nivel la dificultad. Precisáis 2 éxitos para no agotaros.

-Setesca: Yo estoy agotada, tengo fortaleza cero, lanzo cero piedras de azar. Marco agotada en la hoja de personaje.

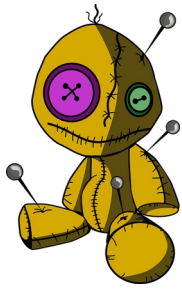
-Rato'n: Yo tengo fortaleza 2, así que lanzo 2 piedras de la suerte. (lanza las piedras) 2. Sí. Mi personaje lo hizo lo mejor que pudo al obtener tantas caras como piedras lanzadas.

-Narrador: Como lo hizo lo mejor que pudo puedes volver a tirar.

-Rato'n: (lanza) 2 otra vez. Pues vuelvo a tirar. (lanza otra vez) 1. En total obtuve 5 éxitos. ¿Puedo ayudar a Setesca?

-Narrador: Sí, pues entre los dos precisabais 4 éxitos y tú has conseguido 5. En cuanto Rato'n ve que Setesca tiene dificultades le echa una mano y ambos llegáis al pie de la meseta sin agotaros.

-Setesca: "Ya sabía yo que adoptar a este pequeño Rato'n era una buena idea".



Un personaje **maldito** estará limitado en todo momento por la **maldición** que le haya caído encima.

Hay muchas formas de ganarse una maldición. Por un *conjuro de hechicería*, una *brujería*, *visitar una localización maldita*, etc. Cada **maldición** tiene una forma distinta de afectar al personaje. Y esto se describe bien en el apartado de **conjuros**, bien en el **bestiario**. Pues ahí están detallados seres con capacidad de maldecir.

Para acelerar la recuperación se pueden emplear *hierbas curativas*, *conjuros de sanaciones*, *medicina*, o incluso una *buena comida*. Todo esto da *bonos acumulativos* que estimulan la curación de los *personajes*.

El valor de cada *bono* y cómo se obtiene se detalla en los *conjuros de sanaciones* y en las *recetas de herboristería*. Los bonos de *cocina* y *medicina* están explicados en la sección *habilidades generales*. Páginas 77 y página 24.

Recuperar puntos de vida



Los *personajes* recuperan puntos de vida de forma automática si están en reposo, en una cama cómoda y protegidos de las inclemencias del tiempo. Esto es un proceso lento que se puede acelerar.

En cuanto se conoce el total de *bonos* se consulta la tabla de tiempo de recuperación. La casilla en la que se crucen *bono* y *fortaleza* indica el tiempo que se tarda en recuperar un *punto de vida*. Pasado ese periodo de tiempo se vuelve a realizar el proceso para el siguiente punto de vida que haya perdido el *personaje*.

Tiempo de recuperación de un punto de vida en función de los bonos.

Fortaleza ↓	0	1	2	3	4	5	6	← Bono
0	6 días	3 días	2 días	1 día	½ día	3 horas	30'	
1	3 días	2 día	1 día	½ día	6 horas	1 hora	15'	
2	2 días	1 día	½ día	6 horas	3 horas	30'	6'	
3	1 día	½ día	6 horas	3 horas	1 hora	15'	3'	



Esta tabla solo es para recuperacion de personajes que estén en buenas condiciones de descanso. De no ser así los tiempos se duplican. Si el personaje debe desplazarse por sus propios medios, los tiempos se triplican.

Recuperar el ánimo

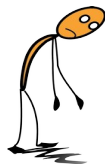


Hay más de una forma de recuperar el ánimo. Comer bien, ver un buen teatro, escuchar declamar poesía, escuchar buena música e incluso hablar con alguien que comprenda al *personaje*. Todo esto se traduce en que otro *personaje* obtenga un total de 4 éxitos en alguna de las siguientes *habilidades*:

- *Cocinar*
- *Embaucar*
- *Música*
- *Don de gentes.*

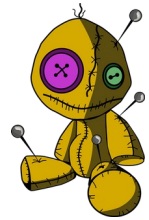
Solo se puede probar una tirada al día.

Recuperarse del agotamiento



Para dejar de estar agotado llega con dormir **bien** una noche entera. Al día siguiente se rendirá plenamente. Otro método es comer una buena comida o pasar medio día en unas termas.

Recuperarse de una maldición



No hay dos *maldiciones* iguales. Algunas duran poco tiempo, pero otras permanecen. Casi todas pueden eliminarse con *conjuros* de *sanaciones*; pero esto no es una garantía. Siempre existe una forma de librarse. Pero nunca es sencilla, pues o bien precisan de un ingrediente difícil de obtener o bien realizar algo que la persona maldita no está dispuesta a realizar.

La Saga de Setesca - Sanar vida

Antecedentes: Setesca viajaba por la falda del Pico del Lince acompañada por Bill y Pit. En un descuido, Setesca cayó en una sima. Y sus amigos la rescataron.

-Narrador: La pobre Setesca está inconsciente. Tiene una pierna rota y ha perdido 3 puntos de vida, con lo que le quedan sólo 4. Pit, tú la conoces desde hace ya muchos años. Debes superar una tirada de *desánimo* de dificultad normal. Eso implica que tienes obtener al menos dos éxito en las piedras de la suerte.

-Pit: Uso mi *fortaleza* 3 para superar el desánimo. (lanza) 2 éxitos. No me desanimó.

-Bill: "Yo sopa buena" *Agilidad* 3 y *cocinar* 2, pero como es sopa cuenta como 3 (lanza) **Sí**, 5 éxitos. Eso es un +1 a recuperación.

-Narrador: Ese bono lo tendrá en cuando la sopa esté terminada y se la tome.

-Pit: Inicio las curaciones, primero hago "Cura Sana Cura Sana"

-Narrador: Este es un conjuro automático por ser de magnitud 0. Así **Setesca** tiene un bono de +1 para recuperarse.

-Pit:"Ahora estate quieta y te sentirás más aliviada". Voy a lanzar El Alivio del Herido de magnitud 1, *fortaleza* 3 y *sanaciones* 4. (Lanza) ¡Justo! un éxito.

-Narrador: **Setesca** recupera el color. Ahora está más confortada. Y con tu intervención le haces recuperar un punto de vida.

-Pit: "Es hora de usar la medicina". Por *comprensión* sumo 1 y 4 por *medicina*. (Lanza), 3 éxitos.

-Narrador: Vale, ya has entablillado la pierna. Justo para dar otro +1 a la curación. Es un total de 2 bonos.

-**Setesca**:"Ha... haced campamento nos quedamos un tiempo aquí." Miro si la sopa está lista.

Bill: La sopa no precisa mucho vigilancia así que me hago lo que dijo **Setesca** "Yo campamento, Bill listo, sopa lista, **Setesca** torpe".

-Narrador: Mientras Bill monta el campamento y Pit termina de atender a **Setesca**, la sopa se hace y su aroma llena la zona. Todo está Preparado.

-**Setesca**: Me tomo la sopa con cuidado. Son 3 bonos a recuperación. Como mi *fortaleza* es de 0 preciso un día para recuperar el primer punto de vida. El resto ya se verá cuando pase el tiempo. "Nos quedamos hasta que pueda andar. Bill, muy rica la sopa. " digo después de tomarla.



Combate

La forma menos inteligente de resolver una situación es luchando. La razón no impera y se pierde la paz. Pero esto es un juego de rol. Si el *jugador* decide exponer a su *personaje* al dolor y una posible muerte, que se atenga a las consecuencias.

Las reglas de combate son para reflejar de forma ordenada los distintos golpes, paradas, esquivas y heridas que se dan en estas situaciones. Para jugar un combate se precisan entender estos conceptos:

- Asalto.
- Iniciativa.
- Ataque.
- Defensa.
- Ventaja.
- Protección.
- Daño.
- Puntos de vida.

Asalto

Un combate se ordena en *asaltos*; desde el primer *asalto* del combate que comienza con el primer intento de golpe o lanzamiento de *conjuro*, hasta el último *asalto* que termina cuando nadie quiere o puede seguir combatiendo.

Cada *asalto* dura unos 3 segundos.

En este tiempo el *personaje* puede hacer una de los siguientes grupos de acciones:

- Desplazarse, atacar y defender.
- Desplazarse, usar una habilidad.
- Correr para llegar a un punto.
- Intentar zafarse del combate.

Al inicio de cada *asalto*, siguiendo el orden de iniciativa, cada *jugador* declara qué va a hacer su *personaje* y luego lanza las piedras de la suerte que correspondan a la acción declarada.

Cuando todos los *personaje* de los *jugadores* y todos los *personajes* no *jugadores* han realizado sus acciones el *asalto* termina y se pasa al siguiente *asalto*. Salvo que el combate haya terminado.

Si los *personajes* no están en combate cuerpo a cuerpo podrán **moverse**

3 metros más su nivel de agilidad. Si corren, esta cantidad se duplica. Se entiende por combate cuerpo a cuerpo haber empleado el asalto anterior atacado o defendidos de un enemigo cercano.

Para zafarse de un combate se debe pasar un asalto solo defendiendo con éxito y en el asalto siguiente obtener 3 éxitos en una tirada de atletismo + agilidad.

Iniciativa

En un combate habrá muchos participantes y hay que ordenarlos por turnos dentro de cada asalto. Esto se hace lanzando iniciativa. La cantidad de piedras de la suerte a lanzar se calcula así:

Iniciativa = iniciativa del arma + agilidad.

Los conjuros y el restos de habilidades solo lanzan piedras de azar por agilidad. Con lo que de forma habitual no serán los primeros en actuar en un combate.

El orden de actuación será del de mayor iniciativa al de menor iniciativa. Y este orden se mantiene hasta que

termine el combate. Aunque cambien el tipo de acciones. Solo se lanza iniciativa al inicio del combate.

Ataque

La cantidad de piedras de azar de ataque que lanza un jugador representa los intentos de su personaje de dañar al adversario. La cantidad de piedras de azar empleadas se calcula así:

Ataque = pelea + habilidad con el arma + fortaleza + ataque del arma.

Si el número de éxitos de ataque, es igual que el de la defensa, entonces el atacante consigue golpear al defensor. El daño que le hace este golpe se explica más adelante.

Defensa

La cantidad de piedras de azar de defensa que lanza un jugador representa los intentos del personaje por no ser golpeado. La cantidad de piedras empleadas se calcula así:

Defensa = pelea + habilidad con el arma + agilidad + defensa del arma.

Si el número de éxitos de defensa iguala a los de ataque el defensor no

es golpeado. Un defensor lanzará una defensa por cada ataque que sufra.

Ventaja

La ventaja es la diferencia entre los éxitos del ataque y la defensa. Si su valor es cero o positivo el defensor es golpeado. Su cálculo es sencillo:

$$\text{Ventaja} = \text{ataque} - \text{defensa}.$$

Protección

Para no recibir daño lo mejor es no estar donde cae el golpe, y en último caso lo que queda es una protección, bien mágica, bien una armadura que reduzca el daño todo lo posible.

La protección mágica se puede sumar con la protección por usar armadura. Pero de las mágicas solo cuenta la mayor que esté activa en el personaje. Solo las armaduras de cuero blando y la cota de anillas se pueden combinar con las otras armaduras.

La armadura además de proteger también tiene un peso y una dificultad de maniobra; por estos dos motivos usar armadura dará un *malus* a las acciones que impliquen movimiento. Cuanta mayor

protección más cara o difícil de conseguir es la armadura.

Armadura	Protección	Malus
Cuero blando	+1	0
Cuero duro	+2	-1
Cota de anillas	+3	-1
Brigantina	+4	-2
Cota de placas	+5	-2

Daño

Si la ventaja de un ataque es cero o positiva entonces se debe calcular el daño del ataque. Este puede reducirse a cero gracias a las protecciones del defensor. El daño se calcula como sigue:

$$\text{Daño} = \text{ventaja} + \text{daño del arma} - \text{protección}.$$

Si el daño es cero o negativo, entonces el defensor no ha sido herido. Si es positivo, entonces debe perder tantos puntos de vida como valor del daño.

Puntos de vida

Si los puntos de vida llegan a cero, el personaje queda incapacitado e inconsciente. Si el jugador quiere crear un personaje nuevo, puede decidir que el antiguo muera. En este caso tiene

derecho a preparar la despedida de su *personaje*, recitando sus últimas palabras a los compañeros de aventuras. Desde luego que si el *personaje* cae en un volcán u otra situación similar, muere sin más opción, pero algo podrá gritar mientras se aproxima al irremediable final.



Armas a distancia

Si se usan armas a distancia, como arrojar una lanza con atletismo o disparar una flecha con un arco, el ataque y la defensa se calculan de otra manera. El ataque en estos casos está relacionado con la **agilidad** y se calcula de esta forma:

Ataque = habilidad con el arma o atletismo + agilidad + ataque del arma

La **defensa** pasa a depender de tres factores:

- **Distancia**
- **Cobertura**
- **Movimiento**

La **defensa** es la suma de estos factores. En el caso de que el defensor sea consciente del ataque, podrá añadir su **agilidad** a la **defensa**.

Distancia

- **Al lado** implica que el defensor puede alcanzar al atacante en ese mismo turno.
- **Cerca** quiere decir que el defensor debe emplear un turno en llegar al atacante.
- Se considera **lejos** si el defensor debe correr para llegar al atacante en el siguiente turno.

Distancia	bono
al lado	1
cerca	2
lejos	4

Cobertura

- **Ninguna**, nada se interpone entre el atacante y el defensor.

- **Ligera**, hay algunos árboles o arbustos u otros objetos o seres que dificultan la visión, pero se ve con facilidad al menos la mitad del defensor
- **Densa**, el defensor muestra menos de la mitad de su cuerpo y la parte oculta está protegida por elementos difíciles de atravesar con un arma a distancia.
-

cobertura	bono
ninguna	1
ligera	2
densa	4

movimiento	bono
quieto	1
en movimiento	2
corriendo	3

Reglas opcionales del combate

Aquí se añaden unas reglas opcionales al combate que pretenden dar un poco más de realismo. Se propone como opción pues pueden frenar la fluidez del juego. Ten presente que una regla de juego es buena si es divertida para el grupo de jugadores. De no ser así lo mejor es ignorala o crear otra

más entretenida.

Ataques múltiples.

Si el *jugador* lo desea, su *personaje* será capaz de hacer más de un *ataque* por *asalto*. Alcanzado al mismo objetivo más veces o a más de un objetivo. Esta acción múltiple reduce la capacidad defensiva del atacante. Haciendo que no pueda sumar piedras de la suerte por su habilidad a la hora de defender.

El *jugador* debe anunciar cuantos *ataques* va a hacer y debe especificar a que objetivos va a atacar. El nivel de la *habilidad* de ataque se reparte entre los objetivos.

Situaciones de superioridad

Hay una serie de situaciones en las que el atacante obtiene ventajas sobre su oponente. Lo que da unos bonus acumulativos, mientras dure la situación de ventaja.

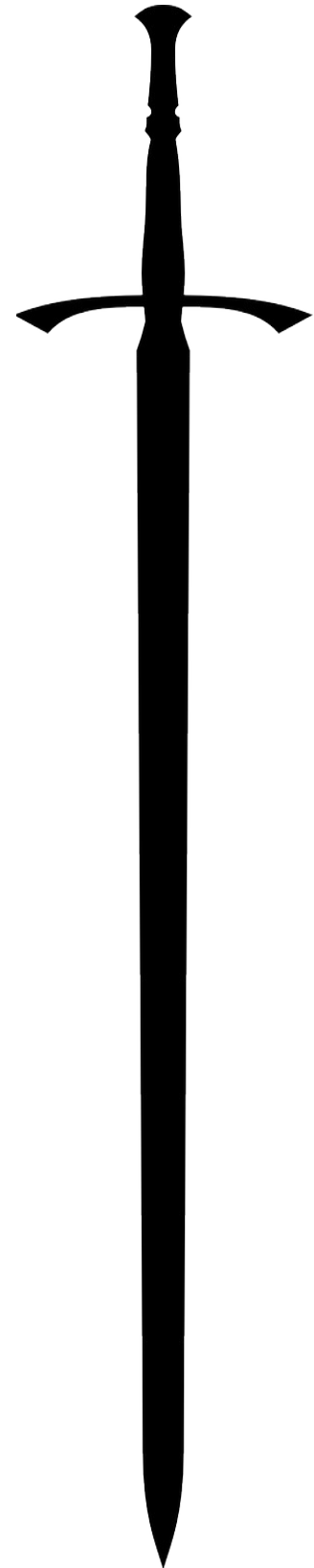
Superioridad	Bonus
Posición más elevada en cuerpo a cuerpo	+1
Posición más elevada en armas a distancia	+2
Ataque por sorpresa	+3
Ataque por la espalda	+3
Defensor inmovilizado	+3
Defensor inconsciente	+3

Situaciones de desventaja

En algunas ocasiones la situación o el terreno dificulta tanto el ataque como la defensa. Esto otorga *malus* acumulativos, mientras dure la situación de desventaja.

Desventaja	Malus
Agua hasta las tobillos o terreno embarrado o nieve dura o arena.	-1
Agua hasta las rodillas o nieve blanda.	-2
Agua o nieve hasta la cintura	-3
Bajo el agua o sobre hielo	-4

Arma	Habilidad	Iniciativa	Ataque	Defensa	Daño
<i>Sin armas</i>	pelear	0	0	0	0
<i>palo, silla o similar</i>	pelear	0	1	0	1
<i>Daga</i>	pelear	0	1	0	2
<i>Escudo pequeño</i>	una mano	0	0	1	0
<i>Escudo grande</i>	una mano	0	0	2	0
<i>Espada corta</i>	una mano	1	2	1	3
<i>Espada larga</i>	una mano	2	2	1	3
<i>Hacha</i>	una mano	0	2	0	4
<i>Lanza</i>	una mano	2	2	0	3
<i>Maza</i>	una mano	1	1	0	4
<i>Gran hacha</i>	dos manos	0	3	0	6
<i>Cayado</i>	dos manos	2	2	2	2
<i>Mandoble</i>	dos manos	2	4	1	5
<i>Maqal</i>	dos manos	1	2	1	3
<i>Marfillo de guerra</i>	dos manos	0	4	0	7
<i>Arco corto</i>	arco	0	3	0	4
<i>Arco largo</i>	arco	0	4	0	5
<i>Piedra</i>	atletismo	0	0	0	0
<i>Lanza</i>	atletismo	0	1	0	3



La Saga de Setesca - Combate

Antecedentes: El grupo de Setesca formado por Bill, Ariatna y ella han acampado en medio del bosque Oscuro. Durante la guardia nocturna Bill ha escuchado unos leves ruidos en los árboles y ha despertado a sus compañeras. Están siendo acechados por dos enormes crías de arañas de los bosques.

-Narrador: Hay dos arañas sobre las ramas bajas que descienden y van a por vosotros. Tirad iniciativa.

-Bill: Tomo la sartén y la tapa, lanzo mis 3 piedras de azar de iniciativa. (Lanza las piedras) 2 éxitos. "Bien, bonita, ven".

-Ariatna: Tenso mi arco, lanzo 3 piedras de azar por iniciativa (lanza las piedras) 1 éxito.

-Setesca: Tomo un palo, lanzo 1 piedra de azar por iniciativa (lanza la piedras), ¡oh, vaya! Nada.

-Narrador: Tiro la iniciativa de las arañas (toma dos piedras y las lanza)

0, y la otra araña (repite la tirada) 0 otra vez. Vale Setesca vuelve a tirar para deshacer el empate.

-Setesca: (Lanza la piedras de azar) 1 éxito de 1, vuelvo a tirar (una vez más) Otro éxito. (vuelve a tirar). Cero; total 2 éxitos.

-Narrador: (lanza las 2 piedras) 0, para la primera araña y (vuelve a lanzar) 1 éxito. Bien. El orden será Bill, Ariatna, Setesca y las arañas.

-Bill: Me interpongo entre ellas y las arañas y ataco a la más cercana con la sartén (lanza 6 piedras de azar) 5 éxitos.

-Narrador: La araña se defiende con 4 (lanza las piedras) 2 éxitos, la ventaja es de 5 menos 2, total 3.

-Bill: El daño de la sartén es 1 más 3 de ventaja menos la protección, si es que la tienen.

-Narrador: Sí, tienen y es de 1. Así que le has dado un sartenazo de 2 puntos de daño. Te mira con odio con sus 4 pares de ojos. Se ha quedado

mal, pero te atacará.

-Ariatna: Tenso el arco y voy a por la que hirio Bill. ¿Dificultad?

-Narrador: 2 por estar cerca, más 2 por que se está moviendo y otro 2 porque el cuerpo de Bill la tapa parcialmente. Total de dificultad 6.

-Ariatna: Tenso el arco y suelto la flecha. (Lanza las 10 piedras) 8 éxitos. Eso es una ventaja de 2, más 4 de daño del arco, menos 1 de la protección de la araña. Le hago 5 puntos de daño.

-Narrador: La araña comienza a temblar y se cae al suelo estirando las ocho patas.

-Setesca: Yo me quedo donde estoy y miro alrededor por si hay más arañas. 3 por comprensión más 2 por atención y 1 más si hay sonidos que escuchar.

-Narrador: Vale lanza 5 piedras de azar juntas y una separada. No sabes si hay algo más que escuchar.

-Setesca: (Lanza las piedras) 4 éxitos de 5 y uno en la tirada separada.

Total 5 éxitos, Esto es una atención heroica.

-Narrador: Ni ves ni escuchas nada más que a estas dos arañas. Es turno de la segunda araña que ataca a Bill con sus patas. (Toma 4 piedras de azar y las lanza). 3 éxitos.

-Bill: "Hug" definiendo con la tapa. (Toma 6 piedras de azar y las lanza) 2 éxitos. La araña tiene ventaja de 1. Me ha dado y le grito "Araña tonta".

-Narrador: Eso quiere decir que te comienza a envolver en su tela. Le llevará un asalto más terminar su trabajo. Siguiendo asalto.

-Bill: Intento liberarme usando mi Fortaleza 3. (Lanza piedras). 1 éxito.

-Narrador: Precisas dos éxitos para romperla. La araña te seguirá envolviendo.

-Ariatna: Ataco a la araña con el arco. Ahora ha de ser más fácil por qué está encima de Bill.

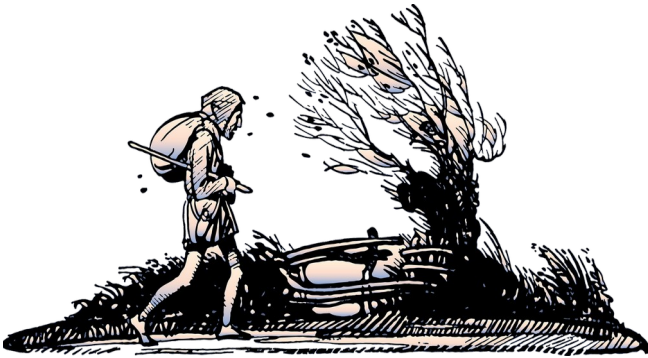
-Narrador: Sigue cerca lo que suma 2, pero está relativamente quieta, 1 y no

tiene cobertura 1. En total dificultad 4.

-Ariatna: (Lanza sus 10 piedras) 5, vaya. 5 menos 4 es una ventaja de 1, más 4 de daño del arma, menos 1 de la protección de la araña, eso hace un daño total de 4.

-Narrador: La araña, al recibir el flechazo se detiene y muere.

-Setesca: Corro hacia Bill. "Tranquilo yo te ayudo a salir de ahí".



Viajar

Viajar por el mundo de **Mir** es una forma de llegar a lugares interesantes conociendo nuevos sitios y gentes. Pero los viajes no son fáciles. Se precisa de una serie de *habilidades* que faciliten la travesía. Siempre se puede viajar con un montón de carros con tiendas de campaña, catres, mantas y un montón de comida. Pero esto es viajar muy lento y en algunos lugares los carros se

tienen que quedar atrás, con el resto del material.

Lo que se puede recorrer en un día depende del camino a seguir. Las rutas más duras son las de las montañas y desiertos, seguidas por colinas y bosques cerrados. Más sencillo es ir por prados y bosques abiertos y el mayor avance se da en los transitados caminos. En esta tabla se puede ver lo que se avanza diariamente según el terreno por el que se camina.

Terreno	Recorrido diario
Montañas o desiertos	10 km
Colinas o bosque denso	20 km
Praderas y bosque abierto	30 km
Caminos	40 km

Estas distancias son para un grupo que se desplaza andando y lleva lo imprescindible para pasar la noche: Mantas, cuerdas y alguna lona. En caso de viajar con tiendas, catres, víveres en abundancia, etc; la distancia recorrida se divide a la mitad.

Los mapas de este juego tienen sobrepuesto un patrón hexagonal para contar los movimientos. Las casillas son de 5 km. Los mapas los puedes descargar con el código QR. La orientación es con el norte a la izquierda.

El cansancio del viaje

Pasada la mañana y la hora de comer, llega el inicio de la tarde. El instante en el que el cansancio comienza a notarse. En este momento se debe hacer una tirada de fortaleza para saber si el personaje se cansa, quedando así agotado. Si no se supera la tirada de cansancio, se deberá marcar la casilla de agotamiento en la hoja de *personaje*. Ten en cuenta que la *dificultad* depende del terreno.

Terreno	dificultad
Montañas o desiertos de arena o hielo.	3
Colinas o bosque denso	2
Caminos, praderas o bosque abierto	1

Si el tiempo es adverso, la *dificultad* puede subir entre uno y dos puntos, mientras que un día agradable

para el camino puede bajarla en un único punto de dificultad. Esto hace que la estación del año determine como de duro es el camino.



El grupo de viajeros

Mientras se viaja, cada *personaje* del grupo debe tener una función principal. De esta manera las habilidades de unos mantiene a salvo a los otros.

Un grupo de aventureros equilibrado es aquel que tiene a un *personaje* distinto para cada una de las siguientes funciones:

Función	Habilidad
Vigía	Atención.
Guía	Conocimiento de área.
Arriero	Manejar animales.
Cazador recolector	Supervivencia
Hierbero	Herboristería.
Viveres	Cocinar.
Campamento	Supervivencia.

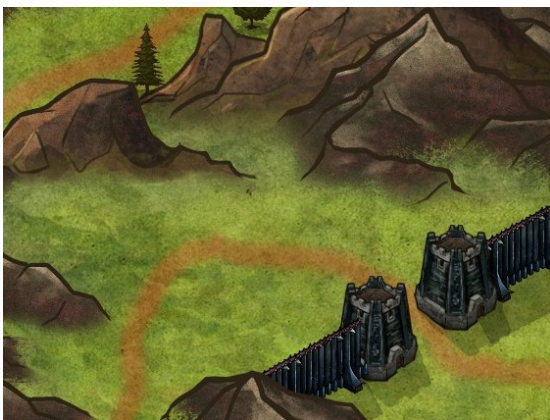
Atención (Vigía)

El camino siempre es una fuente de sorpresas. Para evitar esto un *personaje* del grupo es el encargado de vigilar. Si obtiene al menos 3 éxitos será difícil que algo les coja por sorpresa, pero esto no siempre será así. Pues hay quien puede seguir al grupo en perfecto sigilo.

Conocimiento de área (Guía)

Un buen guía conoce el territorio por donde pasea. Un mal guía puede hacer que el viaje se retrase, incluso que se pierda el grupo. Esto facilita o dificulta el viaje según el caso.

Si se dispone de un mapa, se puede obtener un bono de +1 o +2 dependiendo de lo detallado o actualizado que sea. Un mapa mágico -muy difíciles de obtener- pueden llegar a dar un bono de +3



Éxitos	avance
0	Perdidos. Solo aplicable en montañas, bosques y colinas. En otro caso, solo se avanza un cuarto.
de 1 a 2	Se avanza la mitad, solo aplicable a montañas, bosques y colinas.
de 3 a 4	Avance normal.
5	Se avanza una casilla más.
6	Se avanza una casilla más y hay un bono de +1 para superar el agotamiento.

Manejar animales (Arriero)

En algunas travesías se puede ir acompañado de animales de carga. Estas son travesías más lentas. Si no se obtienen en manejo de animales tantos éxitos como el doble de la dificultad del terreno, se perderá una casilla de movimiento.

Supervivencia (Cazador recolector, campamento)

Si se desea avanzar rápido no se puede ir cargado de provisiones y otros pertrechos. Entonces se precisa de alguien que ayude a mantener unas ligeras reservas de comida y que prepare el mejor cobijo para la noche. De no ser así, la comida escaseará y el

descanso no será adecuado y los *personajes* seguirán cansados al día siguiente.

Detenerse un día a cazar o recolectar permite tener un bono de +1 a las tiradas de *supervivencia*. Se debe hacer una tirada de *agilidad* + *supervivencia* al medio día. Esta se usará para ver si se caza o recolecta algo para mantener los víveres o alimentar al grupo. Luego se hace otra de *comprensión* + *supervivencia* para montar adecuadamente el campamento a la noche.

Éxitos	Caza recolección
0	Nada. Salvo rugientes estómagos. Tirar desánimo.
1	Raíces duras o bayas insípidas. Tirar desánimo.
2	Unos tristes huevos de un nido o raíces y bayas más grandes y ricas.
3	Liebre, pato, paloma, perdiz, gran cantidad de bayas o raíces, etc.
4	Fruta fresca y sabrosa, jabalí.
5	Un montón de fruta fresca y sabrosa, ciervo.
6	Dos piezas de lo anterior. A elegir.

El mal tiempo puede dar un malus a la tirada de *supervivencia*. Entre -1 y -2 dependiendo de lo intenso del mal tiempo.

Éxitos	campamento
de 0 a 2	Mala localización, humedad, pulgas, frío. Nadie descansa bien.
3	Quien tiene la habilidad de <i>supervivencia</i> de al menos 3 le parece un campamento adecuado, el resto no opinan igual y no descansan.
4	Buen campamento. Quien tenga al menos el nivel 1 de <i>supervivencia</i> se levanta reconfortado. El resto no descansa.
5	Perfecto para descansar.
6	Perfecto para un quedarse una larga temporada. Pues hasta está oculto de ojos curiosos.

Herboristería (Hierbero)

Ir con la vista fija en el paisaje puede dar pistas de qué tipo de plantas se pueden recoger. Estas pueden ser útiles tanto para el viaje como para más adelante. Hay plantas que son más fáciles de localizar que otras. Para recoger adecuadamente una dosis de una planta, se debe proceder con cuidado

para no estropear sus propiedades. Por esto la recolección se hace lanzando *agilidad + herboristería*.

El número de éxitos indican la planta más difícil que se puede recolectar. Es el **hierbero** el que decide en cada momento qué planta de las encontradas decide recolectar. Piensa que estáis de viaje y no hay tiempo para todo, así que debes elegir bien. Cada día se puede recoger solo una dosis de plantas

La siguiente tabla es válida para caminos, prados y colinas de esta parte del mundo de **Mir**. Otros lugares pueden tener otras tablas.

Éxitos	Plantas
0	No encuentras ninguna planta útil.
de 1 a 2	Plantas aromáticas, apestosas o tintes.
de 3 a 4	Plantas pegajosas, resbaladizas o inflamables.
5	Plantas curativas
6	Cada éxito que supera 5 permite tomar una dosis más de cualquier planta.

Cocinar (Viveres)

Sin un buen cocinero el grupo caerá en el **desánimo** y se mantendrán

agotados (salvo que sean avezados supervivientes). Comer solo alimentos digeribles durante mucho tiempo no es agradable para la mayoría de la gente. La tirada de *cocina + agilidad* se hace al final de la jornada. En el apartado de *habilidades generales* ya se detalla como funciona esta habilidad.

Éxitos	Efectos
0	Cruda, intragable, etc.
1	Es digerible.
2	Apetecible.
3	Todo un plato de calidad.
4	Elimina desánimo y agotamiento.
5	+1 a curar y lo anterior.
6	Recupera 1 vida y lo anterior.



Orden de las habilidades de viaje.

Todas estas habilidades explican en promedio cómo es una jornada de viaje. El orden de tiradas es siempre el siguiente:

- Atención
- Conocimiento del área a recorrer
- Manejar animales
- Supervivencia para cazar o recolectar.
- Agotamiento
- Herboristería
- Supervivencia para acampar
- Cocinar.

La Saga de Setesca - Un viaje seguro

Antecedentes: Setesca ha aprendido de sus errores y se dirige una vez más hacia la montaña de Lince. Pero en esta ocasión dispone de un grupo con habilidades variadas que garantizan el éxito de la búsqueda.

-Narrador: Antes de partir, decíme quién se encarga de cada cosa en el viaje. El cocinero que anote víveres para siete días.

-Sanaida: Yo haré de guía, tengo amplios conocimientos de esta zona.

-Setesca: Yo seré quien haga de vigía.

-Ariatna: La recolección de alimentos, caza y campamento son cosa mía.

-Bill: Yo seré el hierbero atento a las plantas. Algunas me valdrán para cocinar.

-Narrador: Al amanecer os dirigís hacia las faldas de la montaña del Lince y con suerte llegaréis casi antes de que el Sol se ponga. Vuestros pasos os dirigen al este, donde el sol ya asoma.

-Setesca: Empiezo yo. Voy atenta a todo lo que pueda afectar al grupo. Tiro *atención*; 3 por *comprensión* y 2 más por *atención*. (lanza 5 monedas) 1 éxito. Ah, vaya, vaya.

-Narrador: Ves montañas a vuestra izquierda, escuchás el sonidos de los pájaros. Para la vigía no hay nada a destacar en todo el trayecto, lo que venga os cogerán por sorpresa. A ver que tal seguís la ruta. Sanaida lanza *comprensión* + *conocimiento* del bosque Quercus o de las montañas del Lince.

-Sanaida: Mi *conocimiento* es de todo el continente de Goralta, en concreto

montañas.

-Narrador: Eres una guía para largo recorrido, pero no conocerás muchos detalles concretos. Lanza las piedras.

-Sanaida: Tengo que lanzar 2 por *comprensión*, 3 por *conocimiento* del continente de Goralta y 1 más por especialización en montañas. (Lanza un total de 6 piedras de azar) 3 éxitos.

-Narrador: Vuestro viaje sigue un sendero bastante común pero que no sale en los mapas. El avance será normal, salvo percances. (Sonríe con maldad). A ver, que no se os escape nada.

-Ariatna: Yo voy atenta a la caza. Lanzo 3 por *comprensión* y 4 por *supervivencia*. (Lanza) 2 éxitos.

-Narrador: Raíces; en todo el viaje es lo único que encuentras, ricas raíces bulbosas y duras. El camino no es de los más difíciles, pero avanzar sin a penas parar os puede cansar. Lanzad agotamiento de dificultad 1, pues esto es un camino dentro de una zona con

algunos árboles.

-Sanaida: Tengo *fortaleza* 1 (lanza). 1, bien.

-Narrador: Tu personaje lo hizo lo mejor que pudo. Vuelve a lanzar, a ver si haces otro *éxito* y ayudas a quien lo necesite.

-Sanaida: (lanza otra vez) 1, sí, aquí estoy para ayudar a quien flaquee. (lanza una vez más). 0, nada.

-Setesca: Pues ayúdame a mí ya, que tengo *fortaleza* 0. Siempre voy cansada si salgo de la biblioteca. (Sanaida asiente)

-Narrador: Las veces que Setesca parece flaquear, Sanaida toma su carga y la ayuda. Setesca no se cansa, gracias a la ayuda de Sanaida.

-Ariatna: Lanzo 2 piedras de azar por mi *fortaleza*. (Las lanza) ¡oh, no! El camino me deja agotada. Lo anoto en la hoja de personaje.

-Bill: Tengo *fortaleza* 3. (Lanza). 1, justo.

-Narrador: Lleváis un buen ritmo. Solo Ariatna está agotada. Queda ver si hay alguna planta interesante por el camino.

-Bill: Nivel 3 en *agilidad*, nivel 2 en *herboristería*. (Lanza). En total 2 *éxitos*. Según la tabla puedo elegir entre plantas aromáticas, apestosas, tintes o nada. "Aromática comida."

-Narrador: Habéis llegado cerca de la cueva del ermitaño. Os toca preparar el campamento.

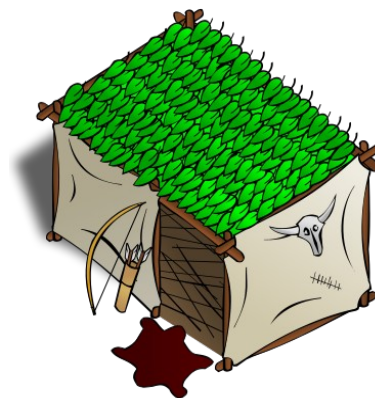
-Ariatna: Sumo 1 por *comprensión*, 4 por *supervivencia* y tengo 1 más por especialidad bosque, y 1 menos de agotamiento (lanza), 4 *éxitos*.

-Narrador: es un campamento bueno. Hay agua cerca y el fuego os reconforta. Si no sucede nada que os impida dormir, mañana estaréis frescos para seguir la marcha. A ver que tal el cocinero.

-Bill: Voy a hacer una sopa con una parte de los víveres y le añadiré la planta aromática que da un bono de +1 a cocinar. 3 por *agilidad*, 4 de *cocinar*, 1 por ser sopa y otro 1 de la planta aromática (lanza 9 piedras de azar) 7 *éxitos*.

-Narrador: La cena está realmente rica. La verdad es que sonreís de felicidad de lo buena que está. El cansancio y dureza del camino es solo un recuerdo ante una sopa tan rica.

-Setesca: Yo haré la primera guardia de la noche. ¿Quién quiere hacer la segunda?



Recetario de herboristería



Las plantas recogidas por el *herborista* tienen distintas utilidades. Las diferencias están si se usan en solitario o si se combinan entre sí. En este recetario se detallan el uso de las plantas en solitario y el complicado uso de su combinación. Muchas plantas se pueden usar directamente tras su recolección, otras precisan de una preparación especial. Esto se indica en cada tipo de planta.

Plantas que tiñen.

Estas plantas valen para teñir. En unos casos se puede usar para dejar marcas a otros que vengan detrás, o incluso indicar de donde se viene en un terreno complicado. Si el personaje es hábil puede usarlas para teñir ropa con distintos colores. Además, si su tirada de *herboristería* + *agilidad* llega a 4 éxitos, entonces la ropa que haga dará



un bono de +1 a ocultarse en un entorno en concreto. El entorno debe decidirlo mientras prepara la ropa: Bosques, desiertos, montañas, nieves, etc. Cada éxito por encima de 4 otorga otro bono de +1.

También se pueden conseguir colores bien llamativos. Hay gentes que en el mundo de **Mir** juzgan a los demás por sus apariencias, sin entrar en el trasfondo o en las intenciones. Con una tirada de 4 éxitos a la hora de teñir, puede hacer que ante este tipo de personas se tenga un bono de +1 en las interacciones sociales. Igual que en el camuflaje cada éxito por encima de 4 otorga otro bono de +1.

Plantas aromática.

Estas plantas desprenden un olor agradable que impregna toda el espacio donde se usen. Se pueden



añadir a la comida, lo que le dará un bono de +1 a cocinar. Se pueden preparar para dar un bono de mejora a enfermos y heridos. Preparar la planta correctamente par este fin implica haber obtenido 6 *éxitos* en una tirada de **herboristería + agilidad**.



Plantas apestosas o pestilentes.

Estas plantas desprenden un olor desagradable donde se usen. Lo que provocará que la gente no quiera estar ahí o en presencia de la persona que desprende el olor. Se pueden añadir a la comida, lo que le dará un malus de -2 a cocinar.



Plantas curativas.

Estas plantas ayudan a sanar a los personajes, enfermedades, heridas y venenos. Se emplean de distintas formas, se ingieren, se cuecen, se frotan, etc, pero todas dan al menos un bono de +1 a la curación.



Plantas pegajosas.

Estas plantas deben ser tratadas con cuidado o no se podrá salir de ellas. Se preparan y al momento se guardan en un frasco. Pues

es el contacto con el aire las vuelve pegajosas durante un tiempo. El *hierbero* debe llegar a 3 *éxitos* para producir una dosis que tenga una fuerza de agarre 1. Si alguien se quiere librar, deberá pasar una tirada de *fortaleza* con un *éxito*. Por cada *éxito* que el hierbero consiga al preparar una dosis, esta será un punto más fuerte. También puede preparar una dosis que de un bono de +1 a trepar. Para esto precisan obtener 4 *éxitos*.



Plantas resbaladizas.

Igual que la anteriores deben ser tratadas con cuidado o se podrán verter y patinar. También deben ir guardadas en un frasco para que no se derramen. Se precisan 3 *éxitos* para hacer una dosis que ayude a resbalar. Cada *éxito* por encima de 3 hace que resbale más. Si alguien tiene la mala fortuna de pasar por encima de una superficie resbaladiza deberá pasar una tirada de *agilidad + atletismo* o patinará, con gran posibilidad de caer al suelo.



Plantas inflamables.

Una vez extraída la parte inflamable de la planta, esta debe ser guardada en un vial o en unas gasas. Si

se enrolla en torno a un palo se tendrá una antorcha de corta duración. A penas una o dos horas. Para prepararla correctamente se precisan 2 éxitos en una tirada de **herboristería + agilidad**.

Mezclas de plantas.

Todas las plantas anteriores se pueden mezclar entre sí para obtener efectos más complejos. Algunas combinaciones no producen nada y se echan a perder las plantas dejando de ser útiles. Dependiendo del tipo de plantas implicadas así será la dificultad. Cada planta añade una dificultad a la mezcla.

Dificultad	Plantas
0	Que tiñen.
1	pestilentes o apestosas.
2	Aromáticas.
3	pegajosas, resbaladizas o inflamables.
4	Curativas.

Mezclas de base aromática

La aromática con la pestilente tiene dos formas de mezclarse, una atrae a los animales de la zona que llegan interesados y otra

hace que los animales pierdan el interés por el portador del olor.

Para las personas ninguna de las dos opciones huele bien. De hecho su olor es más desagradable que el de la planta pestilente sola.



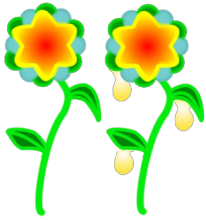
Aromática con curativa.

En este caso se consigue un emplasto o polvo que da dos bonos. Uno de +1 a curar y otro de +1 a recuperarse del desánimo. Es común llevar esta mezcla cuando se visita a enfermos de larga duración.



Aromática con pegajosa.

Si se desea que una esencia perdure se realiza esta mezcla. Es una especie de crema que se esparce dando buen olor. Se puede aplicar a una persona a modo de perfume que algunas personas de Mir encontrarán irresistible dando un bono de +1 a actividades sociales, mientras que con otras personas se recibe *malus* de -1, pues no les parece un olor natural, y sentirán rechazo por quien lo desprenda.

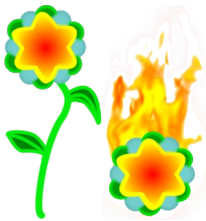


Aromática y resbaladiza.

Esta mezcla se usa para ayudar a recuperar el ánimo y recuperarse del

agotamiento. Se debe aplicar a modo de masaje. Da un *bono* de +1. Este tipo de bálsamos son un preciado regalo en el mundo de **Mir**.

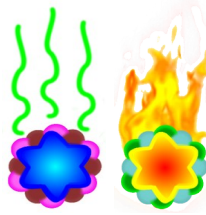
Si se ha aplicado a una persona o sus prendas, tendrá un *malus* de -2 a la interacción social. Algunos animales sobre todo los carroñeros mostrarán por contra un interés especial por la fuente del hedor.



Aromática e inflamable.

Esta mezcla, suele tener forma de pasta o aceite. Si se le prende fuego, la

fragancia se esparcirá por toda la zona. Puede dar un *bono* de +1 a curación si se obtienen 6 éxitos en la tirada de herboristería + agilidad.

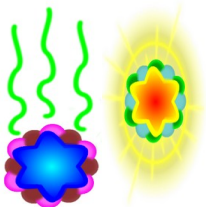


Pestilente e inflamable.

Esta combinación es de las más asquerosas que existen, pues cuando se

le prende fuego un olor nauseabundo inunda la zona. Ningún ser vivo se queda. Y si no le queda más remedio debe pasar una tirada de fortaleza de 3 éxitos o se pondrá *malo* malísimo. Y tendrá un *malus* de -2 a toda acción.

Mezclas de base pestilente



Pestilente con curativa.

Se aplica bien como un ungüento o como un jarabe. Esto da un *bono*

de +2 a la recuperación de los puntos de vida.



Curativa con pegajosa.

La mezcla de estas plantas es complicada pero su beneficio es mayor.

Dando un *bono* de +3 a la curación. Se usa solo en heridas abiertas. Siendo el mayor cicatrizante conocido en el mundo de **Mir**.



Pestilente con pegajosa o con resbaladiza

Una mala broma, pues tras aplicarla el olor permanecerá y será difícil de quitar. Todo el mundo hará por ir lejos de la fuente del olor.

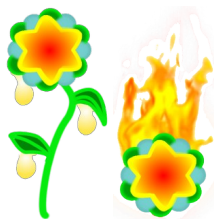


Curativa con resbaladiza.

Sucede lo mismo que con la mezcla anterior, pero esta se usa solo para

enfermedades y heridas superficiales. El bono también es de +3.

Mezcla de base resbaladiza.



Resbaladiza e inflamable

Puede crear un fuego difícil de apagar. Si se desea, la mezcla final termina siendo un líquido que se extenderá con facilidad al prenderle fuego. Esta mezcla es ideal para hacer antorchas o luminarias de larga duración. Casi todas del orden de unos días. Esta mezcla es muy complicada de conseguir, por lo que es un regalo muy apreciado por cualquier persona que lo reciba.

Mezcla de base tinte



Que tiñen y pegajosa.

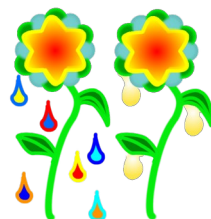
Esta combinación permite crear un pringue que deja marca duradera allí donde toca. Es una especie de pintura pegajosa muy difícil de quitar. Puesta en las suelas de los zapatos de alguien dejará rastro durante millas.



Que tiñen con inflamable.

Con esta combinación se pueden obtener fuegos de distintos colores. El hierbero decide el color cuando hace el

preparado. El humo de colores se usa en muchos reinos como sistema de comunicación a distancia. En el reino de Namon el color rojo significa peligro, el verde cuarentena por enfermedad, el amarillo indica enemigos cerca, etc.



Que tiñe con resbaladiza.

Con esta mezcla se obtiene tinta para libros, e incluso se puede cambiar el color de pelo o de la piel de una persona dando un bono de +1 a disfrazarse. Cada éxito por encima de 3 hace que el bono suba en +1.

La Saga de Setesca - Plantas

Antecedentes: En el viaje Bill ha tenido suerte buscando plantas aromáticas y algunas son novedad para él. En total recolectó una planta aromática, un de tinte, una inflamable y una curativa.

-Narrador: Bien Bill, Ya tienes tus plantas listas para ser usadas. ¿les vas a preparar una comida aromática esta noche a tus compañeros?. ¿O harás como hace un mes una sopa que tenía un color extraño y nadie se atrevía a tomarla?..

-Bill: "Todos saben que Bill buen cocinero. Bill experimenta con hierbas nuevas." Sonrio a mis compañeros y mezclo la aromática con la curativa, para hacer una pocion curativa que levante el ánimo.

-Narrador: La *dificultad* es de 2 por la aromática + 4 por la curativa. un total de 6. Es una *dificultad* épica. ¿Estás seguro?

-Bill: "Bill sabe lo que hace" Sumo 3 de *agilidad* y 2 de *herboristería* +1 porque es una planta aromática. (lanza 6 piedras de azar) Sí, 6 "Bill es mucho. Bill es Bill. Bill. Bill" Vuelvo a tirar porque mi personaje lo hizo lo mejor que pudo. (lanza 6 piedras de azar). ¡Vaya! 3 éxitos más, el resto de piedras no son éxitos.

-Narrador: Sorprendentemente has realizado una de las mezclas de plantas más difíciles del mundo de **Mir**. Y la has superado por tres éxitos. Creo que eso se merece que tengas una dosis más de pocion curativa que levanta el ánimo. 2 dosis en total para tu morral. ¿Y con las otras dos plantas?

-Bill: "Bill quiere humo de colores" Escojo violeta.

-Narrador: Eso es solo *dificultad* 3 por la planta inflamable. El tinte tiene *dificultad* 0. Total necesario para obtener humo de colores, 3 éxitos.

-Bill: Ahora será más fácil. (Lanza 5 piedras de azar) 4, sí. "Humo no para ahora. Es secreto. Shhh"





Grimorio de conjuros

En este grimorio se detallan los conjuros de magia de **hechicerías**, magia de **sanaciones**, danzas de **elementales** y magias **bestiales**. Justo en este orden y según su dificultad. Siempre se comienza por el **nombre** del conjuro y una descripción de sus **efectos**. A continuación aparecen una serie de conceptos que ayudan a comprender el uso del conjuro en el juego:

- Alcance
- Ataque
- Daño
- Duración
- Magnitud

Alcance - hasta donde pueden llegar los efectos del **conjuro**. Algunos alcances varían con el poder del conjurador. En ocasiones se especifica como debe ser el objetivo del **conjuro**.

Ataque - algunos **conjuros** precisan una segunda tirada de piedras de la suerte. Esto se debe a que el objetivo del conjuro puede resistirse de alguna manera.

Daño - algunos **conjuros** dañan al objetivo. Aquí se especifica el total del daño.

Duración - el tiempo que tarda el conjuro en hacer efecto o durante cuánto tiempo tiene efecto el **conjuro**. Algunas duraciones varían con el poder del conjurador.

Magnitud - indica el nivel mínimo de magia para poder aprender el **conjuro**. Y el número de **éxitos** necesarios para su lanzamiento. Este valor también es el de los puntos de **experiencia** necesarios para aprender el **conjuro**.

Los **conjuros** de todas las *tradiciones mágicas* se clasifican en **magnitudes** según su dificultad. Siendo cero la **magnitud** más baja y 5 la más alta. Si existen **conjuros** de mayor nivel solo lo saben sus creadores.

Si la **magnitud** del **conjuro** es mayor que el *nivel* en **hechicerías**, **sanaciones**, **elementales** o **bestiales**, no se podrá aprender el **conjuro**. Para aprender un **conjuro** se deben usar tantos *puntos de experiencia* como la **magnitud** del **conjuro**. Atención; no se sigue el sistema piramidal.

Para lanzar un **conjuro** se debe alcanzar su **magnitud** con una tirada adecuada de:

- **hechicerías** + **comprensión**
- **sanaciones** + **fortaleza**
- **elementales** + **agilidad**
- **bestiales** + **comunicación**

Circunstancias especiales.

Existen circunstancias especiales en las que se lanzan *menos piedras de azar*. Esto se debe a que para invocar la *mágica* se debe poder hacer una serie de gestos o decir unas palabras. Estos son los casos:

Hechicerías. Si el mago no puede hablar tiene un *malus* de -1. Si no puede gesticular tiene un *malus* de -2. Si no puede ver tiene un *malus* de -3 en todo **conjuro** que implique apuntar.

Sanaciones. Si el mago no puede hablar tiene un *malus* de -2. Si no puede gesticular tiene un *malus* de -1.

Elementales. Si el mago no puede moverse tiene un *malus* de -3. Si no puede ver tiene un *malus* de -2 a las danzas que precisen apuntar.

Bestiales. Si el mago no puede ver tiene un *malus* de -2. Si no puede oír tiene un *malus* de -2. Si no puede moverse o hablar tiene un *malus* de -1

Todos los *malus* son acumulables. Atar, amordazar, cegar y ensordecer a cualquier mago lo deja bastante inútil.



Saga de Setesca - Nuevos conjuros

-Narrador: Has conseguido superar todas las dificultades con inteligencia y pericia. Así que Sanaida obtiene un total de 3 *puntos de experiencia* en esta aventura. ¿En qué vas a emplearlos?

-Sanaida: Ya tenía de antes 4 *puntos de experiencia* sin gastar, así que ahora tengo un total de 7. Empleo 3 de los *puntos de experiencia* para subir hechicerías de *nivel 2* a *nivel 3*. Aún me sobran 4. Como mi *hechicería* es de *nivel 3*, ya puedo aprender *conjuros* de *magnitud 3*, así que empleo 3 de los 4 *puntos de experiencia* en aprender el *conjuro* de *Esfera de fuego titánica*. Me sobra un *punto de experiencia* que guardaré. Lo que no tengo claro como es que he de lanzar las piedras de la suerte en dos ocasiones.

-Narrador: Bien, supón esta situación. Estás en un túmulo. Un esqueleto que te cierra el camino lleva espada y escudo y corre hacia ti. ¿Qué haces?

-Sanaida: Pues, le lanzo la *Esfera de fuego titánica*. Así lo borraré el mundo de su maligna presencia.

-Narrador: Vale, pues lanza tantas piedras de la suerte como la suma de *comprensión* más *hechicerías*. Si consigues 3 *éxitos*, entonces eres capaz de reunir la magia para lanzar el *conjuro*.

-Sanaida: Tengo 2 de *comprensión* más 3 de *hechicerías*, son 5 *piedras de la suerte*. (Lanza las piedras). 4 *éxitos*. Bien. El *conjuro* funciona, ¿le hago algún punto de daño?

-Narrador: No. Pues él puede detenerlo con el escudo o esquivarlo. Lanza tantas piedras como tu nivel de *hechicerías* más *agilidad* para apuntar.

-Sanaida: Eso es lanzar sólo 5 piedras. Que poco.

-Narrador: Sólo eres una iniciada a las *hechicerías*, es normal que sea así.

-Sanaida: Vale, (Lanza) 4 *éxitos* en total.

-Narrador: El esqueleto está al lado sin cobertura, acercándose lentamente, dificultad de alcanzarle 4. No supera tus *éxitos*. Le quitas 3 puntos de muerte. Lo has dejado maltrecho. A ver que sucede ahora que le toca él.

Conjuros de Hechicerías

M
a
g

Magnitud 0

nitud 1

Desvelar la presencia de la magia

El hechicero es capaz de identificar la presencia de la magia a su alrededor. Este conjuro no permite ver lo que es invisible, pero sí notar su magia. La invisibilidad de fantasmas y espectros no es mágica, es parte de su naturaleza.

Alcance: Tantos metros como el *nivel* de *hechicerías al cuadrado*. O sea multiplicar el *nivel* por si mismo.

Duración: Al instante.

Magnitud: 0.

Reparar lo estropeado

El hechicero es capaz de reparar objetos, no más grandes que un baúl, dejándolos como nuevos. Puede recomponer objetos mágicos, pero no puede devolverles su magia.

Alcance: Toque.

Duración: Instantáneo.

Magnitud: 0.

El caparazón del postulante

Un campo protector envuelve al lanzador del conjuro. Lo que añade un punto de armadura. Por la noche el campo protector se puede vislumbrar. Lo que da un malus de -1 a ocultarse en las sobras o en la oscuridad.

Alcance: Personal.

Duración: 10 minutos por cada *nivel* de *hechicerías*.

Magnitud: 1.

El empujón violento

Este conjuro de hechicería desplaza violentamente a un contrincante haciendo que caiga al suelo. El daño puede variar un punto arriba o abajo dependiendo de la dureza o peligrosidad de la superficie.

Alcance: 5 metros. Un único objetivo.

Ataque: *Hechicerías* contra *fortaleza*.

Daño: 1 punto.

Duración: Instantáneo.

Magnitud: 1.

Pequeños trucos

Permite hacer una serie de conjuros menores. Que un objeto brille iluminando una estancia, encender o apagar una antorcha u hoguera pequeña. Si se concentra puede crear sonidos y luces o mover objetos no mayores que un pequeño baúl.

Alcance: 5 metros por cada *nivel* de *hechicerías*. Puede mover un objeto distinto por cada *nivel* de *hechicerías*.

Ataque: solo para afectar a objetos mágicos. *Hechicerías* contra la magia del objeto.

Duración: Instantáneo, salvo en el caso de mover objetos. Estos se desplazarán mientras siga concentrado.

Magnitud: 1.



Romper

El hechicero puede romper pequeños objetos de uso cotidiano. Estos no pueden ser más grandes que un baúl ni ser objetos mágicos.

Alcance: 5 metros.

Duración: efecto inmediato.

Magnitud: 1.



Venablo de fuego

Una venablo de llamas aparece en la mano del hechicero que lo arroja haciendo daño en donde impacte. Si lo hace sobre una sustancia inflamable, esta se prenderá. Se puede esquivar usando *atletismo* o parar usando *defensa* con un escudo. Si el escudo es de madera u otro material inflamable, quedará inservible.

Alcance: 10 metros.

Ataque: *Hechicerías* + *agilidad* contra *Defensa*.

Daño: Tantos puntos de daño por fuego como la mitad del *nivel* de *hechicerías* redondeando hacia arriba más uno.

Duración: Efecto inmediato.

Magnitud: 1.

Magnitud 2

Embelesar la mente simple

El hechicero afecta a la mente de otro ser que hará lo que le diga, siempre y cuando esta acción forme parte de sus hábitos y costumbres diarias. Solo funciona con criaturas con *comprensión* 2 o menor.

Alcance: 5 metros por cada *nivel* de hechicería. Un solo objetivo.

Ataque: Se debe lanzar *hechicería* contra *comprensión*.

Duración: 10 minutos por cada nivel de *hechicerías*. Si la persona encantada recibe daño finaliza el conjuro.

Magnitud: 2.

Etéreo manto de invisibilidad

El hechicero se vuelve invisible. Pero seguirá dejando huellas y arrojando sombra mientras no alcance el título de archimago.

Alcance: Personal. Cuando alcance el título de archimago, podrá meter bajo su manto a otra persona.

Duración: Diez minutos por cada *nivel* de *hechicerías*. El conjuro se termina si ataca o se mueve rápido.

Magnitud: 2.



Ilusión

Este conjuro crea una ilusión visible con capacidad de emitir sonidos. Podrá ser de cualquier cosa o criatura que el hechicero pueda imaginar, pero no puede ser mayor que un carro. Si se toca la ilusión esta desaparece.

Alcance: 5 metros por cada *nivel* de hechicería.

Duración: 5 minutos por cada *nivel* de hechicería.

Magnitud: 2.

Visión de lo velado

El hechicero es capaz de ver con claridad todo aquello que es invisible. Esto incluye espíritus y espectros, los cuales sentirán interés por quien puede verlos en su estado invisible.

Alcance: 20 metros.

Duración: Diez minutos.

Magnitud: 2.

Magnitud 3

Esfera de fuego titánica

Una esfera de fuego del tamaño de un puño aparece en la mano del hechicero que la arroja haciendo daño donde impacte. Al impactar, explota quemando todo a su alrededor. Se puede esquivar usando atletismo o detener la esfera con un escudo, pero el resto de las llamas lo superaran. Si el escudo está hecho de material inflamable quedará inutilizado.

Alcance: 15 metros de distancia cubriendo un área de un metro de diámetro.

Ataque: *Hechicerías* + agilidad contra *Defensa*.

Daño: 1 puntos de daño de fuego por cada nivel de hechicerías al objetivo y la mitad a lo que le rodee.

Duración: Inmediato, pero los fuegos encendidos perduraran.

Magnitud: 3.



Rayo de tormenta

Se precisa un cielo parcialmente cubierto de nubes. Un rayo baja hasta donde señale el lanzador. Si es que es capaz de dominarlo.

Si pierde el control, el rayo podrá caer en cualquier lugar cerca del lanzador. Incluso sobre él mismo.

Es uno de los conjuros más peligrosos de la hechicería y pocos son los que se atreven a aprenderlo y menos a usarlo.

Alcance: 20 metros.

Ataque: Obtener 4 o más en una tirada de *hechicerías* o se perderá el control.

Daño: 14 puntos de daño eléctrico en el punto de impacto y 7 puntos de daño en un radio de 2 metros. Si la tormenta cubre todo el cielo, entonces todos los valores se doblan.

Duración: Inmediato.

Magnitud: 3.

Ahora aquí, ahora allá

El lanzador de este hechizo desaparece del lugar donde se encuentra para luego aparecer al instante en otro lugar cercano. Esto no le permite superar barreras mágicas. Ni atravesar objetos sólidos.

Alcance: Hasta a 2 metros por cada nivel de hechicerías. Solo afecta al lanzador.

Duración: Instantáneo.

Magnitud: 3.

Magnitud 4

La coraza del Hechicero

Un escudo de energía transparente envuelve al lanzador del conjuro. Lo que añade 2 punto de armadura.

Alcance: Personal.

Duración: 10 minutos por cada nivel de hechicerías.

Magnitud: 4.



Transformación en sapo vil

El hechicero piensa en un animal no mayor que una oveja y transforma a alguien en ese tipo de animal. La capacidad de comprensión del hechizado no cambia y es consciente de su nueva situación.

Alcance: 10 metros.

Ataque: Tirada de hechicerías contra fortaleza. Las personas con fortaleza 3 son inmunes a este hechizo.

Duración: 10 minutos.

Magnitud: 4.

Rasgar el encantamiento

Se conjura una brisa que anula el efecto de cualquier conjuro que afecte la zona, criatura u objeto en el que se concentre el lanzador del hechizo. No afecta a maldiciones.

Alcance: 5 metros.

Ataque: Hechicerías contra el nivel de magia del efecto que se desee eliminar.

Duración: Instantáneo.

Magnitud: 4.

Magnitud 5

Animar objeto

El lanzador encanta un objeto no mayor que un arcon que cobra vida y obedece sus ordenes. Se puede animar un objeto mágico siempre y cuando el objeto no posea la característica de comprension.

Alcance: 10 metros.

Ataque: Si el objeto es mágico se deberá hacer una tirada de *hechicerías* contra el *nivel* del conjuro más alto que posea el objeto.

Duracion: 2 minutos por cada nivel de hechicerías.

Magnitud: 5.

Maldicion bestial

Se trata de la transformacion en sapo definitiva. En este caso la transformacion es para toda la vida, salvo que se anule la maldicion.

Alcance: 5 metros.

Ataque: *Hechicerías* contra *fortaleza*. Las criaturas con *fortaleza* 3 o más son inmunes.

Duracion: Hasta que la maldicion se elimine.

Magnitud: 5.

La zancada de siete leguas

El lanzador y sus compañeros se teleportan a no más de 40 kilometros. Este conjuro deja al lanzador agotado y no podrá volver a realizarlo hasta que pase una noche de descanso. El resto deben pasar una tirada de *fortaleza* de difícil (al menos 2 éxitos) o estarán agotados.

Alcance: El lanzador y los compañeros que estén a menos de 3 metros de distancia.

Duracion: Inmediato.

Animal familiar

El lanzador debe tener una buena relacion con el animal que será su familiar. El animal se convertirá en una extension del mago. De forma que compartirán sentidos y pensamientos. Este es un conjuro ritual en el que se precisa sacrificar un punto de *fortaleza* de forma permanente. Este punto es el que permite un vínculo constante entre ambos.

Alcance: Toque.

Duracion: Permanente.

Magnitud: 5.

El hechizo en espera

Este ritual permite al lanzador preservar un hechizo en un recipiente, runa, papiro o similar. El hechizo permanecerá en espera hasta que se realice una acción específica. El lanzador deberá pagar tantos puntos de vida como magnitud del hechizo. Los puntos de vida se recuperan de la forma habitual. Así que la realización de este ritual suele hacerse en un entorno seguro donde se permanecerá un tiempo prolongado.

Alcance: Toque.

Duración: Hasta realizar la acción de activación.

Magnitud 5.

Ojo que todo lo ve oreja que todo lo oye

Este ritual se debe realizar sobre un objeto brillante o que refleje y que esté ubicado en lugar elevado. El objeto queda encantado para siempre. Como otros rituales precisa que el ejecutor del ritual emplee un punto de vida para encantar el objeto. Tras termina el ritual, cualquier persona que conozca las

palabras podrá activar el objeto. Este le mostrará y le permitirá escuchar lo que sucede en un lugar que sea visible desde la cumbre. Pero esto costará también un punto de vida.

Alcance: Visual.

Duración: El objeto es un objeto encantado por lo que su duración será permanente. Su uso permite espiar durante un día entero. El observador no es consciente del paso del tiempo. Pero recordará todo lo visto y escuchado.

Magnitud: 5.

El sacrificio voluntario

Este ritual mejora una de las *característica* de un *personajes* en detrimento de otra. Una aumenta en una unidad y la otra disminuye. No hay límite superior o inferior para los nuevos valores. Pero este ritual solo se puede realiza una vez y en un *personaje* voluntario. Tras el ritual se gana un defecto evidente relacionado con la *característica* mermada. Cuesta un punto de vida.

Alcance: Toque.

Duración: Permanente.

Magnitud: 5.

Conjuros de Sanaciones

Magnitud 0

Revelar lo salubre, desvelar lo malsano

El lanzador del conjuro es capaz de diferenciar en el aire los humos tóxicos y las fragancias agradables. Puede identificar si una sustancia es buena o mala para el organismo o el estado de salud de un ser vivo.

Alcance: 5 metros por cada *nivel* de *sanaciones*.

Duración: Mientras esté concentrado.

Magnitud: 0.

Cura sana, cura sana

El conjuro permite curar magulladuras, torceduras y rasguños. Aliviando molestias y restableciendo la piel. Realizar este conjuro desinfecta y fortalece el cuerpo del paciente dando un bono de +1 a curaciones posteriores.

Alcance: Toque.

Duración: Automática.

Magnitud: 0.

Magnitud 1

El alivio del herido

Permite recuperar un único punto de vida. El conjuro no puede ser aplicado más de una vez. Si quedan puntos de vida por recuperar deben ser tratados con sanaciones más poderosas o con *medicina*.

Alcance: 3 metros por cada *nivel* de *sanaciones*.

Duración: Instantáneo.

Magnitud: 1.



Ráfaga purificadora

El sanador lanza una ráfaga de viento que hace desaparecer todo aire o humo malsano. Si esta ráfaga toca a un muerto viviente, le quitará puntos de muerte. Sí, los no muertos no tienen puntos de vida, los tienen de muerte. Cuando estos llegan a cero se caen y se transforman en polvo.

Alcance: 5 metros por cada *nivel* de *sanaciones*.

Ataque: *Sanaciones* contra la *fortaleza* del muerto viviente.

Daño: 2 puntos de muerte por *nivel* de *sanaciones*. El lanzador puede repartir la ráfaga entre uno o más no muertos.

Duración: instantánea.

Magnitud: 1.

El abanico del buscador

En torno al lanzador aguarda un viento que se activa cuando se dirigen hacia él algún proyectil mundano restando 2 éxitos a la tirada de ataque. No funciona si el arma atacante es mágica.

Alcance: Hasta 1 metro del sanador.

Duración: 10 minutos por *nivel* de *sanaciones*.

Magnitud: 1.

Evitar la ponzoña de la víbora.

Este conjuro protege al lanzador y a los aliados cercanos. Todos reciben una protección mágica de +1 contra enfermedades y venenos. Al llegar al título de *Sanador*, el bono se aplica también a ataques mágicos.

Alcance: un radio de 3 metros en torno al lanzador.

Duración: 10 minutos.

Magnitud: 1.

Magnitud 2

Consagrar el objeto mundano

El conjuro encanta un objeto (que no sea más grande que un baúl) transformándolo en un objeto mágico. Si el objeto encantado es un arma, causará más daño y su daño se considerará mágico. Si es un escudo o armadura tendrá más de defensa.

Alcance: Toque.

Daño: Un punto daño o defensa más otro por cada tres *niveles* de *sanaciones*.

Duración: 5 minutos por cada nivel de *Sanaciones*.

Magnitud: 2.



Enredaderas vivas

Del suelo brotan plantas y raíces que intentan atrapar al objetivo, manteniéndolo sujeto hasta que finalice el conjuro o hasta que se libere. El objetivo puede hacer una tirada cada asalto para liberarse.

Alcance: 5 metros por cada *nivel* de *sanaciones*. Un solo objetivo.

Daño: *Fortaleza* contra *nivel* de *sanaciones* para liberarse.

Duración: 10 minutos o hasta que el objetivo se libere.

Magnitud: 2.

La paloma mensajera

El lanzador del conjuro llama a un pequeño animal, le recita un mensaje y le nombra un destinatario. El animal viajará hasta el destinatario esté donde esté. En cuanto cumple su misión es libre de marcharse. Si en el plazo de un mes no ha podido entregar el mensaje, entonces volverá y se lo hará saber al sanador. Quedando liberado de su tarea.

Alcance: No más de 50 metros por nivel de *sanaciones*.

Duración: Entregar mensaje o un mes.

Magnitud: 2.

Magnitud 3

El florecimiento de la primavera

Al lanzar el conjuro se toca suelo fértil y de ese punto surge un árbol que florece y da frutos suficientes para cinco personas. Este conjuro solo se puede hacer una vez cada semana y nunca a menos de 5 metros de otro árbol.

Alcance: Toque.

Duración: Cinco asaltos para crecer, luego el efecto es permanente mientras las condiciones sean adecuadas.

Magnitud: 3.

Fortaleza descontrolada

El conjuro hace que una persona pierda el control de su cuerpo y comience a estornudar sin control, o reírse sin poder parar, temblar descontroladamente o incluso puede sufrir un fuerte ataque de gases. El lanzador del conjuro decide el efecto antes de lanzarlo. El objetivo del conjuro no podrá hacer nada más durante un asalto. En el siguiente asalto puede intentar controlar su cuerpo.



Alcance: 3 metros por cada nivel de Sanaciones.

Ataque: *Sanaciones* contra *fortaleza* del objetivo.

Duración: Un asalto y los siguientes hasta superar la dificultad del ataque.

Magnitud: 3.



La prisa acelerada.

El objetivo del conjuro se puede mover al doble de velocidad, por lo que por cada turno podrá hacer hasta dos acciones. Cuando el conjuro termine, el objetivo deberá pasar una tirada de dificultad normal (obtener dos éxitos) de *fortaleza* o estará agotado.

Alcance: Toque.

Duración: Mientras el lanzador del conjuro esté concentrado.

Magnitud: 3.

Magnitud 4

La piel dura como la roca

Este conjuro endurece la piel lo que le protege de ataques y golpes como si tuviera una armadura de 3 puntos. La contrapartida es que todas las tiradas de agilidad obtienen un malus de -1.

Alcance: Personal.

Duración: 3 minutos por cada *nivel* de *sanaciones*.

Magnitud: 4.

La mano curativa

El lanzador impone su mano sobre un enfermo, herido o intoxicado y este recupera dos puntos de vida al instante. No se puede volver a lanzar sobre el paciente salvo que vuelva a sufrir algún mal. Si le queda vida por recuperar tendrá que hacerlo dejando que el cuerpo se cure o con ayuda de medicina.

Alcance: Toque.

Duración: Instantánea.

Magnitud: 4.



Rayo purificador

De la mano del lanzador del conjuro brota un rayo luminoso. Si toca a un enfermo, herido o intoxicado, este obtiene un bono de +2 a su recuperación. Si el rayo impacta en un muerto viviente, le quitará puntos de muerte.

Alcance: 2 metros por cada nivel de *Sanaciones*.

Ataque: Solo contra no muertos, *sanaciones* contra *fortaleza* del muerto viviente.

Daño: Da un bono a recuperación de +2. Por sanaciones solo se aplicará el mayor bono, no son acumulativos. Si el rayo impacta sobre un no muerto, le quita 3 puntos de muerte por cada *nivel* de *sanaciones*.

Magnitud: 4.

Aliento vital

El lanzador puede transferir tantos puntos de vida propios como *nivel* de *sanaciones*. El receptor no podrá superar el valor inicial de sus puntos de vida.

Alcance: Toque.

Duración: Instantánea.

Magnitud: 4.

Magnitud 5

Círculo de protección

Alrededor del lanzador se crea un entorno protector que otorga a él y aliados un bono de +1 contra toda agresión, física, mágica, enfermedad o venenos.

Alcance: 2 metros por *nivel*.

Duración: 10 minutos.

Magnitud: 5.

Círculo de sanación

El lanzador del conjuro crea en su entorno una zona de sanación, donde no pueden entrar enfermedades ni venenos. Este entorno da un bono de +3 al uso de medicina para recuperación. Un paciente que entre en el círculo o que se encuentre dentro de él en el momento de lanzar el conjuro ganará de forma automática un punto de vida. Las criaturas no muerta que entren perderán un punto de muerte por asalto. Excepto nigromantes y vampiros que lo perderán si no superan dificultad 2 con su *fortaleza*.

Alcance: 5 metros de radio.

Duración: Hasta que el sanador abandone el círculo.

Magnitud: 5.

Desvanecer la maldición.

El sanador elimina cualquier tipo de maldición, desde las que transforman en un animal, hasta las que dan *malus*. Para ello debe unirse con la maldición y vencerla con su propia *fortaleza*. Esto solo se puede realizar una vez cada luna.

Alcance: Toque.

Ataque: *Fortaleza* del lanzador contra *nivel* de la maldición.

Duración: Automática.

Magnitud: 5.

Comunicación con el Bosque

El lanzador del conjuro se ubica en un lugar tranquilo. Une su fortaleza a la del entorno. Así su consciencia se extiende por las raíces, los arroyos y las rocas. De esta forma puede sentir todo lo que sucede hasta una distancia de 15 km. Cada cuarto de hora puede ampliar el radio de conexión en un kilómetro.

Alcance: 1 km más cada 15 minutos, hasta llegar a un radio de 15 kilómetros.

Duración: Concentración.

Magnitud: 5.

Comunión de guías

Este conjuro permite sumar los niveles de sanaciones de tantos magos sanaciones como nivel de sanaciones del lanzador del conjuro. No precisan moverse o hablar, llega con que estén concentrados cerca del lanzador del conjuro.

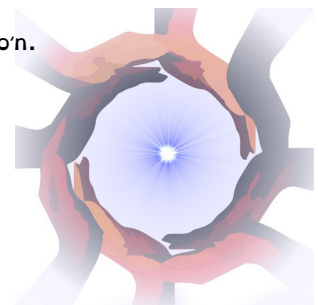
Al hacer esto la comunicad es como un solo mago con la fortaleza del lanzador y un nivel de sanaciones igual a la suma del nivel de sanaciones de todos los magos. Los conjuros que el lanzador principal puede impulsar es cualquiera que conozca uno de ellos.

Todos los conjuros de protección pasan a tener un bono igual al número de magos sanadores que participan en la comunión. Todos los conjuros que usen radio de distancia, multiplican este radio por el número de sanadores participantes.

Alcance: 3 metros por cada *nivel* de *sanaciones* del lanzador.

Duración: Concentración.

Magnitud: 5.



Danzas de Elementales

Magnitud 0

Voces en la distancia (aire)

Con un ligero movimiento, el elementalista lleva hacia sí las voces y sonidos de una zona. De manera que puede aumentar su atención en los sonidos. Se obtiene un bono de +1 cada tres niveles de elementales.

Alcance: 10 metros por cada nivel de elementales.

Duración: Concentración.

Magnitud: 0.

Aguas prístinas (agua)

Con un ligero movimiento, el elementalista puede ver a través del agua como si fuera transparente. Independientemente de lo turbia que esté. Al llegar al nivel 5 de elementales puede hacerlo en cualquier líquido.

Alcance: 5 metros por cada nivel de elementales.

Duración: Concentración.

Magnitud: 0.

Vidente de piedra (tierra)

Presionando con los pies desnudos o con las manos, el elementalista puede saber que hay enterrado en la tierra o en la roca cercana. Cavernas, tesoros, corrientes de agua, etc. Todo queda a la vista del tacto del elementalista.

Alcance: 2 metros por nivel.

Duración: Concentración.

Magnitud: 0.

Gota de fuego (fuego)

Chasqueando los dedos crea una llama que flota sobre su mano. Suficiente para iluminar las cercanías y capaz de prender en objetos inflamables. En el nivel 5 podrá hacer un destello que puede deslumbrar.

Alcance: Toque.

Duración: Concentración.

Daño: Un asalto por cada éxito de elementales por encima de fortaleza.

Magnitud: 0.

Magnitud 1

Brisa traviesa (aire)

Con un gesto de las manos el elementalista crea una brisa capaz de mover objetos ligeros. Esta brisa puede atrapar hojas o niebla y crear bonitos efectos con ella. Si se concentra dos asaltos podrá apagar fuegos pequeños como antorchas.

Alcance: 5 metros por cada *nivel* de *elementales*.

Duración: Concentración.

Magnitud: 1.

Salpicadura súbita (agua)

Con un gesto de las manos el elementalista hace saltar una cantidad de agua parecida a la que entra en una jarra o jarrón. Esto puede apagar un fuego como una antorcha.

Si la lanza sobre alguien lo desconcentrará durante un asalto. La siguiente vez no lo cogerá por sorpresa.

Alcance: 2 metros por cada *nivel* de *elementales*.

Duración: Instantánea.

Magnitud: 1.

La mano imperceptible (tierra)

Moviendo repetidas veces las manos, el elementalista puede desplazar cualquier objeto (no más grande que un cofre) que esté en contacto con el suelo. Este movimiento también permite crear asideros en paredes de piedra, de forma que otorga un bono de 2 a escalar. U otorgar un *malus* de -2 a alguien que pretende caminar.

Alcance: 2 metros por *nivel*.

Duración: Concentración.

Magnitud: 1.

Matacandelas (fuego)

El elementalista señala una llama y la apaga. Para apagar una antorcha precisa 2 asaltos. Para una hoguera pequeña emplea 3. Si es mayor solo consigue atenuar las llamas, pero no apagarlas. Llegado al nivel 5 podrá enfrentarse a fuegos mayores.

Alcance: 1 metro por cada *nivel* de *elementales*.

Duración: Concentración hasta apagar el fuego.

Magnitud: 1.

Magnitud 2

El protector aliento de Céforo. (aire)

El elementalista mueve brazos y manos creando distintas brisas. Puede combinarlas o separarlas a su antojo. La *fortaleza* de las brisas será igual al *nivel* de *elementales*. Las puede unir para saltar más lejos o separar repartiendo la *fortaleza* entre distintos objetivos. Obtener 6 *éxitos* en un sola ráfaga permite flotar en el aire. Con un pequeño planeador como **objeto dedicado** permite volar con 4 *éxitos*.

Alcance: 3 metro por cada *nivel* de *elementales*.

Ataque: *Fortaleza* de la ráfaga contra la *fortaleza* de cada objetivo. Cada éxito que supere lo empuja un metro.

Duración: Concentración.

Magnitud: 2.



Tentáculos de agua (agua)

Haciendo movimientos rítmicos con brazos y cuerpo, el elementalista es capaz de mover tanta agua como la que cabe en un barril.

La puede impulsar con una *fortaleza* igual al mitad de su *nivel* de *elementales*.

Si el elementalista posee una cantimplora como objeto dedicado, podrá usar el agua a modo de látigo con una capacidad de corte igual a la *fortaleza* del agua.

Alcance: 1 metro por cada *nivel* de *elementales*.

Ataque: *Fortaleza* del agua contra *fortaleza* del objetivo para empujarlo. O contra dureza del objeto. 1 tela, 2 cuerda, 3 cuero, 4 tronco, 5 piedra, 6 barra de hierro.

Daño: Empuja al objetivo tantos metros como la diferencia entre la *fortaleza* del agua y la *fortaleza* del objetivo.

Duración: Concentración, pero debe realizar una tirada cada asalto que mantenga los tentáculos.

Magnitud: 2.

Cilindro de piedra (tierra)

El elementalista se agacha con los brazos hacia el frente formando con las manos un círculo. De la tierra extrae un cilindro de piedra que llega hasta sus manos. Esta acción le toma un asalto completo.

Lo puede conservar o lanzar en el siguiente salto. Si lo desea puede darle forma de ladrillo y construir estructuras. Nada impide que esté un buen rato y cree una pequeña muralla.

Esta danza también le permite arrojar piedras que ya estén sueltas. Esto le permite lanzar una piedra por asalto.

Alcance: 1,5 metros por nivel de elementales.

Ataque: Solo en el caso de lanzarlo contra alguien. *Elementales + agilidad* contra *defensa*.

Daño: 1 punto de daño por cada nivel de elementales.

Magnitud: 2.

La danza del fuego (fuego)

El elementalista mueve su cuerpo apuntando con pies y manos al lugar a

donde llegarán las llamas. Se precisa un fuego previo, del que domar las llamas. Cuanto mayor sea el nivel de elementales mayor será el fuego que pueda manejar.

Tamaño	Dificultad
Antorcha	1
Fogata	2
Hoguera	3
Pira	4
Falla	5
Incendio	6

Alcance: 2 metros por nivel de hechicerías.

Ataque: *Elementales* contra la dificultad de *defensa*.

Daño: Igual al nivel de dificultad del origen del fuego.

Duración: Concentración.

Magnitud: 2.



Magnitud 3

La temperie adecuada (aire)

Realizando una amplia danza el elementalista cambia la atmósfera cercana, mermando o intensificando fenómenos preexistentes.

Alcance: 5 metros por *nivel* cuadrado.

Duración: 10 minutos por *nivel* de *elementales*.

Magnitud: 3.

La ola adecuada (agua)

El elementalista moviliza una gran cantidad de agua con sus amplios movimientos. La forma la decide con su danza pudiendo ir desde una ola hasta un gran cilindro vertical sobre el que puede moverse. Si hay agua disponible podrá alzar una columna tan alta como el nivel de elementales, con un radio de dos metros.

Si dispone de un objeto dedicado al agua se puede crear una ola constante que impulsará sin dificultad un barco.

Alcance: 1 metro por cada *nivel* de *elementales*.

Duración: Concentración.

Magnitud: 3.

Consciencia sísmica (tierra)

El elementalista se detiene por completo y se centra en los ligeros temblores del suelo. Así es capaz de saber qué seres vivos hay por los alrededores. La precisión es tan grande como si los estuviera viendo a plena luz del día.

Alcance: 15 metros por cada *nivel* de *elementales*.

Duración: Concentración.

Magnitud: 3.

El relámpago nacido del fuego (fuego)

En la cercanía de un fuego el elementalista lo atrae para sí y lo devuelve potenciado en forma de rayo. Solo se puede aprender este movimiento si previamente se aprendió la danza del fuego.

Alcance: 3 metros por cada *nivel* de *elementales*.

Ataque: *Elementales* + *agilidad* contra *defensa* a distancia.

Daño: El doble del *nivel* de *dificultad* de la fuente del fuego.

Duración: Instantáneo.

Magnitud: 3.

Magnitud 4

Elemento ligado (todos los elementales)

El elementalista escoge un objeto relacionado con el elemental que desea potenciar. Pasa una semana completa usando el objeto en todas las danzas que conoce de un solo tipo elemento. Pasado ese tiempo el objeto queda dedicado a ese elemento. Este objeto otorga un bono de +1 a toda danza que esté ligada al elemento escogido.

Los objetos más usados para aire son abanicos y cometas. En agua, cantimploras y cucharones. Para tierra sacos y zapatos. Fuego suele usar antorchas y pedernal.

Duración: Hasta la creación de un objeto dedicado nuevo. Solo se puede tener un objeto dedicado a la vez.

Magnitud: 4.



El aire ausente (aire)

El elementalista vacía de aire una zona. Esto puede tener distintas consecuencias, dependiendo de la zona escogida. Si lo hace sobre fuego puede llegar a apagarlo. Si se hace sobre un ser vivo lo dejará sin aire. Muy pocos elementalistas lo usan así. También ayuda a conservar la comida si se guarda en un recipiente hermético.

Alcance: 10 metros por cada nivel.

Ataque: Nivel de *elementales* contra la *dificultad* del fuego o *elementales* contra *fortaleza*.

Daño: Apagar el fuego si la tirada de elementales es igual o mayor que la dificultad del fuego. Si se hace sobre una persona se fatiga, si estaba fatigada pierde un punto de vida.

Duración: Concentración.

Magnitud: 4.

La gracia del hielo (agua)

El elementalista es capaz de congelar un bloque de agua. Si posee un objeto de elemento ligado, entonces puede combinar esta danza con cualquier danza del agua. Creando así estructuras de hielo más complejas. Puede helar una estructura de tantos metros cúbicos

como su *nivel* de *elementales*. El hielo tiene una *fortaleza* igual al *nivel* de *elementales*. También puede concentrar la humedad ambiente sobre una superficie igual a 2 veces el cuadrado de su *nivel*.

Alcance: 2 metros por *nivel*.

Duración: Permanente.

Magnitud: 4.

Abrir la grieta (tierra)

El elementalista abre una grieta en la tierra. Si alguien está en las cercanías caerá y se podrá hacer daño. La dimensión de la grieta es igual al *nivel* de *elementales*. Pero siempre más larga que profunda y más profunda que ancha. El ancho nunca será inferior a 1 metro.

Terreno	Dificultad
Arena	1
Barro	2
Tierra suelta	3
Tierra apelmazada	4
Rocas sueltas	5
Roca compacta	6

Alcance: 5 metros por cada *nivel* de *elementales*.

Ataque: Si se desea que alguien caiga se debe apuntar. Para eso se compara

la tirada de *elementales* + *agilidad* con la de *defensa*.

Daño: Ventaja del ataque más uno por cada metro de profundidad.

Duración: Permanente.

Magnitud: 4.



Fuego interior (fuego)

El elementalista puede sacar fuego de su interior haciendo que su mano arda como una antorcha. Esto prende fuego a sustancias que arden. Si dispone de un objeto ligado al fuego entonces podrá combinar la danza con otras de fuego.

Duración: Concentración.

Magnitud: 4.

Magnitud 5

Control tormentoso (aire)

El elementalista somete a su voluntad la temperie de una zona. Pudiendo aumentar o disminuir a su antojo la intensidad del tiempo. Si tiene un objeto ligado al aire, la dificultad de los fenómenos atmosféricos se dividen a la mitad.

Fenómeno	Dificultad
Crear niebla	0
Mover niebla	1
Crear nube	2
Mover nube	3
Crear lluvia	4
Detener lluvia	5
Controlar al rayo	6

Alcance: 100 metros por cada nivel.

Duración: Instantánea.

Magnitud: 5.

Curación (agua)

El elementalista trata las heridas con agua. Esto da un bono de +1 a la recuperación de puntos de vida.

Alcance: Toque.

Duración: Instantánea.

Magnitud: 5.

El cobijo de piedra (tierra)

El elementalista se desplaza por el suelo danzando y delimitando. A su paso se alza un cobijo donde pasar la noche sin problemas de viento o humedades. La disposición del mobiliario, puertas y ventanas dependen de la danza.

La capacidad del cobijo es de una persona por cada dos niveles de elementales. La tierra es obstinada y con los días retorna a su posición inicial. La duración es igual a la tirada de la danza del cobijo de piedra.

Alcance: Toque.

Duración: La tirada de la danza en días.

Magnitud: 5.

Visión incandescente

El elementalista puede ver las diferencias de temperatura. Esto le permite ver seres en la oscuridad. Incluso sus pasos recientes. En el caso de rastros nuevos, da un +1 a atención.

Alcance: Visión.

Duración: Concentración.

Magnitud: 5.

Conjuros de Bestiales

Magnitud 0

Buscar a la bestia

El mago bestial se concentra y siente la presencia de la bestia más cercana. Conoce la dirección y distancia aproximada.

Alcance: 100 metros por cada *nivel*.

Duración: Concentración.

Magnitud: 0.



Curar a la bestia

El mago bestial impone sus manos a la bestia facilitando su mejora. El mago puede transferirle un punto de vida. Este tratamiento solo se puede hacer una vez por cada punto de vida. Da un bono de +1 a recuperarse.

Alcance: Toque.

Duración: Instantánea.

Magnitud: 0.

Pedir ayuda a la bestia

El mago bestial puede pedir ayuda a una bestia. Esta estará dispuesta a ayudarlo en la medida de su entendimiento.

Alcance: Voz.

Duración: Hasta la próxima salida o puesta de sol.

Magnitud: 0.

Magnitud 1

Ser la bestia

El mago bestial se presenta ante un bestia e introduce su *voluntad* en la mente de la bestia. Desde ese momento el mago se encuentra en dos sitios a la vez. Guiando al animal puede llegar a lugares a los que no podría llegar como

humano. Y hacer cosas propias de la especie animal. El resultado de la tirada del conjuro indica cual es la criatura más difícil en la que el mago puede entrar. La dificultad de las criaturas se puede encontrar a partir de la página 52

Alcance: Visual.

Duración: Al salir el sol o ponerse el mago bestial debe hacer una tirada de *bestiales* contra la *dificultad* del animal. Si iguala, entonces se mantiene hasta que se ponga o salga el sol otra vez.

Magnitud: 1.

Magnitud 2

Saltar entre las bestias

Es una variante del conjuro *Ser la Bestia*. En este caso el mago bestial puede pasar su voluntad de la mente de una bestia a la mente de otra. Los éxitos de tirada del conjuro debe ser igual o superior a la dificultad de la nueva bestia.

Alcance: Voz.

Duración: Se realiza en un instante y dura hasta que salga o se ponga el Sol.

Magnitud: 2.



Magnitud 3

Ser la estampida

El mago bestial centra su atención en unos animales que acostumbran a formar grupos. Su *voluntad* se distribuye entre sus mentes haciendo que actúen como un solo ser que realiza la voluntad del mago bestial.

Alcance: Voz.

Duración: Concentración. Tras liberar al grupo, el mago bestial debe recuperarse durante unos asaltos. Tantos como 6 menos los *éxitos* de una tirada de *bestiales*. Si falla se queda desorientado tantos asaltos como los éxitos que le faltaron para llegar a 6.

Magnitud 3.

Magnitud 4

Compañero animal

Puede conseguir un compañero de por vida. Con este animal tendrá una conexión especial que le dará un bono de +2 a todo conjuro que lo tenga por objetivo. Además el animal dispondrá de *características especiales* a medida que se jueguen las *aventuras*. Esto se detalla mejor en la página 51 y sig.

Duración: Este ritual os une de por vida. Y solo se puede hacer con un único animal.

Magnitud: 4.

La voz de la bestia

El mago bestial es capaz de proyectar su voz a través de la garganta de la bestia en la que se encuentra.

Alcance: Voz.

Duración: Conversación.

Magnitud: 4.



Magnitud 5

La bestia emblemática

El mago bestial ejecuta un ritual en torno a la bestia. Esta mejora una de sus cualidades o una de sus características. Esto da un bono de +2 a las tiradas relacionadas. Por cada éxito por encima de 5 se puede bonificar una cualidad o una característica más.

Alcance: Voz.

Duración: Hasta la siguiente salida o puesta de Sol.

Magnitud: 5.

Encarnación de la bestia renacida.

El mago bestial precisa tener un resto de un animal, una pluma, una garra, la piel, etc. Sobre ese resto realiza un ritual gastando un punto de vida. En ese momento el mago bestial se transforma en la bestia.

Alcance: Toque.

Duración: Hasta la siguiente salida o puesta del sol.

Magnitud: 5.

Experiencia

Una de las características de los juegos de rol es que los *personajes* aprende a medida que van viviendo *aventuras*. Al final de cada sesión de juego el *narrador* otorga **puntos de experiencia** a los *jugadores*. Así estos pueden mejorar sus *personajes* aumentando el *nivel* de las *habilidades*, aprendiendo *conjuros* o adquiriendo un *animal de compañía* que también puede mejorar con el tiempo.

Los **puntos** entregados por el *narrador* se pueden emplear en *habilidades* usadas durante la partida. También está la opción de reservarlos para emplearlos en *habilidades* nuevas. Esto último uso solo es posible en tiempos de descanso entre aventuras. Las nuevas *habilidades* precisan de un instructor. Al menos para la primera vez que se da *nivel* a la *habilidad* nueva.

Normalmente se darán entre 1 y 3 **puntos de experiencia** por sesión de juego. La cantidad de **puntos de experiencia** entregados determinarán si el *personaje* crece rápidamente o más despacio. El *narrador* debe tener esto en

cuenta la hora de entregarlos. Pues el *nivel* de los *personajes* de los *jugadores* determina lo fácil o difícil que será superar las tramas que el *narrador* prepara. Se debe recordar que se juega para pasar un buen rato. Si todo es fácil se vuelve aburrido. Si es muy difícil nadie querrá volver a jugar.

Los **puntos de experiencia** se entregan en función de los siguiente:

- Interpretar bien el personaje.
- Dejar que otros jueguen.
- Conseguir hacer reír al grupo.
- Tener buenas ideas.
- Recordar datos al narrador.

En definitiva quien ayuda a que la sesión de juego sea buena y entretenida se lleva más **puntos de experiencia**.



Reglas opcionales

Una regla es buena si al grupo le parece entretenido usarla, si no, olvidadla o modificadla. En este último apartado del libro del *jugador* se dan dos reglas opcionales:

- Lo mejor que ha podido.
- Punto de confianza.

Lo mejor que ha podido.

Si en una tirada todas las *pedras* de *azar* son *cara*, entonces tu *personaje* lo ha hecho lo mejor que ha podido. Por lo tanto se merece un premio. Puedes volver a lanzar el mismo número de *pedras* de *azar*. El número de *caras* que salgan se sumarán al resultado anterior. Esto permite que en algunas circunstancias se pueda realizar una acción de *dificultad* mayor de la que el *personaje* podría superar.

Punto de confianza

Una vez por partida y sólo una vez; todo *jugador* puede pedir la repetición de una *tirada* propia. Sustituyendo así el número de *éxitos* pasados por los nuevos.



El mundo de Mir

En esta sección se presenta el mundo de **Mir**. Al menos desde la perspectiva de los habitantes de el bosque de **Quercus**. En ella se cuenta el origen del mundo y la huida de los **Titanes**. Se presenta lo que se sabe de los cinco continentes. Se explica con algo más de detalle el continente de **Goralta**. Especificando más la parte norte que la sur. Se cierra la sección describiendo con detalle distintas localizaciones del bosque de **Quercus**, de los dos reinos vecinos. **Namón** al oeste y **Gallaeci** al norte y del territorio conocido como **Hoya de Gigantes**.

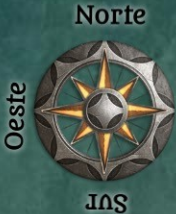
El origen

Al principio se despertaron los **Titanes**. Y durante miles de eones se desparezaron palpando con sus brazos todo lo que les rodeaba. Aire, tierra, fuego y agua. El aire les aclaró las mentes, el fuego les permitió ver, el agua limpió sus cuerpos y la tierra les sostuvo.

Dieron forma a los elementos procurando crear un entorno cómodo. Con la tierra y el fuego crearon las montañas donde se sientan. Con el fuego y el agua formaron las nubes que hicieron llover sobre las montañas formando los ríos. Así apareció el barro que cocieron con fuego para endurecerlo y levantar sus casas. Agotados por el esfuerzo descansaron quedando profundamente dormidos.

En su sueño soñaron con criaturas de lodo que crecían, se reproducían y se volvían lodo una vez más. Vieron en ellas a los sirvientes perfectos que les quitarían de sus fatigas. Al despertarse se fueron a donde el río remansa y tomaron lo que necesitaban para crear a sus sirvientes.

Hicieron cientos y cientos de figuras. Las fortalecieron con fuego y las enfriaron insuflando aire en su interior. Las primeras figuras se convirtieron en hierba, matorrales y



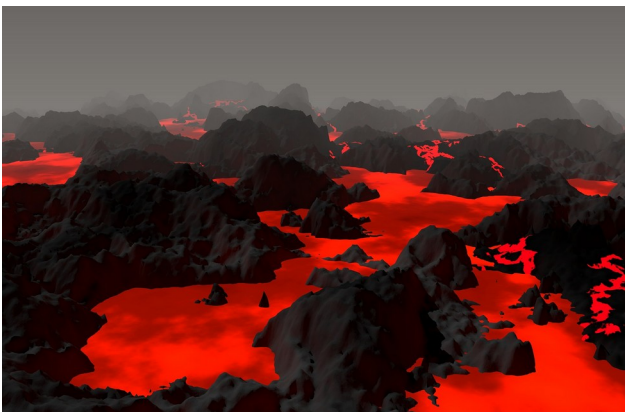
Goradica

Jansuru

Shima

Bariya

árboles que cubrieron todo el mundo y nunca sirvieron a los **Titanes**. Vieron que esta obra no era su deseo y crearon las segundas figuras. Estas al tomar vida se escurrieron y asentaron en arroyos, ríos, lagos y mares. Prepararon un tercer grupo de figuras que al contemplarlos huyeron y se escondieron entre las hiervas y los árboles. Así que hicieron una nueva tanda. Estas piaron al nacer y volaron hacia el cielo. Los **Titanes** se enfadaron y su enfado rompió la tierra que dejó escapar fuego creando un gran mar de lava. Una vez más se sintieron agotados y durmieron su rabia.



En su sueño soñaron sobre sus siervos. Se percataron que no se parecían en nada a sus figuras pues hablaban la lengua de los **Titanes**. Al despertarse se acercaron al remanso del río y tomaron el barro que quedaba. Con calma moldearon las figuras. Las corregían y rehacían pretendiendo obtener algo distinto a todo lo anterior. Aplicaron

el fuego con más cuidado para cocerlas y les insuflaron aire hablándoles. Unas explotaron ante la voz de los **Titanes**, otras salieron despedidas y unas pocas abrieron los ojos y comenzaron a servirles en sus casas y en sus campos.

Con el paso de los siglos los **Titanes** se volvieron perezosos y descuidados. Los siervientes comenzaron a entrar en las habitaciones que les tenían vedadas. Descubrieron así la historia de los **Titanes** y los secretos que estos guardaban sobre el uso de los elementos, la magia y las runas arcanas. Entendieron que no tenían por que ser siervos y se prepararon junto a las otras criaturas a huir de la casa de los **Titanes**. Caminaron muchas leguas antes de escuchar las voces que les llamaban. "Servidnos. No os vemos. Volved a la casa." Sin embargo los huidos ignoraron las voces.

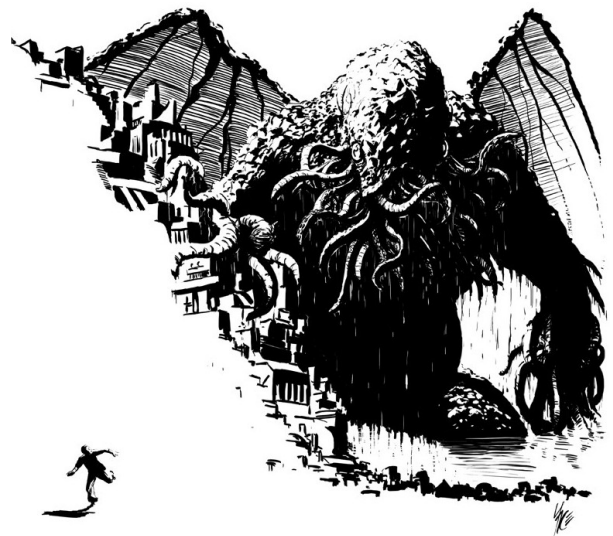
Los **Titanes** montaron en cólera. La tierra tembló y el viento se alzó huracanado. Los fugitivos miraron atrás y vieron que les perseguían los vástagos de los **Titanes**, los **Colosos**. Estos cogían a los escapados por puñados usando su descomunales manos y los encerraban en

grandes cestos. Las aves guiadas por los antiguos siervos cortaron las cuerdas de los cestos permitiendo que muchos escaparan.

Los **Titanes** se alzaron y corrieron en pos de los profugos. Estos al verlos comenzaron a escribir runas arcanas en la tierra creando así una gran grieta que comenzó a separarlos de sus antiguos propietarios. Los **Titanes** pretendieron cruzar el ancho océano, pero algunas runas escritas por los recién liberados eran de terror y los **Titanes** no se atrevieron a adentrarse en las profundas aguas.

En su miedo comprendieron que habían perdido a sus esclavos y que ahora deberían ser ellos quienes se encargaran de sí mismos. Esto los llevó a odiar y sentir ira hacia sus antiguos prisioneros. Su ira salió en forma de demonios y maldiciones de su cuerpo cruzando la superficie del mar hacia los nuevos continentes que se alejaban de la tierra de los **Titanes**. Esta rabia descontrolada llegó a los que ahora se hacían llamar los **homininos** que significa los que se irguieron.

Los **homininos** no esperaban las terribles consecuencias de la cólera que atravesó el mar. Lo primero fue que a las amables abejas les apareció un terrible aguijón. De las aguas estancadas aparecieron los mosquitos. Las bellas y hábiles arañas crecieron desproporcionadamente, al igual que las ágiles lagartijas que superaron la altura de los árboles y comenzaron a escupir fuego. Algunos **homininos** se volvieron gigantes violentos y otros se hicieron avariciosos. Unos comenzaron a desconfiar de los otros temiéndose entre sí y separándose en reinos. Así de dura es la maldición los **Titanes**. Y quien no la conozca no puede librarse de ella.



Los continentes

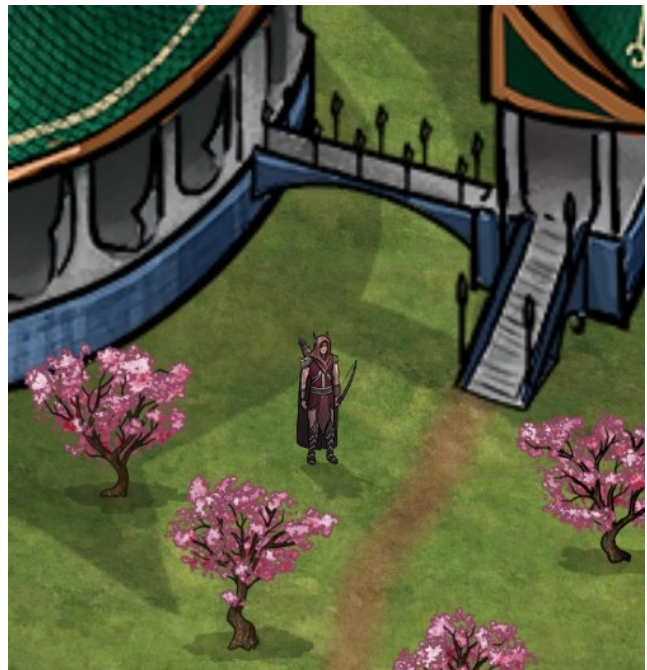
Antes de la huida de los **Titanes**; en el mundo de **Mir** solo existía un continente, **Pangea**. En él estaba la gran cordillera **Ercínica**, hogar de los **Titanes** a sus pies el mar **Pantalasa** donde terminaban todos los ríos. Este mar estaba rodeado por la gran llanura **Hadon** donde se encontraba el lago de lava **Sibir**. Cuando los **hominios** escribieron las runas de ruptura, **Pangea** se fragmentó. Apartando una buena porción de **Hadon** del resto de **Pangea**. Esta porción se resquebrajó en 4 continentes desiguales. **Janguru**, **Shima**, **Bariya** y **Goralta**.

Janguru

Este pequeño continente se encuentra en el océano que separa a los otros tres continentes. Su clima es cálido y húmedo. Abundan las selvas, manglares, pantanos y colinas suaves. Se dice que hay grandes serpientes, feroces felinos y enormes ciempiés. No se sabe de ningún ser inteligente que lo habite. Las pocas exploraciones enviadas por los reinos del norte de **Goralta** nunca regresaron.

Shima

Es el continente más cercano a **Janguru**. A diferencia de este su clima es variado. Frio al norte con nieves perpetuas y cálido al sur donde hay gran variedad de árboles. Montañas, prados y suaves colinas lo jalonan por doquier. Es el único continen de **Mir** donde no hay gigantes. Sus habitantes son algo más bajos que los de **Goralta**. Delgados y de tez variada, roja, amarilla y blanca. Con orejas puntiagudas y hábiles manos. Habitan en casas de madera construidas en árboles. Son de talante paciente, pero firmes en sus determinaciones. Se denominan a su mismos como los **Elven**.



Bariya

Su clima es similar al de **Shima**. Pero aquí las nieves se encuentra al sur, mientras que al norte y al este el clima es desértico. Llegar hasta él es peligroso, ya que el océano está plagado de monstruos tan grandes como barcos. Las pocas expediciones que han vuelto de él dicen que sus gentes son de piel oscura, bajos, fuertes y que acostumbran a vivir en la tierra. Los animales que allí habitan son tan extraños que no se comprenden las descripciones que de ellos se han hecho. A destacar, un caballo chepudo que usan para cruzar el gran desierto y otras zonas áridas.



Goralta

Es el mayor de los continentes de **Mir** y su climatología es muy diversa. Se encuentra dividido en dos partes por el mar de la **Manga** y los manglares del **Cuello**.

En el sur del continente el clima es agradable y está dividido en tres territorios. Al sur el escarpado **Monsmontis**. Donde son comunes dragones, grifos y grandes bisontes. Al parecer en estas montañas hay gran cantidad de magos elementales. En el medio el placido **Endorhein** donde habitan las personas más bajas y agradables de **Mir**. Y ya lindando con el **Cuello** está **Gaerleon** el mayor reino de **Mir** rico en sedas y especies. Se dice que en sus montes habitan unicornios y hadas.

En el norte de **Goralta** está la cordillera más grande **Mir** conocida con **Domusnivalis**. En ella habitan gigantes, dragones y según muchos también los demonios enviados por los **Titanes** para atormentar a los **homininos**. Al oeste de esta cordillera está el reino de **Friguslitus**. Donde se dice que reina

desde hace siglos una gélida mujer llamada **Nixnivis la Impertérrita**.

Justo al sur de **Friguslitus** está el reino de **Vespercastro**. Rico en gemas preciosas e interminables guerras internas que provoca la derrocación de un rey tras otro. El último **Ubaldo el Perseverante** lleva en el trono 7 años. Lo que es un logro teniendo en cuenta que ninguno de los diez anteriores superó los 2 años de reinado.

Entre **Domusnivalis** y la cordillera de **Celsusmonts** se encuentra la amplia estepa de **Moron**. Sus gentes se dedican al pastoreo y a la cría de caballos. Los magos bestiales son muy comunes en esta zona del mundo.

Al este de **Vespercastro** y llegando hasta el golfo del mar de la **Manga**. Se encuentra el reino de **Namon**. Hasta hace un siglo su territorio también englobaba el bosque de **Quercus**. Pero la magia y sus habitantes hicieron que los nobles lo abandonaran.

Al norte de **Quercus** está el reino de **Gallaeci**, pobre en recursos básicos pero rico en oro y esclavos. Sus murallas son las propias montañas que lo rodean casi por completo.



Aquí se detallan las localizaciones más importantes del bosque de **Quercus**. Explicando un poco de su día a día o de la historia. Así como los animales y plantas que comúnmente se pueden encontrar.

Montes Negros

Al sur del bosque de **Quercus** a dos días de la costa está el antiguo macizo de los montes **Negros**. En ellos la vegetación es escasa pero suficiente para que exista un ecosistema de cabras, insectos, hurones y águilas. Hace tiempo también había arañas de las montañas. Pero ahora su población es escasa. Esta zona es rica en plantas inflamables. De hecho el color de las montañas se debe a los pequeños incendios que provocan los rayos al caer sobre este tipo de plantas. Comienzan a arder y lanzan sus semillas a gran distancia. Las lluvias son abundantes y sus aguas bajan por las laderas de los montes siendo encauzadas hacia el noroeste. Estas dan lugar al nacimiento del río **Frío**. Que en sus primeros centenares de metros es muy oscuro.

La aldea del Cuervo

Pegado a un escarpado macizo de los montes negros se encuentra la aldea del **Cuervo**. En ella habitan unas 20 personas. Se dedican al cultivo de trigo y a la cría de gallinas. Con los restos de la cosecha y usando otras plantas hacen cestas de distintas formas y tamaños. Esta aldea se extiende al lado del pequeño arroyo del **Cuervo** y también por un macizo rocoso separado de los montes **Negros**. Esta gran piedra recibe el nombre de la **Torre del Cuervo**, donde desde hace generaciones un grupo de sabias habitan ayudando a sus vecinos. Sobre todo en temas que tengan que ver con criaturas peligrosas.

Río Frío

La mayoría de las aguas de lluvia que caen en los montes **Negros** se acumula dando lugar al río **Frío**. Un río navegable en cuanto llega al lado norte de las lomas del **Carnero**. Para salvar este río hay un puente. Es el único puente del sur del bosque de **Quercus** que tiene portazgo, siendo este de una moneda de cobre por grupo de comerciantes. En este río abundan truchas, barbos y siluros. Una leyenda dice que en invierno; en las pocas ocasiones que se hiela, se puede

observar a un alma en pena que se pasea lamentándose por sus orillas. Dicen que es el difunto conde de **Fierro** buscando a su amor perdido.

Grandestancia

Es el pueblo más grande del sur del bosque de **Quercus**. Hace 100 años era una fortaleza de los nobles, pero ahora, todas y cada una de sus estancias son la casa de una familia. Las casas altas y centrales son las de los artesanos mientras que los agricultores viven en las murallas. Hay dos fiestas principales, en primavera un gran mercado con campeonatos diversos y en otoño la fiesta de las castañas. Es conocida la taberna de la **Castaña Pilonga**, por sus ricas comidas y buen alojamiento. Dispone de un embarcadero que une por una canal el pueblo con el río **Frío**.

Trabosque

En estas montañas habitan cabras y arañas. Abundan las plantas apestosas y las curativas. Las gentes más duras de **Quercus** viven aquí cortando la mejor madera para la construcción de barcas. De las lluvias que caen en **Trabosque** nace el río **Rápido**.

Río Rápido

Como su nombre indica es el río con caudal más rápido de la región. En este río abundan las percas, truchas y barbos. Nadar en él es complicado. Hay un dicho sobre este río "A los que sabían nadar ya me los he tragado y a los que no ya me los tragaré". Esto no quita que hacia finales de verano algunos jóvenes de **Rocadura** intenten desafiar al río cruzándolo antes del puente del desfiladero.

Peladas

El gran macizo de las **Peladas**, es un territorio hostil, sin apenas alimento y barrido constantemente por fuertes vientos. En tiempos allí habitaban dragones, gigantes y arañas de montaña, pero hace más de 700 años que es una región inhospita. Dicen que en la batalla contra el **Coloso Glauco**. Este golpeó las **Peladas** y de un manotazo acabó con toda forma de vida.

Río Pelado

Es un río manso y rico. En él se pueden encontrar todo tipo de peces, anfibios, insectos y aves. La leyenda dice que los tesoros de los dragones de las **Peladas**, han sido arrastrados por las aguas y que ahora se pueden encontrar

en el fondo de este río. A final de verano los jóvenes de **Rocablанда**, descienden de la meseta de la **Luna** y se sumergen en las aguas del **Pelado** en busca de fortuna. Algunos han hallado dagas, escudos, cascos e incluso algunos medallones con runas grabadas en ellos.

Meseta de la Luna

En esta meseta que casi ocupa el centro del bosque de **Quercus**; se encuentra la mina de hierro más importante de toda la zona. Es explotada principalmente por los habitantes de **Rocadura**. Esta mina era una gruta natural de las montañas **Peladas**. Actualmente es más amplia y es fácil perderse en ella. El nacimiento del río **Selene**, ha sido encauzado para que no inunde la mina.

Hacia el oeste suroeste está el lago de la **Luna** en su centro hay una isla. En el pasado la familia **Fierro**, antiguos nobles de la meseta, tenían esa isla como su cementerio. Pero desde hace más de doscientos años que es un lugar maldito. Cualquiera que se atreva a pisar la isla es transformado en animal de por vida. Al oeste está el único acceso de toda la meseta, pues el resto de puntos cardinales bien presentan

desnivel de entre 100 y 200 metros o bien son las mismísimas montañas **Peladas** las que dificultan el paso.

Rocadura

Aldea al suroeste de la meseta de la **Luna**. Se dedican principalmente a la minería del hierro y a la herrería.

Rocablanda

Al norte de la meseta de la **Luna**, está esta aldea cuya actividad principal es la alfarería, el cultivo de árboles frutales y la miel.

Río Selene

Nace en una gruta al oeste de las montañas **Peladas** discurre por la meseta de la **Luna** hasta llegar al lago de la **Luna**, cae en una cascada desde la meseta donde se le une el río **Rápido**. En la confluencia forma un bello estanque donde las aves migratorias suelen parar en su viaje. Luego gira al norte hasta llegar a la aldea de **Entrepuentes** donde se une al río **Pelado**. En este río abundan los insectos de gran tamaño y ranas grandes como un puño.

Entrepuentes

Esta aldea situada en el acceso oeste de la meseta de la **Luna** era conocida como **Entereríos**. Cuando los nobles abandonaron el bosque de **Quercus**, tiraron el puente de madera que salvaba al río **Pelado**. El pueblo decidió levantar dos puentes, uno sobre cada río que jalona la aldea. Gracias a esto se convirtió en una cómoda parada de los comerciantes que transitan entre el mar de la **Manga** y el reino de **Gallaeci**. Actualmente dispone de una gran taberna donde pasar la noche, **La Trucha feliz**. La actividad principal es la pesca y el cultivo de cereales.

Lastimero

Cruzando el río **Frío** al suroeste de el pueblo de **Grandestancia**, se extienden las colinas del **Lastimero** hace 5 siglos el reino de **Namón** se dividió en una guerra entre los nobles del este y del oeste. En estas colinas se dio la batalla final donde perecieron ambos ejércitos casi por completo. Desde entonces es un lugar a evitar. Pues según se dice los espíritus de los combatientes lo habitan y se llevan la vida de quien por error se pasa por las colinas lúgubres del **Lastimero**.

Cienrayos

Se trata de la montaña más alta de todo **Quercus**. Recibe su nombre por la cantidad de rayos que caen sobre su cumbre, principalmente en otoño y primavera. Algunos jóvenes la desafían subiendo a ella. Pero esto es peligroso; más de uno no ha vuelto. A media altura hay gran abundancia de plantas. Desde su cumbre se puede ver el mar. Hay quien afirma que en su cima habita un ermitaño. Pero como dicen otros, eso ha de ser una alucinación debida al mal de altura.

Recondito valle de Ortinat

Una de las torres de sabios más célebres está escondida en algún punto entre los ríos **Fríos** y el río **Grande**. De las tres torres de **Quercus** esta es la más antigua y la que atesora más conocimiento. Actualmente no es más que una leyenda en boca de trovadores.



Piedragua

Aldea en la confluencia de los ríos **Frío** y **Pelado**. Es famosa por su rico pescado ahumado, por la calderada de cangrejo y por el buen humor de sus habitantes. Suele ser un punto de descanso para los comerciantes de río.

Hay que destacar la gran roca que se alza en medio del río. En ella se pueden apreciar unas runas. Nadie ha podido traducirlas aún. Los lugareños dicen que no son runas, si no que son las marcas de dientes de un gran siluro que recorre los ríos y a veces descansa en **Piedragua**. Muchos han intentado pescarlo y más de uno ha acabado arrastrado al río. Aseguran que tiene más de un siglo de edad Y que si se le atosiga mucho lanza tal cantidad de agua a tierra que forma una gran que vuelva embarcaciones.

Montefaro

Cuando el bosque de **Quercus**, pertenecía al reino de **Namón** esta era una de las muchas torres de vigilancia que usaban en el reino para comunicarse. Actualmente es la única que queda en pie. El resto han sido demolidas y usadas su piedras bien para construir casas, bien para mejorar algunas calzadas.

Montañas del Lince

Reciben este nombre por la populosa población de linces que en ellas abitan. También se puede encontrar, conejos, liebres, multitud de aves y ratones. La plantas más abundantes son las resbaladizas y las pegajosas. Estas montañas marcan la frontera con el reino de **Namón**.

Transmontaña

Una pequeña aldea donde se cultivan plantas para tejido y cuerdas. También tiene ovejas de las que hacen quesos y obtienen lana. Las mejores mantas del reino de **Namón** se hacen con esta lana.

El Talón de Glauco

Cuenta la tradición que en la **Huida de los Titanes** la humanidad abatió a uno **Coloso** que no temió cruzar el mar. Lo engañaron distrayéndolo e hicieron que tropezara con este macizo rocoso. Desnucándose en la caída. Las gentes de **Altosmuros** aseguran que cuando las tormentas azotan el **Talón de Glauco** se vuelve a escuchar los gritos del **coloso** en su caída. Suele estar siempre nevado. Abundan las cuevas de hielo y en ellas hay congeladas criaturas de otra época.

Altosmuros

La otra fortaleza de nobles que fue tomada por el pueblo. Se dedican a la cría de caballos y es un punto de intercambio de animales. Al final del verano hay un concurso de bardos que atrae a gente del reino de **Gallaeci**. Suelen invitar a los mejores bardos a sus casas, para que les amenicen durante el largo invierno.

Los Dedos

Estas montañas reciben este nombre peculiar por unas rocas que salen de su cara este en forma de grandes dedos.

Montañas Rojas

Larga cadena montañosa que delimita el norte del bosque de **Quercus**. En ella abundan las plantas apestosas, aromáticas y medicinales.

Torre de Cunniteo

En un valle de las montañas **Rojas** se encuentra la torre de **Cunniteo**. Centro de sanadores donde se forman para luego recorrer el mundo de **Mir** aliviando sufrimientos. Actualmente es guiada por el anciano **Inime**. Que a pesar de su edad aún posee una salud fuerte, incluso juvenil.



Reino de Gallaeci

El territorio es un laberinto de valles, escarpadas montañas y rápidos arroyos. Su clima es húmedo y desapacible con constantes lluvias y fuertes tormentas. Las bestias más comunes son los conejos, las ovejas, los lobos, los culebrés y los gigantes.

La agricultura y la ganadería a penas dan para comer por lo que para vivir cambian el oro de sus minas por alimentos de otras partes del mundo. En ellas trabajan los descendientes de los esclavos de las guerras pasadas. Con esta forma de vida pueden mantener sin problemas a los nobles de los clanes y al rey **Kenez VII**. Que gobierna desde el castillo de **Auruspelumca**

siguiendo las viejas tradiciones. Quien falta al rey o a su ley queda privado de su libertad convirtiéndose él y sus descendientes en esclavos permanentes del reino. Si hay algo que se puede notar en las rudas gentes de este reino es un miedo a romper con sus tradiciones. Pues el castigo es severo. En palabras del rey, la muerte debe ser la única liberación.

El viajero que se adentre en este reino debe ir acompañado de algún guía local. Pues es fácil perderse, incumplir con alguno de los muchos precepto tradicional o acampar en un lugar peligroso. El guía siempre se queda con una décima parte de lo comerciado.

Es común que los viajeros se crucen con una comitiva funeral; pues entierran a todos los muertos del reino en la gruta de **Aag**; cerca de la capital del reino. Estas ceremonias son conducidas por los consejeros de cada clan que reciben el nombre de **druid**. Estos rituales suelen estar reservados solo a los miembros del clan y los forasteros no son bien venidos. Esto ha hecho correr la leyenda de que los **druid** tienen una magia oscura que ocultan al resto del mundo de **Mir**.



Reino de Namón

Este reino posee todo tipo de accidentes geográficos, desde grandes llanuras de verde hierba, hasta montañas diversas e inquietantes pantanos. Su clima es rudo al norte, con vientos frecuentes que a veces llevan nieve. Mientras el sur es más cálido y en ocasiones sofocante.

Su economía gira en torno a las cosechas de cereales, verduras, y tubérculos. Posee una ganadería variada de ovejas, cerdos, vacas y uros. Tienen la mayor mina de sal de todo **Mir** lo que los hace referentes a la hora de conservar alimentos. Este es uno de los motivos por el cual sus expediciones acostumbran a llegar más lejos que otras. Es el único reino que no tienen

minas de hierro. La que tenía la perdió cuando el bosque de **Quercus** se liberó de los nobles. En cambio poseen unas cuantas minas de cobre y una pequeña mina de plata.

Las bestias más destacables son una pequeña colonia de gigantes de las montañas, algún que otro dragón y unas voraces criaturas de pantano. Desde hace medio siglo que no son problema para el pueblo. Pues el rey **Lituni II** introdujo una serie de hechiceros en la corte que se encargaron de estos problemas. Su hijo, el actual rey **Etnarbos VI** ha transformado a estos hechiceros en sus consejeros. Lo que ha transformado a la corte en un lugar lúgubre donde las sospechas de traición son sentencias de muerte.

En primavera y otoño son muy comunes las ferias con concursos de canto, artesanía, cocina, arquería y combate. Muchos de sus ganadores son invitados por los nobles a pasar el invierno en sus castillos. El mayor honor, así lo llaman, es ser invitado a la ciudad de **Osarta**; Capital de **Namón** donde está la corte de **Etnarbos** en el castillo de **Opulon**.



Libro del narrador

Uno de los atractivos de los juegos de rol es ir descubriendo un mundo nuevo. Es por eso que en el libro de los *jugadores* no se encuentra toda la información de como es **Mir**. Esta queda reservada al *narrador* que la irá revelando a medida que los *personajes* se muevan por el mundo o accedan a información perdida y conservada de algún modo. Si por algún motivo quien hace de *narrador* termina siendo *jugador*, deberá tener presente que lo que él sabe no es lo que su *personaje* sabe.

En este apartado del libro podrás encontrar un listado detallado de las bestias más comunes del bosque de **Quercus** y de los reinos aledaños. También encontraras las localizaciones del bosque más detalladas que en el libro del jugador. Añadiendo ideas para aventuras. La magia perdida es una trama oculta en el descubrimiento de la historia de **Mir**. Sin ella los *jugadores* no deberían de enfrentarse a los **Colosos** y menos aún a los **Titanes**. Y para cerrar el *libro del narrador*, se puede encontrar consejos para *partidas*, así como una *partida* de introducción para *narrador* y *jugadores*.

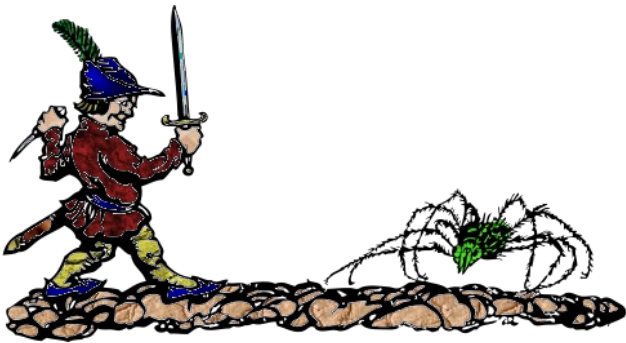
Bestiario

Las bestias y seres que habitan el mundo de **Mir** no son como los que conoces. La magia y el misterio se encuentra en la esencia de quien habita en este mundo. Aquí se detallan las bestias que se pueden encontrar reflejadas en la biblioteca de la torre del **Cuervo**. Se trata del compendio recogido por la sabia **Elistrea** en sus viajes. Las ideas para aventura no están escritas en la biblioteca de la torre del **Cuervo**.

Las *capacidades* y *debilidades* de estas criaturas no se deben tomar como un patrón fijo. Son ejemplos comunes, por esto, *características*, *habilidades* y *capacidades* pueden ser distintas en un individuo concreto. El *narrador* puede cambiar estos datos para ajustarse más al tipo de partida que quiere jugar su grupo. Los valores de las *características* y *habilidades* de algunas bestias son dobles (Comprensión 1 # 2), esto sucede en las criaturas que crecen notablemente a lo largo de su vida. El primer valor corresponde a la etapa más joven y el segundo a la adulta.

Algunas criaturas están agrupadas por poseer similitudes, otras son únicas, en el sentido de que solo hay una en el mundo de **Mir**. Estas se presentan con una historia concreta, que el *narrador* puede modificar para adaptarla a su grupo de *jugadores*.

Las criaturas están detalladas primero con su descripción, luego sus *características, habilidades* y para cerrarla se describen sus *capacidades especiales* y una idea para incluirla en los relatos del juego.



Capacidades Especiales

A continuación se explican de forma general, algunas se concretan más en cada criatura. Ten en cuenta que los *personajes* pueden saber algo de las criaturas solo por conocimiento de área.

Ataque especial: Algunos animales no luchan de la forma habitual cuerpo a cuerpo. Esta *capacidad* puede ser muy

variada y será especificada en el animal que lo precise.

Aversión: La criatura se debilita frente a un elemento común, el sol, el fuego, el agua, etc. En presencia de este elemento pierde piedras de azar en las *habilidades* y desciende el nivel de sus *capacidades especiales*.

Desánimo: La criatura posee un método para *desanimar* a los *personajes*, bien, un lamento, bien un gélido toque, cada una tiene su manera de hacerlo y su *dificultad*.

Escupe/Expulsa/Expele: La criatura es capaz de lanzar una sustancia fuera de su cuerpo. Unas veces es tóxica, otras maloliente o incluso pegajosa. Cada sustancia posee un nivel de *dificultad* a superar para librarse de ella. En algunos casos también puede hacer daño.

Fascinación: Quien ve a la criatura, si no supera la *dificultad*, quedará presa de la voluntad de la criatura y la obedecerá. La víctima pierde su interés por todo lo demás. Tendrá una oportunidad por asalto de librarse del influjo, pero si no saca ningún éxito será esclava de la criatura. Sacar a

alguien de ese control puede ser toda una aventura.

Intangibilidad: La criatura se vuelve intocable y podrá atravesar roca, agua, carne, etc. Las armas comunes no le afectan mientras esté así.

Invisibilidad: Cuando lo desea la criatura se hace invisible. Esto no impide que pueda ser detectada por otros medios. Como *clarividencia* o ciertos *conjuros*.

Miedo: Cuando la criatura aparece, los *personajes* deben pasar una tirada de miedo. Cada *personaje* escoge una *característica* para enfrentarse a la *dificultad* del miedo que provoca la criatura. Si fallan la tirada, entonces tendrán un *malus* de -1 durante toda la escena. Cualquier *personaje* que haya obtenido caras en todas las *pedras* de *azar* podrá volver a tirar. Esta segunda tirada determinará a cuantos de sus *compañeros* puede envalentonar. Estos *compañeros* tendrán derecho a una nueva tirada de *miedo* para salir de su estado.

Petrificar: La criatura dispone de un mecanismo para convertir en piedra a quien desee. Esta transformación se debe tratar como una *maldición*. Por lo

tanto quien no haya pasado la tirada y quede petrificado cuenta con una oportunidad de salir de ese estado, pero obviamente no dependerá de él. Un motivo más para hacer otra aventura.

Punto débil: Esto es común en muchas criaturas, una debilidad oculta que correctamente aprovechada puede dar ventaja a quien pretenda librarse o controlar a la criatura. Se especifica en la criatura.

Terror: Cuando la criatura es visible, sus *víctimas* deben pasar una tirada de terror. La mecánica es la misma que en el caso de *miedo* salvo por que en este caso no aparece un *malus* de -1 si no que el jugador debe decidir entre que su *personaje* se quede inmóvil sin poder reaccionar o salga huyendo despavorido.

Veneno: Hay tantos tipos de veneno como criaturas, pero todos tienen una dificultad para no verse afectado y un efecto de no superar la dificultad.





Arañas

En los bosques antiguos y las cuevas de viejas montañas habitan las grandes arañas. Capaces de envolver en su tela a una persona en poco tiempo si la cogen desprevenida. Solo los que vigilan en la noche se percatan de su llegada, a veces demasiado tarde.

Arañas de bosque

Tienen el cuerpo del tamaño de una oveja grande y patas de casi dos metros cada una. Son magníficas cazadoras, pues con siseos se coordinan para atrapar a sus presas. Habitan en los viejos bosques tupidos alimentándose de todo lo que sea más pequeño que ellas.

Características	Nivel
Agilidad	3 # 4
Comprensión	0
Comunicación	0
Fortaleza	2 # 3
Puntos de vida	13 # 16
Protección de pelos duros	1 # 2

Habilidades	especialidad	nivel
Atención	sonidos	4 # 5
Atletismo	trepar	3 # 4
Sigilo	árboles	2 # 5
Ataque con Patas		nivel
Iniciativa		3 # 4
Ataque		6 # 7
Defensa		4 # 8
Daño		Envuelve

Si el ataque con las patas ha tenido éxito, **expulsan** una tela pegajosa y difícil de romper. La araña comienza a envolver a la presa en su tela. Esto le lleva dos asaltos. La *dificultad* de soltarse de una de las telas es de de 2 éxitos en una tirada de *fortaleza*. Se puede repetir una vez por *asalto*. Al tercero inyectan en la víctima un **veneno** paralizante de dificultad 1 contra *fortaleza*. Aunque se supere la tirada se tendrá un -1 a todas las acciones. Al menos hasta que pase una semana. O el veneno sea eliminado.

Aversión al fuego, no se acercarán a menos de un metro de cualquier fuego o luz brillante.

Punto débil, ataques por las espalda doblan el bono de ataque, pues no pueden mirar hacia atrás.

Idea para la historia: A media noche un ruido despierta a los *personajes*. Son los gritos de uno de sus compañeros que está siendo envuelto en tela de araña.

Arañas de montaña

Su cuerpo es mayor que el de una vaca y sus patas llegan con facilidad a los tres metros. Son solitarias y no precisan mucha comida, pero cuando tienen hambre pueden llegar a cazar hasta pequeños gigantes. Las arañas de montaña no usan su tela para apresar sino que extienden finos hilos desde su cueva hasta cientos de metros para detectar si hay alguna presa cerca y pasar a la caza directa.

Características	Nivel	
Agilidad	1 # 2	
Comprension	1 # 2	
Comunicacion	0	
Fortaleza	1 # 3	
Puntos de vida		9 # 16
Proteccion de pelos duros		2 # 3
Habilidades	especialidad	nivel

Atencion	sonidos	4 # 5
Atletismo	trepar	2 # 3
Sigilo	roca	3 # 5
Ataque con patas		nivel
Iniciativa		1 # 2
Ataque		4 # 6
Defensa		3 # 4
Daño		atrapan

Cada vez que atrapan a una víctima esta tiene una oportunidad de zafarse con una tirada de *fortaleza* de dificultad (1 # 3). La presa tiene dos asaltos de oportunidad para escapar. Si no lo consigue la araña le inyecta un **veneno** de dificultad 2 que la dejará paralizada. La araña se la llevará a su guarida para comerla tras dejarla macerar.

Aversion al fuego y a la luz del Sol, incluso la Luna llena les molesta.

Idea para historia: La gruta que se ha escogido para pasar la noche no es el lugar tranquilo que se esperaba. Un grito ahogado despierta al grupo, falta uno de los miembros. ¿Podrán rescatar a su amigo a tiempo? ¿O solo encontrarán piel y huesos?

La Bestia Parda

Entre las leyendas del mundo de **Mir** está la de la Bestia Parda, una criatura que habita en grutas y lugares de difícil acceso. Tiene cuerpo de mujer cubierto por denso pelo marrón, su cabeza tiene rasgos caninos con grandes colmillos y pequeños cuernos. Sus pies son prensiles como las manos. Hay quien asegura que tiene una cola como un mono y que visita las estancias de sabios y académicos para matarlos. También se asegura que nadie que la haya visto ha salido con vida. Pero si es así, ¿cómo se puede asegurar esto? Sea como sea, es una criatura que aparece en leyendas más diversas. De hecho si sucede algo extraño siempre hay quien dice que fue la Bestia Parda.



Características		Nivel
Agilidad		2
Comprension		3
Comunicacion		0
Fortaleza		2
Puntos de vida		13
Proteccion pelo denso		1
Habilidades	especialidad	nivel
Alquimia	hechicerías	5
Atencion	olfato	5
Atletismo	saltar	5
Clarividencia	disfraces	5
Conocimiento de Mir	mitología	7
Pelea	llaves	6
Runas arcanas	mágicas	7
Sentir la magia	oculta	5
Sigilo	sobre roca	5
Supervivencia	frugalidad	5
Pelea		nivel
Iniciativa		2
Ataque		8
Defensa		8
Daño		2

La Bestia Parda posee un punto débil y es su pasión por el

conocimiento. Todo su mal carácter y enfado por una intromisión en su cueva o territorio de caza desaparece al mostrarle un libro o contarse una historia interesante. Si no se tiene nada similar que ofrecerle arrojará a los intrusos de malas formas.

Si por algún motivo se reduce sus puntos de vida a cero, el cuerpo se desvanecerá dejando un fuerte olor a animal salvaje.

La Bestia Parda volverá a aparecer en otro lugar del mundo. Su vieja guarida quedará abandonada. En ella se pueden encontrar variedad de libros con conocimiento profundo sobre **Mir**, desde sus animales hasta su historia y magia. Con suerte se puede encontrar algún objeto mágico relacionado con el conocimiento. O algún libro de runas mágicas.

Idea para historia:

Una sabia amiga del grupo comenta que tuvo una inesperada visita, la mítica y terrible **Bestia Parda**. Apareció por sorpresa en su biblioteca y habló con ella de libros con runas mágicas del lejano y cálido continente de **Bariya**. Por lo que pudo sonsacarle parece que

habita en una montaña cercana. Les pide que vayan a investigar.

Duendes

Entre las creaciones de los **Titanes** hubo unas que salieron despedidas en cuanto los **Titanes** les hablaron. Estas son los duendes. Criaturas que velan por los procesos naturales como el nacimiento y la muerte. A día de hoy solo se conocen dos tipos de duendes. Pues son de naturaleza tímida y suelen estar muy atareados con sus labores.



Duendes de las setas

Estos duendes viven donde hay materia orgánica muerta. Se encargan de descomponerla y transformarla en materia mineral que alimentará a las plantas. Son muy difíciles de ver. Si alguien los encuentra es que algo raro está pasando con la magia del mundo. Pues ellos son parte fundamental del equilibrio y nunca dejan su eterna tarea. Las pocas veces que han interactuado con los homínidos han mostrado predilección por las sopas, principalmente

las de olores y sabores más desagradables.

Característica		Nivel
Agilidad		1
Comunicación		3
Comprensión		2
Fortaleza		0
Puntos de vida		7
Habilidad	especialidad	Nivel
Magia Escorocarpos	dormir	5
Imitar	cavernas	3
Conjuros Escorocarpos (comunicación)	Magnitud	
Extender las hifas	1	
Dormir	2	
Maldecir	3	
Preparar la primavera	4	

Extender las hifas. Una especie de pequeñas raíces salen de la tierra. Tienen la capacidad de sujetar con fortaleza 2 y la de transportar velozmente objetos no más grandes que un baúl.

Dormir. Si el objetivo de este poder no alcanza en una tirada de *fortaleza* al menos 2 *éxitos*, entonces se queda dormido hasta que vuelva a salir el **Sol** o hasta que lo despierten con decisión.

Maldecir. Un humo negro sale de las setas y se prolonga como zarcillos que

pretenden tocar a los objetivos. Se pueden esquivar obteniendo un *éxito* en *agilidad + atletismo*. Pero la única opción que hay para esquivar es ir retrocediendo. Pues de cada zarcillo crecen otros. En caso de ser tocado, el objetivo queda maldito mientras esté cerca de donde habitan los duendes de las setas. Esto es un malus de -1.

Preparar la primavera. Se trata de un conjuro ritual que dura todo el otoño. Los duendes recorren el contorno buscando restos de vida. La toman la transforman y la entregan a las raíces de las plantas.

Ideas para historia:

Siempre que la nigromancia hace acto de presencia la putrefacción se detiene. Los primeros en notarlo son estos duendes que migran a zonas donde puedan hacer su trabajo. Lo mismo sucede cuando aparece la magia negra. Pues esta toma la esencia de los seres y la destruye para siempre. Si algún personaje con conocimiento mágico se cruzan con estos duende; entonces puede deducir que algo no va bien.



Duendes de las frutas.

Estos duendes son descarados y juguetones, tanto que no les importa que los vean. Principalmente los niños. Con el tiempo las mentes de los adultos comienzan a confundirlos con flores e insectos. En primavera y verano suelen acercarse a las aldeas a molestar a la gente. Desde esconder un útil de la casa, hasta no dejar dormir zumbado o animando a las ranas a cantar. Se irán si se les plantea una tarea difícil o imposible. Como recoger agua con un cesto o contar todos los granos de un granero.

Característica	Nivel	
Agilidad	3	
Comunicación	0	
Comprensión	1	
Fortaleza	2	
Puntos de vida	13	
Habilidad	especialidad	Nivel
Magia Espermatofita	sueño	5
Atletismo	saltar	7

Cantar	nanas	4
Conjuros Espermatofíticos (agilidad)		Magnitud
Aromas embriagadores		1
Zumbar		2
Concilio de ranas		3
Preparar la primavera		4

Aromas embriagadores. Los duendes comienzan a volar emitiendo un agradable olor relajante. Esto permite que los seres vivos descansen adecuadamente. Acostumbran a hacer este conjuro por dos motivos realmente distintos. Uno es para agradecer con un buen descanso una buena acción. El otro es para castigar una mala aprovechando el descanso para robar algo o incluso esperar al momento de máxima relajación para molestar zumbado o convocando un concilio de ranas.

Zumbar. Los duendes vuelan en derredor del objetivo haciendo un ruido molesto. Si se está durmiendo no descansará adecuadamente y se despertará agotado. Si está despierto; el zumbido no le permite concentrarse y obtiene un *malus* de -1 a cualquier acción. Si es un grupo de duendes el *malus* puede ser de -2 e incluso -3 si están muy molestos con la persona.

Concilio de ranas. Un grupo de duendes comienzan a localizar a todas las ranas de una región y las concentran cerca de la gente a la que desean molestar. Estas personas no podrán dormir y al llegar el alba estarán agotadas y desanimadas. Si se realiza el conjuro durante el día. Las personas no podrán concentrarse y obtendrán un malus de -2 o incluso de -3 a cualquier acción.

Preparar la primavera. Este conjuro ocupa casi todo el tiempo de verano de los duendes. Deambulan por todos los lados en busca de frutos. Mientras pasean los comen y escupen con fuerza las semillas haciendo que caigan donde luego brotará una planta o un árbol. Este conjuro también lo pueden usar para deshacerse de personas molestas. Ser golpeado por una semilla desconcierta dando un *malus* temporal de -1. Un duende de la fruta escupiendo semillas nunca falla.

Punto débil. La tarta de manzana recién hecha, y otro tipo de pasteles con fruta les vuelve locos. Por esto los pasteles se ponen a enfriar bajo rígidas y pesadas mayas de metal.

También les llama mucho la atención los trucos de manos. Pues saber que no hay magia y ver que sucede algo fuera de lo común les llama poderosamente la atención.

Asimismo les cuesta resistirse a ver que hay dentro de una bolsa cerrada, sobre todo si la han usado recientemente o si esta se está moviendo. Los cofres y los baúles les produce el mismo efecto. Sobre todo si chirrían o hacen ruido al ser cerrados. Por esta forma de comportarse algunos ladrones procuran trabar amistad con este tipo de duendes.

Ideas para aventura

Los personajes han llegado a un claro del bosque para pasar la noche. Preparar el campamento les obliga a abrir y cerrar algunas bolsas y mochilas. Los duendes de las frutas de la zona los ven y se sienten intrigados. Por lo que roban algunos útiles necesarios para encender el fuego o preparar la cena. Solo los devolverán si los entretienen y tratan con respeto. Si no es así; dedican unas cuantas jornadas a dificultar el viaje de los personajes.



Gigantes

En distintas regiones de **Mir** existen reducidas poblaciones de *gigantes*. La gran mayoría de ellos viven en montañas y valles reconditos. Existen distintos tipos de *gigantes*, pero todos tienen algo en común. Son un problema para cualquier otra criatura más pequeña que ellos, pues solo les parecen comida. Las criaturas más grandes les parecen un problema, hasta que las machacan bien y les parecen comida o ropa. Crean herramientas y se cubren con pieles curtidas de grandes animales. También se ha observado que emiten sonidos guturales que podrían ser un idioma. Si alguien consiguiese comunicarse con ellos y salir vivo del encuentro sería famoso en todo el mundo de **Mir**.

Pero debería poder demostrarlo o lo tacharán de charlatán o de contar historias de bardos.

Los gigantes descritos alcanzan solo los 5 metros de altura y no son de los más grandes que la gente se puede encontrar. Pero estos no son tan abundantes.

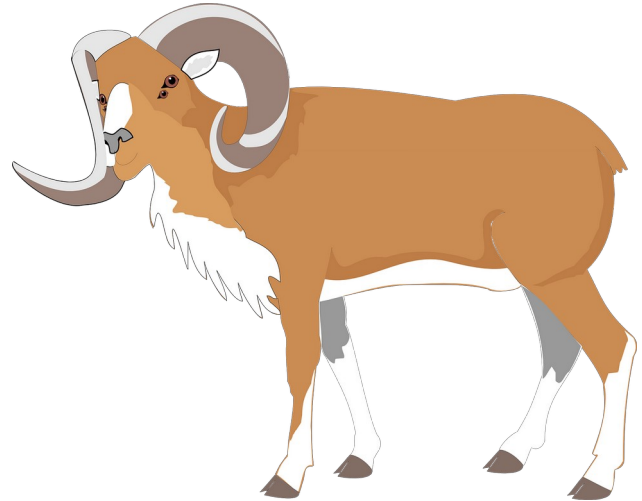
Características		Nivel
Agilidad		0
Comprensión		0
Comunicación		1
Fortaleza		6
Puntos de vida		25
Protección, piel gruesa más harapo animal.		2+1
Habilidades	especialidad	nivel
Pelear	palo grande	2
Supervivencia	climas fríos	5
Artesanía primitiva		3
Pelear con palo		nivel
Iniciativa		0
Ataque		10
Defensa		2
Daño		5

Debido a su gran tamaño y torpeza su ataque se reduce a 3 cuando pelean con criaturas más pequeñas. Su ataque no se puede parar (salvo que se quiera salir volando) Solo se puede esquivar.

El punto débil de un gigante es su familia. Se desviven por mantenerse unidos, sanos y alegres. A parte de esto; el olor de un asado u otra comida grasienta pueden atraerlos desde kilometros de distancia. Por esto en las zonas de **Quercus** cercanas a la **Olladegigantes**, la gente es vegetariana.

Ideas para aventura

Yendo de mision comienzan a escuchar un ruido infernal. Se acercan para saber de qué se trata y ven a una familia de *gigantes* que están golpeando rítmicamente el suelo con pies y palos mientras giran en torno a una hoguera donde se está asando un gran reptil. Han bajado de las montañas de **Olladegigantes** cruzando luego el bosque de **Quercus**. Los gigantes no se mueven sin motivo. Algo les hizo abandonar sus tierras. Solo hay una cosa que preocupe a un gigante. Algo mucho más grande que él. Como un gran dragon o un coloso.



Cabra montesina

Las cabras montesinas habitan las montañas más escarpadas y son las cabras de mayor tamaño de todo el mundo de **Mir**. Poseen dos pares de ojos y hay quien afirma que tienen alas. Son omnívoras, pero suelen preferir plantas o hierbas muertas. Son curiosas por naturaleza por no decir completamente desvergonzadas. Si algo les interesa se acercarán lo analizarán y harán todo lo posible por quedárselo si es que les interesa.

Características	Nivel
Agilidad	5
Comprension	0
Comunicacion	0
Fortaleza	2
Puntos de vida	13

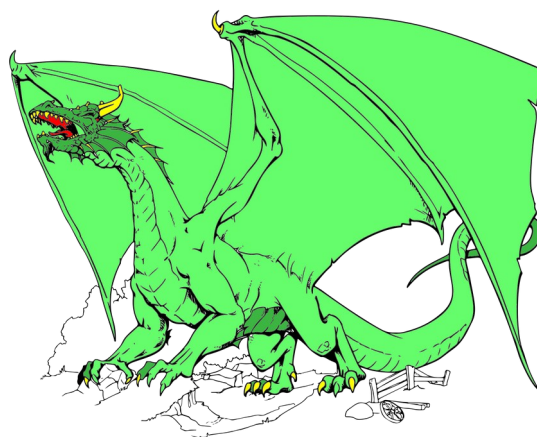
Protección de pelo		1
Habilidades	especialidad	nivel
Atención	vista	5
Atletismo	trepar	6
Pelear	cabezazo	3
Sigilo	sobre roca	5
Supervivencia	montañas	5
Cabezazo		nivel
Iniciativa		5
Ataque		6
Defensa		9
Daño		2

La cabra **escupe**. Si lo desea tanta saliva como para llenar un cubo de agua. El líquido puede ser tanto resbaladizo como pegajoso, depende del humor del animal. Para despegarse se precisa una tirada de *fortaleza* de al menos 2 *éxitos*. Para no resbalar se precisan 5 *éxitos* en una tira de *atletismo + agilidad*.

Tienen **aversión** a las armaduras, sobre todo a las grandes de metal. Es verlas y cargar hacia ellas para golpearlas con la cornamenta. También tiene **aversión** a las hormigas, no se sabe porqué pero si ven alguna saltan a otro lugar.

Tienen también una **clarividencia** total. No se puede ocultar nada a los cuatro ojos de la cabra montesina.

Toda cabra montesina tiene al menos un **punto débil**: el aroma de una comida recién hecha, una música agradable, ropa recién lavada, etc.



Grandes lagartos

Según la zona del mundo de **Mir** así son sus grandes lagartos. En **Goralta** se puede encontrar al **Culebré**, y la **Wiberna**, en **Shima** a la **Hidra** y la **Tarasca**, en **Bariya** a la **Corrupia** y la **Wiberna** y en todas partes al mayor de todos los lagartos el **dragón**.

Por lo general, la visión de un dragón produce **terror**. Una vez que se le conoce se puede sufrir un ataque de **terror** con solo escucharlo u olerlo. La *dificultad* a superar es 2 para dragones pequeños, del tamaño de un elefante y

3 para dragones más grandes. Unos dragones **escupen** fuego y otros **expelen** una nube de gas tóxico.

Siempre tienen un **punto débil** que ellos mismos suelen ignorar. Uno de los más comunes es la curiosidad, lo que entre dragones llaman, jugar con la comida. Otros es la codicia, o la ira ciega. Si existen otros puntos débiles no son conocidos a día de hoy, pues aprender sobre los dragones implica acercarse, observarlos y salir con vida.

Culebré

Los *culebré* son culebras aladas. La longitud de su cuerpo escamoso oscila de los 2 metros a los 13 metros de largo. Sus alas membranosas lo hacen entre los 2 y 5 metros. Algunos, sobre todo los más grandes pueden expulsar un vapor tóxico o con su batir de alas crear vientos muy intensos. Suelen comer carroña y se les ha visto colarse en las tumbas. Si se sienten confiados se comerán al ganado. Llegando algunos a amenazar al pueblo si no les entregan una ofrenda periódica. Esta ofrenda depende del apetito del culebré y este depende de su tamaño. A mayor tamaño más duele hacer la ofrenda.

Brocón Rabinqueto

En el medio de las montañas del reino de **Gallaeci** existen un conjunto de grandes picos con ríos encajonados en profundas gargantas. Las cuevas son habituales y refugio de cabreros y sus animales. Pero se debe escoger bien la cueva o se podrá topar con este culebré que se desliza en silencio buscando su próxima pieza. Es un oportunista. No entrará en combate salvo que no le quede otra opción.

Características		Nivel
Agilidad		3
Comprensión		0
Comunicación		0
Fortaleza		5
Puntos de vida		22
Protección de escamas		3
Habilidades	especialidad	nivel
Atención	olfato	5
Pelea	coletazo	3
Sigilo	hierba	4
Pelea	nivel	
Iniciativa	3	
Ataque	8	
Defensa	6	
Daño	2	

Este *culebré* tiene un **punto débil** particular, le encanta el pan, sobre todo recién hecho. Se desliza como una serpiente sin ser escuchado siguiendo el olor del pan para robarlo. Cuando come pan se concentra tanto que ignora de lo que sucede a su alrededor. Pero cuando deja de comer, lo ve todo.

Dragon

De todos los grandes lagartos el dragon es el de mayor tamaño y poder. No solo por que escupe fuego y su piel parece impenetrable, sino por que es astuto. Algunos incluso son capaces de hablar.

Aquí se detalla a un dragon en concreto que vive bajo cerca del **pico del Cuerno**, en **Olladegigantes**, en el extremo oriental de **Goralta** del norte. Se llama **Chosco el devorador**.

Características	Nivel
Agilidad	2
Comprensión	1
Comunicación	2
Fortaleza	7
Puntos de vida	28
Protección de escamas	5

Habilidades	especialidad	nivel
Atencion	oído	6
Don de gentes	mentiras	3
Embaucar	mentir	3
Pelea	garras	5
Sigilo	guarida	6
Supervivencia	ladrones	5
Pelea		nivel
Iniciativa		2
Ataque		14
Defensa		9
Daño		9

Ataques especiales

Abanico de fuego - realiza este ataque cuando se ve rodeado. El daño es automático y de valor 5. Alcanza una distancia de 5 metros. Solo lo puede hacer una vez cada 5 turnos.

Bola de fuego - solo la usa contra contrincantes peligrosos o como advertencia si quiere reírse entre dientes. Se trata como un ataque a distancia. Con valor 5 de ataque y de 10 puntos de daño. El área afectada es de 2 metros de diámetro. Solo lo puede hacer una vez cada 5 turnos.

Punto débil le falta el ojo derecho. Por lo que no puede ver nada que le llegue por ese lado. También tiene un odio iracundo a los gigantes.

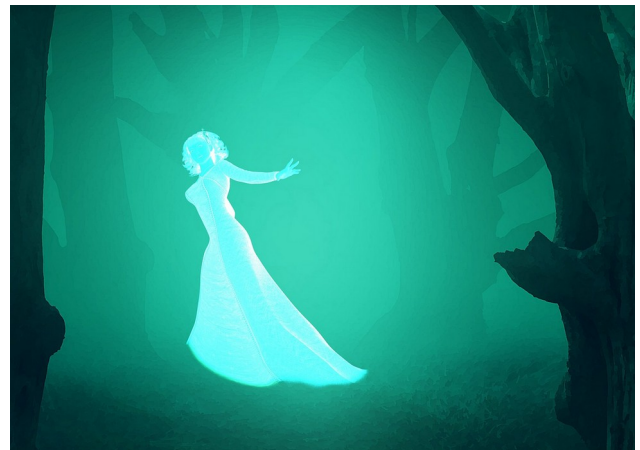
Ideas para aventura

Consultando los registros de **Ortinat** o hablando con **Inime** de **Cunniteo** (incluso escuchando a un trovador) se descubre la historia de la batalla de los ejércitos de **Namón** contra un dragón que asoló el este del bosque de **Quercus** hace 250 años.

El dragón había robado las riquezas de los nobles y acabado con muchas cosechas y rebaños. El rey **Lituni I** envió un gran ejército a luchar con el dragón. Se dice que la batalla duró días y que en los breves descansos el dragón se llevaba los cadáveres a su guarida.

Así fue hasta que entre los soldados destacó un joven llamado **Dián** que dañó al dragón en un ojo usando una lanza llena de runas; la **Laceragones**. (En la versión de los trovadores se asegura que fue el mismísimo rey **Lituni I** el que portaba la lanza que un mago le había fabricado con las armas de sus soldados caídos.)

El dragón conocido como el **Devorador de Quercus** huyó a su gruta llevando consigo la lanza clavada en su cuenca ciega. El ejército lo persiguió hasta su cueva. El dragón conjuró su muerte transformando su cueva en un volcán. El ejército huyó dejando atrás las riquezas robadas. Antes vivir que morir atrapado en la lava o intoxicado por el humo del volcán. Hay gente que asegura que el volcán ahora está frío y que entre las rocas se pueden encontrar las joyas de los nobles.



No muertos

Muchos piensan que el motivo de enterrar a sus seres queridos es la forma de devolver al mundo de **Mir** lo que de él ha nacido. Y están en lo cierto, pero no es esta la única razón. Espíritus malignos, vampiros, viejas maldiciones y nigromantes son capaces

de un acto atroz; levantar a los muertos y ponerlos a su servicio.

En las culturas donde la nigromancia fue un problema en el pasado se optó bien por la incineración del cadáver, bien por enterrarlo con una semilla de árbol. Estos dos métodos impiden de forma definitiva que se puedan volver a alzar. Enterrar el cuerpo o meterlo en un túmulo solo dificulta el trabajo de quien pretende alzar al muerto. Incluso las runas de protección se pueden romper.

Existe una gran variedad de criaturas no muertas, *espectros*, *esqueletos*, *fantasmas*, *vampiros* y *zombis*. Algunos *nigromantes* han llegado muy lejos con sus artes y abandonan la vida para abrazar la no muerte. Se les conoce como *Lich*.

Espectros

A veces, al morir una persona malvada, queda su *espectro* en la tierra. En otras ocasiones son las fuerzas malignas las que lo mantienen en el mundo o un gran pesar como haber participado en una cruenta batalla. Los espectros vagan por las noches sin alejarse mucho de su cuerpo. Cuando encuentran a una víctima se le acercan para beber su de su ánimo.

Características		Nivel
Agilidad		0
Comprensión		1
Comunicación		0
Fortaleza		1
Puntos de muerte		10
Protección		0
Habilidades	especialidad	nivel
Atención	sonidos	5
Sigilo	cerca de su tumba	8

Los espectros son **invisibles** a voluntad e **intangibles** en todo momento. Se alimentan del ánimo de quien tiene la desgracia de pasar por donde moran. Un frío gélido llega hasta los huesos de la víctima que debe superar un **desánimo** de dificultad 2. En estos momentos el espectro es visible y se le puede afectar con magia o con armas mágicas. Si se vence al espectro no volverá hasta la siguiente noche. Pero lo hará con más rabia por lo que su ataque de **desánimo** será de dificultad 3.

Una voz que cante canciones alegres con firmeza puede disminuir la *dificultad* del **desánimo** del ataque del espectro. Si se obtienen 4 éxitos la dificultad se

reduce en 1. Con 5 éxitos se reduce en 2. Y 6 éxitos le obligan a huir refugiándose en sus cadáver. Esto debe realizarse a cada asalto.

El espectro intentará desanimar a todo el que esté presente. Y se irá una vez lo haya conseguido.

Tienen un **punto débil** si alguien encuentra su cadáver puede eliminar al espectro. Pero el método dependerá de como se transformo en espectro. Si se trata de una persona malvada se debe incinerar el cadáver. Si fueron las fuerzas malignas quienes lo crearon, se debe encontrar las runas mágicas que lo mantienen y destruirlas. Si es el espectro de una batalla cruenta se le debe dar una sepultura adecuada. Esta depende de la cultura a la que pertenezca el espectro. Los espectros de batallas cruentas realmente son fantasmas tan violentados que se convierten en espectros. Normalmente poco antes del amanecer este tipo de espectros se relajan y vuelven a ser un simple fantasma. En estos momentos es más fácil tratar con ellos. Se puede saber que es lo que desean y ayudarles. Pero cuando vuelva a caer la noche serán un espectro otra vez.



Esqueletos

La primera impresión que causa la visión de un esqueleto es de **miedo**, así que el personaje debe pasar una tirada de *dificultad fácil*, lo que implica al obtener al menos un éxito. Los esqueletos pueden tener distinto armamento y protecciones. Con el tiempo los nigromantes mejoran el armamento de sus huestes. Incluso les ligan espectros o fantasmas para que sean más peligrosas. Este que se detalla es un esqueleto básico.

Características		Nivel
Agilidad		3
Comprensión		0
Comunicación		0
Fortaleza		0
Puntos de muerte		7
Protección		0
Habilidades	especialidad	nivel
Atención	sonidos	1
Atletismo	saltar	3
Sigilo	criptas	3
Un arma	espada	5
Espada y escudo		nivel
Iniciativa		5
Ataque		7
Defensa		8
Daño		3

Fantasmas

Los fantasmas son espíritus de muertos que han dejado algo pendiente en vida y no pueden unirse a la magia de **Mir** hasta que resuelvan su asunto. La incapacidad para arreglarlo les enfada y tortura con el paso del tiempo. Si alguien consigue conocer este **punto débil** podrá dar descanso al fantasma.

Al igual que los espectros, los fantasmas son **intangibles** e **invisibles** voluntad.

Los fantasmas suelen seguir un patrón de comportamiento mover objetos al azar, mover objetos con precisión, mostrarse y desaparecer. Lo primero provoca **miedo** de *dificultad* 1. Los movimientos precisos al estar dirigidos a una persona en particular provoca **miedo** de *dificultad* 2 y de no esquivar el objeto hace un punto de daño directo. Al hacer su aparición se deberá pasar una tirada de **terror** de *dificultad* 1.

Si aún así los personajes persisten en quedarse o contactar con el fantasma, este los observará. Si pretenden comunicarse con él, mostrará una vez más su ira, pero poco a poco, si tienen paciencia y dicen las palabras adecuadas podrán averiguar qué le retiene. En estos casos el fantasma bien puede volver a enfadarse o ser una ayuda a los personajes, pues aún recuerda cosas de su vida. Una vez liberados puede darles información de algo que interese al grupo.

Características		Nivel
Agilidad		0
Comprension		2
Comunicacion		2
Fortaleza		0
Puntos de muerte		7
Proteccion		0
Habilidades	especialidad	nivel
Atencion	pasos	5
Algún saber		3

Vampiro

No está claro su origen, si se trata de una maldición o una enfermedad. Algunos a penas se distingue de un zombi, pero otros son poderosos y viven entre la sociedad sin ser descubiertos. Quizás llame la atención su tez pálida, que sus apariciones solo sean cuando el sol se ha puesto o su descarada forma de mirar a los cuellos. Sea como sea no hay dos vampiros iguales.

Xupangre el vampiro perdido

Una extraña niebla cubrió la aldea de **Grandestancia**. Esa misma noche en las cercanías del cementerio se escuchó un lastimoso lamento. Las gentes asustadas no salieron de los muros de la aldea. A la mañana siguiente algunos

se acercaron y contemplaron sorprendidos que muchas tumbas habían sido saqueadas. Desde esa noche comenzaron a aparecer ovejas muertas, desangradas.

Xupangre es un experimento fallido que huyó desde la cueva de un nigromante hasta la aldea de **Grandestancia**. No es consciente de su nueva condición y está sufriendo terriblemente. A penas puede recordar algo del ritual, pero una nombre quedó grabada en su mente; **Elceb**.

Características		Nivel
Agilidad		3
Comprension		1
Comunicacion		1
Fortaleza		1
Puntos de muerte		10
Proteccion de niebla oscura		1
Habilidades	especialidad	nivel
Atencion	pasos	5
Atletismo	trepar	3
Conocimiento de Quercus	Cuevas	5

La niebla oscura es un método de defensa que usa este vampiro cuando tiene miedo. Tiene dos propósitos. El

primero consiste en aumentar la proteccion del vampiro. Pues la niebla resta un éxito a los ataques que le hagan. El segundo proposito es cobertura impidiendo la vision a quien pretenda acercarse al vampiro. Cada asalto que pasa la niebla incrementa la *dificultad* de vision en uno. Es posible revertir el estado vampirico. Pero para eso se precisa la sabiduria de **Inime** de **Cunniteo**. Y esto ha de hacerse antes la proxima luna llena o será imposible revertir el estado.

Xupangre era un joven comerciante de **Namon** que iba a por oro de **Gallaeci** a cambio de sal de **Namon**. Fue sorprendido de camino a Entrepuentes y tomado por un aprendiz de nigromancia. El aprendiz pretendía crear su ejercito de no muertos. Pero el experimento salio mal y huyo de él. El aprendiz seguirá con disimulo a su criatura y si los personajes intervienen los espiaará interesado. Comprendiendo que este grupo ha de ser su mayor antagonista en el bosque de **Quercus**. Con lo que les envirá esqueletos en cuanto aprenda a controlarlos.

Zombi

Son como los esqueletos, pero con algo más de carne y cara. Transmiten enfermedades que afectan a las características. Si un zombi llega a morder a un personaje, este debe hacer una tirada de *fortaleza* contra un *dificultad* 2. Si no supera, entonces una de sus **características** al azar se reduce en un punto. Tratar como si perdiera dos puntos de vida a la hora de calcular el tiempo de mejora.

Características	Nivel	
Agilidad	1	
Comprension	0	
Comunicacion	0	
Fortaleza	1	
Puntos de muerte		10
Proteccion		0
Habilidades	especialidad	nivel
Atencion	sonidos	1
Sigilo	criptas	3
Pelea	mordisco	4
Pelea		nivel
Iniciativa		5
Ataque		6
Defensa		7
Daño		3

Localizaciones

Aquí se dan datos que explican mejor lo que hay en cada una de las localizaciones descritas en el libro del jugador. Parte de esta información la pueden saber los personajes si han vivido por la zona y han obtenido 5 o más *éxitos* en una *tirada* de *conocimiento de área*. Piensa que dosificar la información ayuda a que sientan que desentrañan el mundo.

En algunas descripciones verás que por solo llegar a un lugar se gana experiencia o se obtiene un objeto interesante. Estos objetos pueden ser de utilidad en futuras aventuras. En Otras ocasiones veras explicados sucesos que desencadenan aventuras nuevas. Si no se ha dado el suceso la aventura nueva no se pone en marcha.

La aldea del Cuervo

La **aldea del Cuervo** se fundó hace medio milenio para abastecer a un grupo de sabias que se retiraron a estudiar a las faldas de los montes **Negros**. La función de las sabias era proteger a los habitantes de esta zona de **Quercus**. Para esto seleccionan gente que no se deje amedrentar con facilidad y que no

les importe esforzarse por los demás. Esto es sencillo para las sabias de la **torre del Cuervo** pues todas ellas han sido hechiceras mentalistas y saben que siente o piensa quien esté cerca de ellas. Es por esto que nadie ha podido nunca coger por sorpresa o engañar a ninguna de sus sabias. Ellas suelen ser de talante comprensivo y paciente. No se ofenden y animan a quien pretenda hacer el mal a que lo piensen una segunda vez. Que todos somos necesarios, nadie sobra. De sobrar algo serán las actitudes negativas, nada más.

La **torre del Cuervo** fue alzada en una noche usando las runas mágicas de la construcción. Estas se pueden leer en el suelo de la sala de concilios que hay tras la biblioteca. Desde hace tiempo que no se usa. Pues solo queda la sabia **Elistrea** en la torre y cualquier asunto que desee tratar con sus discípulos lo hace en la biblioteca. En esta se encuentran textos de conjuros de hechicerías y sanaciones; mapas de distintas localizaciones de **Mir** y unos cuantos compendios de historia de **Quercus** y de **Mir**. **Elistrea** guarda celosamente un pergamino con runas mágicas de protección que mantiene

alejadas a criaturas peligrosas como gigantes y dragones.

En la cúspide de la **torre el Cuervo** hay una gran esfera con el conjuro ritual *de el ojo que todo lo ve la oreja que todo lo oye* que permite saber todo lo que sucede desde la meseta de la Luna hasta las colinas del **Lastimero. Elistrea** lo usa con moderación y ni su aprendiz **Nisteo** sabe de su existencia.

Río Frío

En el frío del invierno a veces el nigromante vencido **Elceb** se pasea por las cercanías del río en busca de futuros aprendices. Esto no lo hace muy a menudo, pues le consume las pocas fuerzas que le quedan en su actual estado de muerte suspendida. Si por algún casual los personajes se lo cruzan se comportará como un **espectro** difícil de vencer y que recordaran con especial pavor. Una vez encontrado se inicia el primer intento de **Elceb** por tener un aprendiz que lo vuelva a lazar de los muertos. El aprendiz, un joven comerciante de **Namon**, creará al vampiro perdido **Xupangre**.

Grandestancia

En torno a las murallas, justo debajo de las almenas, hay unas runas que se repiten. Los habitantes desconocen su significado. Pero un lector de *runas arcanas* que pase una *tirada* de 5 *éxitos* podrá leer con claridad. Este texto "Desde ahora, los que os hacéis llamar nobles no dejareis de ver que vivir sin aportar a los demás es una vergüenza de Titanes"



Hay dos alojamientos posibles en este pueblo. La cómoda y agradable taberna de la **Castaña Pilonga** y uno de los almacenes vacíos del canal que lleva al río **Frío**.

La **Castaña Pilonga** es todo un lujo de comida, bebida, camas limpias e incluso algo increíble; agua corriente en cada una de las dos plantas. Suele tener siempre algún bardo que comenta jocosamente los chismes de la zona o cantan preciosas baladas del pasado y mordaces canciones del presente. Es un lugar ideal

para enterarse de rumores y hacer negocios.

El almacén es una opción más barata, más discreta y menos cómoda. **Selene** es la mujerona que gestiona los almacenes del canal y permite que se duerma en ellos a cambio de ayudar con la carga y descarga. Da de comer una sopa triste con algo de pan. Se alegrará si alguien prepara algo mejor.

Los habitantes del **Grandestancia** han delegado toda la gestión del pueblo en la familia **Arava** guiada por **Nuir** un codicioso hombre de mediana edad. Esto puede provocar el inicio de una aventura. Pues **Nuir**, está enviando en secreto recursos de **Grandestancia** a **Osarta**, capital de **Namón**. A cambio recibe especias y sedas de **Gaerleón** que le entregan los agentes del rey **Etnarbos** que llegan a **Grandestancia** vestidos de comerciantes. En la taberna de la **Castaña Pilinga** se comenta que demasiado bien le va a los **Arava** para solo tener un molino y gestionar el pueblo. En los almacenes del canal, al cobijo de la noche se podrá ver el intercambio entre recursos de **Grandestancia** y regalos de **Namón**. Los mozos de la familia **Arava** vigilarán que

nadie les vea mientras cargan los algunos vienes de **Grandestancia** en una barca rumbo al castillo **Opulón**. Es una forma encubierta de cobrar impuestos a cambio de pequeños regalos a los **Arava**.

La familia **Arava** siempre "atribuye" las pérdidas de los recursos de **Grandestancia** a las ratas.

Trabosque

Ocultas en una cueva cercana al nacimiento del río **Rápido** hay una serie de *runas arcanas demoníacas*. En verano las *runas* lucen con fuerza y se puede observar el resplandor desde fuera de la cueva. Esto tiene un efecto sobre las personas que pasen cerca animándolas a cruzar el río **Rápido** por el simple desafío de ir de una orilla a otra mostrando a otros el valor y la pericia. Nadar en estas condiciones comienza siendo de *dificultad* normal, pero al poco tiempo se vuelve muy *difícil*. Quien encuentre las *runas* y las destruya acabará con este efecto. Haciendo que los jóvenes de **Rocadura** ya no sean tentados a cometer locuras. Pero despertará el interés de los *demonios* que podrán intervenir en futuras aventuras. Negando *éxitos* en las tiradas de *pedras de la suerte*. Esto se explica

con más detalle en el apartado de la **magia perdida** en la página 158.

Río Pelado

En el fondo del cauce alto de este río hay tesoros ocultos. Son difíciles de obtener si no se hace una campaña exhaustiva de búsqueda. Por lo general si se no esfuerzan podrán encontrar uno o dos objetos al año. Si son sistemáticos en la búsqueda la cantidad de objetos se puede doblar. Si preparan una campaña en condiciones con represas y desvío del río. Entonces se podrán obtener hasta unos seis objetos.



Para saber que tipo de objeto se ha encontrado se deben lanzar 6 *pedras de la suerte* y comparar con la tabla.

Los *bonos* mejoran una característica del arma, o una característica de la armadura. Puedes hacer que cada vez que pasen por la zona tiren una vez a ver se encuentran con algo.

Objeto	Número de caras
Arma con bono +1	0
Arma	1
Escudo	2
Pequeño objeto de oro	3
Armadura	4
Armadura bono +1	5
Objeto con magia de runas arcanas	6

Meseta de la Luna

En el centro del lago de la **Luna** hay una isla donde la familia **Fierro** ha construido su túmulo familiar. Este está protegido por una niebla mágica que transforma a quien la toque en un animal. Esta niebla la creó **Adián de Ortinat** para apartar a los curiosos del peligro que en ella se oculta. Peligro que ni el mismo pudo afrontar por eso decidió dificultar el paso.

En las catacumbas se encuentra el cadáver de **Elceb el Nigromante**. No está vivo, ni muerto, si no que está protegido tras una barrera que lo conserva latente a la espera de un discípulo que inicie el sacrificio ritual para traerlo otra vez al mundo. Su espíritu se aparece como un espectro a las personas que tienen capacidades mágicas con la idea de tentarlos.

Lastimero

En estas colinas los fantasmas y espectros de los muertos se alzan de del atardecer hasta la salida del sol. Unos buscan a quien les dé digna sepultura, otros buscan atemorizar y desanimar a los incautos viajeros que deciden pasar noche en estas colinas.

Uno de estos espectros mantiene dominados a los demás. Se trata de un antiguo capitán de la torre de **Montefaro**. Murio aquí junto a sus hombres. Está lleno de rabia y posee los poderes de los fantasmas y los espectros. Solamente antes del amanecer se puede razonar con él. Lo que desea es que lo entierren en su hogar. Pero no se acuerda ni como se llama ni donde es. En el espectro al amanecer verán su escudo. Un escudo cuartelado de azur y sable con una torre en su centro.

Si hacen una buena tirada de *conocimiento* del reino de **Namón** o de la historia antigua de **Quercus**. Podrán saber que ese escudo corresponde a la torre abandonada de **Montefaro**. Si entierran al capitán en su torre obtendrán automáticamente 3 puntos de experiencia.

Cienrayos

Subir esta montaña es un desafío severo. Pues se debe hacer frente a zonas de escalada dura y condiciones adversas de viento y frío. Llegar a su cima debe ser recompensado con unas vistas que lleguen hasta el golfo de la **Manga** al sur, los prados de **Namón** al oeste. El norte las cordilleras que encierran al reino de **Galleeci** y al este las montañas de **Olladegigantes**. A demás de esto la hazaña debe de ir acompañada de 3 puntos de experiencia y una de estas dos posibilidades. Divisar a lo lejos un ejercito de **Gallaeci** que va a tomar el norte de **Quercus** o unas runas arcanas de *dificultad* 4 que abren un portal al lado este del valle de **Ortinat**.

Recondito valle de Ortinat

El valle de **Ortinat** se encuentra al noreste de **Piedragua**. Se accede por un paso entre las montañas. Ahí, en el paso vive un abuelo y su nieta. Cuidan de un rebaño de cabras y vigilan que nadie se adentre en el valle sin el permiso de **Adián**. El viejo posee un medallón que provoca que la gente le tema tanto a él como a esa zona de la montaña. Lo emplea para mantener alejados a los curiosos. Pasado este

punto se llega a un pequeño valle lleno de árboles de todo tipo, insectos y laboriosas abajas. Al norte del valle está la torre de **Ortinat**. Donde vive el sabio alquimista **Adián**. Este Tiene 314 años y participo' en casi todos los asuntos importantes de **Quercus**. Por lo que es una gran fuente de información. Si es que tiene a bien ayudar a los aventureros. En su torre tiene pociones de alquimia con todos los conjuros de sanaciones y hechicerías. También posee un libro (cosa sabida por el resto de sabios de **Quercus**) con los siguientes hechizos de runas arcanas. El vergel, Los recuerdos perdidos, Lluvia de estrellas, El potenciador, La búsqueda, Regreso al hogar, Negar las lenguas.



Adián ya va mayor y sabe que morirá de en breve, lo que pueden ser 30 años teniendo en cuenta que ya ha vivido algo más de tres siglos. Precisa buscar un sustituto para que vigile la frontera oeste de **Quercus**. Si ve a alguien honrado y digno o un grupo

comprometido les pondrá una serie de pruebas y si demuestran ser desinteresados defensores de **Quercus**, entonces cederá su torre y se irá hacia el este en busca de los **Titanes**.

Piedragua

Las runas del medio del lago son mágicas y se pueden leer si se obtienen 5 éxitos. Son runas de protección, dicen "Amansa tu ánimo y observa tus emociones desde lejos" Hacen que la gente del lugar sean tranquilos y están bien dispuestos a vivir en armonía.

Los comerciantes de río suelen parar a descansar en la taberna del **Pescador Feliz**, donde preparan ricas anguilas a la plancha acompañadas de un salteado de setas. Es un buen lugar donde enterarse de rumores.

En el lago que forman el río **Frío** con el río **Pelado** vive un gran siluro que habita estas aguas. Es amigo de **Adián** y lo mantiene informado de todo lo que sucede en las aguas de estos ríos. **Adián** sospecha de la traición de **Nuir Arava** a **Grandestancia**. Pero no tiene pruebas sólidas.

Reino de Gallaeci

Desde hace siglos que este reino no entra en guerra con otros. El aislamiento de las montañas y las ricas minas de oro les permite vivir sin ser molestados e importar del exterior lo que sus tierras no les da. Como en otros reinos de **Goraltha**, la esclavitud es común y hereditaria, con la diferencia de que en este reino los súbditos que quebrantan las leyes pueden terminar perdiendo su libertad.

El rey **Kenez VI** ha puesto sus ojos en los recursos del norte de **Quercus**. Ahí la tierra es fértil y llana. Lo que facilita su cultivo y la ganadería. Hará por tomar **Altosmuros** usando nobles que se infiltrarán como comerciantes de oro que van a hacer negocios al pueblo. Desde ahí controlaran la region por la violencia. Y emplearan a sus esclavos como mano de obra para trabajar la tierra y criar animales.

Una forma de atajar el problema es liberar a los esclavos acogiéndolos como nueva gente de **Quercus**. Esto provocará la ira del rey **Kenez VI**. Que seguirá enviando tropas durante un tiempo para retomar **Altosmuros** y el control de la zona.

Reino de Nam'on

Actualmente se encuentra en guerra con el reino de **Vespercastro**. Intentando expandirse hacia el oeste. No es una contienda constante, si no que más bien parece una forma de tantear las fronteras.

Desde hace un año que los consejeros del rey **Etnarbos III** consiguieron que el alcalde de **Grandestancia** se sumara a la causa de la guerra enviado recursos a cambio de pequeños sobornos. Pretenden hacer lo mismo con el de **Altosmuros**. Estos consejeros; en su mayoría hechiceros, están buscando la ubicación de las torres de magos de **Quercus** para destruirlas y así poder tomar con facilidad el antiguo territorio del reino de **Nam'on**.

Adián aviso recientemente a **Elsitrea** de estas maniobras de los hechiceros de **Nam'on**. La sabia está preparando a un nuevo grupo de **Corvatos** (así llama ella al grupo de aventureros que sirven a **Querus** desde la torre del **Cuervo**) **Adián** se ha adelantado y busca a estos agentes de **Nam'on** para borrarles la memoria. Por lo de pronto **Quercus** se defiende.

Magia perdida

Las cuatro tradiciones mágicas explicadas en el libro del jugador son las más comunes en el mundo de Mir. Pero no son las únicas que se pueden encontrar a lo largo de las aventuras de los jugadores. La magia perdida que vayan descubriendo les hará darse cuenta que el mundo de Mir guarda mucho más de lo que ellos conocen o esperan.

En las siguientes páginas se detallarán dos de estas magias. Una de ellas (la magia de runas) es muy poderosa y lleva tiempo dominarla. Está orientada a sorprender a los jugadores que no han elegido el camino de la magia pero si del conocimiento de los mitos y leyendas que se ocultan en las runas arcanas. No les descubras el misterio en las primeras partidas. Déjalo caer poco a poco, como un rumor o una profecía que partida a partida resuelve un puzzle que lleva al lector de runas arcanas a conseguir su primer conjuro escrito.

La segunda magia (la nigromancia) está pensada para ser usada por un antagonista cuando el grupo de jugadores ya tenga experiencia y algo de poder o contactos con personas o seres poderosos. En principio no se ha pensado que se trate de una magia de jugadores, pues está íntimamente relacionada con las intenciones de los Titanes y estos están siempre bajo el control del narrador.

Existen otras magias que no están recogidas en este libro, mentalistas, druidas, invocadores, etc. Esto es un juego de rol, donde debes dejar que fluya la imaginación de tu grupo de jugadores, así que si hay alguna idea de crear otro tipo de magia, toma la que ya existe como referencia y crea unos cuantos hechizos de la nueva tradición mágica. Piensa que ir a descubrir una nueva magia puede ser toda una gran aventura.



Nigromancia:

La huida de los **homininos** provocó una ira sin igual en los **Titates**. Estos, en vano intentaron cruzar el mar pues el temor les embargaba en cuanto se acercaban a la orilla. Allí trazaron su venganza. Ya que los fugados habían aprendido a dominar la *magia* decidieron darles una nueva. Una que detuviera el natural retorno de la *magia* a **Mir** tras la muerte. Restando de esta manera *magia* a *hechiceros*, *sanadores*, *elementales* y *bestiales*.

Los **Titanes** adiestraron al **Coloso Glauco** en esta *magia* y lo enviaron a través del mar. Los **Titanes** sabían que el **Coloso** sería vencido por los grandes *magos* de **Mir**. Así que le negaron la muerte. Cuando **Glauco** fue derrotado de su cuerpos manó un pútrido olor que obligó a los **homininos** a abandonar el territorio durante décadas. En es tiempo el cuerpo del **Coloso** se fundió con la tierra, creando una gran meseta. En ella quedó oculta la voluntad de **Glauco** a la espera de la vuelta de los **homininos** para tentarlos con el poder de burlar a la muerte y dominar al resto de los vivos.



Con el paso del tiempo y sin saber por qué, algunos *magos* escucharon la llamada y se acercaron a donde estaba sepultado el **Coloso**. Construyeron una torre oculta bajo la meseta de la **Luna**. Ahí sus artes *mágicas* evolucionaron enormemente. Desconocían el motivo hasta que encontraron el cráneo de **Glauco**. Este les habló y les prometió conocimiento y vida de **Titanes**. "Tomad el cristalino de mi ojo y la verdad os será revelada" Uno de ellos lo hizo. La esfera brilló en sus manos dándole todo el conocimiento de la **nigromancia**. Miró a sus camaradas y les absorbió la vida

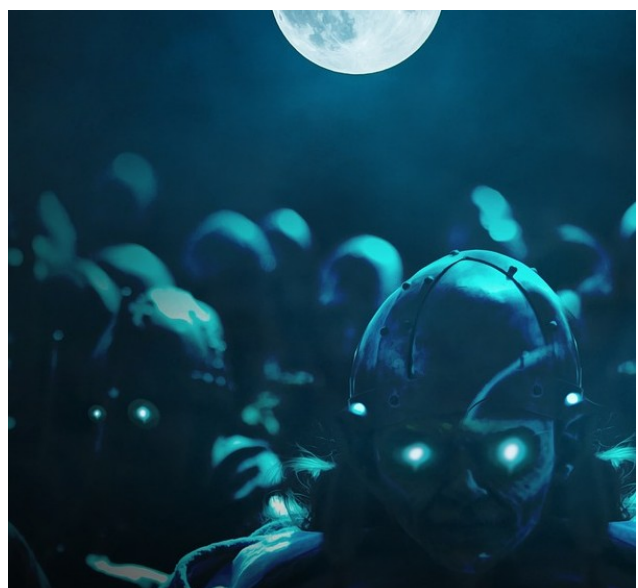
transformándolos en sus sirvientes. **Zombis** con poderes *mágicos* a las ordenes del primer **nigromante** del mundo de **Mir**. En ese momento el antiguo conjurador se hizo llamar **Elceb** que quiere decir "El que no muere". Viajó por el mundo en busca de discípulos. Con ellos creó caos, destrucción y sufrimiento a su paso y una marca indeleble en la memoria colectiva. Así fue hasta que la unión de las *torres de sabios* les dieron caza y muerte en las cercanías de **Cienrayos**. Se requirió tal unión pues la simple presencia de un **nigromante** merma las capacidades de las otras *magias*. Pero el conocimiento de la **nigromancia** quedó en la tierra en forma de textos abominables que los discípulos de **Elceb** habían colado en las bibliotecas de los *sabios*. De esta forma, cada cierto tiempo el mal de la **nigromancia** resurge en el mundo de **Mir** en manos de crueles y ambiciosos **magos**.

Ahora **Elceb** reposa en la tumba de la familia **Fierro** a la espera de un nuevo discípulo que le entregue en sacrificio a un ser querido y así retornar

Nivel	Título
de 1 a 2	Ladron de tumbas
de 3 a 4	Susurrante de muertos
de 5 a 6	Convocador de muerte
de 7 a 8	Nigromante
de 9 a 10	Señor de los muertos.

La magia de **nigromancia** se relaciona con el miedo y la parálisis. Por lo tanto la *característica* que la impulsa es la **comunicación**. Así la tirada de piedras de la suerte para conjuros queda como **comunicación + nigromancia**.

La presencia de **nigromantes** de *nivel* 5 o 6 resta una *piedra de la suerte* a otras *magias*. Si es 7 o superior se restan dos *piedras*. Los **Señores** de los muertos son capaces de restar 3 piedras. Pero solo si es de noche.



Conjuros de Nigromancias

Magnitud 0

Buscar cadáver

El *nigromante* cierra sus ojos y se concentra. Si hay un cadáver en las cercanías notará su presencia y tendrá una idea de donde se encuentra.

Alcance: 10 metros de distancia por cada cuadrado del nivel de nigromancia.

Duración: Concentración.

Magnitud: 0.

Preservar cadáver

El *nigromante* realiza un ritual sobre el cadáver para detener la putrefacción temporalmente. Este ritual tiene un coste de un *punto de vida* del *nigromante* que podrá recuperar.

Alcance: Toque.

Duración: Una semana por cada *nivel* cuadrado de *nigromancia*.

Magnitud: 0.

Magnitud 1

Alzar cadáver

El *nigromante* se concentra en un cadáver que esté cerca y lo revive temporalmente. El cadáver obedecerá literalmente las ordenes del *nigromante*.

Alcance: Toque hasta llegar al *nivel* 5. A partir de ahí son 2 metros por cada nivel de *nigromancia*. Al transformarse el *nigromante* en Lich el alcance se vuelve hasta donde alcance su vista.

Duración: Un día por cada *nivel* cuadrado de *nigromancia*.

Magnitud: 1.

El títere obediente

El *nigromante* introduce su voluntad dentro de un cadáver y pasa a controlar todas sus acciones pudiendo emplear las *habilidades* de ambos. Mientras tanto su cuerpo queda en trance. Al alcanzar el *nivel* 7 puede actuar libremente tanto en el títere como con su cuerpo. A costa perder dos *piedras de la suerte*.

Alcance: 10 metros por cada *nivel* de *nigromancia*.

Duración: Concentración.

Magnitud: 1.

Magnitud 2

La indisposición pasajera

El *nigromante* elige una de las *características* del objetivo y merma su valor en uno *nivel* de forma temporal. Cuenta como una maldición que la magia de sanaciones puede remediar.

Alcance: 5 metros por cada *nivel* de *nigromancia*.

Ataque: Tirada de *Nigromancia* contra la tirada de la *característica* elegida.

Duración: un asalto por cada *nivel* de *nigromancia*.

Magnitud: 2.

Buscar fantasma

Es un hechizo equivalente a buscar cadáver en casi todos los aspectos. Salvo que el fantasma o espectro al sentirse rastreado mostrará interés en quien lo busca. Normalmente se sentirá molesto y hará por deshacerse del entrometido. El camino de la *nigromancia* no es sencillo ni está exento de riesgos.

Alcance: 10 metros de distancia por cada cuadrado del *nivel* de *nigromancia*.

Duración: Concentración.

Magnitud: 2.

Someter fantasma

El *Nigromante* doblega la voluntad de un fantasma o espectro haciendo que lo obedezca en todo. El objetivo del conjuro puede intentar ignorar al *nigromante*. Pero solo tendrá una oportunidad.

Alcance: 2 metros por cada *nivel* de *nigromancia*.

Ataque: *Nigromancia* contra la mayor *característica* del objetivo.

Duración: Un día por cada *nivel* cuadrado de *nigromancia*.

Magnitud: 2.

Magnitud 3

La voz de la tumba

El *nigromante* comienza a hablar con una voz profunda que llega hasta los huesos. Si no se pasa una tirada de *voluntad* contra la *comunicación* del *nigromante*, el miedo se apodera de quien escuche. Cuando el *nigromante* llega al nivel 7 una niebla oscura cae desde su boca y se extiende velozmente.

Esto da una piedra de la suerte más a la tirada de *comunicación* del *nigromante*. Si sacrifica un punto de vida quien falle la tirada pasa a estar aterrado huyendo al momento o quedando inmóvil en el sitio. Este poder nace de una conexión directa con los **Titates** por lo que solo puede usarlo una vez al día.

Alcance: Voz.

Ataque: *Comunicación* del *nigromante* contra una *característica* de quien le escuche.

Duración: Permanente en presencia del *nigromante*. O un día por *nivel* de *nigromancia* en cuanto no se está delante del *nigromante*.

Magnitud: 3.

Cadáver pestilente

El *nigromante* señala un cadáver y acelera su proceso de descomposición emitiendo un olor nauseabundo que



animará a alejarse de la zona. Un cadáver sometido a este proceso deja de ser útil como cadáver andante o títere obediente al cabo de un día. El olor permanecerá en la zona hasta que un proceso natural lo elimine. Si el *nigromante* sacrifica un punto de vida quien esté cerca quedará desanimado.

Alcance: 3 metros de apestoso radio por cada nivel de *nigromancia*.

Ataque: Tirada de *nigromancia* contra la *característica* más alta del objetivo.

Daño: Irse de la zona o tener un malus de -1 a cualquier acción.

Magnitud: 3.

Reventar cadáver

El *nigromante* señala un cadáver y su proceso de descomposición es tan rápido y violento que revienta lanzando las vísceras y otros miembros en todas direcciones. Todo el que esté cerca debe pasar dos tiradas de *dificultad* 2. Una de *fortaleza* para no caer al suelo y otra de *miedo*.

Si se trata del cadáver de un conocido y no se supera la tirada; el *personaje* quedará *desanimado*.

Alcance: 1 metro por *nivel* de *nigromancia*.

Duración: Hasta que se recupere de la impresión.

Magnitud: 3.



Magnitud 4

Maldecir al simple mortal

El *nigromante* puede maldecir bien una característica o bien una habilidad. Si decide maldecir una característica esta tendrá un *malus* de menos -1 y aparecerá un defecto relacionado con la característica. Si maldice una habilidad esta obtiene un *malus* de -2.

El *nigromante* puede potenciar la maldición sacrificando un punto de vida. Si hace esto la duración de la maldición no se mide en días si no en meses. Como toda maldición puede ser tratada con *sanaciones*.

Alcance: 3 metros por *nivel* de *nigromancia*.

Ataque: Tirada de *nigromancias* contra tirada de la *característica* o de la *habilidad*.

Duración: La diferencia de las tiradas anteriores en días (o meses).

Magnitud: 4.

El negro espíritu de cuerpo incorrupto

El *nigromante* debe disponer de un cadáver incorrupto alzado por su magia y un espectro o fantasma que haya sometido. Este conjuro es un ritual, por lo que siempre se inicia sacrificando un punto de vida. Esto hace que el espíritu quede ligado al cadáver, tomando control del mismo. Así el *nigromante* consigue un fiel seguidor que puede tomar decisiones inteligentes para cumplir la voluntad de su amo.

Alcance: Toque.

Duración: 2 días por cada *nivel* cuadrado de *nigromancia*.

Magnitud: 4.

Magnitud 5

La bruma del nigromante

El *nigromante* maldice a una aldea entera que se ve cubierta por una densa niebla. Todo el que sea tocado por la

niebla recibe un *malus* de -1 en una de sus *características*. Las personas afectadas también deben pasar una *tirada* de *desánimo* de *dificultad* 2.

Si el *nigromante* sacrifica un *punto de vida* al realizar el *conjuro* la duración de la maldición pasa a medirse en meses en lugar de hacerlo en días.

Alcance: Una aldea entera.

Ataque: Tirada de *nigromancias* contra tirada de la *característica*.

Duración: La diferencia de las tiradas anteriores en días (o meses).

Magnitud: 5.



Alzar al cadáver mítico

El *nigromante* puede controlar cadáveres de *dragones*, *gigantes*, y *arañas*. La suerte es que solo puede hacerlo una vez por cadáver y este se

descompone con facilidad. Sobre todo en el caso de *gigantes* y *arañas*. Esto es un *ritual* que requiere que se emplee un *punto de vida* para que funcione.

Alcance: Toque.

Duración: Permanente.

Magnitud: 5.

Absorber vida

El *nigromante* extiende su mano y apunta con sus torvos dedos a su víctima. Esta comienza a perder vida que el *nigromante* toma para sí mismo. Si quiere afectar a un grupo debe usar sus dos manos o no funcionará. Este hechizo se puede resistir. Se trata de un poder propio de los **Titanes** por lo que solo se puede realizar una vez al día.

Alcance: Tantos metros como nivel de *nigromancia*.

Daño: Tantos puntos de vida por asalto como la diferencia entre *tirada* de *nigromancias* y una *tirada* de *confianza*.

Magnitud: 5.

Magnitud 6

El poder del Lich

De todo lo que los **Titanes** enseñaron a **Glauco** el coloso. El ritual

del poder del Lich es el más terrible de todos. Pues permite que un nigromante pueda hacer copias de su voluntad en el interior de cadáveres.

Magnitud: 6.

Como todo ritual precisa del sacrificio de un punto de vida. Que irá a parar al cadáver siendo una extensión de la voluntad, carácter y conocimientos del nigromante. El cadáver debe ser uno de los que el nigromante ya tenga bajo su control.

No hay límite de distancia entre el nigromante y su extensión. Ni hay diferencia alguna entre ellos salvo la propiamente física.

El proceso debe realizarse bajo tierra y dura una semana completa. No podrá repetirse hasta la siguiente Luna. Pero el nigromante podrá repetirlo las veces que desee hasta que se quede sin puntos de vida. En ese momento se transforma en un espectro con voluntad propia.

Se sabe que las magias de sanaciones pueden enfrentarse con este espectro. Pero otro tipo de magias no queda tan claro. Solo el tiempo y el valor lo dirá.

Duración: Permanente.



Runas Arcanas

El conocimiento de las runas arcanas se ha perdido entre la mayoría de los homínidos. Los libros, pergaminos y runas escritas en piedra son observadas con curiosidad por la inmensa mayoría de personas. En ocasiones son entregadas como un presente educado pues se sabe que en el pasado fueron muy importantes. A veces son vendidas como curiosidades. Sobre todo aquellas runas que por sus formas o colorido presentan más belleza. Algunas personas que estudian la historia las compran con la idea de poder descifrar los mensajes del pasado. Sin embargo es entre los conocedores de la magia donde podemos encontrar gentes con capacidad de comprenderlas.

Existen cuatro naturalezas distintas de las runas. Las **runas de la historia**, sin más poder que encerrar en ellas el registro de los acontecimientos que dieron lugar a los mitos y las leyendas actuales. Algunas runas al ser leídas permiten ver con nitidez los acontecimientos del pasado. Las **runas de**

la protección, usadas en tiempos inmemoriales para ocultarse de las criaturas míticas y demonios enviados por los Titanes. Las **runas de la transformación** usadas para crear lugares adecuados donde vivir sin sufrir la ira de los Titanes. Y por último las **runas de la vida** usadas por los Titanes en el pasado para controlar a los homínidos.

No existen runas arcanas con efectos mágicos de nivel 1. Normalmente los registros históricos hechos con runas suelen ser de nivel entre 1 y 3. Este nivel depende de lo críptico que desee ser quien escribe las runas. Es una forma de dificultar la lectura a quien no debe leerla. Por eso es tan interesante descifrar este tipo de escritos. Nadie puede escribir un texto en runas arcanas con una dificultad mayor al doble de su habilidad en las runas.



Runas de protección

Noche sin sorpresas.

Una vez establecido el campamento de pernocta y con todos sus miembros dentro se inicia la escritura de runas. Estas se ponen en el suelo rodeando el campamento. Cuanto mayor es el campamento más runas se deben escribir. Una vez escritas, si alguien con malas intenciones cruza las runas; todos los acampados se despiertan frescos y alerta.

Alcance: Entorno al campamento.

Duración: Hasta el amanecer o hasta que se borre parte de las runas. Lo que suceda primero.

Magnitud: 2.

El campamento oculto

Tras montar el campamento se escriben runas en su perímetro. Esto hace que todo lo añadido por los acampados se vuelva invisible desde fuera de las runas. Cualquiera que atraviese las runas podrá ver perfectamente a sus integrantes y pertenencias. No afecta a los sonidos y olores del campamento. Las runas que permitían esto parecen perdidas.

Alcance: Entorno al campamento.

Duración: Hasta que se borren o rompan parte de las runas.

Magnitud: 3.

Manto de invisibilidad

Normalmente se bordan las runas en el interior de una capa con capucha. Esta hace invisible a su portador en cuanto se cubra la cabeza con la capucha. El portador sigue dejando huellas a su paso y los animales pueden olerlo.

Alcance: El portador y lo que lleve con él.

Duración: Hasta que se retira la capucha o hasta que se rompan parte de las runas. Si las runas permanecen intactas el manto de invisibilidad seguirá siendo funcional.

Magnitud: 4.

La puerta oculta

Se cincelan o pintan unas runas sobre una gran roca o montaña. En cuanto se termina de escribir se abre una puerta que lleva a un refugio capaz de albergar con comodidad a 5 personas. En el refugio hay distintas estancias con alacenas, mesas, bancos, chimenea y

aljibe de piedra. Al escribir las runas se establece las palabras y gestos necesarios para abrir y cerrar el refugio. Si por algún motivo las runas se deterioran la puerta no se abrirá o cerrará hasta que sean restablecidas.

Alcance: El interior de una roca hasta el tamaño de una casa mediana.

Duración: Hasta que se borren o rompan parte de las runas. Pero si se reparan se recupera el refugio.

Magnitud: 5.

Muro contra las criaturas míticas

Las runas se escriben en el suelo o sobre una superficie solida. Ni arañas, ni gigantes o dragones pueden cruzar la zona demarcada por las runas. No puede parar colosos o titanes. Si esas runas han existido bien se han perdido, bien están celosamente guardadas. Si alguien las encuentra verá que son magnitud 7.

Alcance: La extensión de las runas.

Duración: Hasta que se borren o rompan parte de las runas. Pero si se reparan se recupera el efecto.

Magnitud: 6.



Runas de la transformación

Muchas de estas runas solo se pueden escribir una vez en la vida. Por lo que se debe tener muy claro las implicaciones antes de escribirlas. Pues será la única vez que tengan efecto. Otras tienen un coste en puntos de vida.

Captura de la magia

Esta runa suele escribirse dentro de un gorro o saco. Si alguien hace magia en la zona y tiene por objetivo al portador del gorro (o de alguien cercano) este puede atrapar el hechizo en el interior para liberarlo cuando desee. No hay límite a la cantidad de hechizos que se guardan en el gorro y se pueden liberar en el orden que se deseen, siempre y cuando el liberador sea quien los ha encerrado. De no ser así se liberará un conjuro al azar. Escribir esta runa tiene un coste de un punto de vida

permanente. Por el mundo de Mir hay sombreros con viejos conjuros olvidados en su interior. Esto solo es detectable por parte de quien sea sensible a la magia o quien sepa hechicerías. Para identificar los conjuros se debe estudiar el sombrero durante al menos una semana. Así se conocerá el contenido.

Magnitud: 2.

El pequeño gran baúl

Se pone la runa dentro de un objeto hueco, normalmente un baúl. Cualquier objeto que pase por la entrada podrá ser guardado sin límite de capacidad. Luego se podrá recuperar. Es muy similar a la runa de captura de magia. También cuesta un punto de vida permanente.

Magnitud:2.

Runa de la característica

Al escribir la runa sobre la persona se debe especificar una de sus cuatro características. La característica que se seleccione incrementará su valor en una unidad mientras perdure la runa. Sobre una persona solo puede haber en activo una runa de la característica. Mientras

exista una runa de la característica activa no se podrá poner otra nueva.

Lo más habitual es tatuarla sobre una persona. Así la duración es permanente. Usando plantas que tiñen la duración será temporal. La escritura de este tipo de runa es agotador y no se podrá volver a escribir otra similar hasta que pase un año de la primera.

Duración: Depende de como se escriba la runa, permanente o temporal.

Magnitud: 3

Runa de la habilidad

Estas runas se escriben siempre sobre un objeto que esté relacionado con la habilidad a mejorar. Quien porte el objeto tendrá dos piedras más de la suerte a la hora de realizar una tirada que tenga que ver con la habilidad potenciada. Hay objetos de este estilo por el mundo de Mir. Pero bien están perdidos, bien son guardados con veneración o recelo. Igual que la runa de la característica agota al escritor y no podrá volver a escribirla hasta pasado un año.

Magnitud: 4.

El vergel

La persona que escriba las runas debe recorrer un amplio perímetro que delimitará el futuro vergel. En distintos puntos del perímetro escribe las runas que transformaran la zona en un valle donde habrá gran variedad de plantas y árboles frutales. Este conjunto de runas solo se pueden escribir una vez en la vida y hacen perder un punto de vida permanente a quien escriba las runas. Estas runas deben ser cinceladas en grandes piedras, de no hacerlo así el vergel corre el peligro de volverse temporal. Lo más común es que quien escriba las runas se quede viviendo en la zona para mantenerlas en buen estado. O que encomiende la tarea a alguna persona de su confianza.

Alcance: Del tamaño de un valle de hasta 4 kilómetros de ancho.

Duración: Depende del mantenimiento de las runas.

Magnitud: 5.

Los portales

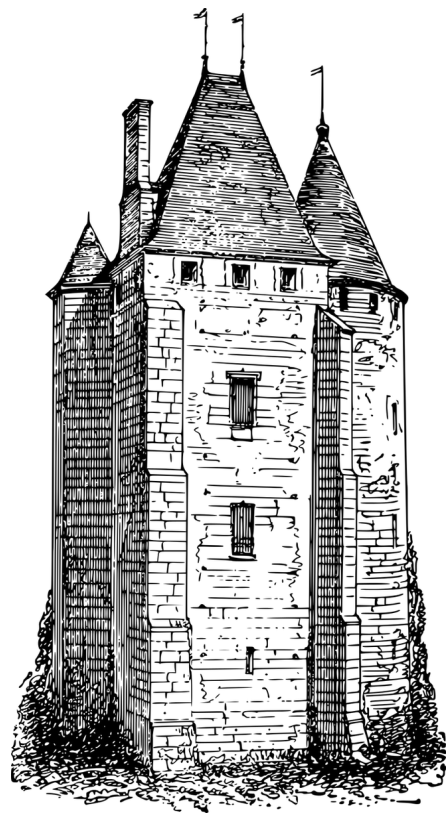
Se crea una conexión automática entre dos puntos distantes del mundo. Quien sepa leer las runas será capaz de pasar por uno de los portales con su grupo y salir por el otro. Crear los

portales precisa de dos personas que se coordinen y escriban las runas al mismo tiempo cada una en un de los dos portales. Esto tiene un coste de un punto de vida permanente para cada una de ellas.

Alcance: No se le conoce límite.

Duración: Lo que duren las runas. Por eso se suelen labrar en piedra.

Magnitud: 6.



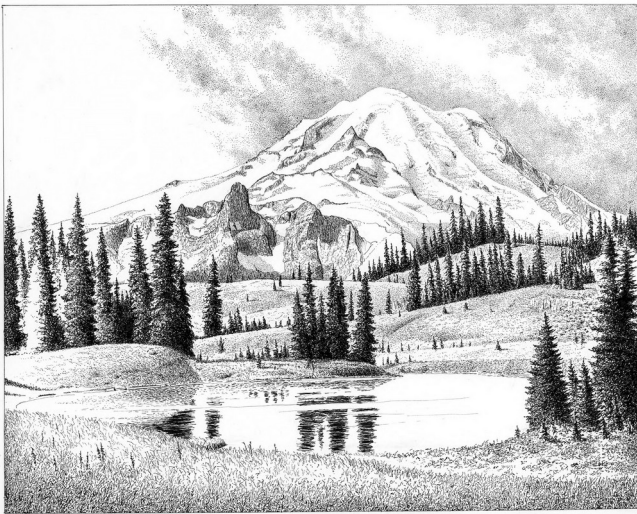
Alzar la torre mítica

Tras escribir las runas delimitando un perímetro, de este nace una torre de roca con distintas estancias, pasillos, puertas, ventanas y balcones. El diseño depende de quien escriba las runas. En una torre pueden llegar a habitar

comodamente hasta 7 personas. Estas runas solo se pueden escribir una vez en la vida y la torre permanece aunque las runas desaparezcan. Eso sí, la erosión o el daño directo pueden derruirla si no están las runas.

Duración: Depende de la existencia o no de las runas.

Magnitud: 7.



El poder del Titán

Se pueden crear montañas, desiertos, ríos y otros elementos geográficos como volcanes y grandes acantilados. El diseño depende de la intención del escritor de runas. El coste es de dos puntos de vida que se perderán de manera permanente. No se pueden volver a escribir las runas hasta que pase un año.

Alcance: La extensión queda limitada por lo que pueda recorrer el escritor de runas en un día.

Duración: Depende de la existencia o no de las runas.

Magnitud: 8.

Runas de la Vida

Los recuerdos perdidos

Esta runa suele escribirse sobre un palo o cayado. Es capaz de borrar la memoria reciente de quien sea tocado por el palo al tiempo que se lee la runa.

Magnitud: 2.

La búsqueda implacable

Se escribe la runa en un mapa y se toma algo que permanezca a la persona a buscar o parte del objeto a localizar. Se mueve un péndulo sobre el mapa, si el péndulo pasa cerca del lugar donde está el objetivo se queda como enganchado en esa parte del mapa. En mapas muy extensos se puede conocer la región donde está el objetivo. En mapas más detallados se podría llegar a conocer incluso la casa. Pero lleva más tiempo localizarlo.

Alcance: La parte del mundo que describa el mapa.

Magnitud: 3.

Runa de las emociones

Estas runas se usaban para controlar a los homínidos creando en ellos distintos estados emocionales como vergüenza, tranquilidad, temeridad, avaricia o desinterés. Se suelen escribir entorno a las aldeas, pueblos o ciudades de forma que quien esté dentro cambie poco a poco su estado de ánimo. Al escribir las runas se puede especificar a que tipo de población se desea afectar, jóvenes, nobles, artesanos, etc.

Magnitud: 4.



Existen otras runas arcanas más poderosas, pero a día de hoy no están al alcance de ningún estudiante de runas o gran conjurador. Ha de ser una búsqueda en antiguas salas y reconditas cuevas la que de pie a encontrar las runas perdidas.

Vas a ser quien narre las historias de tu grupo. Ellos mismos te indicarán que tipo de aventuras quieren jugar. Así que aprende a darles "una de cal y una de arena", que vayan consiguiendo sus objetivos sintiendo como superan las dificultades que les pones. En las siguientes páginas tendrás unas indicaciones para conseguirlo.



Partida de ejemplo

Para pasar una sesión agradable de juego, basta con conocer los *personajes* que crearon los *jugadores*. En ellos ya están escritas las aventuras en las que desean destacar. Llega con leer las habilidades escogidas para saber que esperan superar con éxito.

Si deseas mejorar las partidas, debes tener una aventura preparada. Hay dos formas de aventurara:

- La aventura guiada, ideal para jugadores novatos
- La aventura abierta, ideal para jugadores veteranos.

Una aventura guiada es donde les das pocas opciones de elección. Suelen ser aventuras de una sola sesión de juego. Para estas es preciso que pienses un motivo que haga que los personajes quieran o deban abandonar su aldea. Esto debe desarrollarse sobre un mapa para que los jugadores tengan una idea del entorno. En distintas localizaciones del mapa deben estar ubicados los lugares con rumores, conocimiento u objetos que ayuden a resolver la

aventura. En la siguiente página tienes un ejemplo.

Para la aventura abierta debes crear un mundo donde los distintos poderes tienen distintos intereses sobre como debe ser el mundo. Así, con una descripción de los mapas y ubicando en ellos aldeas, criaturas, nobles, sabios y seres malignos, podrás ofrecer aventuras donde los jugadores decidirán a quién apoyan y a qué se oponen.

Este tipo de aventuras son más complejas de crear, pero permiten tener un hilo argumental constante. En las distintas páginas del libro ya hay indicaciones de cómo es el mundo de Mir para que te inspires y crees tus propias localizaciones, criaturas o magias.

Al final de cada aventura entrega puntos de experiencia a los jugadores y permite que mejoren sus personajes hasta la próxima aventura.

Hay habilidades en las que los puntos de experiencia solo se pueden emplear si hay tiempo de descanso seguro de los personajes.



La Saga de la Torre del Cuervo.

Este es un módulo de introducción a las normas del juego. También es una guía para narradores novatos. Para ayudarte a narrar. El texto presenta distintos formatos y dependiendo de ellos así se tratará de información que debes dar a los jugadores o reservarte para el momento adecuado.

Todo lo que esté guardado entre paréntesis son indicaciones para el narrador. Lo que se encuentre en una tabla son los resultados de las tiradas de piedras de la suerte para una o varias habilidades. Todo lo demás es el texto que se debe leer a los jugadores. Si el texto va entrecorinado representa la voz de un *personaje* no jugador. Haz que suene distinta a la tuya.

Para que el módulo de introducción funcione bien, hay una serie de *habilidades* que deben estar repartidas entre los *personajes jugadores*. Así el grupo podrá complementarse. Esta es la lista de las habilidades mínimas que deben tener como grupo:

- Atención.
- Atletismo.
- Cocina.
- Conocimiento de Quercus.
- Herboristería.
- Manejar animales.
- Sigilo.
- Supervivencia.

En toda aventura has de tener a mano los mapas para ayudar a que los *jugadores* entiendan mejor el entorno. Muestra el mapa de **Mir**. Si preguntan por distintas partes del mundo diles que saben poco, pues apenas han ido a más de cuatro días de la aldea del **Cuervo**.

Muestra la aldea del **Cuervo** y deja que cada uno escoja la casa el lugar del mapa donde viven. Hecho esto se puede iniciar la partida. Niégales la casa de Ruth y el acceso a las casas de la montaña si no son magos.

(Antecedentes:

Una familia de duendes de las setas oriundos de la meseta de la **Luna** se ha visto obligada a salir de su hogar. No saben por qué, pero la putrefacción se ha detenido y no pueden hacer nada al respecto. Y esta putrefacción es necesaria para que la primavera llegue. Están buscando otro lugar donde preparar la primavera. O como dicen ellos "Extender las hifas". Por lo pronto están aterrados y hambrientos, por lo que tras localizar una cueva en los montes **Negros** han ido a robar las gallinas de la aldea del **Cuervo**. Cuando los jugadores los encuentren intentarán asustarlos.

Si los *personajes* los tratan con educación y respeto contarán sus cuitas y aceptaran entregar las gallinas si y solo si se les garantiza comida. Si la comida no se les entrega en ese momento entonces acompañaran a los *personajes* hasta la aldea.

Si los *personajes* no se presentan debidamente los maldecirán y dormirán para luego echarlos de la cueva. Si sucede esto no podrán volver a entrar, pues ahora es un centro de poder de los duendes.

En el momento del **primer encuentro** 4 éxitos de comprensión más conocimiento de **Quercus**, permite identificar bien la figura bien la voz de pacíficos duendes de las setas. Si hay 5 éxitos se conoce sus gustos por las sopas apestosas.)

Un amanecer cualquiera

En el mundo de **Mir** hay cinco continentes. El mayor de todos se llama **Goralta**. Al noreste se extiende el gran bosque de **Quercus**; la única región del mundo que es gestionada por sus habitantes sin intervención de los codiciosos nobles.

Esto fue posible gracias a tres torres de sabios que hace un siglo dejaron vacías fortalezas y castillos para que el pueblo pudiera hacer uso de ellos.

Ortinat es la más antigua de las torres y guarda viejos tomos de conocimiento. Se cree que se encuentra entre los cauces del río **Grande** y el río **Frío**. Posiblemente cerca de la aldea de **Piedragua**.

Cunniteo, está en las montañas rojas a dos días hacia el noreste de

Altosmuros. Siempre ha sido un centro de sanaciones; hay quien le atribuye dos mil setecientos dieciocho años de antigüedad

Y la torre del **Cuervo**. La más reciente de las tres solo tiene 500 años de antigüedad. Han sido muchas mujeres las que han vivido en la torre. Actualmente **Elistrea** es a quien acudís los lugareños en busca de consejo o ayuda.

Elistrea da consejo y protege de los peligros mágicos que son comunes en el mundo de **Mir**. En ocasiones pide favores a los más intrépidos de la aldea del **Cuervo**. Entre estos destacan los inseparables **Troncoso** y **Misteco**. El primero es un rudo guardabosques que vigila los alrededores de aldea. El segundo es el aprendiz de **Elistrea** que ahora es capaz de hacer grandes prodigios mágicos.

Desde hace tiempo que la sangre os bulle pidiendo correr aventuras. Pero a día de hoy **Elistrea** os ha tratado como jóvenes en periodo de maduración. Saludos y conversaciones cordiales, poco más habéis hablado en ella.

Estos pensamientos os ocupan como un sueño lejano. El Sol aún no ha salido, pero la actividad de la aldea del **Cuervo** ya ha comenzado. El ruido del exterior así lo atestigua. Dar de comer a los animales, dejarlos libres por el campo, revisar el campo en busca de malas hiervas, etc. Como otras mañanas, hoy bien tocará coger agua o buscar leña. No hay día sin qué hacer en la aldea. Es lo que parece un amanecer normal hasta que...

(Diles que lancen las piedras de la suerte de comprensión más atención, tras leer el resultado de los éxitos de la tirada, pregunta que quieren hacer.)

Éxitos	Resultado
1	Escuchas un grito pero no sabes de donde viene.
2	Escuchas la voz de Ruth. Está maldiciendo. Ruth es una mujer sonriente de mediana edad y carácter agradable. Nunca la habéis visto alterada y mucho menos gritando.
3 o +	Ruth, la encargada de las gallinas está maldiciendo: -¿Donde, donde?. ¡ra de Titanes! ¹ . ¿Y las gallinas?

1 Por tradición todo mal se atribuye a los Titanes que esclavizaron a la humanidad en sus inicios.

El corral

Llegáis al corral de donde viene la voz de **Ruth**. Sale contrariada, mirando por todos los lados. En cuanto os ve os dice:

"Las gallinas han desaparecido. Llegué para darles de comer, abrí el corral y nada. No hay ninguna, ni siquiera hay huevos. ¿Y qué vamos a comer?"

(Da tiempo a que los jugadores decidan como ayudar a **Ruth**. Ella no sabe que ha pasado y lo único que hará es deambular por la aldea preguntando a sus vecinos si saben algo. Que tampoco saben nada y que tienen sus propias ocupaciones que atender.

Si están perdidos diles que lean las *habilidades* de su *personaje*. Para obtener informacion. Les podrán valer, bien atencion, bien manejar animales, o bien supervivencia)

Comprension + Atencion

Éxitos	Resultado
1	El corral de las gallinas está como siempre.
2	Las únicas huellas que hay entorno al corral son las vuestras y las de Ruth .

3	Hay excrementos y algunas plumas de gallina tras el corral.
4	Ves un rastro reciente adentrándose en el bosque.

Comprension + manejar animales

Éxitos	Resultado
1	Las gallinas a veces buscan insectos cerca de la cascada.
2	Hay excrementos y algunas plumas de gallina tras el corral.
3	Hay excrementos y plumas de gallina hacia el oeste de la casa de Ruth

Comprension + Supervivencia

Éxitos	Resultado
1	Hay plumas y excrementos de gallinas tras el corral.
2	Los excrementos más recientes indica que las gallinas van hacia el bosque.
3	Te sorprende que el rastro sea tan claro, pero que no se vean marcas de las patas. Como si fueran volando en todo momento.

(Cuando no sepan que más hacer, diles que ven a **Elistrea** entre los juncos de la cascada. Ella les preguntará que les inquieta y les acompañará hasta la casa de Ruth para señalar que hay un rastro de plumas y excrementos hacia el

noreste. Hacia la base de los montes **Negros**)

El rastro

Iniciáis camino en pos del rastro. Os sorprende lo largo y derecho que es. Pues las gallinas no suelen andar en línea recta tanto tiempo. El rastro continua y el tiempo de la mañana va pasando.

Os adentráis en un claro lleno de distintos tipos de hierba. Ya es medio día y estaría bien parar a pensar. Vamos a ver qué saben vuestros personajes de lo que están viendo.

Escoged una de las siguientes habilidades y lanzad las piedras de la suerte. Conocimiento del bosque de **Quercus**, herboristería o manejar animales. (Si algún jugador posee la habilidad de sentir la magia, dile en secreto que lance comprensión + sentir la magia y compara con la tabla)

Comprensión + conocimiento bosque de **Quercus**

Éxitos	Resultado
1	El rastro os acerca cada vez más a las montañas Negras .

2	Las montañas Negras son un entorno seguro, al menos para quien sabe hacer un buen campamento. Hay muchas plantas y abunda la caza.
3	Os acercáis a la única zona donde hay una pared vertical, el resto son laderas fáciles de subir, al menos al inicio.

Agilidad + herboristería

(Este es un claro especial en esta época del año y no se rige por la tabla estándar de plantas)

Éxitos	Plantas
0	Que tiñen y apestosas
1	Aromáticas e inflamables
2	Pegajosas
3	Resbaladizas
4	Curativas

Comunicación + manejar animales

Éxitos	Resultado
1	Con tanta pluma seguro que están todas peladas.
2	Te acuerdas que en un bolsillo llevas trigo, posiblemente venga bien si las encontráis.
3	Ya no tienes dudas, tras ver el rastro y no encontrar una triste huella de las patas de las

	gallinas solo se puede concluir una cosa. O las gallinas vuelan. O algo las hace volar.
--	---

Comprensión + sentir la magia.

De 1 a 3	Hay magia en la zona.
De 4 a 5	La magia coincide con el rastro de las gallinas.
De 6	Es una magia relacionada con el movimiento.

La pared

Siguiendo el rastro llegáis a la única pared vertical de los alrededores. Y esta está llena de plumas y excrementos de gallina. Como si algo o alguien las hubiera capacitado para subir por una pared. Por algún comentario de **Troncoso**, sabéis que más arriba hay un saliente con una cueva natural. El guarda bosques lo usaba en el pasado para otear al horizonte. ¿Qué queréis hacer?

(Planteen lo que planteen deberán subir por sus medios, si alguno de los *personajes* posee una cuerda, esto dará un bonus de +2 piedras a las tiradas de trepar usando atletismo. Si tienen un preparado adecuado de plantas pegajosas también tendrá el mismo bono.

La pared dispone de dos tramos complicados, así que habrá que hacer dos

tiradas de *atletismo* para trepar, ambas de dificultad 2.

La primera vez que no obtenga 2 éxitos se quedarán sin encontrar apoyo y no avanzaran. Si les vuelve a pasar se caen. Esto hace que pierdan 1 punto de vida por cada tramo de la pared. Idem para el descenso cuando tenga lugar)

La cueva en lo alto

La subida por una pendiente así supone un gran esfuerzo. Todos debéis lanzar tantas piedras de azar como vuestra *fortaleza* y alcanzar al menos 1 éxito. Quien no lo consiga marca que está agotado en su hoja de personaje obteniendo un malus de -1 en todas sus acciones. Hasta que repose adecuadamente.

Desde aquí hay una buena vista, se puede observar la aldea del **Cuervo** y sus accesos inmediatos. Así como las lomas del **carnero** al suroeste y el inicio del paso del **Cuervo** al sur. En cuanto os fijáis en la pared de la montaña, veis que hay un grieta, algo más grande que el tamaño de un humano. Las plumas parecen entrar. ¿Qué hacéis? ¿Tenéis luz?

(Formas de obtener luz, hay *conjuros*, incluso con *herboristería* se puede preparar una antorcha. Si entran sin luz tendrán un malus de -2. Este es el **primer encuentro**)

En la cueva hay un fuerte olor a gallina , se escuchan cuchicheos y

(Si tienen luz.)

unas figuras diminutas se esconden entre las sombras, detrás de las gallinas.

(Si no tienen luz)

unas sombras se mueven y no parecen ser solo las gallinas.

Oís unas voces graves que os dice: "Muerte, huid, dolor, marchaos"

(Los duendes de las setas repetirán esto hasta la saciedad. Hay tantos duendes como jugadores Ahora pueden suceder dos cosas:

Encuentro educado o encuentro violento.

1. Encuentro educado: Contarán sus cuitas e intercambiarán las gallinas por comida o promesa de comida. Si es una promesa los seguirán hasta la aldea. Si la comida es apestosa quedarán agradecidos. Si además es de 5 o más éxitos querrán vivir con el cocinero.

2. Encuentro violento: Emplean su magia, primero maldecir, luego dormir y luego expulsarán los cuerpos con sus hifas. Los duendes no saldrán en pos de las gallinas si se las roban con el trigo o con otra treta.

El regreso

Esto que habéis descubierto es el tipo de noticias que **Elistrea** aprecia. Localizar novedades y notificar si afectan o no a la aldea. Estáis fuera de la cueva de los duendes de las setas. Es media tarde, parece que el tiempo ha volado. ¿Qué hacéis?

(Deben descender con seguridad y hay dos casos:

Volver con las gallinas o sin las gallinas.

1. Si van con las gallinas tendrán que dar una buena idea para bajarlas. Que piensen un rato. Si hay alguien con mochila, o alguno con artesanía para hacer cestos el tema se soluciona. Si no que hagan un hatillo con una camisa o similar. Describe la escena desde la perspectiva de las pobres y desplumadas gallinas. Si les acompañen los duendes estos usarán las hifas para transportar las gallinas. Los personajes de los jugadores deben seguir

las reglas de descenso que son como las del ascenso.

2. Si van sin las gallinas les llega con descender siguiendo las normas ya explicadas.)

El claro

(Describe brevemente el retorno al claro)

Hay algo extraño en el claro. Tienes telas de araña por todos los lados. Al mirar a las copas de los árboles veis como un grupo de arañas de los bosques corre hacia vosotros.

(Hay tantas arañas como jugadores, estas ignoraran a las gallinas y a los duendes, si es que están en el grupo. Los duendes se esconderán hasta que pase el peligro. Deja que los jugadores decidan como solucionar el problema. Las arañas les perseguiran)

A la noche, al llegar la aldea del **Cuervo** veis a **Ruth** triste hablando con **Elistrea** que os ve llegar. Hace una indicación a **Ruth** y esta se gira.

(Otra vez hay tres opciones, con gallinas sin ellas o con duendes)

(Si no han conseguido volver con las gallinas)

Al veros llegar comprende que se han perdido las gallinas. Del rostro de **Ruth** caen lágrimas sin llanto. Esta triste. **Elistrea** le pasa una mano por la espalda, le ofrece una bebida y os interpela.

"En su casa hay más caldo, tomad un poco y contadnos que sucedio"

(Dales tiempo a explicarse. **Ruth** escuchará mirando su caldo. **Elistrea** ceñuda les pedirá el relato entero. Se mostrará interesada cuando hablen de los duendes de las setas. Y les dirá)

"No interesa tener conflictos con la estirpe de los **Escorocarpos** Su ira es hambre. Tendré que encargarme personalmente de esto."

(Cuando hablen de las arañas, **Elistrea** dirá)

"Parece que se han vuelto a reproducir y que se han vuelto más atrevidas. Atacar a pleno día. Eso es extraño. Tanto como duendes de los **Escorocarpos** por esta zona. Pero eso queda para mañana chiquillos. Aseaos e id a descansar mañana será un día largo."

(Entrega puntos de experiencia. Fin de la partida.)

(Si han conseguido volver con las gallinas y sin los duendes)

Ruth da saltos de alegría y acaricia a las gallinas. Ríe a carcajadas; tantas que las lágrimas se le escapan de los ojos.

"Les tejeré unos abrigos de lana. Ay, mis pequeñas gallinas. Gracias, sois fantásticos. ¿Qué les ha pasado?"

(Ruth mostrará asombro y las mirará más. Elistrea sonreirá y solo se mostrará interesada cuando hablen de los duendes de las setas. Si combatieron con ellos les dirá:)

"No interesa tener conflictos con la estirpe de los Escorocarpos. Su ira es hambre. ¿Me los podéis describir mejor? (digan lo que digan les dirá:)

"¿Algo más que añadir?"

(Si le hablan de las arañas, Elistrea dirá)

"Parece que se han vuelto a reproducir y que se han vuelto más atrevidas. Atacar a pleno día. Eso es extraño. Tanto como duendes de los Escorocarpos por esta zona. Pero eso queda para

mañana chiquillos. Aseos e id a descansar mañana será un día largo."

(Entrega un punto más de experiencia por traer a las gallinas y otro si la solución ha sido pacífica y otro más si han ofrecido sopa apestosa. Fin de la partida)

(Si han conseguido volver con las gallinas y acompañados por los duendes)

Ruth da saltos de alegría y acaricia a las gallinas. Ríe a carcajadas; tantas que las lágrimas se le escapan de los ojos.

"Les tejeré unos abrigos de lana. Ay, mis pequeñas gallinas. Gracias, sois fantásticos. ¿Qué les ha pasado?"

(Deja que los jugadores cuenten su relato)

Mientras Ruth, Elistrea y los duendes se miran fijamente. Tras un silencio, la sabia añade.

"¿Algo más que reportar a parte de nuestros nobles y nuevos vecinos?"

(Si le hablan de las arañas, Elistrea dirá)

"Parece que se han vuelto a reproducir y que se han vuelto más atrevidas. Atacar a pleno día. Eso es extraño.

Tanto como duendes de los **Escorocarpos** por esta zona. Pero eso queda para mañana chiquillos. Aseaos e id a descansar mañana será un día largo.”

(Entrega un punto más de experiencia por traer a las gallinas y otro si la solución ha sido pacífica, otro más si han ofrecido sopa apestosa y otro por traer a los duendes. Fin de la partida)

Toma esta partida como ejemplo y prepara dos secuelas. Una que el grupo viaje hasta **Grandestancia** a por gallinas, otra que sea localizar a los duendes y amigarse con ellos.



Mitos y Leyendas

Jugador _____
 Nombre _____
 Apodo _____
 Profesión _____
 Aldea _____

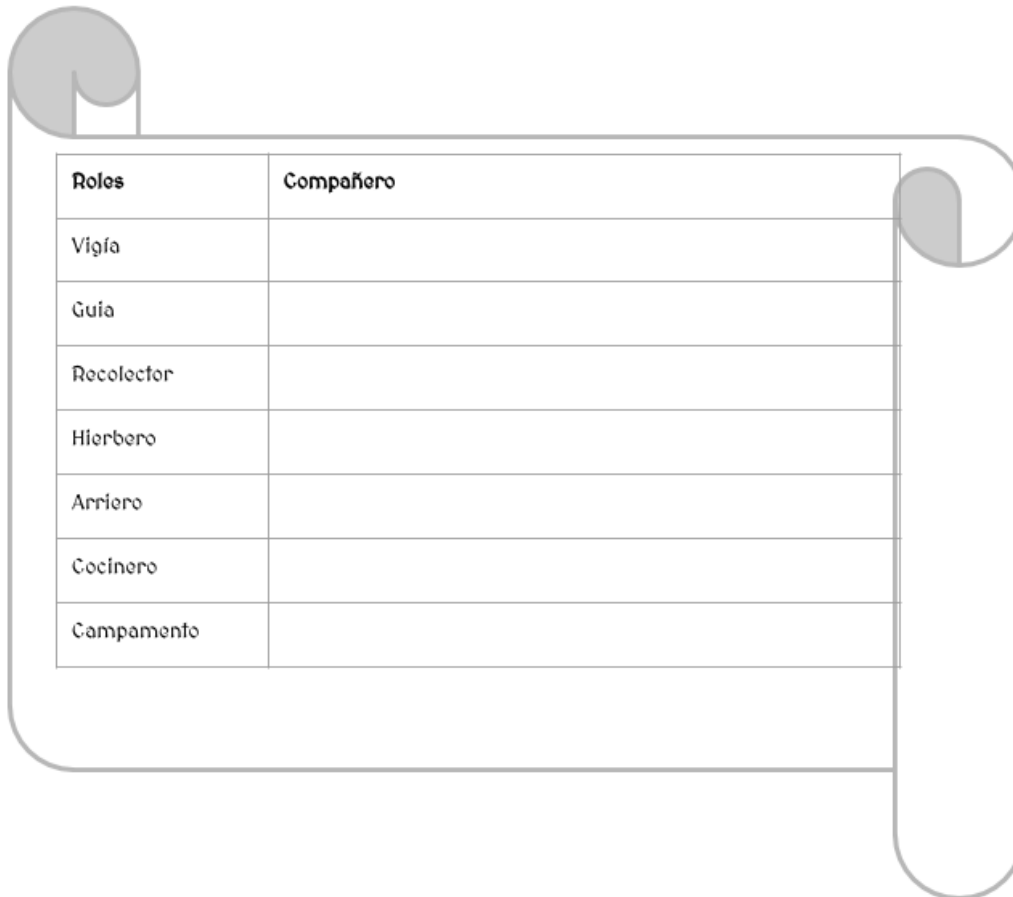
Características	Nivel	Habilidades	Especialidad	Nivel
Agilidad				
Comprensión				
Comunicación				
Fortaleza				
Puntos	Total			
Vida = fortaleza + 7				
Experiencia				
Desánimo				
Agotado				
Maldito				
Armadura				

Dificultad	Nivel
Muy fácil	0
Fácil	1
Normal	2
Difícil	3
Muy difícil	4
Horroco	5
Épico	6

Armas	Ini	Ata	Def	Dañ

Ini = iniciativa del arma + agilidad.
 Atq = ataque del arma + habilidad + fuerza.
 Def = defensa del arma + habilidad + agilidad.
 Ventaja = Atq - Def.
 Daño = Ventaja - armadura.

Hechicerfas, Sanaciones, Elementales, Bestiales o Esencias**Magnitud**



Roles	Compañero
Vigía	
Guía	
Recolector	
Hierbero	
Arriero	
Cocinero	
Campamento	



Sé una valiente arquera o un buen cocinero,
Incluso una maga elemental o un sandador,
Todos son necesarios para desvelar los
los mitos y las leyendas del mágico
mundo de Mir.

En este libro podrás encontrar las reglas
para vivir aventuras con tus amigos.
Arañas gigantes, muertos vivientes y otras
bestias guardan secretos y tesoros.

