

...LCDA...

“Las cenizas del anillo”

Créditos

Autor: Jose Casado.

Crónicas por: Santi Campeny.

Agradecimientos: Trukulo y Theck.

Licencia

Licencia CC BY-SA 3.0: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/es/>

Crónica 1: “De vuelta al tajo”

La batalla no se alargó. De los doce que avistaron durante el acecho tres cayeron con la andanada de flechas, cuatro más en la escaramuza de los cazadores y, de los cinco que se rindieron, uno se quedó sin pierna y dejaron que se desangrara; el orco gris que lo atacó no retiró a tiempo la espada a la orden de “Deteneos!”.

- Los cuatro soldados humanos supervivientes recibirían el trato que se merecen. Ni mejor ni peor, sino el mismo – dijo Tharbûrz, el uruk.

Narghash, el antiguo jefe y nuevo consejero, el más respetable y perspicaz jefe trasgo que había tenido la aldea de Ment, asintió satisfecho en oír las órdenes. Y las órdenes eran claras:

- El mismo acero humano que mató a los nuestros les rebanará ahora sus pescuezos. Y sus mismas cabezas serán empaladas en las falanges que ellos usaron con las cabezas de nuestros buenos hermanos. Descolgad-las ahora mismo y empalad las de ellos!

Y así se hizo, en el método habitual de los gontorianos desde el final de la guerra del anillo: clavar las cabezas en astas. Fue pues en sus mismos métodos y costumbres aquel fatídico día cuando todo empezó, cuando se hizo justicia. Pero, para variar, con cabezas humanas.

Tharbûrz y Narghash descolgaron con los otros las cabezas de la familia Molt. Eran cuatro miembros: el padre, la madre, y los dos hijos. Cuatro estacas de madera en total. Narghash miró a Tharbûrz, que era puro silencio bajo la luz de la luna. Tenía la mirada clavada en las cabezas de los hijos de los Molt. Le dio un golpe en el hombro a la vez que decía:

- Tharbûrz. Estás bien?

- Sí.

- Pues qué te ocurre?

- Pensaba que... faltarán estacas para los otros ocho, no crees?

Narghash miró las cuatro estacas y recordó que los guardias eran doce en total. Efectivamente, Tharbûrz tenía razón: faltarían aún ocho estacas. El trasgo dio las órdenes a tal efecto:

- Ocho estacas más!

Y tres orcos y un goblin, con Narghash a la cabeza, se acercaron al linde del bosque con unas hachas. Aunque la idea inicial era de dejarlas ahí mismo, cuando todo estuvo dispuesto a alguien se le ocurrió de que las lanzas de madera no estarían bien dispuestas de tal modo. El razonamiento era lógico, pues las falanges estaban encaradas al este, hacia Nurr, su tierra, la misma tierra que ahora pisaban y que los humanos asaltaban y robaban sin piedad de ningún tipo. Lo más natural pues, sería ponerlas al revés,

con todas las cabezas mirando hacia el oeste.

Y así lo hicieron: las desenterraron todas y las clavaron luego a unas sesenta o setenta yardas más allá, en un terraplén que miraba al valle noroeste, hacia Gontor. Y hecho así y sin contar una pequeña guardia que vigiló los alrededores, el resto de los uruks, trasgos, goblins, orcos y el mismo olog, se sentaron a descansar y a observar en silencio las estacas en esa cálida noche. No fue hasta un rato después que uno de ellos dijo algo:

- Ahora ya se lo pensarán dos veces.

- Cierto – contestó un uruk.

- Había que hacerlo – dijo otro.

- Malnacidos – apuntó el olog.

- Y esto es sólo el principio – se atrevió a decir un orco. Que se preparen ahora. Los orcos volveremos al tajo!

Ese comentario no pasó desapercibido para Tharbûrz.

- El principio de qué? - dijo, reprochando su atrevimiento. Que se preparen para qué dices? Cierra ya tu maldita boca!

El orco se calló, y visiblemente avergonzado miró al suelo. No hacía falta decir nada más. Todos sabían que eso era la único a la que podían aspirar ahora: atacar y esconderse. Volver al tajo? Es que no habían aprendido nada?

- Prended una hoguera – dijo Tharbûrz poco después, justo al regreso de los exploradores.

Y entonces lo vió: incursores goblins y al rastreador trasgo con más trabajo para él. Trabajo por cierto, maniatado.

- Eh, míralos! - dijo uno del grupo.

- Más humanos... Malditos sean!

- Colonos, creo – dijo el cabecilla goblin al presentarse ante Tharbûrz. El trasgo los vio después de la salva de flechas y los seguimos. Ni tan siquiera se dieron cuenta. Les cogimos a dos millas de aquí y decidimos atarlos. Aún y a pesar del trasgo...

Por la mirada de menosprecio que el goblin hizo al rastreador, Tharbûrz supo qué era lo que había propuesto ese trasgo. Hacer prisioneros no, por supuesto. Nunca hasta ahora - que recordase Tharbûrz - se había armado tal revuelo por un simple asalto humano. Pero las tierras que cultivaban los Molt estaban sólo a quince millas de su aldea, Ment, y la familia era bastante conocida. La noticia de la muerte de los Molt armo Ment entero en auténtica sed de venganza.

El goblin cedió entonces un cuchillo a Tharbûrz, el cual se había avanzado hacia los prisioneros para observarlos con atención.

- Lo llevaba el macho – le dijo.

Tharbûrz lo miró y se lo dio a Narghash, que lo dejó caer con desdén al suelo después de hacerle una ojeada. Avanzó un paso más.

- Como os sienta ser vosotros los cazados esta vez? - preguntó al hombre, en lengua común.

No contestó. Eran cinco en total. Tres crías, una hembra y el macho, y nadie dijo nada. Sólo el macho se antepuso entre Narghash y la hembra. Era un viejo cabrón de ojos malvados y cara amarillenta. No se parecía en nada a la hembra, y ni mucho menos a esa repugnante tez rosada tan característica de los humanos.

- Tienen miedo! - dijo al grupo Narghash, triunfante.

Casi todos se rieron. Tharbûrz no. Tharbûrz miró el cuchillo en el suelo para clavar otra vez sus negros ojos a los humanos. Dos de las crías estaban en pie, mirándolos a todos horrorizados. Crías aterradas, agarradas aun y maniatados a la falda de lino de la hembra, que era la única con las manos libres por tener que sostener contra su pecho a la tercera cría, esa que parecía un cerdito envuelto en harapos.

Miró a los ojos del macho. Eran cobardes y traidores, desafiantes ojos humanos que ahora olían a miedo. Si la partida de exploradores – pensó Tharbûrz - no hubiera tenido un goblin como cabecilla, si hubiera sido toda una partida de trasgos de la aldea, ni tan siquiera habría tenido la oportunidad de ver esos ojos. Únicamente habría recibido el informe de las cinco muertes.

- Lo mismo con ellos? - dijo dando por supuesto uno de los orcos jóvenes.

- Son civiles – dijo otro. No podemos...

- Civiles! - exclamó Narghash. Estás loco? Son humanos! Todos son iguales! Mira – dijo señalando una de la crías. Ese de ahí será soldado un día. Esa otra parirá soldados, y el macho mataría a tu hija por la noche y clavaría su cabeza en una estaca.

Fue suficiente para los dos orcos que habían ajusticiado a los soldados momentos antes. Avanzaron con las espadas humanas en las manos y el macho humano se incorporó aún más y siempre atado para anteponerse entre ellos y la hembra. Tharbûrz vió los restos de arena y de hierba pegados en la sangre secándose en el acero humano. Los detuvo:

- Rendur, Folor! Quietos ahí.

Al acto pararon. Se miraron entre ellos no entendiendo nada, y sin darse cuenta miraron luego a Narghash. Y luego lo recordaron: había un nuevo jefe de clan, y no era Narghash; era Tharbûrz.

- Pero hermano... Digo, jefe... Mataron a los Molt! Los...

- Fueron los soldados. Rendur, suelta la espada!

- Hermano – aconsejó Narghash a Tharbûrz -, puede que no hayan alzado ellos las espadas, pero son

colonos humanos. Ellos sí son en verdad la auténtica causa de nuestros males. Y lo sabes.

- Lo sé, pero dejad las espadas – dijo Tharbûrz, agravando la voz. Y no lo voy a repetir una tercera vez.

Narghash se calló apretando los dientes. Visiblemente desconcertados los dos orcos jóvenes bajaron las espadas. Y qué se suponía que harían ahora con ellos? Llevárselos a la aldea? De paseo?

- Ahora id y encended ya el maldito fuego – dijo Tharbûrz. Apresuraos, que no será siempre de noche! El viaje de vuelta será largo.

Y unos cuantos fueron y prepararon el maldito fuego.

Tharbûrz se acercó al arroyo con Narghash. El primero se quitó el casco y lo zambullió en el agua con la luna flotando. La hoguera, entre roncas voces del grupo rompiendo la noche, empezaba chispear. Narghash se sentó en un tronco, sacudiendo para sí mismo la cabeza.

- Estoy viejo Tharbûrz, y sabes que no quiero decirte qué debes hacer. Tu mandas ahora, pero no creo que haya sido acertado eso.

- Gracias amigo. Lo descubrí un momento después.

- Maldita sea, Tharbûrz! Toda Tierra Mediana canta canciones ridiculizando a nuestro noble pueblo! Incluso los hombres del este, antes nuestros fieles aliados... Mierda: nos dan ahora todos la espalda! Como se te ocurre quitarles a nuestros hermanos el poco orgullo que les queda?

Tharbûrz tiró el agua que quedaba en el casco y se pasó su gran manaza por el pelo negro. Miro a los dos guardias custodiando los prisioneros sentados. No se enorgullecía de lo que acababa de hacer. De hecho, con sus propias manos los hubiera matado a todos después de oír lo de los Molt. Despreciaba a los gontorianos tanto o más que Narghash y los otros. Pero por otro lado, qué iba a conseguir rebajándose al mismo hacer de los humanos? No era así como habían actuado tantos años antes? No les convertiría en aquello de lo que se habían avergonzado durante tantos años? Un jefe no podía permitirse el lujo de actuar según las emociones.

- Niños, Tharbûrz! Me oyes? Niños... - le decía Narghash. Dos hermosos niños. Te he visto como los mirabas Tharbûrz. Te he visto mirando lo que quedaba de ellos. Y no me cuentes ese cuento de las lanzas otra vez, porque sé lo que pensabas en realidad. Los hombres no son como nosotros; no tienen remordimientos por nada ni nadie. Nos roban las tierras, nos cazan y nos acorralan cada día más y más al este donde todo es muerte y desolación. No crece ni una piedra ahí, joder! A este paso estamos muertos, y tú lo sabes!

Tharbûrz lo escuchaba – una vez más, aunque no le pareciera oír nada nuevo. Lo había escuchado centenares de veces ya, había crecido con él y no lo sabía sólo por Narghash, sino por todo el mundo, por lo que él había vivido y por lo que los otros jefes de los clanes vecinos le habían dicho. En cada reunión a la que había asistido, las noticias de los asaltos y de los colonizadores humanos eran cada vez más

preocupantes. Para ellos la guerra no había acabado con la batalla de Morannon hacía ya más de cien años. Triunfantes y crecidos ante los ejércitos de Zauron desechos, su codicia natural se acentuó aún más. Avanzaron paso a paso y de año en año tras cruzar la puerta oscura hacia las fértiles tierras de Nurr; echando a los suyos, asesinandolos, esclavizándolos y conquistándolo todo para instalándose con fuertes defensas.

Era la decadencia de los orcos. Eso era lo que estaban viviendo, todo lo que Tharbûrz había vivido desde su nacimiento.

- Sí Tharbûrz, sí... Y todos nosotros... No solo los orcos. Nadie se salvará, todas las razas de las sombras sin excepción caerán. Están decididos a exterminarnos con sus leyes dinásticas y la adoración a unos dioses falsos que piden nuestro exterminio. Debemos actuar ya, hermano. Debemos recuperar lo que es nuestro.

Malditas palabras reclamando justicia!, pensó Tharbûrz, pues aunque bien las sabía justas, intuía estaban llenas de desconcertantes sombras. No habría justicia sin sangre, eso lo sabía, pero estaba dispuesto a empezar otra guerra? Al norte toda la meseta de Gorgoroth estaba ya ocupada desde hacía décadas, y hacía ya unas cuantas estaciones que todos los pueblos de la sombra sin excepción consideraban irrecuperables también las Montañas de la Sombra, allí donde ahora hacían escala los colonos que se los comían palmo a palmo.

- Recuerda que tienen sus razones – dijo Tharbûrz -. Nosotros se las dimos.

- No Tharbûrz. Nosotros no. Fue Zauron quien se las dio, fueron nuestros padres, nuestros abuelos quienes se las dieron... Piénsalo bien, amigo: la guerra del anillo acabó y Zauron se esfumó, sí, pero nosotros no debiéramos pagar ya su deuda. Hemos cumplido nuestro mal juicio, y sé que tú también lo ves así en el fondo. Su libertad humana es hipócrita y lo sabes. Se alimentan de la esclavitud de nuestra raza por lo que hicieron los que ya no pueden pagarlo. Libertad, dicen... Pero no existe auténtica libertad cuando a la sombra de esta te enzarzas a subyugar a los demás.

Tiempo después quemaba la granja, y el mismo Tharbûrz usó el cuchillo humano para cortar sus ataduras.

- Marchaos – les dijo Tharbûrz -. Os dejamos libres para que os marchéis y nunca volváis. Iros ahora y decidle a vuestro moribundo rey que estamos ya hartos de él y de sus cochinas mentiras y afrentas. Id y decidle que este es sólo un aviso de los pueblos de la sombra, ahora libres. Decidle que no avanzareis un palmo más en nuestra tierra que es nuestra por justicia. Iros y decidle que que si de nuevo matáis a un campesino, nosotros mataremos a dos guardias vuestros y a quienes estos protejan. Marchaos y decidle que por cada palmo de tierra más que piséis, nosotros pisaremos dos más en la dirección contraria, y no habrá vuelta atrás.

Rasgaban ya las llamas en la noche a sus espaldas cuando una veintena de criaturas de la sombra, ahora

en decadencia, desataban y dejaban libres a cinco humanos. “No volváis ni vosotros ni enviéis a otros!”, dijeron los uruks, goblins, orcos grises, trasgos de las profundidades e incluso el olog. “No volváis ni vosotros ni mandéis a otros!”

Orgullosas criaturas volvieron a ser todas ellas esa noche en que se olvidaron de su decadencia. Todos ellos, miembros del clan y también sus aún leales compañeros, habían salido aquella fatídica noche para hacer justicia a las órdenes de Tharbûrz. Tharbûrz nacido y jefe de Ment, a la vez hijo de Urgûrz que nació en Runt bajo las faldas de las Montañas de la Sombra ahora quemada y asaltada por los humanos. Urgûrz que a la vez fue hijo de Dragrûrz, nacido antaño a puertas de Minas Morzghul y ahora saqueada por los codiciosos comerciantes enanos.

Todos ellos hijos y nietos de aquellos mismos cegados orcos de antaño, goblins y ologs. Ninguno de ellos eran ya aquellas belicosas bestias sedientas de sangre y poder que habían sido antes y que contaban los más viejos. Engañados y empujados por Zauron a la guerra, ya tan sólo algún viejo olog podría decir que lo vio con sus propios ojos. La guerra, la muerte, la decadencia, el arrinconamiento hacía la nada...

Pero eso había acabado. Aun tenían orgullo todos ellos. La venda les había caído de los ojos a todos los nuevos integrantes de los pueblos de la sombra cuando vieron que la misma injusticia por la que recordaban a sus abuelos y bisabuelos era ahora sembrada por los hipócritas ganadores, escribiendo la historia a su justa medida. Que ruin destino!

- Pero hicimos todo aquello, hermano – dijo Tharbûrz -. Y como librarme de este peso del pasado? Como puedo decirme justo si antaño sé que no lo fuimos? Aunque cada vez sea más inevitable, cómo saber si es justo?

- Nunca lo sabrás – dijo Narghash -. El pasado nos perseguirá para siempre a nosotros los pueblos de la sombra. Y eso, a la vez, también es bueno. Ningún pueblo, por ejemplar que fuera, debe enorgullecerse ciegamente de todas y cada una de sus hazañas y aventuras. Toda historia tiene manchas, pero cada nueva generación hereda el pasado de la que la precedió como inspiración para luchar o no por un futuro que crea justo. Debes recordar el pasado Tharbûrz, pero nunca hacerte esclavo de él. Qué hijo debiera heredar los pecados del padre?

Sí, tenía cierto sentido. Pero era ese todo el sentido?

Esta guerra no la librarían sólo Tharbûrz y Narghash en solitario. No era una guerra solo de Ment y su pequeña guardia y aliados, sino que abarcaba mucho más allá. Si querían vencer la amenaza de los hombres, si en verdad querían ganar esta guerra, la deberían librar todos los pueblos de la sombra unidos de nuevo. La reunión de los clanes estaba ya al caer. Apenas faltaban unos pocos días para luna nueva y si los clanes al fin, decidían que se volvería al tajo, Tharbûrz los llevaría al tajo.

Y así fue, en verdad, como empezó todo. La primera crónica de las cenizas del anillo, la primera crónica

de los pueblos de la sombra, ahora libres. Las cenizas serian teñidas de sangre negra. Y roja.

Creación del personaje

Para jugar a rol es necesario que cada jugador se cree su propio personaje, esto consiste en darle una historia al personaje y números que la acompañen. La suma de los atributos, habilidades y características unidas a la raza y a la profesión harán del personaje un ser único y diferente del resto. Pero evidentemente tanto o más importante que los números es la personalidad que el jugador le dé. Recuerda siempre esto, los números son un medio, no un fin.

Atributos

Son las capacidades innatas del personaje y no variarán con el tiempo. Hay 3 atributos diferentes que son la fortaleza, la agilidad y la intuición. El valor mínimo que puede tener un atributo es 5 y el máximo es 10.

Lista de atributos

- **(F) Fortaleza:** es la capacidad física y puntos de vida del personaje. Representa la fuerza que puede ejercer un personaje, la resistencia o el peso máximo de carga.
- **(A) Agilidad:** es la destreza e iniciativa tanto física como mental del personaje. Representa la capacidad de realizar tareas complejas de una forma rápida y precisa, así como la probabilidad atacar más de una vez por turno.
- **(I) Intuición:** es la capacidad mental del personaje. Representa la percepción que tiene un personaje del entorno para captar el más mínimo detalle o para realizar tareas que requieren cierta perspicacia o la probabilidad de recibir críticos.

Habilidades

Las habilidades son las capacidades aprendidas del personaje e indican lo bueno o malo que eres realizando una determinada acción. En la creación del personaje los primeros niveles de las habilidades vienen dados por la profesión elegida, pero a partir de ahí cada uno de los personajes podrán evolucionar de la forma que quiera su jugador. Las habilidades mejoran con el tiempo a gracias a los puntos de experiencia obtenidos, para subir de nivel una habilidad hay que gastar tantos puntos de experiencia como nivel se vaya a alcanzar.

Ejemplo: subir los reflejos de nivel 3 al 4 cuesta 4 puntos de experiencia. Y subir montar del 2 al 4 cuesta 7 puntos (la suma de subirla a nivel 3 y posteriormente al nivel 4).

Lista de habilidades

- **(F) Combate cuerpo a cuerpo:** con armas cuerpo a cuerpo, pelea.
- **(F) Montar:** atacar desde la montura, cabalgar.
- **(F) Presencia:** apariencia, carisma, mando.
- **(F) Resistencia:** cansancio, heridas, peso máximo (en kg) de carga.
- **(A) Atletismo:** caer, correr, saltar, trepar.
- **(A) Reflejos:** esquivar y defensa en combate.
- **(A) Cerrajería:** abrir cerraduras, desactivar trampas.
- **(A) Sigilo:** acechar, esconderse, robar bolsillos.
- **(I) Combate a distancia:** con armas a distancia o puntería.
- **(I) Explorar:** buscar, geografía, rastrear.
- **(I) Percepción:** advertir, notar, oír.
- **(I) Sanación:** curación, primeros auxilios, usar hierbas.

La inicial entre paréntesis marca con qué atributo debe sumarse la habilidad: F: Fortaleza, A: Agilidad y I: Intuición.

Características

Las características son valores especiales e importantes del personaje, normalmente derivan de una forma u otra de los atributos y las habilidades propias del personaje. Estas características sirven para definir los valores finales de defensa del personaje, la experiencia, los puntos de vida, cuanto equipo puede llevar un personaje sin tener penalizaciones, etc.

Lista de características

- **Arma maestra:** a elegir por el jugador. Es el arma preferida del personaje y con la que tiene mayor posibilidad de hacer un mayor daño.
- **Bonificación de Alerta:** percepción +5, es el valor que determina si un personaje se ha dado cuenta automáticamente de un determinado evento (ruido, sombra, etc...).
- **Bonificación defensiva:** reflejos +5, es el valor que tiene que superar nuestro enemigo para hacernos daño. Por cada +10 en que superen la bonificación defensiva de un personaje se obtiene un crítico (+1d6 en la tirada de daño).
- **Experiencia total:** es el total de puntos de experiencia que tiene el personaje. Es el director del juego el que decide, al final de la sesión de juego, cuantos puntos recibe cada personaje. Se suele tener la interpretación de jugador, si han conseguido realizar la misión con éxito, el número de enemigos eliminados y muchos otros factores más. Se suelen dar entre 5 y 10 puntos por sesión.
- **Iniciativa:** agilidad + la tirada de dados del principio de cada escena. Determina el orden de acción en una escena y cuantas acciones por turno puede hacer un personaje contra un enemigo.

- **Nivel de la montura:** es el nivel de la montura que acompaña al personaje. La montura al igual que el personaje irá mejorando con el tiempo.
- **Peso máximo:** resistencia x2. Determina cuántos objetos, armas y armaduras puede llevar un personaje sin sufrir penalizaciones.
- **Puntos de vida:** fortaleza x5 + 5. Determina cuanto puntos de daño puede recibir un personaje antes de caer inconsciente o morir.
- **Puntos de proeza:** intuición. Se usa para obtener beneficios durante la partida modificando tiradas o usando elementos mágicos.

Razas

Aquí empieza la creación de nuestro personaje. la raza es la primera elección que tendrá que hacer nuestro jugador y en función de la raza escogida se definirán los atributos del personaje. La suma de todos los atributos del personaje es de 23 puntos. Los atributos tienen un valor fijo y entre 2 y 3 puntos para incrementarlos levemente dando así un toque de personalidad y diferenciación con otros personajes de la misma raza.

Orcos grises

Los orcos grises son denominados orcos comunes. Al contrario de lo que cuentan las historias éstos son de un tamaño similar al de un elfo pero parecen más pequeños por su forma de caminar curvada. Son una raza de bastante rápida, con mucha resistencia y sobretodo muy versátil. Suelen usar como montura un jabalí gigante o un lobo huargo.

- **Atributos:** F: 6, A: 7 y I: 7 más 3 puntos a repartir libremente.
- **Especial:** pueden escoger una de las siguientes ventajas:
 - +1 a los puntos de proeza.
 - +5 puntos de vida.

Goblins de las montañas

Los goblins son del tamaño de un enano, bastante más delgados y pero no mucho más débiles. Ser la más pequeña de las razas de las sombras tiene sus inconvenientes pero también sus ventajas ya que son la raza más rápida y ágil de todas. Suelen usar como montura un lobo huargo o un lobo gigante.

- **Atributos:** F: 6, A: 8 y I: 7 más 2 puntos a repartir libremente.
- **Especial:** tienen un +1 a la iniciativa y +1 al daño en los ataques a distancia. Por culpa de su estatura no pueden usar arcos largos, mandobles, espadón a 2 manos, mazo, ni hachas a 2 manos.

Trasgo de las profundidades

Los trasgos son aproximadamente del tamaño de un orco pero más robustos a causa de pasar miles de

años combatiendo en la profundidades contra terribles criaturas por un trozo de espacio vital. Esto ha hecho que tengan unos sentidos más desarrollados que las demás razas beneficiándose en la oscuridad más absoluta. Suelen usar como montura un oso negro o un lobo huargo.

- **Atributos:** F: 7, A: 6 y I: 8 más 2 puntos a repartir libremente.
- **Especial:** en una escena de oscuridad tienen un +1 en todas las acciones de la escena.

Uruk negro

Los uruks negros son orcos grandes, del tamaño de un humano y salvajes de gran fuerza y resistencia. Escogidos de entre los más feroces para actuar como lugartenientes, guardaespaldas o guerreros escogidos, enviados a reforzar a una colonia de orcos menores. Suelen usar como montura un jabalí gigante o un lobo gigante.

- **Atributos:** F: 8, A: 7 y I: 6 más 2 puntos a repartir libremente.
- **Especial:** +1 al daño en ataques cuerpo a cuerpo.

Olog rojo

Más pequeños que un troll y más grandes y fuertes que un humano, los ologs son una aberración entre ambos, son un ser donde única y exclusivamente predomina su fortaleza. Suelen usar como montura un jabalí gigante o un oso negro.

- **Atributos:** F: 9, A: 6 y I: 6 más 2 puntos a repartir (la fuerza no puede ser mayor de 10).
- **Especial:** pueden empuñar armas a dos manos con una sola mano.

Nunenotreanos Negros

Raza humana libre que siempre ha estado en guerra con las razas de la luz. Valientes guerreros y excelentes navegantes, suelen usar caballos como montura.

- **Atributos:** F: 6, A: 6 y I: 9 más 2 puntos a repartir (la intuición no puede ser mayor de 10).
- **Especial:** tienen la ventaja de poder pasar desapercibidos entre la raza humana corriente.

Halarrem

Raza humana de piel oscura que habita la región inhóspita del Harrat. Toscos y rudos, tienen una destreza excelente. Suelen usar caballos o elefantes como montura.

- **Atributos:** F: 6, A: 9 y I: 6 más 2 puntos a repartir (la agilidad no puede ser mayor de 10).
- **Especial:** pueden usar un elefante como montura.

Ocupaciones

El segundo punto en la creación de un personaje es escoger su ocupación. Todas las ocupaciones tiene un atributo base que es considerado el principal y más importante atributo de la ocupación. Para poder

escoger una ocupación el personaje tiene que tener tener como mínimo un valor de 8 en el atributo base. Al escoger la ocupación de un personaje se define la habilidad de profesión del personaje y el nivel inicial de algunas de las habilidades (plantilla de habilidades), pudiendo elegir el nivel de algunas habilidades.

Guerrero

Nacidos para luchar. Los guerreros tienen una resistencia por encima de la media que les permite seguir luchando cuando la mayoría ha han caído presa del agotamiento.

- **Atributo base:** fortaleza.
- **Habilidad de profesión:** combate cuerpo a cuerpo.
- **Plantilla de habilidades:**
 - Combate cuerpo a cuerpo 5.
 - Resistencia 4, reflejos 4.
 - Atletismo 3, 1 habilidad a nivel 3 a elegir.
 - 2 habilidades a nivel 2 a elegir.
 - 3 habilidades a nivel 1 a elegir.

Jinete oscuro

Son conocidos como los emisario de la Sombra. Los jinetes oscuros son la caballería de las razas oscuras, muy temidos por su ferocidad en el campo de batalla y por la destreza que demuestran sobre sus monturas.

- **Atributo base:** fortaleza.
- **Habilidad de profesión:** montar.
- **Plantilla de habilidades:**
 - Montar 5.
 - Combate cuerpo a cuerpo 4, explorar 4.
 - Reflejos 3, 1 habilidad a nivel 3 a elegir.
 - 2 habilidades a nivel 2 a elegir.
 - 3 habilidades a nivel 1 a elegir.

Incursor

Destacan por su rapidez y por su capacidad en activar o desactivar cualquier mecanismo de seguridad. Los Incursores se benefician de su velocidad para defenderse de sus enemigos en combate.

- **Atributo base:** agilidad.
- **Habilidad de profesión:** cerrajería.
- **Plantilla de habilidades:**
 - Cerrajería 5.
 - Reflejos 4, Sigilo 4.

- Combate cuerpo a cuerpo 3, 1 habilidad a nivel 3 a elegir.
- 2 habilidades a nivel 2 a elegir.
- 3 habilidades a nivel 1 a elegir.

Cazador

Son expertos en emboscar a sus presas y pasar desapercibidos cuando se adentran en territorio hostil.

Son capaces de reconocer animales por el entorno aunque no vean la presa directamente.

- **Atributo base:** agilidad.
- **Habilidad de profesión:** sigilo.
- **Plantilla de habilidades:**
 - Sigilo 5.
 - Combate a distancia 4, percepción 4.
 - Atletismo 3, 1 habilidad a nivel 3 a elegir.
 - 2 habilidades a nivel 2 a elegir.
 - 3 habilidades a nivel 1 a elegir.

Rastreador

Se benefician de su hocico ancho y sensible, capaz de rastrear enemigos a distancia, incluso tras el paso de un período de tiempo prolongado. Los rastreadores suelen ser algo débiles y perezosos, pero a su vez también rápidos e inteligentes.

- **Atributo base:** intuición.
- **Habilidad de profesión:** explorar.
- **Plantilla de habilidades:**
 - Explorar 5.
 - Percepción 4, reflejos 4.
 - Combate a distancias 3, 1 habilidad a nivel 3 a elegir.
 - 2 habilidades a nivel 2 a elegir.
 - 3 habilidades a nivel 1 a elegir.

Chamán

Son conocidos por sus habilidades en el campo de la curación. Los chamanes son líderes espirituales de sus respectivas tribus y conocedores de todo tipo de hierbas. Después del jefe del clan un chamán es el personaje con más estatus social.

- **Atributo base:** intuición.
- **Habilidad de profesión:** curación.
- **Plantilla de habilidades:**
 - Sanación 5.
 - Explorar 4, presencia 4.

- Percepción 3, 1 habilidad a nivel 3 a elegir.
- 2 habilidades a nivel 2 a elegir.
- 3 habilidades a nivel 1 a elegir.

Personaje de ejemplo

Hasta ahora hemos elegido la raza, la ocupación, las habilidades y las características de nuestro personaje. Vamos a crear un personaje de ejemplo que se llamará **Blank Snow**:

Personaje: Blank Snow.

Raza: goblin de las montañas.

- Atributos:
 - Fortaleza: 6 (+1).
 - Agilidad: 8 (+1).
 - Intuición: 7.
- Especial: tienen un +1 a la iniciativa y +1 al daño en los ataques a distancia. Por culpa de su estatura no pueden usar arcos largos, mandobles, ni hachas de combate.

Profesión: incursor.

- Habilidad de profesión: cerrajería.
- Habilidades:
 - (FORTALEZA) Combate CaC: 3/10. Montar: 1/8. Presencia: 0/7. Resistencia: 2/9.
 - (AGILIDAD) Reflejos: 4/13. Atletismo: 2/11. Cerrajería: 5/14. Sigilo: 4/13.
 - (INTUICIÓN) Combate a Dist: 1/8. Explorar: 1/8. Percepción: 3/10. Sanación: 0/7.

Características:

- Arma maestra: espada bastarda.
- Bonificación defensiva: 13+5
- Experiencia total: 56 (que es la suma del nivel de todas las habilidades iniciales).
- Iniciativa: 9 (+1 bono raza) = 10.
- Nivel de la montura: 0.
- Puntos de vida: 7x5 = 35.
- Puntos de proeza: 7.

Cómo se juega

Una vez tenemos la base de nuestro personaje, es hora de explicar como se juega a LCDA. Primero tenemos que saber que tipo de tiradas hay y cómo funcionan.

Tiradas

Las tiradas pueden ser de habilidad, de atributo o de daño. Las dos primeras siempre se tiran contra una dificultad establecida o enfrentadas contra el valor de otra habilidad u otro atributo. En estas tiradas siempre se lanza 1o3d10, es decir que se lanzan 3 dados de 10 guardando el dado objetivo.

- El dado objetivo puede ser el de valor más alto, el de valor medio, o el de valor más bajo.
- Dependiendo de las circunstancias se guardará el valor de uno u otro dado, pero por defecto se guardará el valor del dado medio.
- Si se saca un 10 en el dado objetivo, se suma y se vuelven a tirar los dados guardando el mismo dado objetivo que en la anterior tirada.

En las tiradas de daño se lanzan siempre dados de 6 caras (d6) y dependen del arma que use el personaje. En este tipo de tiradas si se saca un 6 en el dado se vuelve a tirar ese dado acumulando los resultados obtenidos. Es común que algunas armas tengan modificadores, por ejemplo 1d6+3 de la espada, esto se traduce en que tiras el d6 y le sumas 3 al resultado obtenido.

Ejemplo de tiradas con un dado medio:

- (5, 3, 9) = 5.
- (4, 4, 2) = 4.
- (8, 6, 1) = 6.
- (10, 7, 10) = 10 suma y se volvería a tirar los dados.

Ejemplo de tiradas con un dado alto:

- (5, 3, 9) = 9.
- (4, 4, 2) = 4.
- (8, 6, 1) = 8.
- (1, 2, 10) = 10 suma y se volvería a tirar los dados (guardando esta vez el dado alto).

Ejemplo de tiradas de daño:

- (1d6+1) = 4 + 1 = 5 (el +1 es el modificador).
- (2d6) = 4 + 6 + 3 = 13 (el +3 es el resultado de volver a tirar el 6).
- (1d6) = 6 + 6 + 2 = 14 (el +6 y el +2 es el resultado de volver a tirar el 6 y sacar otro 6).

- $(2d6+3) = 2 + 1 + 3 = 6$ (el +3 es el modificador).

Tiradas de atributo

Se tira el atributo correspondiente + 1o3d10 contra las siguientes dificultades:

- **Fácil:** 9
- **Normal:** 12
- **Difícil:** 15
- **Muy Difícil:** 18
- **Casi imposible:** 21

En tirada enfrentada contra otro jugador, el que saque la tirada más alta consigue su objetivo.

Ejemplo: un pulso sería tiradas enfrentadas de fortaleza.

Tiradas de habilidad

Se suman: atributo + habilidad + 1o3d10 contra las siguientes dificultades:

- **Fácil:** 10
- **Normal:** 15
- **Difícil:** 20
- **Muy Difícil:** 25
- **Casi Imposible:** 30

En tirada enfrentada contra otro jugador, el que saque la tirada más alta consigue su objetivo.

Ejemplo: si alguien intenta esconderse tira sigilo (esconderse) + 1o3d10 y alguien intenta encontrarlo tira percepción (buscar) + 1o3d10.

Crítico

Una tirada de crítico es algo que se hace muy bien. Se obtiene crítico cuando, en cualquier tirada se supera en +10 la dificultad sobre la habilidad o atributo en la que se tira. En combate se traduce en +1d6 extra en la tirada de daño y fuera del combate se traduce en que el director de juego tendrá que obsequiar al personaje con algo más. Un ejemplo sería obtener más información de la deseada en un interrogatorio, encontrar un atajo que nos recorta terreno en una tirada de rastrear, etc...

Pifia

Una pifia es un 1 en el dado guardado, y ≤ 5 en el dado inmediatamente superior (peligrosísimo estando malherido). Cuando se usa el dado mayor como dado objetivos únicamente se puede cometer pifia sacando un tripe 1. Una pifia se traduce en que el director de juego tendrá que penalizar al personaje con algo más o menos grave en función del valor del dado inmediatamente superior al dado guardado.

Es decir, que la pifia de la siguiente tirada de dados (1, 1, 2) es peor que esta otra (1, 1, 4). Un ejemplo de pifia en combate sería que el personaje falla el ataque y del movimiento se le cae el arma al suelo, perdiendo todo el siguiente turno en recuperarla.

Circunstancias especiales.

- **Cansado:** sí el peso de las posesiones del personaje supera su resistencia (peso máximo), el personaje tiene una penalización de 1 a todas las tiradas por cansancio. Si un personaje no duerme las 6h necesarias al día, tendrá una penalización de 1 a todas las tiradas por cada día acumulado sin descansar hasta que descanse y necesitará dormir 2 horas extras por cada día acumulado sin descanso.
- **Habilidad desconocida:** si una habilidad no tiene puntos, se guarda el dado menor en la tirada.
- **Malherido:** si los Puntos de Vida de un personaje son inferiores a su fortaleza, el personaje guarda el dado menor. También, a decisión del director del juego, podemos optar por una partida menos realista donde un personaje malherido saque fuerzas de la flaqueza y guarde el dado mayor.
- **Oscuridad:** en principio las razas de la sombra no tienen bonificaciones ni penalizaciones en función de la luz u oscuridad (excepto los trasgos), sino que son las razas de la luz las que tienen esas bonificaciones y penalizaciones. Las penalizaciones de las razas de la luz en una escena de oscuridad son las siguientes:
 - Enanos: -1 a todas las acciones.
 - Elfos: -2 a todas las acciones.
 - Humanos: -3 a todas las acciones.
 - Opcional: también se podría aplicar doble de penalización en oscuridad mágica.
- **Arma maestra:** un personaje puede ser maestro en un arma, con lo que destacará en el uso de ese arma por encima de las demás.

Combate

La secuencia de combate funciona de la siguiente manera:

1. Se hace una tirada de iniciativa de 103d10 que servirá para toda la escena y se ordenan los turnos en función de la iniciativa de cada personaje.
2. Si obtenemos un valor de 1 en el dado objetivo entonces cometeremos pifia y perderemos el primer turno de combate e iremos el último en los siguientes turnos.
3. Cuando un personaje se enfrenta un enemigo, si el personaje tiene 10 puntos de iniciativa o más que su rival entonces podrá realizar dos acciones principales por turno contra ese enemigo. Si tiene 20 o más entonces podrá realizar 3 acciones principales por turno, etc...
4. En su turno, el jugador elige la acción que su personaje hará. Esta puede ser huir, atacar, intentar esconderse, intentar dialogar, etc...
5. En un combate sin armas, con puñetazos, patadas o similares se hace un daño de 1d6.

Acciones y movimiento en combate

- Un turno dura 5 segundos y es el equivalente a realizar una acción principal y una secundaria.
- Un personaje puede cambiar una acción principal por una secundaria pero no al revés.
- Durante el turno el personaje es libre de no usar la acción principal o la acción secundaria.
- Hay que tener en cuenta la iniciativa en un enfrentamiento entre un personaje y su oponente porque puede ser que cualquiera de los dos tenga más de un ataque contra el otro.
- El movimiento máximo en una escena de combate es gastar la acción principal en correr y la secundaria en moverte. En este caso el personaje podría moverse Atletismo x2 metros (en vez de atletismo x1,5 metros que sería la suma de los movimientos de la acción principal y la secundaria). Si usamos miniaturas hay que tener en cuenta que el tamaño estándar de cada casilla es de 3 metros.

Acciones principales

- Atacar (cuerpo a cuerpo o a distancia).
- Correr (el personaje puede moverse el valor de la habilidad Atletismo en metros).
- Usar un objeto o tomarse una poción.
- Recargar una ballesta o un trabuco.
- Usar una habilidad como es Sanación (primeros auxilios).

Acciones secundarias

- Apuntar (+2 a la tirada de ataque, es necesario gastar un punto de proeza).

- Defenderse (+2 a la bonificación defensiva hasta que le vuelva a tocar actuar al personaje, es necesario gastar un punto de proeza).
- Tirar al suelo o desenvainar un arma.
- Recargar un arco.
- Moverse (el personaje puede moverse la mitad del valor de la habilidad Atletismo en metros).
- Sacar un objeto o poción.
- Darle algo a alguien.

Combate cuerpo a cuerpo

Cuando un personaje ataca en cuerpo a cuerpo, sea con armas o sin armas, se tiene que hacer una tirada de habilidad de combate cuerpo a cuerpo +1o3d10 contra la bonificación defensiva del oponente. Si iguala o supera ésta, consigue impactar haciendo el daño del arma que tenga (o 1d6 sin arma).

Ventajas

Cuando por circunstancias especiales un personaje tiene ventaja sobre otro obtiene una bonificación al ataque que depende del tipo de ventaja. Las ventajas no se suman, sólo se aplica la mejor.

- **Ventaja menor:** +2 (atacar por el flanco, desde una posición alta, mala visibilidad de la víctima, dos o tres personajes contra uno).
- **Ventaja mayor:** +4 (atacar por la espalda, víctima caída en el suelo, cegado, enemigo sorprendido, cuatro o más personajes contra uno).

Ataque furtivo

Es un ataque que solo puede hacerse fuera del combate y solo con un determinado tipo de armas. El personaje debe colocarse detrás de un enemigo sin ver visto, para eso debe superar una tirada de sigilo (acechar) contra percepción (advertir/notar) de la víctima. Si tiene éxito, éste obtiene una bonificación de +1d6 en la tirada de daño. Hay que tener en cuenta que la tirada de ataque también tiene un +4 (ventaja mayor de atacar por la espalda).

Ataque con 2 armas

Un personaje puede luchar con dos armas ligeras a la vez, espadas cortas, cimitarra, hacha ligera, maza, martillo o daga. Ésto hace que el personaje obtenga un +3 a la tirada de ataque. Solo se tiene el bono si se usa armadura de cuero, o ninguna. Hay algunas armas, como el bastón o la lanza, que también tienen el bono del ataque con 2 armas cuando se usan a dos manos.

Combate a distancia

Cuando un personaje ataca de a distancia, sea con armas o lanzando algún objeto que pueda hacer daño,

debe tirar combate a distancia + 1o3d10 contra una dificultad que va determinada por el alcance del arma y la distancia del objetivo.

- **A bocajarro:** 10 (solo permitido con ballestas y trabucos).
- **Corta distancia:** 15.
- **Media distancia:** 20.
- **Larga distancia:** 25.

Desventajas

Los ataques a distancia tienen desventajas en función de la situación de la víctima. Las desventajas no se suman, sólo se aplica la peor.

- **Desventaja menor:** -2 (víctima entre otra gente, con cobertura pequeña (por ejemplo un árbol) o en movimiento).
- **Desventaja mayor:** -4 (víctima con cobertura grande (por ejemplo un carruaje), tumbada en el suelo o corriendo).
- **Cargar ballestas y trabucos con la acción secundaria:** perjudican la tirada de ataque en -2 al cargar una ballesta y -3 al cargar un trabuco (acumulable con las desventajas menor y mayor).

Emboscadas

Cuando un grupo hace una emboscada con éxito (sigilo vs percepción) la primera ronda de ataques del grupo que embosca es gratuita.

Puntos de proeza

Los puntos de proeza (PDP) se usa para obtener beneficios durante la partida y se obtienen del valor del atributo intuición. Se pueden gastar puntos para mejorar o repetir una tirada de dados, para obtener beneficios en combate o para usar la magia. Estos puntos son muy limitados y hay que gastarlos con cuidado ya que solo se pueden recuperar de la siguiente forma:

- Cada día si descansamos 6 horas se obtiene 1d6 PDP.
- Cada vez que se saca el mismo valor en los 3 dados se obtienen PDP. Si sacamos triple 1, 2, 3 o 4 se obtiene 1 PDP. Si sacamos triple 5, 6 o 7 se obtienen 2 PDP. Si sacamos 8 o 9 se obtienen 3 PDP. Si sacamos triple 10 se obtienen 4 PDP.
- Tomando una infusión de Farikgoya se recuperan 1d6 PDP.

Situaciones generales

Generalmente se pueden gastar puntos de proeza de la siguiente forma:

- **Subir dado objetivo:** un personaje siempre puede subir 1 nivel el dado objetivo cualquier tirada de atributo o de habilidad gastando 1 PDP, si el personaje está usando el dado bajo podrá subir

la tirada 2 niveles gastando 2 PDP. El personaje tiene que avisar que quiere subir el dado objetivo antes de hacer la tirada de dados.

- **Repetir tirada:** un personaje puede una mala tirada de atributo o de habilidad gastando 2 PDP, si la tirada es de la habilidad de profesión sólo le costará 1 PDP.
- **Repetir daño:** un personaje puede una mala tirada de daño gastando 2 PDP, si la tirada es del arma maestra sólo le costará 1 PDP.

Situaciones en combate

En combate se pueden gastar puntos de proeza de la siguiente forma:

- **Desplazar:** en ataque cuerpo a cuerpo permite desplazar al enemigo 1 metro por cada PDP gastado siempre y cuando el ataque impacte en el enemigo.
- **Apuntar/defenderse:** gastando 1 PDP permite apuntar o defenderse con una acción secundaria dando un +2 a la tirada de ataque o a la bonificación defensiva.
- **Recarga rápida:** gastando 1 PDP permite cargar la ballesta o el trabuco con una acción secundaria sin penalización.
- **Derribar/desarmar:** gastando 2 PDP permite intentar derribar o desarmar a un enemigo. Para poder hacerlo hay que hacer una tirada enfrentada de ataque contra el enemigo y si superamos su tirada el enemigo caerá al suelo o su arma saldrá despedida a 1d6 metros en la dirección que deseemos. Por el contrario si nuestro enemigo supera en 10 nuestra tirada el efecto se aplicará sobre el personaje.
- **Golpe duro:** gastando 2 PDP el personaje puede hacer un golpe poderoso que hace +1d6 de daño extra siempre y cuando el ataque impacte al enemigo, si el personaje está usando un arma a 2 manos entonces solo necesita gastar 1 PDP.
- **Golpe preciso:** gastando 2 PDP el personaje puede hacer un golpe de precisión que atraviesa la armadura del enemigo e ignora sus puntos de absorción siempre y cuando el ataque impacte al enemigo, si el personaje está usando un arma a 1 mano entonces solo necesita gastar 1 PDP.
- **Ataque relámpago:** gastando 3 PDP el personaje puede hacer un ataque extra en el mismo turno contra el mismo enemigo u otro que se encuentre cerca, si el personaje está usando un arma a 1 mano entonces solo necesita gastar 2 PDP.
- **Ataque poderoso:** gastando 3 PDP el personaje puede hacer un golpe doble es decir que podremos volver a hacer la tirada de daño sin volver a atacar, si el personaje está usando un arma a 2 manos entonces solo necesita gastar 2 PDP.
- **Rapidez:** gastando 4 PDP permite tomar la iniciativa en la escena, es decir que pasaremos directamente a la primera posición dentro del orden de turnos de iniciativa, con lo adelantaremos a todos los enemigos que atacaban antes que nosotros, si el personaje está luchando sin armas o sin armadura restamos 1 PDP por cada elemento que no use.

Dinero

Hay 4 tipos de monedas:

- **Monedas de cobre (mc):** son las monedas de menor valor, 10 mc equivalen a 1 mp.
- **Monedas de plata (mp):** 10 mp equivalen a 1 mo.
- **Monedas de oro (mo):** 10 mo equivalen a 1 mm.
- **Monedas de mithril (mm):** son las monedas de mayor valor, 1 mm equivale a 1000 mc.

Curación

Es posible que durante el transcurso de un combate o cualquier otro incidente se pierdan puntos de vida. Los personajes tienen diversas formas de recuperarse.

Recuperar el aliento

Tras una escena de combate, los personajes pueden tomar aire, es decir, descansar durante 5 minutos y recuperarse algo de las heridas y el cansancio. Ésto hace recuperar 1d6 puntos de vida pero nunca más PV de los perdidos en ese combate.

Primeros auxilios

Cuando los personajes tengan tantos PV o menos que su fortaleza, podrán hacer una tirada de la habilidad de sanación. Superando una dificultad de 10 obtienen 1d6 de puntos de vida, superando una dificultad de 20 obtienen 2d6 puntos de vida y por cada +10 se obtiene 1d6 extra. Solo se puede hacer una tirada exitosa de primeros auxilios por cada 8 horas, es decir 3 por día.

Recuperación natural

Todas las razas de la sombra sólo necesitan dormir 6 horas al día. Descansando bien y en un lugar confortable durante 6 horas seguidas se recuperan 3d6 puntos de vida. Si se descansa durante 6 horas en un lugar poco confortable se recuperan 2d6 PV. Si se tienen que hacer cortes y se duerme a intervalos por guardias, se recupera solo 1d6. El mínimo para hacer guardias con 1d6 de descanso es 3 personajes, si hay dos haciendo guardia, esos no recuperan nada.

Hierbas y habilidades especiales

Un personaje se podrá curar usando hierbas o habilidades especiales que posea y que sirvan para ese uso. Por ejemplo con vendaje y utensilios quirúrgicos una cura de primeros auxilios hace ganar +1 puntos de vida extra. También existe el efecto contrario, es decir envenenar a alguien.

Hierbas

- **Aloe:** hoja/aplicación, dobla los PV recuperados con primeros auxilios (precio: 5 mp).
- **Aldaka:** raíz/infusión, restaura la vista. (precio: 50 mp).
- **Arkasu:** savia/aplicación, recupera 2d6 PV (precio: 6 mp).
- **Arlan:** raíz/ingestión, recupera 1d6 PV (precio: 3 mp).
- **Athelas:** hoja/infusión, cura cualquier cosa mientras el paciente siga vivo (precio: 100 mp).
- **Farikgoya:** hoja/infusión, recupera 1d6 puntos de proeza precio: (10 mp).
- **Febfendu:** raíz/infusión, restaura el oído (precio: 40 mp).
- **Garrig:** cactus/ingestión, recupera 4d6 PV (precio: 15 mp).
- **Gefnul:** fruto/ingestión, recupera 6d6 PV (precio: 25 mp).
- **Mirennia:** baya/ingestión, recupera 10 PV (precio: 8 mp).
- **Pargen:** baya/ingestión, resucita si se toma después de 2 días de la muerte (precio: 200 mp).
- **Ur:** nuez/ingestión, alimento para un día (precio: 2 mp).

Venenos

- **Dynallea:** flor/pasta, destruye el oído (precio: 15 mp).
- **Jegga:** murciélago/pasta, se pierden 4d6 PV (precio: 12 mp).
- **Jitsu:** almeja/líquido, se pierden 2d6 PV (precio: 5 mp).
- **Karfar:** hoja/pasta, mata en 2d6 turnos (precio: 100 mp).
- **Kly:** corteza/polvo, se pierden 6d6 PV (precio: 12 mp).
- **Taynaga:** raíz/pasta, pérdida del conocimiento durante 1d6 turnos (precio: 3 mp).
- **Uraana:** hoja/pasta, se pierden 1d6 PV (precio: 2 mp).
- **Zaganzar:** raíz/líquido, destruye la vista (precio: 30 mp).

Armas y armaduras

Las tiradas de daño también "explotan". Es decir, si en un dado sacamos el valor más alto, ese valor se suma y se sigue tirando.

Ejemplo: 2d6, 2,6 = 8 y tiramos de nuevo el dado de valor 6, sacamos un 3, el resultado final sería de 11. Si saliera un 6 de nuevo, se suma al total y se volvería a tirar; 14 + nueva tirada.

A distancia

Todas las armas a distancia son a 2 manos excepto la honda que es a 1 mano. En el peso de las armas a distancia ya está incluida la munición (10 cargas de flechas, pivotes o bolas de plomo).

Nombre	Peso	Daño	Dist. máx.	Precio	Recarga (*)	Detalle
Arco corto	1,5 kg.	1d6+3	15/30/60m	10 mp.	Acc. Sec.	-
Arco largo	2,5 kg.	2d6	25/50/100m	15 mp.	Acc. Sec.	Requiere fortaleza 8.
Ballesta	4 kg.	2d6+2	20/40/80m	20 mp.	Acc. Princ.	-
Honda	0,5 kg.	1d6+1	15/30/60m	2 mp.	Acc. Sec.	+1 al daño usando bolas de plomo, puede ocultarse fácilmente.
Trabuco	5 kg.	3d6	15/30/60m	30 mo.	Acc. Princ.	-

(*) Acc. Princ.: Acción Principal, Acc. Sec.: Acción Secundaria.

Armas de asta

Nombre	Peso	Daño	Precio	Detalle
Bastón	2 kg.	1d6+2	3 mp.	Puede disimularse fácilmente, a 2 manos funciona como ataque con 2 armas.
Lanza	3 kg.	1d6+2	8 mp.	Puede lanzarse (dist. máx: 10/20/40) y otorga +1d6 al daño al ser lanzada, a 2 manos funciona como ataque con 2 armas.
Lanza de caballería	5 kg.	2d6	18 mo.	A 2 manos, atacando desde montura (Requiere agilidad 7) +1d6 al daño.

Contundentes

Todas las armas contundentes ignoran la absorción de la armadura.

Nombre	Peso	Daño	Precio	Detalle
Garrote	5 kg.	1d6	1 mp.	A 2 manos.
Martillo	4 kg.	1d6+1	7 mp.	Permite ataque con 2 armas.
Maza	6 kg.	1d6+2	12 mp.	Requiere fortaleza 8, permite ataque con 2 armas, +1 al daño usada con 2 manos.
Mazo	8 kg.	2d6	17 mp.	A 2 manos, requiere fortaleza 9.

Hachas

Todas las hachas permiten realizar acciones de cortar leña o romper puertas de madera.

Nombre	Peso	Daño	Precio	Detalle
Hacha arrojadiza	1 kg.	1d6+1	7 mp.	Puede lanzarse (dist. máx: 10/20/40), puede ocultarse fácilmente.
Hacha ligera	2 kg.	1d6+2	9 mp.	Permite ataque con 2 armas.
Hacha de guerra	4 kg.	2d6	13 mp.	-
Hacha de doble filo	4,5 kg.	2d6	15 mp.	+1 al daño usada con 2 manos.
Hacha a 2 manos	6 kg.	2d6+2	18 mp.	A 2 manos, requiere fortaleza 8.

Hojas ligeras

Todas las hojas ligeras permiten ataque furtivo.

Nombre	Peso	Daño	Precio	Detalle
Cuchillo arrojadizo	0,5 kg.	1d6	5 mp.	Puede lanzarse (dist. máx: 10/20/40), puede ocultarse fácilmente.
Daga	1 kg.	1d6+1	6 mp.	Puede lanzarse (dist. máx: 5/10/20), puede ocultarse fácilmente, permite ataque con 2 armas.
Cimitarra	2 kg.	1d6+2	10 mp.	Permite ataque con 2 armas.
Espada corta	3 kg.	1d6+3	12 mp.	Permite ataque con 2 armas.

Hojas pesadas

Nombre	Peso	Daño	Precio	Detalle
Espada bastarda	4,5 kg.	2d6	16 mp.	+1 al daño usada con 2 manos.
Espada larga	4 kg.	2d6	14 mp.	-
Espadón a 2 manos	7 kg.	2d6+3	22 mp.	A 2 manos, requiere fortaleza 9.
Katana	3 kg.	2d6+1	25 mp.	Requiere agilidad 8.
Mandoble	6 kg.	2d6+2	19 mp.	A 2 manos, requiere fortaleza 8.

Armaduras y escudos

Para poder usar escudo es necesario que el personaje use 1 arma a una sola mano.

Nombre	Peso	Absorción	Bonif. Def.	Precio	Detalle
Armadura de cuero ligera	2 kg.	1	-	4 mp.	-
Armadura de cuero	3 kg.	2	-	8 mp.	-
Cota de malla ligera	5 kg.	3	-	12 mp.	Requiere fortaleza 6.
Cota de mallas	6 kg.	4	-	16 mp.	Requiere fortaleza 7.
Armadura de placas ligera	8 kg.	5	-	20 mp.	Requiere fortaleza 8.
Armadura de placas	9 kg.	6	-	24 mp.	Requiere fortaleza 9.
Escudo de madera	2 kg.	-	1/2	4 mp.	Def: CaC. / A dist.
Escudo de madera reforzado	3 kg.	-	1/3	6 mp.	Def: CaC. / A dist.
Escudo de metal	4 kg.	-	2/4	10 mp.	Def: CaC. / A dist.

Equipo

Existe un equipo base con el que todo personaje empieza su aventura. Todos los personajes empiezan su aventura con un equipo base y a partir de ahí cada personaje puede incrementar o decrementar su equipo ya sea comprando, vendiendo, robando o perdiendo objetos.

Equipo base: comida y bebida para 2 días, un cazo, yesca y pedernal, una bolsa para el cinto de hierbas, otra de monedas, saco de dormir y una mochila para guardarlo todo (peso: 5,5 kg).

A parte del equipo base un personaje puede llevar otros objetos, éstos los puede comprar en tiendas, encontrarlos a lo largo de una aventura o robárselo a los enemigos que vaya abatiendo. Llevar equipo supone incrementar el peso por cada objeto extra que lleve.

- **Aceite:** de medio litro (precio: 8 mc, peso: ½ kg).
- **Antorchas:** pack de tres antorchas que duran 30 minutos cada una (precio: 10 mc, peso: ½ kg).
- **Bolsa para el cinto:** para guardar 20 tipos de hierbas o 50 monedas (precio: 5 mc, peso: ½ kg).
- **Botas ligeras:** otorgan +1 al sigilo no cuentan para el peso si se llevan puestas (precio: 350 mc, peso: 1 kg).
- **Carcaj:** con 10 cargas de armas a distancia extras (precio: 20 mc, peso: ½ kg).
- **Cantimplora:** es de cuero y puede contener 1 litro de líquido, un personaje necesita como mínimo ½ litro de agua al día para sobrevivir (precio: 25 mc, peso: 1 kg).
- **Cazo:** para preparar infusiones o cocinar piezas pequeñas (precio: 5 mc, peso: ½ kg).
- **Comida:** comida para un día (precio: 30 mc, peso: ½ kg).
- **Cuerda:** de 15 metros (precio: 15 mc, peso: ½ kg).
- **Cuerda superior:** de 30 metros (precio: 50 mc, peso: ½ kg).
- **Juego de ganzuas:** permiten abrir cerraduras (precio: 100 mc, peso: ½ kg).
- **Juego de ganzuas de calidad:** otorgan un +1 a la cerrajería (precio: 200 mc, peso: ½ kg).
- **Mochila:** permite guardar hasta 10 kg de peso (precio: 20 mc, peso: ½ kg).
- **Piedra de afilar:** permite hacer pequeñas reparaciones armas de filo melladas (precio: 10 mc, peso: ½ kg).
- **Saco de dormir:** permite descansar de forma poco confortable en el exterior y confortable en un lugar bien resguardado, véase recuperación natural (precio: 250 mc, peso: 1 kg)
- **Saco de dormir de invierno:** es un saco de dormir para invierno que resguarda mejor del frío (precio: 300 mc, peso: 2 kg).
- **Silla de montar:** otorga +1 a montar (precio: 300 mc, peso: 5 kg).
- **Utensilios quirúrgicos:** otorgan +1 puntos de vida extra al usar la habilidad de sanación (precio: 300 mc, peso: 1 kg).
- **Yesca y pedernal:** permite crear fuego (precio: 10 mc, peso: ½ kg).

• ...

Monturas

Cada personaje tiene una montura que podrá usar con la habilidad de montar y que podrá mejorar gastando puntos de nivel. Por cada punto gastado la montura podrá mejorar uno de sus atributos, se puede gastar un máximo de 3 puntos por atributo:

- **Iniciativa:** por cada punto gastado otorga un +1 a la iniciativa/velocidad.
- **Ataque:** por cada punto gastado otorga un +1 al ataque.
- **Bonificación defensiva:** por cada punto gastado otorga un +1 a la bonificación defensiva.
- **Absorción:** por cada punto gastado otorga un +1 a la absorción.
- **Daño:** por cada punto gastado otorga un +1 al daño. Cada +4 es un 1d6 adicional.
- **Puntos de vida:** por cada punto gastado otorga un +5 a los puntos de vida.
- **Nivel:** nivel inicial de la montura.

Los personajes podrán usar las monturas en combate. Ya sea montados sobre ellas o de forma independiente. Las monturas pierden y recuperan puntos de vida de la misma forma que los personajes. Si una montura tiene 10 puntos de vida o menos no podrá actuar en el combate pero si llega a 10 puntos de vida o menos en medio del combate, en vez de guardar el dado bajo huirá hasta el siguiente combate.

Las monturas empiezan en nivel 0 y con los atributos de la tabla y pueden subir hasta nivel 10. En principio es a decisión del director del juego otorgar la montura que desee cada personaje o limitar la elección de algún modo.

Nombre	Iniciativa	Ataque	BD	Absorción	PV	Daño	Nv
Caballo	8	12	15	1	25	1d6+1	10
Jabalí gigante	6	13	16	2	30	2d6+1	12
Huargo	7	15	16	2	20	1d6+3	13
Lobo gigante	8	14	17	2	20	2d6	14
Oso negro	7	15	18	3	25	2d6+2	16

Enemigos

Durante la aventura los personajes se encontrarán un abanico muy amplio de enemigos los cuales pueden ser algunos de los que aparecen en estas tablas, modificados o no por el director del juego, o directamente enemigos totalmente inventados. Es importante tener en cuenta el nivel de los enemigos porque si usamos enemigos de niveles muy bajos los personajes los derrotaran con facilidad y se aburriran, en cambio si son de niveles muy altos serán ellos los derrotados y se frustraran.

Animales

Nombre	Iniciativa	Ataque	BD	Abs	PV	Daño	Nivel
Rata gigante	3	5	11	0	5	1d6	1
Araña gigante	5	8	13	0	5	1d6+1	3
Escorpión gigante	4	10	12	2	10	1d6+1	4
Jabalí	6	9	14	1	15	1d6+2	5
Lobo	7	12	15	1	15	1d6+2	8
Caballo	8	12	15	1	25	1d6+1	10
Jabalí gigante	6	13	16	2	30	2d6+1	12
Felino pequeño	11	11	17	0	10	1d6+3	13
Lobo gigante	8	14	17	2	20	2d6	14
Cocodrilo	7	12	16	3	30	3d6	15
Oso negro	7	15	18	3	25	2d6+2	16
Elefante	6	13	18	4	50	2d6	19
Felino mediano	10	15	19	2	20	2d6+2	20
Oso pardo	8	16	17	4	35	3d6	23
Tiburón blanco	7	18	20	2	40	3d6+3	28
Felino grande	9	17	21	4	30	3d6+1	29
Aguila gigante	12	17	23	3	50	2d6+1	33

Orca	10	17	22	2	60	3d6+2	35
Ballena blanca	9	18	20	4	70	4d6	40

Elfos, enanos y humanos

Nombre	Iniciativa	Ataque	BD	Abs	PV	Daño	Nivel
Esbirro	4	8	12	0	5	1d6	2
Ladronzuelo	9	7	14	0	10	1d6+1	6
Humano débil	6	10	16	1	15	1d6+1	7
Enano débil	5	12	15	2	20	1d6+3	8
Elfo débil	7	11	17	1	10	1d6+2	9
Bribón	11	9	16	1	15	1d6+3	11
Humano medio	7	12	18	3	25	2d6	14
Elfo medio	8	13	19	2	20	2d6+1	15
Enano medio	6	14	17	3	30	2d6+2	16
Ladrón	12	11	18	2	25	2d6+1	17
Humano fuerte	8	14	20	4	30	2d6+3	22
Elfo fuerte	9	15	21	3	25	3d6	24
Enano fuerte	7	16	19	5	35	3d6+1	26
Final boss	8	17	22	3	40	3d6+2	30
Maia	12	19	23	6	60	4d6	50

Monstruos

Nombre	Iniciativa	Ataque	BD	Abs	PV	Daño	Nivel
Esqueleto débil	4	7	13	0	5	1d6+1	2
Zombie débil	1	10	13	1	5	1d6	3
Esqueleto medio	5	8	14	1	10	1d6+2	4
Zombie medio	2	12	14	2	10	1d6+1	6
Esqueleto fuerte	6	9	15	2	15	1d6+3	7
Zombie fuerte	3	14	15	3	15	1d6+2	10

Gargola pequeña	4	11	17	4	15	1d6+3	11
Boom	7	12	17	3	10	2d6	12
Huargo	7	15	16	2	20	1d6+3	13
Gargola grande	5	12	18	5	20	2d6+2	17
Ettin	7	14	16	4	50	2d6+3	21
Bestia alada	11	15	20	4	40	2d6+1	26
Ogro	8	17	19	6	60	2d6	32
Gigante	9	19	16	4	80	3d6	37
Espectro	10	18	22	5	70	3d6+1	42
Ent	8	20	17	7	100	3d6+2	54
Kraken	18	17	20	5	110	2d6	60
Dragón terrestre	14	20	23	7	90	4d6	66
Dragón alado	16	19	24	9	100	4d6+2	82
Demonio ígneo	12	21	26	8	120	5d6	90

Módulos opcionales

Armaduras y escudos especiales

Estas serían las mejores armaduras disponibles. Costarían un ojo de la cara o necesitan hacer misiones especiales.

- **Túnica de nigromante:** absorción 1, peso 0.
- **Armadura oscura:** absorción 3, peso 2.
- **Cota de Mithril:** absorción 5, peso 4.
- **Escamas de dragón:** absorción 7, peso 6.
- **Escudo de Mithril:** bonificación defensiva 2, peso 1.

Magia

Anillos Elementales

Existen anillos 4 elementales que permiten el control sobre cada uno de los 4 elementos:

- **Anillo de agua:** es un anillo totalmente liso de oro azul.
- **Anillo de aire:** es un anillo totalmente liso de oro blanco.
- **Anillo de fuego:** es un anillo totalmente liso de oro rojo.
- **Anillo de tierra:** es un anillo totalmente liso de oro verde.

Un personaje solamente puede llevar puesto un único anillo elemental. Los anillos permiten la manipulación y la creación de los elementos. El efecto de los anillos es de tipo “Magia narrativa”, el mago tiene una capacidad y está en su creatividad el saber explotarla o no. Se evita el uso cerrado de tablas y de números en favor de la interpretación e imaginación. Algunos ejemplos de uso de los poderes elementales son:

- **Agua:** el personaje puede encontrar agua fácilmente y determinar si es potable o beneficiarse en acciones de tipo natación o buceo.
- **Aire:** a campo abierto el personaje puede usar el aire para desviar proyectiles o para amortiguar el daño sufrido en una caída de altura considerable.
- **Fuego:** el personaje puede aumentar la duración de una antorcha o extender las llamas de una hoguera a un enemigo u objeto cercano y así ocasionar daños.
- **Tierra:** el personaje puede usar el elemento tierra para mejorar sus tiradas de sigilo, para rastrear más fácilmente o para aumentar la probabilidad de encontrar algún tipo de planta.

¿Que diferencia hay entre usar la magia para mejorar una habilidad o usar directamente un punto de proeza? Usar un punto de proeza para por ejemplo subir el dado objetivo es una acción puntual que simplemente mejora una tirada de dados. En cambio usando la magia narrativa podemos gastar 1 PDP para invocar el anillo de tierra y así rastrear eficientemente a un enemigo, el efecto puede durar hasta 1d6 asaltos mientras subiendo el dado objetivo con 1 punto de proeza solo dura un único turno.

Cada personaje puede hacer uso de la magia para mejorar una habilidad gastando puntos de proeza y siempre y cuando tenga el anillo puesto. Si el personaje tiene el elemento cerca solo requerirá gastar 1 PDP para manipular el elemento, pero en cambio si no lo tiene y requiere la creación del elemento el coste en puntos de proeza será del doble, es decir 2 PDP.

Los personajes pueden usar el anillo para realizar una acción ofensiva del tipo lanzar una bola/rayo elemental, en este caso el coste será de 2 PDP si tiene el elemento cerca y de 4 PDP si no lo tienen. El daño ocasionado por una bola/rayo elemental es de 3d6 pero existen ventajas y desventajas entre elementos.

- **Agua:** hace +1d6 contra personajes que tenga el anillo de tipo fuego y -1d6 contra los que tengan otro anillo de tipo agua.
- **Aire:** hace +1d6 contra personajes que tenga el anillo de tipo tierra y -1d6 contra los que tengan otro anillo de tipo aire.
- **Fuego:** hace +1d6 contra personajes que tenga el anillo de tipo aire y -1d6 contra los que tengan otro anillo de tipo fuego.
- **Tierra:** hace +1d6 contra personajes que tenga el anillo de tipo agua y -1d6 contra los que tengan de tipo tierra.

Resumiendo: un anillo puede hacer como máximo 4d6 de daño elemental si se usa contra un enemigo que tengamos ventaja, 2d6 de daño si el enemigo tiene el mismo anillo que nosotros y 3d6 de daño contra el resto.

Las tiradas de bola/rayo se resolverán como un ataque normal a distancia (puntería) contra las siguientes dificultades 10/20/40. Eso quiere decir que no hay tirada extra de dificultad para hacer magia. Por contra, si el personaje falla perderá igualmente los puntos de proeza gastados. En las otras acciones donde la magia beneficia otra tirada únicamente hay que gastar el punto de proeza y obtener el beneficio.

Anillo de la Luz

El anillo de la luz es un anillo totalmente liso de oro amarillo. El anillo hace 3d6 de daño a cualquier enemigo contra el que se use, pero si se usa contra un enemigo que tenga cualquiera de los 4 anillos elementales entonces el daño se incrementa en 1d6, haciendo un total de 4d6 de daño. Si se usa contra un portador del anillo oscuro le causaremos 5d6 de daño. El daño recibido por parte de cualquier otro

anillo es de solo 2d6 de daño. Este anillo tiene que estar prohibido para los jugadores. Si los jugadores lo encuentran y se lo ponen recibirán 1d6 puntos de daño al final del día cuando descansen si no lo usan ese día y 2d6 si lo usan ese día. Narrativamente se le dirá al jugador que no se sabe porqué pero después de dormir toda la noche se siente más cansado y débil que el día anterior.

Anillo Oscuro

El anillo oscuro es un anillo totalmente liso de oro gris. El anillo hace 2d6 de daño a cualquier enemigo contra el que se use aunque el enemigo tenga alguno de los 4 anillos elementales. El daño recibido por parte de cualquier otro anillo es de solo 2d6 de daño. Por el contrario si se usa contra un enemigo que lleve el anillo de la luz le causaremos 6d6 de daño.

Crónica 2: “Primera aventura”

TODO: by Santi...