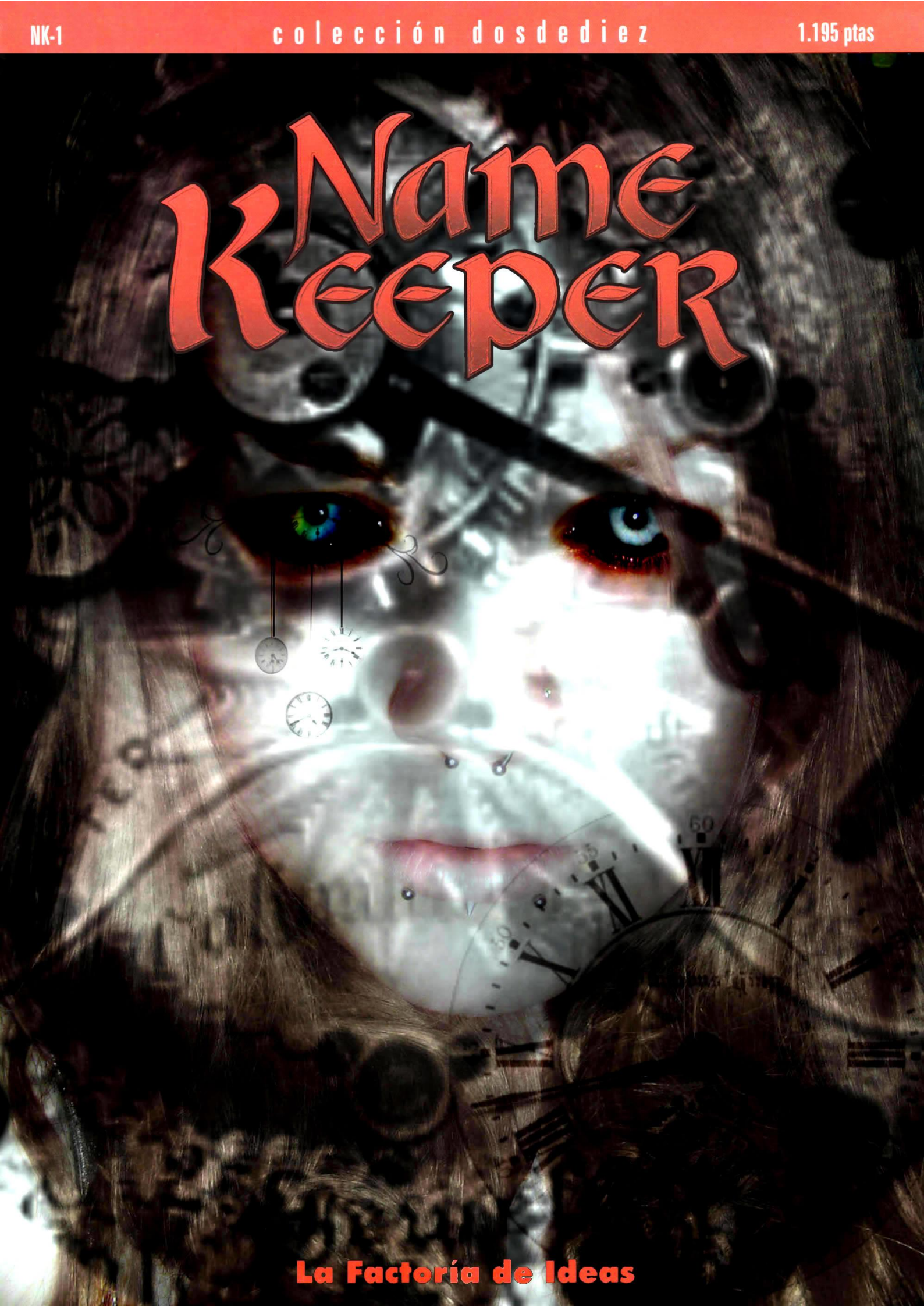


Name Keeper



La Factoría de Ideas

Name Keeper

La Factoría de Ideas

Name Keeper



Jose Luis Pumarega



CRÉDITOS

Autor: Jose Luis Pumarega.
Ilustraciones: Gerardo Centenera.
Diseño y Maquetación: Javier Pérez Calvo y Daniel Sánchez.
Diseño de la cubierta: Javier Pérez Calvo.
Impresión Gráficas S.A.
Filmación Autopublish.

Agradecimientos especiales

A Arancha Gil de Mora, amiga verdadera, a quien prometí dedicarle mi primer libro hace diez años.

A Gerardo Centenera, autor de las ilustraciones y colaborador en parte del diseño del juego, quien cuando yo ya estaba hasta las pelotas de todo, el hombre seguía atento a cómo iban saliendo las cosas.

A mi madre, sin la cual ni este juego ni otras muchas cosas hubieran salido adelante.

colección dosdediez nº2



La Factoría de Ideas. C/Pico Mulhacén, 24. Polígono Industrial El Alquitón.
28500 Arganda del Rey. Madrid.

Teléfono: 91 870 45 85 Fax: 91 871 72 22

www.distrimagen.es e-mail: factoria@distrimagen.es

Derechos exclusivos de esta edición: © 2000, La Factoría de Ideas

Febrero de 2001

La editorial autoriza a fotocopiar las siguientes páginas para uso exclusivamente personal: 65, 69, 77 y 78

© 2001 Gerardo Centenera para las ilustraciones y Jose Luis Pumarega Rubio para los textos. Todos los derechos reservados. Queda expresamente prohibida la reproducción sin el permiso escrito de la editorial, excepto si es con la intención de escribir reseñas. Todos los personajes, nombres, lugares y textos mencionados en este libro son propiedad intelectual de Gerardo Centenera y Jose Luis Pumarega Rubio.

La mención o referencia a cualquier otra compañía o producto en estas páginas no debe ser tomada como un ataque a las marcas registradas o propiedades intelectuales correspondientes.

Debido a su temática, este producto se recomienda sólo para lectores adultos.

ISBN: 84-8421-975-5

Déposito Legal: M-1630-2001.

Name Keeper

INDICE

Juegos de rol e interpretación de estas reglas 4

Sección del Jugador

Introducción al juego	8
Rellenar la hoja del personaje	12
La nacionalidad de los personajes	16
Idiomas de la Isla, Magia y lenguaje primigenio	28
Los demonios	34
Reglas de combate y combate con relojes	38
Otras tablas	48

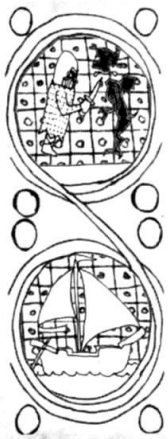
Sección del Director de Juego

Introducción a la tarea del director de juego	50
Interacción con los personajes: magia e intuición	52
El final del chiste del mundo	56
Los demonios	58
Criaturas vivas	66
El infierno	70
Ideas generales para aventuras	72
Nota final, fe de errores	74
Hoja de personaje	77

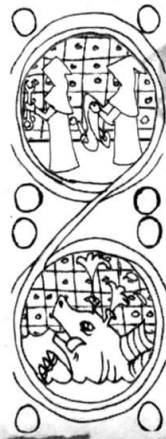


C. VENTURA

Elián



Juego de rol e interpretación de estas reglas



Un juego de rol es una obra de teatro parcialmente improvisada e interpretada de modo oral. ¿Qué significa esto? Bueno, para explicártelo mejor, primero te diré que hay dos tipos de jugadores: uno de ellos es el director de juego, que hace de narrador. Describe situaciones, escenarios, y todo lo correspondiente con la aventura. Es quien la ha preparado y quien ha diseñado la trama y argumento de todo el asunto. El otro tipo de jugador es el Personaje Jugador, que desarrolla la acción en el juego interpretando el papel de un personaje ficticio. El juego se desarrolla mediante una conversación entre ambos.

¿Nunca has soñado con meterte en un libro, conocer a la gente que lo habita y correr aventuras junto a ellos? Ninguna comparación es más exacta. El Director de juego (a quien a partir de ahora, y para entendernos, llamaremos D.J.) realiza el papel del escritor del libro, y tu, que te has colado hábilmente en su imaginación, escuchas las situaciones que te describe y dispones de un personaje imaginario para que se desenvuelva en ellas.

Vamos a poner un ejemplo. Pedro y Juan están jugando una amistosa partidita a un juego de ambientación medieval. La partida se desarrolla mediante una conversación en la que Pedro, quien es el D.J., acaba de explicarle a Juan, quien interpreta el papel de un guerrero bárbaro con flequillo al estilo de Conan, que, aunque ha conseguido disfrazarse con éxito como centinela e infiltrarse en el castillo que le ha descrito Pedro, no logra encontrar por ninguna parte las celdas donde espera liberar a un amiguete. Juan le pregunta que dónde está su guerrero. Pedro tiene un mapa del castillo que se ha montado durante la clase de matemáticas, que Juan no puede ver, y le describe dónde está. Se encuentra en un pasillo de piedra de unos seis metros de largo que tiene tres puertas en cada lado, y

que acaba en una ventana. Juan le indica que entra en una de ellas y, consultando en el mapa, Pedro le indica lo que encuentra tras ella. Un poco más tarde, el guerrero de Juan encuentra los comedores, y se dispone a saciar su hambre y de paso obtener un poco de información. Cuando está comiendo, pregunta a uno de los soldados por la ubicación del lugar en cuestión, y Pedro le contesta interpretando, solo momentáneamente, el papel del guardia. El caso es que la cosa no acaba bien y el personaje de Juan y el soldado de Pedro acaban arrojándose muslos de pollo a la cara; y, debido a esta mala actitud, el guerrero de Juan termina por enterarse dónde están las celdas.

Todo esto se desarrolla mediante una conversación, y los únicos movimientos que realizan los participantes se corresponden con arrojar unos curiosos daditos de los que ya te habrán hablado.

¿Para qué sirven los dados en una conversación como ésta? Vamos a ver, ¿Jugabas de pequeño a indios y vaqueros? ¿Y cuantas veces acababas rompiéndole la nariz a tu mejor amigo por que no os acababais de decidir sobre quién había disparado antes?

Aquí hemos solucionado ese problema y ya no tienes por qué romperle la nariz a nadie. Las reglas están esencialmente para saber cuales de aquellas acciones que dependen de la habilidad de tu personaje o de tu suerte han tenido éxito y cuales le han conducido a un rotundo fracaso. Para esto sirven los dados.

¿Qué tipo de juego tienes entre manos?

Bueno, la acción se desarrolla en un mundo fantástico de tipo "espada y brujería" bastante fatalista, en la que el respuesta más absurdas a las preguntas más solemnes suelen ser las correctas. Los personajes pueden ser desde simples pescado

res hasta guerreros con flequillo. Ya leerás la descripción del mundo con mayor detenimiento. En este mundo no sabes muy bien donde acaba y empieza lo sobrenatural. Tiene una dosis importante de humor negro y otra de aventuras y riesgo. Tampoco se sabe muy bien donde empieza y acaban las dos cosas. Puedes comprobarlo por ti mismo. Te ruego, antes de comenzar, que escojas el tipo de jugador que desees ser, y te leas la sección correspondiente. Si eres director de juego, léete también la sección del personaje. Pero no hagas lo contrario: *leer la sección del director de juego puede arruinar gran parte de la diversión de un jugador.* Puede haber varios personajes jugadores en cada partida, pero no puede haber más de un D.J.

Que lo disfrutes.

Mis Disculpas

Este juego no pretende defender ideas morales de ningún tipo. Trata simplemente de recrear una sociedad en un mundo cuyas bases iniciales son descabelladas. Para eso hay que tener en cuenta que la humanidad comete errores antológicos. Los griegos clásicos practicaban el esclavismo. La religión persiguió a los impíos mediante la Inquisición. Incluso, los nativos de alguna Isla a la que hayas ido a veranear han practicado hasta hace muy poco algo tan reprochable como el canibalismo.

A lo que me refiero es a que en la invención de este juego me he basado en algunos errores antológicos de la humanidad, como, por ejemplo, el machismo. Algunas sociedades que se describen aquí tienen notas muy machistas: Iniacer, un estado "democrático", no concede voto a las mujeres, y

estas dependen jurídicamente del marido, el padre, o el familiar varón más cercano. Esto no quiere reflejar en modo alguno mi modo de pensar, que es muy diferente. Tan sólo he pretendido hacer un poco más creíble* todo este absurdo embuste. De hecho, fíjate como una tecnología tan avanzada como la que se describe en este manual se ve frenada por un prejuicio tan imbécil como las "formas naturales". A lo que quiero llegar es a que este tipo de imbecilidades son una parte más del avance de la humanidad, y que prejuicios muy similares han condicionado la sociedad y la ciencia a lo largo de toda la historia, y que incluso lo están haciendo hoy en día. Sólo he querido reflejar eso, pues creo que añade credibilidad al juego, sobre todo teniendo en cuenta que, en el mundo que describo a continuación, no se sabe qué hechos fantásticos son reales, y cuáles son fruto de la imaginación popular.

Materiales

Para este juego necesitarás:


- 1.- Un juego de cacerolas (como mínimo de cinco elementos)
- 2.- Una cazuela grande de barro, con tapa.
- 3.- Dos sartenes, una grande y otra pequeña.
- 4.- Dos coladores. Uno pequeño, otro grande con base. Una tab... ¡MIERDA! ¡Estoy plagiando el manual equivocado!

En fin, no ha pasado nada. Empecemos de nuevo. Para este juego necesitarás dados de 4,6,8,10 y 20 caras, una imaginación tan fuerte que tengan que medirla con un sismógrafo, y un sentido del humor a prueba de bombas.



Se advierte a los Namekeepers; al loro con el bastón

*Por supuesto que una sociedad matriarcal también sería perfectamente creíble, pero el problema es que, como escriba sobre ella, acabaré ridiculizándola como he hecho con esta sociedad machista.



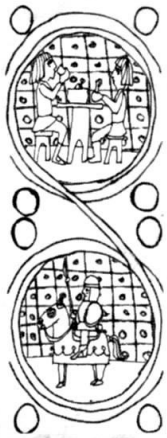
"Quien traspase este umbral,
que abandone toda esperanza".

— Dante,
La Divina Comedia.

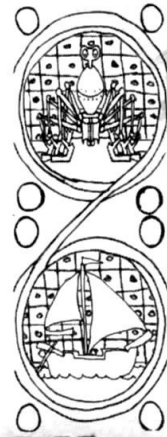
Sección del
jugador



Lo mismo puedes ser un campesino que un bárbaro con flequillo



Introducción al Juego



El mundo Name Keeper

¿Qué me diríais (vais a pensaros lo peor) si os contase que el mundo en el que estáis es una especie de Isla perdida en el océano interestelar? ¿Un pedazo de piedra con forma de huevo colgado en medio del espacio?

No, no os hagáis la idea de un planeta. Una idea esférica y equivocada. No, más bien una plataforma, un pedrusco, una roca. Curioso, ¿eh? Al sur hay un mar que desemboca en una enorme catarata pero que pese a ello nunca se vacía. Al este y al oeste, la Isla (como la llaman sus habitantes) está limitada por dos enormes despeñaderos al fondo de los cuales se ve el cielo. Y al norte, más allá del río de fuego (una corriente de magma volcánica) se encuentra el infierno. Al infierno es adonde irá tu personaje, en condición de niño, una vez que haya muerto. En el infierno hay demonios. Muy desagradables, por todo lo demás. En la tierra de los vivos pueden mostrarse amables y educados, pero en el infierno...

No, no, ya sé lo que estás pensando. Esto no es lo que cree tu personaje.

Es la realidad del juego.

No hay cielo o paraíso para los muertos en el mundo Name Keeper. O, si existe, no se le tiene tan cercano y evidente como el infierno.

Los seguidores de Niracén, secta que se entrega al culto del último dios vivo (ya los irás conociendo) no se resignan con este amargo destino, y aseguran que quienes siguen su camino encuentran finalmente la paz en la tierra no prometida de Niracén. Ni que decir tiene que Niracén, si es que existe, no ha dicho una palabra al respecto.

Se dice que es posible atravesar el río de fuego para volver a la tierra de los vivos. Pero no se sabe si los pocos que dicen haberlo hecho

son sinceros o han acabado por volverse totalmente locos.

La muerte

Es conveniente, antes de proseguir, que sepas algo de la muerte en el mundo Name Keeper, por que tu personaje va a entablar estrecha relación con ella, y probablemente su postura ante la vida cambie radicalmente con respecto a su visión de la muerte.

Hay dos modos de morir.

El primero es el ordinario. Uno se muere, casi siempre por causas ajenas a su voluntad, y le entierran. Bien: a los dos o tres días, su cadáver ha desaparecido de su tumba con todas las pertenencias que ha escogido para el viaje. ¿A donde va a parar? Lo has adivinado. Tras estos dos días, de los que el personaje no guarda la menor memoria, se despierta en el infierno. Según algunos, se llega allí en condición de niño. De ocho o diez años, aproximadamente. Según otros, con la misma apariencia que se tenía en el momento de morir. Y unos cuantos aseguran que llegas allí con la edad que tendrías de haber muerto de modo natural. Nada hay de cierto en esto. Los guerreros de Eilán practican en ocasiones el suicidio colectivo a una edad bastante temprana para poder combatir a los demonios antes de que sus habilidades de combate conozcan el declive. Y se hacen enterrar con un verdadero arsenal. Hay pocos ancianos en el mundo Name Keeper.

Hay otro modo de morir. Es lo que se llama la Muerte verdadera, y es practicada por los demonios. Muchos la consideran un alivio. Pero para la gran mayoría es una atrocidad inconcebible. Consiste en el exterminio absoluto del alma humana. Desapareces. Dejas de existir, ni en la tierra de los vivos, ni en el infierno. ¿Cómo se hace esto? Del siguiente modo: haciendo un pacto con un demonio. Se dice que los demonios



tienen poderes milagrosos, capaces de concederte lo que desees. Desde el amor de una mujer maravillosa hasta la fortuna económica más impresionante. Pero siempre escogen el mismo modo de pago: una vez que consideran que han cumplido con su parte, y se dice que los demonios siempre cumplen su palabra, regresan para reclamar tu alma. Entonces abren bien la boca, y, ¡HOP!, adentro, ni aquí ni en el más allá.

Si tu personaje muere y va al infierno, guarda su hoja. Desde luego el mundo es cruel, pero siempre, siempre, existe la esperanza de regresar al mundo de los vivos.

El origen del mundo

Es creencia universal que anteriormente a la raza humana el mundo estaba dominado por dos razas, a saber, los dioses olvidados y los demonios. Está del mismo modo universalmente aceptado que ambas libraron una lucha feroz por la supremacía, e igualmente que los dioses salieron perdedores en el encuentro. Pero todo lo posterior a estos tres hechos (es decir, la existencia de las dos razas, su lucha, y la derrota de los dioses olvidados) es materia de constante especulación.

Para muchos, los dioses murieron y fueron enterrados en algún lugar más allá de las estrellas, y los demonios camparon a sus anchas en el mundo.

Para otros, los dioses olvidados se pervirtieron hacia la oscuridad, transformándose en los demonios.

Para otros, los dioses decayeron en plenitud y su poder, en virtud de una maldición demoníaca, alcanzando el miserable estado de la humanidad.

Incluso hay quien dice que los dioses nunca existieron, o bien siguen vivos, ocultos en alguna parte de la Isla.

Ni siquiera se sabe si los seres humanos existen aún por que los demonios esperan el momento propicio para ex-

terminarlos o se complacen en conservarlos como trofeo de su victoria.

Tampoco se sabe si el Idioma Primigenio (ver capítulo de magia) fue la herencia de los dioses olvidados a los hombres con el fin de protegerlos contra los demonios o por el contrario una maldición de los demonios para que mediante su uso la humanidad llegase lo más pronto posible a su destrucción.

Algunos creen en la existencia de un último dios superviviente, Niracén, el último dios vivo, que cuida que las aguas se llenen de peces y los aires de pájaros, pero si se cree en su existencia es también un asunto de fe desinteresada.

Por supuesto que los únicos que conocen la verdad acerca de todo este asunto son los demonios, el problema es que los demonios tienen el feo vicio de mentir. Siempre mienten. Cada cosa que dicen es en un 90% verdad y en un 90% mentira (el porcentaje que parece sobrar es aquella porción que no es verdad ni mentira, si no las dos cosas al mismo tiempo), de modo que olvídate de separar el grano de la paja por que es de todo punto imposible.

Cosmogonía de la Isla

Hasta la llegada de Newton, en nuestra tierra, el peso de los objetos era considerado como una propiedad que poseían por sí mismos, y no en relación con otros. El prejuicio que se ejemplifica en el refrán: "se cae por su propio peso" ha influido en todas las cosmogonías que han existido a lo largo de la historia hasta Newton. Cuando además se ha considerado que la Tierra era plana, ha tenido que inventarse algo que la sujetase. Un Atlas, o cuatro elefantes sobre una tortuga... Algunas mitologías ordenaban inmensas cadenas de criaturas mágicas que, una sobre la otra, soportaban el peso del mundo. La última de todas quedaba siempre sin sostén, ante lo que se afirmaba que Dios tenía que existir para sujetarlo todo. Fijaos en lo arraigado que estaba este prejuicio que a nadie se le ocurrió preguntar: "eh, si Dios es todopoderoso, ¿por que no hace que la Tierra flote, y se quita de problemas?" La idea de que algo pudiese flotar en el aire era para los antiguos una idea poco menos que estúpida.

Los habitantes de la Isla se manejan con prejuicios similares, pero con una diferencia: su mundo es *realmente* plano. Y como algunas ciudades están cerca del Borde, han aprovechado para echar un vistacillo abajo. Y, bueno, el caso es que no hay nada. Ni Atlas, ni elefantes, ni ángeles, ni nada que se le parezca. Y aunque así fuera, ellos no tienen a un Dios último que se dedique a hacer malabarismos con seres mitológicos. De modo que esta delicada cuestión sólo tiene una respuesta posible: si la Isla no tiene sostén, es por que se está cayendo. A todo trapo, además. Pero, ¿cómo es posible que lo que hay encima no se desprenda del suelo? Por que, como habrás visto en la ilustración, esta cayendo cabeza abajo, y las cosas se quedan pegadas al suelo

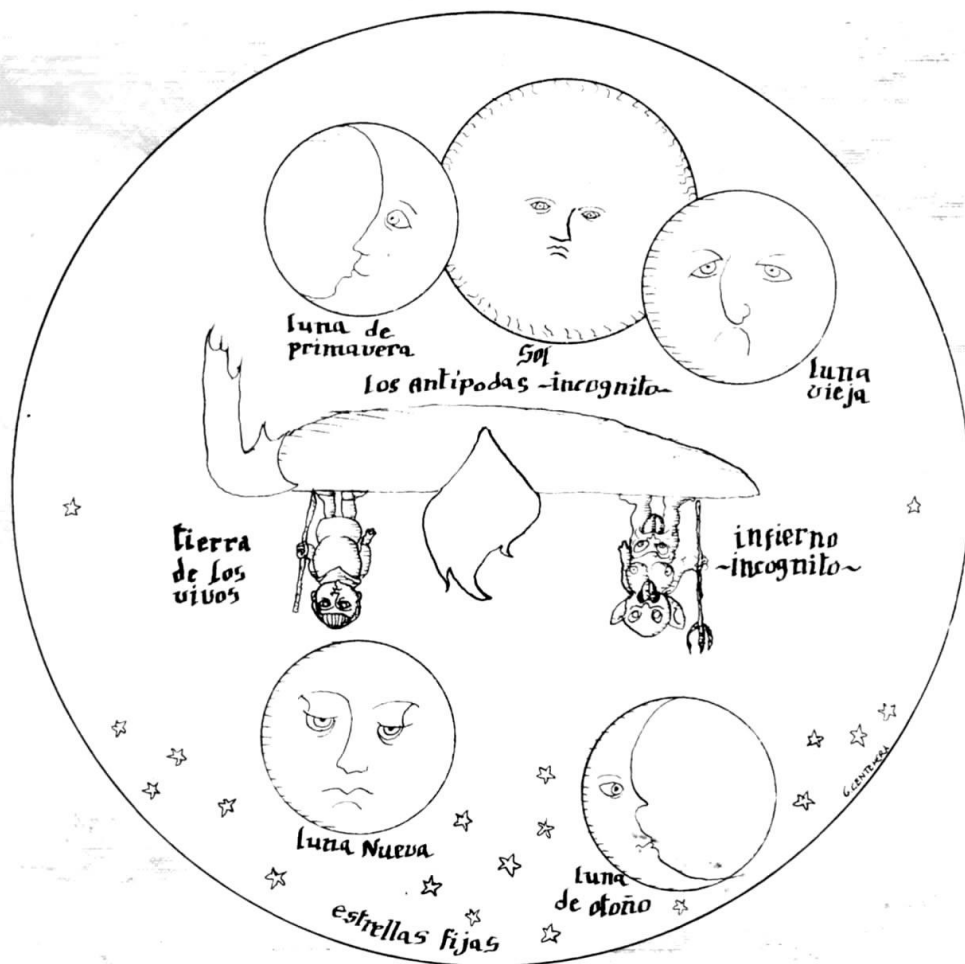


Conocer la receta de las galletitas es sólo uno de los atractivos de seguir a Niracén.

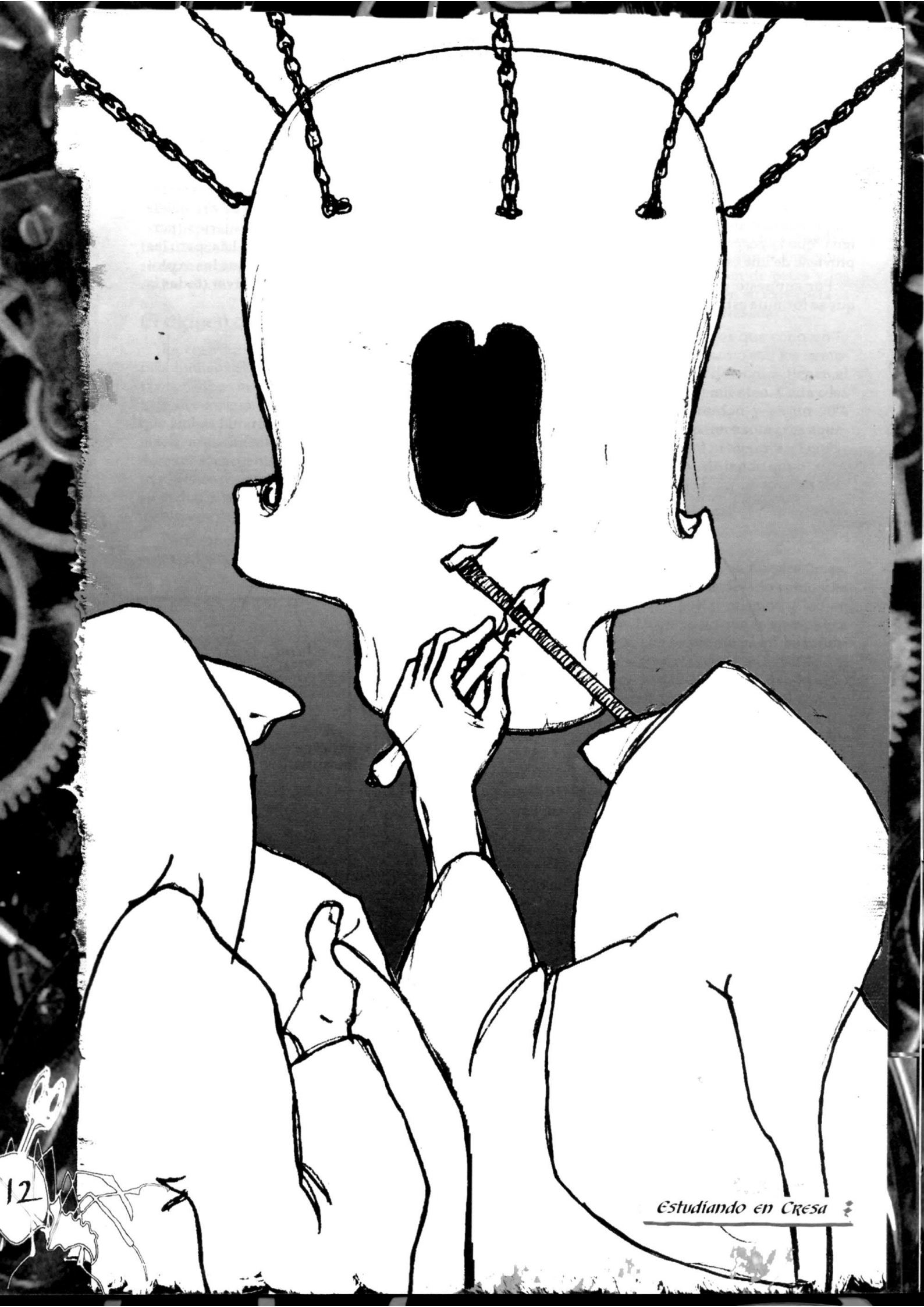
por que la Isla, al caer a mayor velocidad, empuja a lo que hay debajo. (Por supuesto, esta idea sólo puede darse antes de Galileo, pues presupone que las cosas más pesadas caen a más velocidad que las más ligeras, lo cual, como sabrás, es falso) Esto explica el año astronómico con bastante precisión: la oscilación de la Isla al caer hace que en cada época del año se vea una parcela distinta de las estrellas fijas. Las estaciones del año se explican por una simple cuestión de fertilidad cíclica de la tierra, al igual que la generación de agua, que se cree que proviene de una especie de "glándula telúrica".

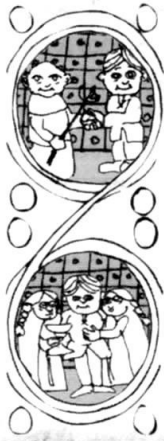
Por supuesto que a partir del momento en que se formula esta teoría los conceptos de "arri-

ba" y "abajo" cambian considerablemente. Por ejemplo, las estrellas fijas, que hasta entonces todo el mundo hubiera jurado que estaban arriba, en realidad se encuentran abajo. De hecho, en Habla Civilizada la palabra *firmamento* puede significar también (y de hecho significa al mismo tiempo) *Suelo*. El fin del mundo se producirá inevitablemente cuando la Isla se estampe contra el Suelo. Se han tratado de organizar emigraciones masivas a la parte inferior (perdón, quiero decir la superior) de la Isla, pero las han cancelado cuando se ha visto que los exploradores tardaban demasiado en volver (todavía les están esperando).

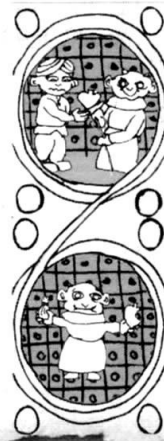


El orbe celeste, según un manuscrito de la Relojería





Rellenar la Hoja de Personaje



El primer paso para tener un personaje en funcionamiento es tener la hoja de personaje debidamente cumplimentada. Esta ofrece una descripción en cifras de sus conocimientos, habilidades, características, y unifica aspectos como el nombre y otros detalles. Antes de rellenar la hoja sin más, aconsejo leer el manual entero, para que tengas una idea global del mundo en que se desenvuelve un personaje en general antes de crear uno particular. Lo he incluido antes que todo lo demás para que sepas a lo que me refiero cuando, en la descripción del mundo, doy el nombre de alguna característica. Pero considero que debes leerte este capítulo por encima, para familiarizarte con algunos términos, y proseguir inmediatamente con el resto de la información que se ofrece. Antes de describir cada uno de los pasos necesarios para rellenar la hoja, explicaré el significado de algunas de las abreviaturas más comunes que vas a encontrar.

Los dados

Convencionalmente, en los juegos de rol, se han adoptado unas abreviaturas específicas para señalar el número de tiradas que se deben realizar según una norma determinada y el dado con que se realiza esta tirada. En este juego se utilizan dados de 4, 6, 8, 10, y 20 caras, con distintos propósitos, según verás en el manual más adelante. Es necesario que te familiarices con estas abreviaturas para poder manejar el manual con facilidad. La receta es la siguiente: en primer lugar se indica el número de tiradas necesarias según la regla que se esté explicando; luego la letra "d", que es la abreviatura de "dado"; y después el tipo de dado indicando su número de caras. Así, 3d6 significaría que tendríamos que arrojar tres veces un dado de seis y sumar cada tirada.

Puedes usar un huevo como dado de una sola cara, pero sólo te servirá para una tirada, y seguramente dejarás la mesa hecha un asco.

Hallar las características

Las características determinarán aquellas capacidades que le son innatas a tu personaje, es decir, aquellas con las que ha nacido. Raramente podrá aumentar el valor de alguna de ellas. Su valor se determina arrojando 3d6 por cada una de ellas. Son las siguientes:

- **Fuerza.-** Determina lo bruto que eres. Muscularmente hablando, por supuesto. Afecta al daño producido por armas. Añade un punto al daño infligido por un arma por cada punto que tengas por encima de 15.
- **Destreza.-** Determina tu movilidad, rapidez, y familiaridad con tu entorno.
- **Constitución.-** Determina tu salud y tu resistencia física, así como tus puntos de vida.
- **Poder.-** Determina tu capacidad para la magia. Léete cuidadosamente el capítulo correspondiente.
- **Inteligencia.-** Determina tu capacidad para el aprendizaje.
- **Intuición.-** Si tu intuición es superior a 10, en algún momento tu director de juego te pedirá una tirada sobre esta característica: es el momento de echarse a temblar. Si algo va mal, tu personaje puede tener un estremecimiento salvador. Sirve, ordinariamente, para preguntas del tipo: "¿me puedo fiar de este tipo?", "¿es seguro este puente?" o quizá "¿si meto la mano en ese agujero podré sacarla luego?". El personaje puede solicitar una tirada de intuición cuando lo desee, pero sólo una vez para referirse a cada asunto. Esa tirada será definitiva: el personaje tendrá la intuición de que tal o cual cosa es de un modo determinado, aunque tema equivocarse. El resultado de la tirada sólo la conocerá el director de juego, y tú tendrás que fiarte ciegamente de la intuición de tu personaje, o no fiarte de ella en absoluto. Respuestas del tipo: "no te preocupes: puedes meter la mano en ese agujero sin temor" pueden ser las últimas que oigan tu personaje.

Por cierto, es probable que se te ocurra poner tu puntuación más baja en esta característica y luego hacer todo lo contrario de lo que indique las tiradas de intuición. Hmmm. Yo no lo haría. Quedas avisado. Aparte de todo, no es natural que un personaje haga continuamente lo contrario a lo que cree que es correcto. De vez en cuando, vale. Pero no siempre.

Puntos de vida

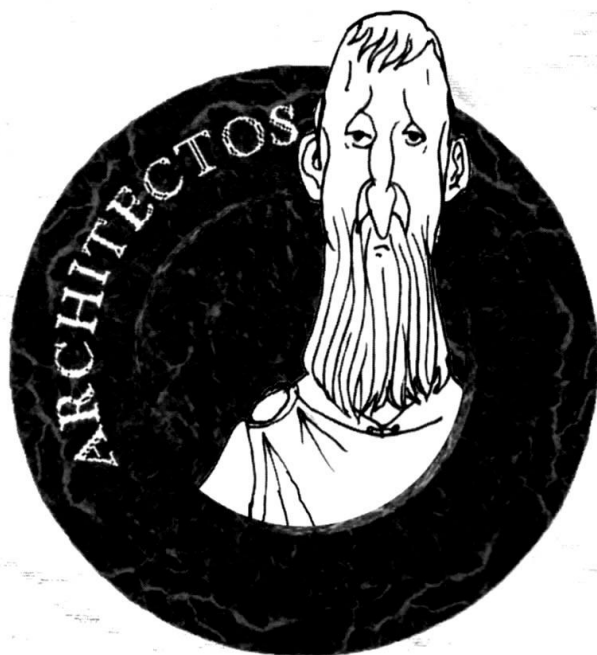
Indican tu capacidad para resistir heridas o traumas físicos (incluyendo envenenamiento y otras faenas) antes de morir.

Se determinan sumando a tus puntos de constitución un punto por cada punto por encima de trece en tu fuerza.

Se recupera un punto de vida por cada dos días de descanso. En caso de que el personaje tenga que viajar y moverse de un lado a otro, se recuperará a razón de 1 punto cada tres días. Si realiza movimientos bruscos (como entrar en otro combate, por ejemplo), la herida puede volver a abrirse, perdiendo 1d4-1 de los puntos de vida de los recuperados anteriormente.

Supongamos que has tenido mala suerte y eres tan sumamente débil que tus amigos te llaman "lipotimia". Puedes negociar con tu director de juego la subida de algún punto a cambio de algún problema de salud. Pongamos un ejemplo:

Si quisieras subir un punto, tu director de juego te propondrá tener alguna alergia fuerte. No podrás pasar por un campo de rosas si no quieres estar estornudando totalmente incapacitado hasta que algún amigo tuyo te saque de allí justo a tiempo de salvarte de una muerte segura por asfixia.



Si quisieras subirla dos puntos, tu director de juego te ofrecerá algo así como que no puedes cantar demasiado si no quieres tener uno de esos terribles ataques de asma que, por otra parte, vienen cuando menos te lo esperas, o que no puedes levantar objetos pesados si no quieres quedarte doblado otros quince días debido a esa maldita escoliosis.

Si quisieras subirla tres puntos, tu director de juego te aconsejará alguna clase de tara física grave y permanente, como una dolorosa cojera, la carencia de un ojo, o una sordera parcial.

Subir a partir de tres puede, fácilmente, dejar de ser tan divertido.

Habilidades

Las habilidades a las que puede optar un personaje son estas:

- 1.- **Evaluar un tesoro:** Te indica aproximadamente el valor por el que puedes vender un objeto valioso sin que te tomen el pelo.
- 2.- **Primeros auxilios:** Te permite detener una hemorragia mediante un torniquete, hacer un boca a boca y otras cosas de utilidad. No restaura puntos de vida pero puede salvarte el pellejo a ti o a alguno de tus amigos. Al resultado de tu tirada se le deben de sumar tantos puntos como tenga el herido por debajo de la mitad de sus puntos de vida definitivos.
- 3.- **Conocimiento de las plantas:** Te instruye acerca del uso de plantas curativas, aquellas que te sirven de alimento y drogas alucinógenas o inhibitoras del dolor.
- 4.- **Conocimiento de venenos:** Te instruye acerca de los diversos tipos de plantas que no debes de ingerir, y, en caso de que ya lo hayas hecho, como encontrar el remedio lo antes posible.
- 5.- **Conocimiento de Idioma Primigenio:** Su uso se detalla en el capítulo de magia. Recuerda que no puedes practicarla sin esta habilidad.
- 6.- **Leer y escribir:** Básicamente es eso, leer y escribir. Con cuatro puntos en esta habilidad podrás leer y escribir perfectamente (eso sí, con unas cuantas faltas). Subir en ellas es un simple problema de caligrafía y ortografía.
- 7.- **Forzar cerraduras:** Cualquiera usa una palanca, vamos a admitirlo, pero no todo el mundo es capaz de abrir este jodido candado o de conseguir que el dueño de la casa no sepa que hemos entrado.
- 8.- **Pilotaje:** Necesaria para poder utilizar un reloj, (no un reloj cualquiera, sino aquellos enormes de los que se habla en su capítulo correspondiente).
- 9.- **Mitos y leyendas:** Esta habilidad es la más útil a la hora de enfrentarse con demonios. Sirve, además para otras cosas muy interesantes, para distinguir a un demonio de un tipo corriente y moliente, lo cual no es en absoluto tan fácil como parece a primera vista. Para manejar esta habilidad es necesaria una Inteligencia de 13 como mínimo.
- 10.- **Psicología:** Nos indica si nos están engañando.

- 11.- **Robar bolsas:** pongamos que estamos flojos de pasta y tenemos un matón que nos persigue para que le paguemos esa deuda de juego. Es necesario saber como conseguir dinero rápida y discretamente.
- 12.- **Trampas en el juego:** La situación anterior no se hubiera producido si las hubiéramos usado. Tu personaje es capaz de timar al más pintado con un mazo de cartas y un par de golpes de muñeca. Para realizar una partida de cartas cada jugador debe tirar 1d20. El que saque mayor puntuación gana. A la tirada se le debe de sumar tantos puntos como se tenga en esta habilidad.
- 13.- **Seguir rastros:** En ocasiones la necesidad de alimento nos lleva a conocer las costumbres más groseras de los animales: Un rastro fecal de cervatillo puede llenarnos la tripa... en el mejor sentido, claro. También es útil si el pollo al que le hemos tratado de robar la bolsa esta tarde para pagar esa deuda de juego nos ha cogido una extraña manía persecutoria y se dedica al molesto deporte de perseguirnos por el bosque con una espada, puesto que sabremos qué hacer para no dejar huellas.
- 14.- **Equilibrio:** y claro, como no hemos conseguido despistarle, acabamos bailando una danza tradicional con objeto de esquivar las piedras que nos lanza el pollo desde debajo del alcornoque al que nos hemos subido para evitar su molesta presencia.
- 15.- **Orientación:** y como cuando por fin se ha ido, y hemos esperado lo suficiente como para que no aparezca de improvisto nada más descender, es de noche, acabamos perdiéndonos y aparecemos al cabo de tres días en una aldea de habitantes de costumbres culinarias poco recomendables para los visitantes.

Uso de las habilidades

Tu personaje tendrá cuatro habilidades de libre elección de entre las que hay en la hoja, más las que le correspondan por su profesión. Para conocer las profesiones tendrás que leer el capítulo correspondiente, aunque te aconsejo que esperes a leer el resto del manual. En la descripción de las profesiones se incluyen las habilidades *medicina*, *relojería* y *artesanía*, que no se explican aquí por que su uso está restringido a una profesión en concreto. Cuando escojas una de las habilidades podrás ponértela a cinco puntos de competencia, excepto *mitos* y *leyendas*, que comienzas con dos puntos, y *conocimiento de idioma primigenio*, para el que debes de tirar 1d4+1. Al comienzo del juego deberás apuntarte habilidad en un tipo de armas a 1d4 puntos de competencia.

Según tus puntuaciones en distintas características, tendrás bonificaciones o penalizaciones en las distintas habilidades. La siguiente tabla indica, en la parte superior las características influyentes y abajo las habilidades que son influidas por ellas. Las características influyen sumando un punto a la habilidad por cada punto en la característica por encima de 16, y restándolo por cada punto por debajo de 5.

Inteligencia

Evaluar un tesoro, leer escribir, relojería, seguir rastros.

Destreza

Forzar cerraduras, robar bolsas, artesanía, Pilotaje.

Intuición

Psicología, trampas en el juego, equilibrio, orientación.

El resto de las habilidades no tienen característica influyente por que dependen, o bien de la memoria, o bien del conocimiento especializado de un entorno muy particular, como *en medicina* (luego verás por qué esta habilidad no depende de la inteligencia).

Cuando tu personaje quiera desarrollar una acción para la que necesite usar una habilidad, deberá tirar 1d20. Si el resultado es igual o menor que tu competencia en esa habilidad, habrás tenido éxito. Si es mayor, no habrás logrado tu propósito. En ocasiones un resultado de 1 o 20 pueden tener efectos determinados, según se especifique más adelante.

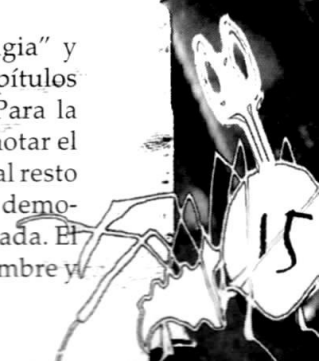
Evolucionar en una habilidad

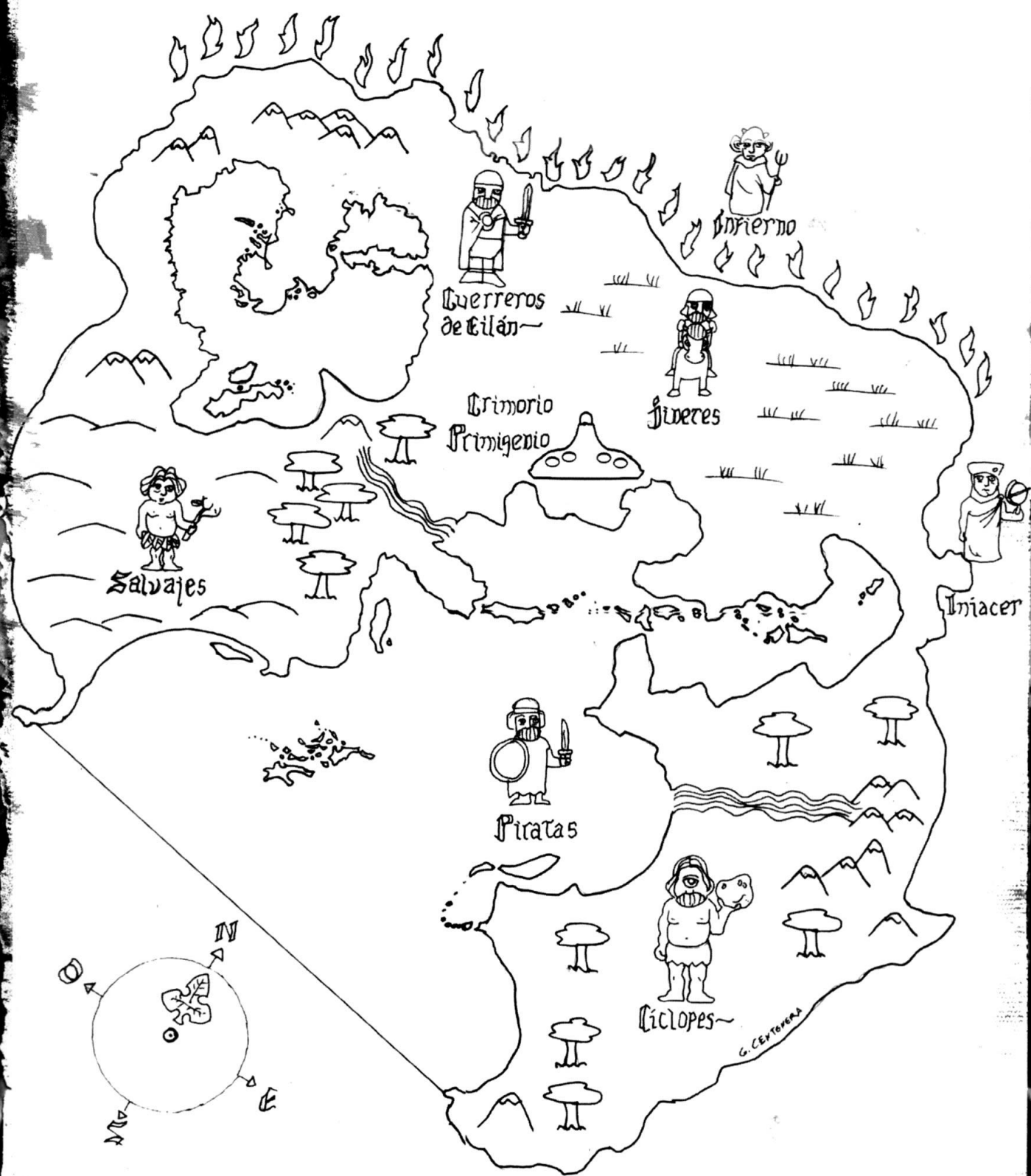
Las habilidades *forzar cerraduras, pilotaje, psicología, robar bolsas, equilibrio y orientación*, además de las correspondientes al combate, *ataque, parada y esquivar*, aumentan con la práctica. Es decir, cuando las utilices, marca al lado con un puntito a lápiz. Al final de la aventura debes tirar 1d20 y se compara con la habilidad. Si el resultado es igual o menor que ésta, te quedas como estás. Si es mayor, se suma un punto a esa habilidad. Debes sumar a la tirada tantos puntos como tengas por encima de 13 en inteligencia. Estas habilidades también pueden subirse de otro modo, es decir, buscando a alguien que sepa más que nosotros y preguntándole. Pero las que enumeramos a continuación sólo pueden subirse del segundo modo: *Evaluar un tesoro, Primeros auxilios, Conocimiento de plantas, conocimiento de venenos, conocimiento de idioma primigenio, leer y escribir, relojería, mitos y leyendas, trampas en el juego y seguir rastros.*

Cada maestro podrá aumentarte 1 punto por cada punto en que te supere a ti. Para ello empleará dos meses en cada punto, menos un día por cada punto de Inteligencia que poseas, excepto *mitos y leyendas*, cuya evolución se detalla en el capítulo de demonios. En caso de encontrar una obra escrita que hable de un tema que te interese, antes de estudiarla debes tirar 1d20. Si el resultado es igual o inferior a tu competencia en esa habilidad, no te servirá de nada, por que aquello que te cuente el libro ya lo sabrás tu de antes. De otro modo, podrás subir un punto después de dos meses de estudio de la obra, menos un día por cada punto en inteligencia que tengas.

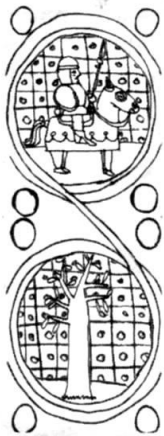
Otros datos de la hoja

Para los datos correspondientes a "magia" y "combate" deberás esperar a leer los capítulos correspondientes para poder rellenarlos. Para la tirada sobre "aspecto" debes tirar 1d10 y anotar el resultado. Esta tirada deberá quedar oculta al resto de los jugadores. Cuando leas el capítulo de demonios, tendrás más información sobre esta tirada. El resto de los datos que aparecen, como el nombre y demás, son, más o menos, asunto tuyo.

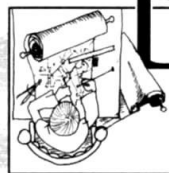
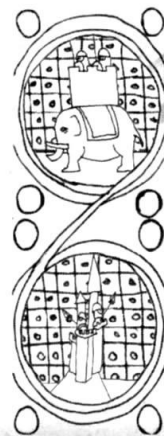




Mapa de la isla conservado en la biblioteca de la relojería



La Nacionalidad de los Personajes



En este juego, para que puedas disfrutar de diversas sorpresas, los personajes pueden aspirar a una sola nacionalidad: el país de Iniacer, cuya descripción detallada viene en los capítulos siguientes y que puedes encontrar en el mapa de la Isla.

Este país ha desarrollado una tecnología muy peculiar que tiene atemorizados a los pueblos extranjeros, lo cual es muy beneficioso, sobre todo si tenemos en cuenta que Iniacer no ha pasado de la edad del bronce, mientras que sus belicosos vecinos van ya por el acero. No es que desconozcan la existencia del hierro; incluso podrían llegar a enterarse del proceso de fabricación del acero. El problema es que sus minas, por razonable que sea uno en sus ruegos, se niegan a dar otra cosa que no sea cobre, estaño, y otros metales valiosos pero bastante blandurrios (recuerda que el bronce es una aleación de diez porciones de cobre por una de estaño).

Lo que saben los personajes de la tierra conocida de los vivos es que Iniacer es un pueblo próspero, justo (dentro de lo posible) y que los habitantes del exterior son básicamente pueblos bárbaros que practican el esclavismo entre otras aficiones. Saben que se mantienen alejados de Iniacer por que temen a los relojes, pues creen que son demonios, o estatuas a las que se les ha dotado de vida por mediación demoníaca, y quizá por ese mismo motivo no les falte ganas de arrasar tu pueblo natal.

Iniacer está situada sobre una enorme meseta, que les separa del resto del mundo por un barranco no muy grande y constantemente vigilado, que no es infranqueable, ni mucho menos, pero que de momento mantiene alejados a los intrusos. Del otro lado está limitada por un barranco mucho más profundo, entre otras cosas por que está situado al Borde del mundo. Es un detalle que no le gusta demasiado a la gente. De hecho, según muchas opiniones, la meseta es demasiado pesada y un día acabará desprendiéndose de la Isla. Además, según los cartógrafos, Iniacer es cada vez más peque-

ña debido a la erosión, que hace que la meseta vaya cayendo granito a granito por el Borde. Por ese motivo está prohibido incluso escupir por él.

Organización geográfica de Iniacer

Iniacer, como ya he dicho, está limitada por dos fronteras naturales: el borde de la meseta, un barranco de bastantes kilómetros de longitud, y el Borde del mundo. A los habitantes de Iniacer se les tiene prohibido salir de sus límites y a los extranjeros se les tiene prohibido entrar.

El estado de Iniacer está compuesto varios pueblecitos agrícolas y ganaderos (más bien fincas familiares) y una ciudad, Kresa, sede del gobierno, del ejército, y del gremio de relojeros.

Kresa está construida en forma de torre espiral. En su cúspide se encuentra el senado, compuesto por nueve arcontes. Debajo suyo está la Relojería de Iniacer, con su museo natural y su biblioteca, y ,debajo de ella, viviendas, talleres, forjas, comercios, casas gremiales, alfarerías... En el centro hay una plaza mayor donde se organizan las ferias de la ciudad.

Como la idea original de su construcción no era una torre, muchos edificios abandonados han quedado sepultados bajo los nuevos y forman ahora parte de los cimientos de la ciudad, pero se puede acceder a ellos a través de ventanas que aún dan a la calle. No es que tengan una excelente ventilación (procura salirte fuera si tienes alguna necesidad) pero el gremio de ladrones ha encontrado en ellos un excelente refugio donde realizar sus encuentros, asambleas, reunir el botín, e incluso habitar cuando las cosas se ponen feas. Por supuesto, las autoridades locales desconocen por completo su existencia, al menos por el momento.

Sociedad y gobierno de Iniacer

Iniacer está gobernada por nueve arcontes que se eligen mediante votación popular. Hay un voto por cada padre de familia, que vota también

en nombre de los familiares que tiene a su cargo, generalmente su esposa e hijos. A efectos jurídicos están bajo su cargo, a excepción de los hijos varones que sólo lo están hasta que cumplen la mayoría de edad (los 31 años) o hasta que forman otra familia, con el consentimiento del padre, si pueden mantenerla. Al cargo de arconte sólo pueden presentarse personas muy relevantes en la sociedad. El cargo es hábil durante diez años. Cada uno de ellos se ocupa de distintos aspectos de la vida social de Iniacer (algo muy similar a nuestra distribución ministerial). El más influyente es el primer arconte, o primer ciudadano, que elabora y dispone las leyes, y que dispone de un cuerpo de jueces y al ejército. La parte del ejército que está destinada a regular las funciones propias de la policía, está al cargo del segundo arconte. Éste se ocupa también del gremio de relojeros, ya que, de hecho, es uno de los componentes del consejo de relojeros. Este gremio es el más importante y tiene características distintas a las del resto, como se detallará más adelante. El resto de los arcontes se ocupan de los otros gremios. Existe una constitución escrita que regula todos los asuntos que se ocupan en este capítulo. El gobierno de los arcontes sustituyó a la monarquía hace mucho tiempo mediante una guerra civil, de la que, como se leerá más adelante, todavía quedan secuelas.

Los jóvenes comienzan el servicio militar a los diez años (Consulta la tabla de edades al final del manual) y lo compaginan con otras actividades y trabajos hasta los 31 años, en que pueden dejar el cuerpo. Muchos se quedan y ocupan puestos de importancia en el ejército. El hecho de que la instrucción militar sea tan larga no obedece sólo a la posibilidad de una guerra, sino también al miedo a los demonios del infierno una vez se haya muerto. Debido a que no se desea acabar con las reservas de cobre, está prohibido enterrarse con un reloj, si bien se pueden llevar al infierno otras armas.

La mayoría de la población se encuentra en Kresa. Allí los jóvenes encuentran rápidamente

ocupación en sus gremios. De todos modos no ha habido una emigración masiva que haya hecho abandonar el cultivo y la ganadería. La profesión más ambiciosa es la relojería: casi todas las familias mandan a sus hijos al gremio de relojeros, los cuales no suelen aceptar aprendices con facilidad. Más bien lo contrario.

Tecnología de Iniacer: Los relojes

Iniacer, tu país natal, ha desarrollado una tecnología muy particular. Para comprenderla debemos remontarnos, aproximadamente, cuatro o cinco siglos en el pasado.

Iniacer era ya un pueblo próspero, que no pasaba penurias ni pestes, y cuyos habitantes practicaban dos extraños pasatiempos: la observación de las estrellas y las matemáticas (algo infrecuente desde el punto de vista de que ninguno de los dos estaba vinculado con la religión). Lo primero les dotó de un calendario, y lo segundo derivó rápidamente hacia la geometría.

De un modo u otro descubrieron que ambas cosas iban unidas, y que podían predecir con exactitud la regularidad de los fenómenos celestes mediante las aplicaciones de las matemáticas. La Isla tiene un sol y cuatro lunas. Cada 27 días se pueden ver todas las lunas en el cielo, con algunos retrasos y adelantos de un par de días en ocasiones, lo cual les da un mes con tres semanas de nueve días cada una (nuestra semana de siete días y el cálculo hexagesimal de las horas es de origen babilonio). Aproximadamente cada diez meses se produce un eclipse solar. Claro que hay otros eclipses solares, pero ese en concreto coincide con el año astronómico, y determina la fecha de comienzo del año, y sirve entre otras cosas, para llevar los plazos de algunos impuestos.

En Iniacer se dio otro factor de gran importancia: los nuevos matemáticos y astrónomos, que eran en su mayoría aristócratas ociosos, no despreciaban el trabajo manual. De este modo, no tardaron mucho en construir una esfera armilar que



Los guerreros de Eilán practican las sencillas y tradicionales virtudes militares

daba cuenta del movimiento de las lunas y del sol alrededor de la Isla con bastante exactitud. Además se le dotó de un mecanismo de engranajes que le hacía moverse. Su motor estaba compuesto por un peso, sujeto por una cadena, la cual estaba enrollada a un cilindro. La caída del peso desenrollaba la cadena y giraba el cilindro, produciendo así el movimiento que se transmitía a los engranajes. La velocidad de la caída estaba regulada por la oscilación de un balancín (o péndulo) que daba uniformidad al movimiento. Era el primer reloj, hecho de bronce. Llamó mucho la atención y muchos quisieron estudiar ese enorme armatoste que giraba por sí mismo y hacía un gracioso tictac. No tardó en aparecer un gremio de artesanos que se encargaba de la construcción de estos artilugios, que eran muy bien pagados por los aristócratas. Años más tarde, estos artesanos crearon otro reloj que, situado en lo alto de una torre, señalaba la posición del sol en el cielo, incluso cuando pasaba por debajo de la Isla, y que contaba también con la inclinación del sol en el cielo según las estaciones. Fue dividido en 10 marcas, que pasaron a formar desde entonces el cálculo horario. Si bien el reloj se ha perdido, se conserva este cálculo. La marca es la unidad de tiempo homologada en Iniacer.

A lo largo de muchos años, la nobleza desocupó el estudio de la relojería, embargada en asuntos que desembocarían en la caída de la monarquía, y toda esta ciencia cayó en manos de los relojeros, a quienes se seguía comprando sus artilugios como objetos de lujo. Hace dos siglos aproximadamente desde la época actual surge una figura oscura y legendaria: Nurabú. La leyenda "oficial" cuenta cómo Nurabú, hastiado de la vida, pero apasionado en la construcción de relojes, vendió su alma a un demonio a cambio de ser el mejor relojero de todos los tiempos. Se decía que el demonio se le aparecía en sueños y le daba sus mejores ideas. Muchos conocen esta leyenda y sus múltiples variantes, y si bien la gran mayoría de los habitantes de Iniacer no la creen, la mantienen para alejar a los intrusos.

En primer lugar, trató de construir un reloj enorme, inmenso, cuyas agujas no se movían en círculo como lo hacían todos los relojes hasta el momento, sino imitando el movimiento de las patas de algunos insectos, y que servían al efecto de sostener el peso del reloj y transportarlo. Sobre éste iba un tripulante que, por medio de unas palancas conectadas al mecanismo del reloj, podía manejar el movimiento del reloj en relación a su dirección, velocidad, y otros detalles de maniobra. En el mismo diseño "sobre el papel", se chocó con un problema de primera magnitud: usar la oscilación del péndulo para regular la caída del peso está muy bien para relojes que se están quietecitos, pero en cuanto el reloj se mueve un poco, el péndulo hace cosas raras y el peso se va al carajo. Ideó entonces un motor que revolucionó la relojería a partir de entonces y que desplazó el peso y el péndulo para siempre: el muelle. El segundo motor se

impulsa por un fleje de metal enrollado en espiral. Uno de los extremos está fijo, mientras que el otro está sujeto a un eje que puede girar sobre sí mismo. La tensión del fleje producía el movimiento. Esto permitió que el reloj no dependiera de la gravedad para impulsarse. Convenció al arconte Almerán, quien había sido descendiente de los aristócratas que llevaron a cabo la revolución social de Iniacer y que, como sus antepasados, se sentía fascinado por los relojes, de que aportase el dinero suficiente para construirlo. A cambio, él se lo regalaría al acabarlo, sin pagarle la mano de obra. Nurabú sabía que si la cosa marchaba, habría más dinero y más relojes.

Después de tres años había construido un reloj con forma de araña, que caminaba y transportaba carga, pero que, fastidiosamente para Almerán, no daba la marca, por lo que hubo de modificarlo levemente para que incluyera este caprichoso detalle.

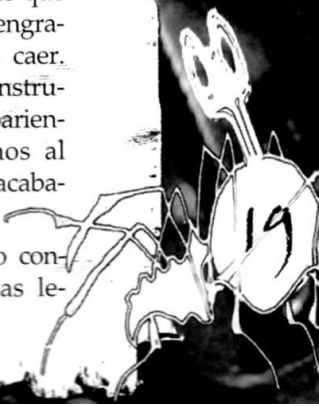
Era mucho más rápido que un caballo, no se cansaba, no enfermaba, no comía, ni se encabritaba. Lo único que tenía que hacer para que siguiese en movimiento era tensar el muelle cuando el reloj dejase de hacer tictac (acción que Nurabú designó, misteriosamente, darle cuerda) haciendo palanca en una clavija que servía para ello.

Los planos originales se han perdido, si bien se conserva este primer ejemplar, junto con muchas obras escritas por Nurabú. Entre ellas cabe destacar "las formas naturales", que, como se indicará más adelante, condicionará negativamente el avance de la relojería posterior.

Entre las aplicaciones de los relojes destacaron los relojes agrícolas, que mejoraron la calidad y la esperanza de vida de los habitantes de Iniacer; los relojes aplicados a la construcción arquitectónica, que posibilitaron la construcción de la ciudad tal y como ahora se la conoce; y, por supuesto, la relojería bélica, aunque pocos de los relojes diseñados para tal fin llegaron a construirse. Iniacer no tiene demasiados relojes de utilidad bélica por la sencilla razón de que no los usan. Si una cuadrilla de extranjeros tratan de escalar la meseta, basta con que baje un soldado trotando sobre un reloj araña para que los tipos huyan despavoridos.

De propósito bélico, Nurabú estuvo trabajando en el diseño de un reloj gigantesco de forma humana, que llevaría un arma adecuada a su gran tamaño, y que deberían de tripular un mínimo de cinco hombres. Varios experimentos demostraron que las piernas del reloj no soportarían el peso del resto del cuerpo, y que el arma, en el dudoso caso de que pudiera levantarla sin destrozarse todos los engranajes del brazo, lo desequilibraría y le haría caer. Sus discípulos resolvieron este problema construyendo un reloj mucho más pequeño, con apariencia de gorila, que se apoyaba en las manos al caminar y con un solo tripulante. El reloj ha acabado sirviendo a tareas de construcción.

Toda esta revolución tecnológica ha tenido consecuencias impresionantes: la agricultura, las le-



yes, la arquitectura... todo ha cambiado. Las labores de minería más peligrosas las realiza un solo reloj tripulado donde antes había 20 hombres. El gremio de relojeros ha dado un giro notable. Ha ascendido hasta constituir una casta poco menos que sacerdotal, cuyos aprendices tienen voto de silencio, y con unos "grandes iniciados" cuyos privilegios son deslumbrantes, y que se entregan a guardar el conocimiento sobre la construcción de relojes. Ten en cuenta que si este conocimiento cae en manos de un pueblo hostil que ya conoce el acero, los días de Iniacer estarán contados. Además, esperan que esto no llegue a producirse por dos motivos básicos:

En primer lugar, pocos bárbaros son lo suficientemente valientes como para acercarse a un reloj. No digamos aprender a construirlos, si piensan que en ello les va el alma. De todos modos piensa que por la Isla andan trotando sectas demoníacas que adoran a los demonios (más adelante verás por qué) y que quizá no les tengan tanto miedo, y que los guerreros de Eilán desean destruir a todos los demonios del mundo Name Keeper, sea cual sea el precio necesario.

El segundo motivo, más convincente, y que además parece asegurar que ningún pueblo bárbaro va a desarrollar la tecnología de los relojes por su cuenta, es que, por lo que saben de ellos, no disponen de un alfabeto matemático que guarde el valor de las posiciones numéricas, que nosotros usamos ordinariamente para sumar, restar, dividir, etc..., y que resulta necesario conocer para la construcción de relojes. En el mejor de los casos, estos pueblos designan una cifra con la letra inicial de su nombre (Cien = C) y no usan las matemáticas para otra cosa que no sea contar ovejas y medir terrenos, y no piensan que puedan tener otras aplicaciones. De hecho, la mayoría de las tribus extranjeras sólo distingue entre tres números: uno, más y muchos, y a veces no están seguros de cual de estos números es mayor que otro.

Tal es la importancia de los relojes para la supervivencia de Iniacer que su moneda es llamada

"la marca", y tiene la forma del antiguo reloj que señalaba al sol. La posición de las agujas grabadas, así como el tamaño y el material de la moneda, determinan su valor. Las hay desde 1/10 de marca hasta de 10 marcas completas.

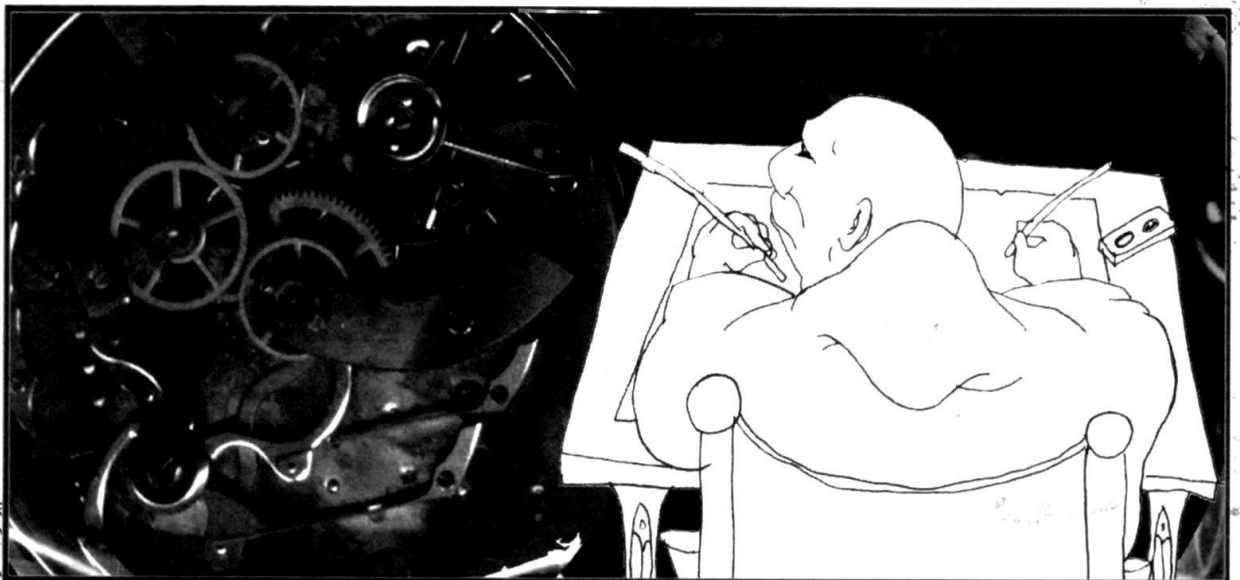
El final de la leyenda de Nurabú es bien sórdido: acuciado por la muerte y recordando su pacto con el demonio, ruega a un Name Keeper que le ayude. Éste, bien por buena fe, o bien por pura incompetencia, le transforma en una escobilla de retrete. Dado que el concepto de muerte aplicado a una escobilla es más que discutible (incluso para un demonio), Nurabú escapó limpiamente de su destino. La escobilla-Nurabú se conserva en una vitrina del museo de la Relojería.

Las Formas Naturales

Nurabú, apasionado por ciertos aspectos de la zoología y la botánica, dejó una obra que se conserva en la biblioteca de la Relojería que se llama "las formas naturales". En ella defiende con agresividad que la naturaleza es sabia y el hombre es necio, que las formas creadas por la naturaleza son cualitativamente superiores a los artificios humanos, y que todo arte plástico, y sobre todo la construcción de relojes, debe imitar a la naturaleza para acercarse a la sabiduría. Esto ha dado lugar a un prejuicio que hace que el consejo rechace todo proyecto cuyo diseño no se aproxime a una forma natural.

En cierta ocasión, un joven aprendiz de relojero mayor presentó el diseño de una segadora que no tenía aspecto de ningún animal ni insecto. Fue rechazada sin que el consejo echase ni un leve vistazo al proyecto y el joven estuvo durante un año privado de muchos de sus privilegios. Sobra comentar que era muy superior a cualquier diseño presentado anteriormente y que si entonces hubiera acabado con ese prejuicio, las líneas generales de la relojería habrían ido por derroteros muy distintos.

Por este motivo, los relojeros conocen mucha anatomía animal. La zoología es un aspecto muy



Nurabú era muy aplicado

importante de sus estudios. La Relojería de Iniacer posee un museo. Tienen allí cualquier cosa que pueda ayudar a los relojeros en sus estudios. Y, entre otros muchos cachivaches, tienen montones y montones de animales disecados (no, los animales, por lo que se ve, no van al infierno), o bien pinturas de aquellos animales que o bien no han podido cazar, o bien se encuentran en el extranjero. Se conserva, entre otras cosas, el impresionante cráneo de un cíclope. De su tamaño se deduce que, o bien era muy grande, o por el contrario caminaba arrastrando la cabeza. Los relojeros aseguran que el hallazgo de un ejemplar vivo sería la clave para poder diseñar unas piernas que sostuvieran el cuerpo del reloj gigante diseñado por Nurabú.

El consejo del gremio de relojería es consciente de que en Iniacer la fauna no es lo que puede llamarse "abundante", y sabe que si pudiesen tener más animales en su museo, podrían idear mejores relojes que cumplieran más adecuadamente con sus funciones. Ese es el motivo por el que, de vez en cuando, arreglan los papeles y mandan a unos cuantos tipos al extranjero a ver si pueden cazar a un bicho del que lo único que se conoce es que:

- 1.- Es enorme.
- 2.- Se dedica al entretenido pasatiempo de mastigar gente.
- 3.- Cada libro lo describe de una manera diferente.

Relojes no tripulados. Relojeros malditos. Avances y problemas de la relojería

Existen un montón de relojes no tripulados, pero que tienen el defecto de presentar una rutina fija de movimientos. Se elaboran, en primer lugar, como prototipos de los tripulados, y en segundo como objetos de lujo de los relojeros. Estos últimos van desde simulacros de animales que caminan en sus celdas hasta pajarracos disecados que pegan sustos a la gente.

Se trató durante un tiempo de darles utilidad. Por ejemplo, se quiso que un cuervo disecado llevase mensajes de un lado a otro de Kresa. Cuando superaron el problema que representaba el peso del reloj y consiguieron que diese tres malos aleteos en el aire, cayeron en la cuenta de que la más mínima corriente de viento le desviaría del camino prefijado.

Durante un tiempo se puso muy de moda eso de que los relojeros vendiesen su alma a un demonio. Era algo así como el suicidio para los cantantes de grunge. Así que tras muchas historias sórdidas se ha ido dejando un rastro de escobillas, pastillas de jabón, toallas, y otros muchos objetos del mobiliario personal, pero pocos avances en relojería.

Uno de estos relojeros grunges era Munche. Según la leyenda, Munche construyó un hombre metálico tan perfecto y sofisticado que imitaba en todo la conducta humana. Bueno, en todo no. En lo esencial. El caso es que el hombre metálico de

Munche había heredado todos los vicios de la humanidad y muy pocas de sus virtudes: bebía, escupía, decía tacos, bailaba mal, y tenía mal gusto para la ropa. Cualquier relojero en sus cabales dirá que un reloj de estas características no puede ser construido, a no ser por mediación demoníaca. Por supuesto, ni se conservan los planos ni el artefacto, si es que alguna vez llegaron realmente a existir. Algunos dicen haberlo visto privándose las reservas de vino de la Relojería. Obviamente hay que estar muy borracho para defender tal idea.

Dejando aparte leyendas y cuentos, los avances reales en relojería han sido lentos y no han dado el fruto que en ocasiones se esperaba de ellos. Básicamente, lo que se ha sacado en claro han sido distintas variedades de escapes (de retorno, de reposo frotante -de cilindro, ahora apenas usado- y de escape libre -como el de gatillo y el de áncora-) y el regulador de por volante y espiral, que sustituye al péndulo.

Los relojeros buscan el móvil perpetuo de primera especie con la misma pasión con la que nuestros alquimistas buscaban la piedra filosofal. Ello les permitiría tener un reloj que pudiese estar en constante movimiento sin necesidad de depender de un tiempo de autonomía. Hasta el momento, todos los intentos han dado lugar a estrepitosos fracasos. Hoy en día sabemos que es imposible construir un móvil perpetuo de primera especie por que para ello sería necesario que la cantidad total de energía que se suministra al motor fuese exactamente igual que la energía que sale de él. Ahora bien, al empujar los engranajes se pierde mucha energía inicial, de modo que esto es imposible que esto suceda, y, debido a la primera ley de la termodinámica (el principio de la conservación de la energía) sabemos también que la energía no puede desaparecer o surgir de la nada. Pero, claro, los relojeros de Iniacer no han oído hablar de la termodinámica en su puta vida, de modo que siguen en ello. Esto no quita para que en algún momento no lleguen a descubrir el móvil perpetuo de segunda especie, es decir, aquellos que no forman un sistema cerrado si no que reciben la energía del exterior sin intervención de trabajo humano, como en los relojes automáticos que usamos nosotros (He echado un vistacillo al mecanismo de éstos y, debido al tamaño que alcanzarían en un reloj de Iniacer, creo que son poco o nada viables.)

Otra búsqueda infructuosa es la del diseño de un reloj tripulado que vuele. De vez en cuando va un pobre inocente por la calle y ¡PLAF!, le cae algo encima. Y para colmo, no sobrevive.

Tripulación y posesión de relojes

Es relativamente difícil comprar un reloj. Los relojeros son suspicaces y no los venden al primero que pasa. Es posible encontrar alguno en el mercado negro, probablemente muy barato (y también probablemente estropeado). Pero los relojeros saben perfectamente a quien venden sus relojes. De modo que ten cuidado, por que el robo de bienes

materiales insustituibles (cualquier cosa que no sea dinero) está penado con la muerte.

Los relojeros venden principalmente sus relojes a:

- 1.- Familias granjeras. Los relojes agrícolas hacen en un día el trabajo de toda una semana. Suelen cobrar un diezmo en especies.
- 2.- El gremio de arquitectos. Los relojes sirven para el transporte de carga y realizan la función de grúas, como el caso del reloj gorila. Los relojeros cobran algo parecido a un alquiler. Dicho de otro modo: el reloj cobra un salario (tres veces la percepción normal) que cobra su propietario. El reloj no es vendido, y, una vez acabada la obra, vuelve a la relojería.
- 3.- Con los mineros se sigue el mismo procedimiento que con los agricultores: el cobro se realiza en especies. Los relojes no regresan a la relojería a no ser que estén estropeados, cosa que debido a la dureza del trabajo, sucede con frecuencia. Hay quien dice que el cobre está comenzando a escasear. Entre otras cosas por que, no sólo es un material de primera necesidad, sino que además el aumento de la producción acelera su agotamiento. Es frecuente que en la construcción de nuevos relojes se proceda al reciclaje de relojes estropeados. Está prohibido enterrarse con un reloj. Los mineros usan unos relojes con forma de mantis religiosas que, al igual que los gorilas, fueron concebidos con propósito bélico, pero cuya función inicial fue desplazada por la falta de uso. Las patas delanteras han sido reforzadas para resistir el trabajo de excavación.
- 4.- Al estado, relojes para sus soldados. No sólo relojes declaradamente bélicos, sino también transportes rápidos para sus exploraciones.
- 5.- A los arcontes, como objetos de lujo, y a ciertas personas muy ricas y muy sobresalientes, como algunos jefes gremiales.

Si tu personaje no pertenece a ninguno de estos grupos, es difícil que posea un reloj sin llamar la atención sobre él. Esto no significa que no los vaya a usar. Significa que, probablemente, tu personaje será un soldado o un explorador. Si de todos modos no lo eres, es posible que tengas un pequeño nivel de *pilotaje* de relojes si durante la instrucción militar tu reloj perteneció a la guardia montada. Deberás entonces gastar una de las habilidades de libre elección para coger esa en particular al generar el personaje.

Para tripular un reloj es necesaria la habilidad *pilotaje*. Ésta será especializada: el funcionamien-

to y diseño de un reloj araña es muy distinto, por ejemplo, al de un reloj agrícola, que es el único que camina sobre ruedas y tiene forma de caracol. La descripción completa de esta habilidad viene en un capítulo aparte dentro de la sección de combate, que es cuando se tendrán que hacer tiradas sobre ella. Para cosechar el campo y transportar piedras no suelen darse situaciones demasiado complejas como para tener que poner a prueba la habilidad de un piloto.

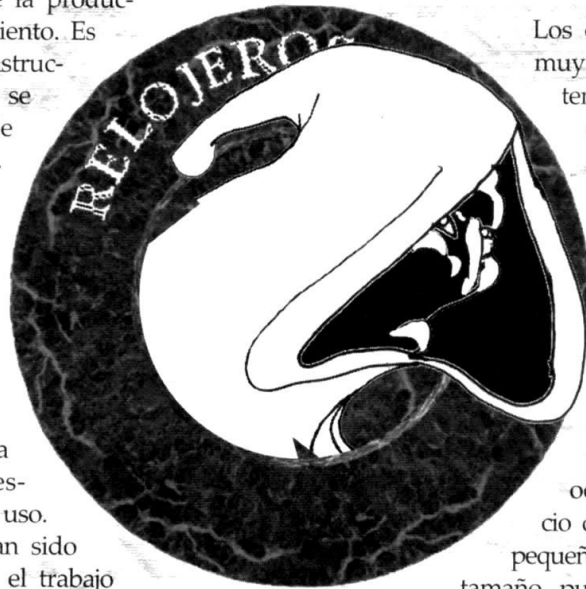
El gremio de relojeros

La relojería es, a muchos efectos, la religión de Iniacer. Debido a esto, los relojeros tienen una organización que puede calificarse, no tanto de gremio, como de secta. Tienen su sede en la Relojería de Iniacer, centro de todo el saber, de la que los relojeros no salen casi nunca. Excepto para los sumos iniciados (o relojeros maestros), que pueden realizar diseños de nuevos relojes, para el resto la relojería es poco menos que un dogma de fe. Aquellos que profesan un voto de silencio deben guardarlo o se les cortará la lengua.

Los estudios de los relojeros son muy completos y complejos: matemáticas, dibujo y bellas artes, ciencias de la mecánica, zoología, etc... La relojería cuenta, a más de otras cosas, con una biblioteca de más de medio millón de rollos, un museo, un observatorio astronómico, su propia forja y fábrica metalúrgica, dejando aparte todo lo que es la vivienda propiamente dicha de sus ocupantes. La parte del edificio que se ve desde el exterior es pequeña en relación a su verdadero tamaño, pues está enraizado en el interior de Kresa. Los relojeros de mayor rango tienen sus dependencias en la parte más profunda y cercana al corazón de la ciudad.

La relojería está dirigida por un consejo de cinco hombres, uno de los cuales es el segundo arconte. Este consejo conforma el eslabón más alto del gremio. Rechazan o aprueban los proyectos de nuevos relojes y administran la economía de los relojeros. Su palabra es siempre la última palabra. El resto de los eslabones son, por orden de importancia:

- 1.- Los sumos iniciados o relojeros maestros. Un personaje con inteligencia e intuición superiores cada uno a 13 tiene talento para crear nuevos relojes y solucionar problemas de diseños anteriores. Un aprendiz que muestre estas características puede ser recogido en su infancia para pertenecer a este grupo. Viven con toda clase de lujos. Al igual que el resto del gremio, tienen un voto que les impide formar una familia o establecer vínculos profundos de amistad con al-



quien que no pertenezca a la Relojería. Su vida debe entregarse por completo a esta institución. Esto no quita para que, de vez en cuando, el consejo les consiga prostitutas (profesión legalizada bajo estrictas condiciones), pero está prohibido cruzar una sola palabra con ellas, o iniciar cualquier tipo de relación que no sea meramente sexual. Esta clase no es muy numerosa, contando quizá con sólo 15 o 20 miembros.

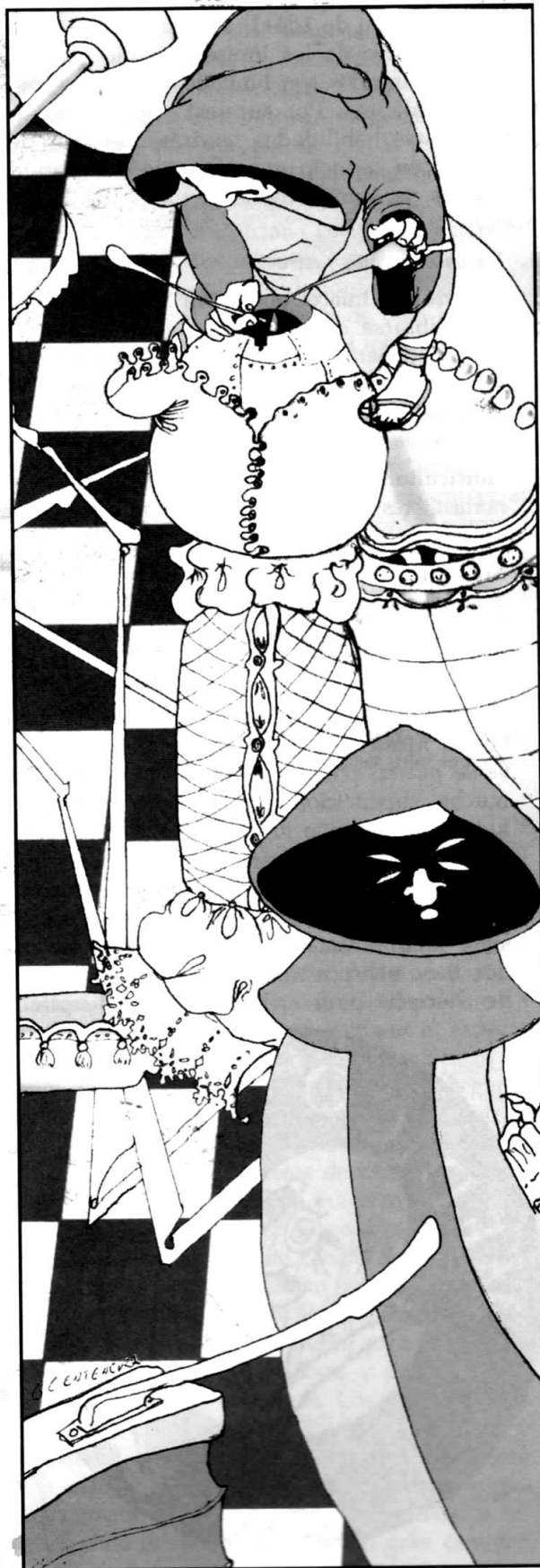
- 2.- Los relojeros artesanos, mucho más versados en la práctica que en la teoría, sin conocimientos de zoología o anatomía, pero con mucha experiencia en la construcción de relojes. Es el final de la carrera de los aprendices ordinarios. Suele haber cuatro o cinco por cada relojero maestro. Supervisan directamente las obras de construcción de los relojes. Tienen un régimen de vida bastante menos lujoso, aunque bastante acomodado. La mayoría se entregan a trabajos de restauración y copia de los rollos de la biblioteca.
- 3.- Los aprendices, en muy diversos grados. Cada relojero artesano tiene a su cargo a cinco o seis aprendices, de los que muy pocos resisten los primeros años, que son muy duros. Durante los tres primeros años son relegados a funciones del mantenimiento higiénico de la Relojería, mantienen un voto de silencio estricto y son sometidos a constantes humillaciones. Una vez pasados estos, asegurándose de que el aprendiz es sumiso a las ordenes del consejo, son iniciados en la relojería y son apartados de los recién llegados. Pululan por los pasillos de la relojería murmurando en tono de salmo los principios de la relojería: *Si el piñón tiene seis alas ocupará el espacio de dos dientes y dos vacíos de la rueda que engrana con él, si el piñón tiene siete alas ocupará el espacio de tres dientes y dos vacíos de la rueda que engrana con él, si el piñón tiene ocho alas...* y así continuamente. Sobra decir que, de los cientos de chiquillos que llegan allí, solo se quedan unos cuantos, por que además les está permitido irse en cualquier momento de los tres primeros años, oportunidad que desaparece al cabo de estos. No existe comunicación entre los aprendices que ya han pasado el periodo iniciático y los que no. La edad mínima está comprendida entre los 20 y los 23 años.
- 4.- Los obreros relojeros, la clase más baja, cuya labor es la construcción más rudimentaria, forjadores y fabricantes de piezas. Pese a la dureza de su trabajo y a su voto de silencio vitalicio, no son tratados como esclavos y viven con bastantes lujos compensatorios, aunque no puedan salir de la Relojería. Iniciar se enorgullece de no haber tenido que abolir la esclavitud pues ésta nunca ha existido dentro de sus límites.

Por supuesto, todos los relojeros, pertenezcan a la clase a la que pertenezcan, tienen prohibido hablar de relojes si no es con otro relojero. Aquellos que deseen comerciar por relojes, deben acudir a la relojería. Los relojeros no suelen salir de la relojería a no ser que manden a alguien a buscar un animalejo, a supervisar la construcción de algún reloj, o se

trate del segundo arconte y tenga que acudir a las asambleas del Senado.

Otros gremios y profesión de los personajes

Un personaje puede tener cualquier profesión de las que vienen a continuación, o incluso



Los relojes más grandes necesitan mantenimiento habitual

alguna otra a discreción del D.J. Cada personaje tendrá habilidades según su profesión (marcadas en cursiva en la descripción de cada profesión) más una habilidad con un tipo de arma a elección a 1d4 puntos de competencia y cuatro a libre elección de la hoja de personaje, cada una estará a cinco puntos de competencia a no ser *mitos y leyendas*, que sólo se puede aspirar a 2 puntos y *Conocimiento de Idioma primigenio*, que será el resultado de 1d4+1, y cuya máxima competencia dentro de los límites de Iniacer es 5, pues sus grimorios son limitados y no registran muchas palabras. Por supuesto que para aumentar estas habilidades tendrás que salir de Iniacer... con todo lo que ello pueda reportar. Todos los personajes comienzan con 1d4 X 100 marcas de dinero.

1.- **Pastores:** seguir rastros.

2.- **Cazadores:** Iniacer no cultiva la caza si no es para librarse de alimañas que se comen el ganado o para conseguir fondos para el museo de la Relojería. Los cazadores tienen las habilidades de *tiro con arco*, *seguir rastros* y *orientación*.

3.- **Horticultores:** Algunas familias de granjeros y horticultores poseen un reloj, por lo que tienen competencia en *pilotaje*.

4.- **Médicos:** La medicina no es una ciencia tan avanzada como la relojería: la teoría básica de la medicina en Iniacer, y en toda la Isla probablemente, se basa en concebir la enfermedad como un demonio que hay que expulsar del cuerpo mediante eméticos y laxantes. La habilidad *Medicina* se diferencia de *Conocimiento de las plantas* por que, en primer lugar, incluye muchas supersticiones relacionadas con la salud, y en segundo lugar lo que se conoce de las plantas es lo justito para provocar una tempestad intestinal de proporciones cósmicas. La habilidad *medicina*, que se supone que sirve para el tratamiento de las enfermedades, tiene una posibilidad de pifia aún mayor: de dieciséis para arriba. En caso de pifia,

habrás suministrado a tu paciente un tratamiento suicida. Probablemente muera de una simple gripe en el cuarto de baño, sentado sobre una montaña de heces*. En principio, el médico no tendrá la culpa de esto. Cuando un paciente muere, el médico es llevado ante el consejo gremial de medicina, el cual suele fallar a favor de este, asegurando que se había encontrado con un demonio malvado y poderoso, al que no pudo expulsar a tiempo de su paciente. Esta particular visión de la medicina hace que el consejo gremial de medicina se encargue también de los juicios contra presuntos demonios, bajo la supervisión de uno de los arcontes, generalmente el tercero. Por supuesto, no tienen ni flautas de *mitos y leyendas*, y lo hacen todo un poco al tuntún. (Ver el capítulo dedicado a los demonios) Poseen la habilidad *medicina*, en la que se incluyen conocimientos de anatomía y otros asuntos, aparte de *conocimiento de plantas* y *conocimiento de venenos*.

5.- **Relojeros, en los distintos grados expuestos en el capítulo anterior:** Sus habilidades principales son *relojería*, *leer y escribir* y *pilotaje*, aparte de conocimientos varios de anatomía, zoología y bellas artes, según el eslabón que ocupen en la Relojería. La habilidad *relojería* sirve para encontrar una avería en un reloj y solucionarla. Es raro que pueda repararse sin tener que reponer piezas (para lo que serían necesarios conocimientos de forja y artesanado, o bien tener piezas aprovechables a mano). Si el relojero no encuentra la avería en un primer vistazo, podrá realizar posteriores tiradas cada, aproximadamente, 20 minutos. Si estaba viendo al reloj en el mismo momento de averiarse, es posible que haya visto algo que le de una pista sobre la naturaleza y localización de la avería, por lo que tendrá un bonus de +3. Ahora bien, una pifia (un 20) daría como resultado que el relojero no ha tomado las debidas precauciones. Son varios los tornillos y tuercas que una vez sueltos pueden dejar en libertad, bruscamente, un poderoso muelle real que le destruya la mano, le deje tuerto, o destruya toda la maquinaria del reloj en cuestión, tal y como demuestra la siguiente tabla en la que debes tirar 1d6 en caso de haber realizado una pifia:



1,2,3	Destrozas el reloj. Sin posibilidad de reparación.
4	Recibes 1d6 puntos de daño.
5	Recibes 1d8 puntos de daño.
6	Recibes 1d10 puntos de daño.

En caso de que debido al daño recibes una herida grave (consulta el apartado "heridas graves" del capítulo de combate) deberás tirar 1d6 en la siguiente tabla:

* Probable origen etimológico de las expresiones "cagarla" y "comerse un marrón"

1,2	Si no recibes un tratamiento con éxito de primeros auxilios, perderás la mano izquierda.
3,4	Si no recibes un tratamiento con éxito de primeros auxilios, perderás la mano derecha.
5	Pierdes el ojo derecho (inevitablemente)
6	Una gruesa tuerca se ha quedado alojada cerca de un órgano importante. Cada vez que realizas movimientos bruscos, puede volver a abrirse la herida (1d4-1 de daño). Perderás 1 punto de vida por mes que no recuperas de ningún modo.

- 6.- **Arquitectos:** siempre con ideas empinadas. Las clases más bajas, obreros, pueden tener la habilidad *pilotaje*.
- 7.- **Name Keepers, o magos:** Los Name Keepers suelen dedicarse a predicar en la plaza mayor el regreso de los Dioses Olvidados, y a enseñar Idioma Primigenio por no mucho dinero. Sus habilidades son *Conocimiento de Idioma Primigenio*, *Leer y escribir*, y *Mitos y leyendas*.
- 8.- **El gremio de ladrones:** que se explicará detalladamente en el capítulo siguiente, cuyas habilidades principales son tres a elegir entre las siguientes: *evaluar un tesoro*, *conocimiento de venenos*, *forzar cerraduras*, *psicología*, *robar bolsas*, o *trampas en el juego*, aparte de *ataque y parada* con armas de filo a 4 con daga.
- 9.- **Soldados y militares:** quizá con cierto cargo sobre una pequeña porción del ejército, encargada de defender el país, o bien el cuerpo de policía que se encarga de cuidar el interior del país, en constante lucha con el gremio de ladrones. En el primer caso, Tienen un 20% de posibilidades de tener *pilotaje*, y según al cuerpo al que pertenezcan, un 4 en *habilidades de armas* o un 5 con *armas de tiro*. En caso de pertenecer a la "policía", tienen un 4 en *habilidades con armas* (no de tiro) y 5 en *esquivar*.
- 10.- **Los artesanos:** cuyas habilidades son muy admiradas. La habilidad *artesanía* sirve para hacer tallas y estatuas. Cuanta más alta sea la competencia del artesano, más tardará en tallar una pieza, y más bella será. Como medida, pongamos que tarda un día y que cobra diez marcas por cada punto de competencia en una talla pequeña. Deberá de tirar una vez por cada día que pase. En caso de fallo, la habrá estropeado y tendrá que volver a empezar, con la diferencia de que, por cada tres veces que falle, puede tirar para ver si evoluciona en su habilidad. Conforme aumente el tamaño de la talla, aumentará su valor y el tiempo que necesite en hacerla.

El gremio de ladrones

El caso es que cuando finalizó la guerra que derrocó el sistema monárquico de gobierno, las

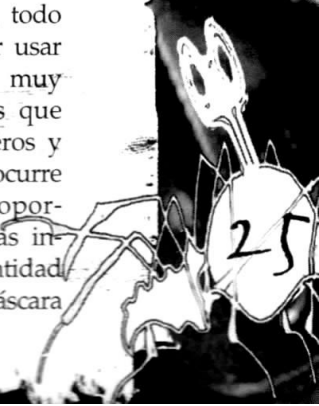
tornas cambiaron, y fueron los nobles partidarios de la monarquía y la escasa milicia que le seguía siendo leal los que tuvieron que comenzar a vivir en clandestinidad. En un principio se reunían y planeaban golpes de estado, y esas cosas (es una ridiculez, por que para cuatro gatos que son, me vas a contar lo que pueden hacer) Eso ahora se ha perdido mucho, básicamente por el hecho de que la casa real se dividió en dos facciones enemigas (según cuentan las malas lenguas, debido a una discusión por un plato de caracoles) y se dedican básicamente a putearse entre sí. La idea de la familia real como descendencia sanguínea ha sido sustituida por otra, que postula que la proximidad de parentesco a una persona está determinada por el grado de lealtad que le profese. De este modo, el gremio de ladrones funciona como una auténtica mafia organizada: me explico. Son dos familias (o la misma familia, aunque dividida) con grandes lazos de amor filial entre ellos y de odio hacia los otros, que se dedican al saqueo y al robo, que ponen "impuestos" de protección a algunos negocios a cambio de no ser destrozados, etc....

Si alguien del gremio de ladrones se entera de que has realizado o estás realizando "trabajitos", sobre todo si son remunerados, sin pertenecer al gremio ni pagar diezmos al Rey de los Ladrones, puedes darte por a-ca-ba-do.

El crimen más horrendo en la Isla entera es el robo de bienes materiales insustituibles, es decir, todo lo que no sea dinero, entre otras cosas por que puedes llevarte alguno de los objetos que tu víctima deseaba llevarse al Infierno al morir. Estos son ladrones "decorosos" y no se dedican a tales vandalismos, aunque sí a otros bastante salvajes.

Los soldados

Conscientes de su enorme debilidad al carecer de hierro, y sabiendo que lo único que mantiene alejados a los posibles invasores es la fama demoníaca de sus relojes, los soldados de Iniacer hacen ronda sobre la meseta con armaduras y máscaras que sirven al propósito de impresionar a los observadores, dándole al soldado el aspecto más "infernol" posible. Muchos se manifiestan en contra de esta política de defensa por que aseguran que es al mismo tiempo una provocación, y no es improbable que tal reclamo atraiga a cazadores de demonios (como los guerreros de Eilán) Las armaduras son pesadas y bastante exageradas, llenas de pinchos y de cuchillas. Por su peso serían imposibles de usar en un combate cuerpo a cuerpo, y en cualquier otro sitio las usarían sólo para ceremoniales. En cambio, dejan los brazos libres (en todo caso con una protección de malla) para poder usar cómodamente un arco o ballesta, y protegen muy bien contra flechas enemigas. Los soldados que patrullan la meseta suelen ser expertos arqueros y ballesteros. Con las armas que no son de tiro ocurre poco más o menos lo mismo: son desproporcionadamente grandes y pesadas, haciéndolas inservibles, de diseño irregular y con gran cantidad de puntas. Todos los soldados tienen una máscara



que se diseña también con gestos terribles, hecha de cuero, madera, y unas pocas piezas de metal para sujetar sus componentes. Suelen añadirse cuernos y orejas, de madera y cuero o tela, que les dan una apariencia bastante infernal, se exagera la estructura ósea con piezas de madera, y se incluyen colmillos de lobos y otros animales cerca de la nariz y la boca que sirven también para ocultar orificios de respiración. Los agujeros para los ojos son bastante amplios para que no oculten visibilidad, y los soldados se maquillan la cuenca de los ojos para que se note menos la diferencia entre la carne y la máscara.

El extranjero

Más allá de la frontera de Iniacer pueden encontrarse todo tipo de cosas. El mapa homologado de la Isla, que puedes encontrar al principio de este capítulo, fue confeccionado uniendo los mapas de diversos exploradores que han recorrido sus diversas partes y, en contra de toda probabilidad, han vuelto con vida. Los conocimientos avanzados en astronomía de Iniacer han hecho que los mapas sean bastante exactos, en el sentido de que una montaña o una ciudad se pueden localizar con precisión hallando su posición con respecto a las estrellas. Los exploradores han contado cosas bastante extrañas, que han ido circulando de boca en boca, probablemente distorsionándose y perdiendo su sentido original. De todos modos, es posible encontrar sus relatos en la biblioteca de la relojería. He aquí un adelanto de lo que se dice por ahí acerca de tribus, guerreros y sectas.

Los guerreros de Eilán

Tribu de bárbaros de tendencias poco pacíficas están convencidos de que tras la muerte uno reaparece en el más allá con la misma apariencia que tuvo al morir. De tal modo, se entregan por completo al combate y si no han muerto antes de los treinta años, suelen suicidarse para no llegar al infierno con sus habilidades disminuidas debido a la edad. Entre ellos son muy frecuentes los duelos y luchas a muerte. Su objetivo es exterminar a todos los demonios mediante la violencia, y hacer del infierno un reposo digno. Ignoran la leyenda de que el único modo de matar un demonio es convertirse en demonio uno mismo. Y en caso de ser cierta, pretenden llegar a ser demonios matedemonios. Cruzarse con alguno no suele estar exento de cierto peligro físico. Esperan reunirse tras la muerte con Eilán, un caudillo muerto hace tanto tiempo que lo que quedan de él no son otra cosa

que leyendas de su fuerza, coraje y resistencia, que les recibirá en su fortaleza junto con su tribu de *muchachas guerreras en porretas*, donde se dan unos banquetes inmensos, se folia que es un lujo, y por la noche se sale a vapulear demonios (muy instructivo). Desconfían plenamente del lenguaje primigenio por considerarlo engañoso. Su limitado vocabulario está reducido a tacos. Su estructura jerárquica está compuesta por una minoría noble y privilegiada entregada a las artes bélicas, que mantiene esclavizada a una mayoría desarmada. Es su manera de entender la "protección al débil". Los esclavos realizan los trabajos más duros y penosos y son asesinados sin reparo a la menor seña de insumisión. En este último caso son enterrados *sin armas*.

Los Name Keepers

Los Name Keepers un día se pararon a pensar y se dijeron: "¿Qué pasaría si los Dioses regresan un día y se dan cuenta de que les hemos olvidado? Si lo único que nos han dejado es el Idioma Primigenio, es menester conservarlo para que, a su vuelta, vean que no nos hemos estado tocando las narices." Y bajo este razonamiento, estudian el Lenguaje Primigenio y practican la magia. Su máxima ambición es hacerlo predecible. Cuando leas el capítulo de magia te darás cuenta de que el Lenguaje Primigenio es, en suma, un gran recurso de consecuencias impredecibles. Este otro grupo también ignora otra leyenda. Se dice que en el infierno el Idioma Primigenio no tiene validez (o, lo que es lo mismo, que allí las cosas no tienen nombre). En los capítulos de se detalla su organización y sus características principales.

Los seguidores de Niracén

Esta secta de agradables comedores de hortalizas mantiene la insostenible postura de que existe un paraíso. Se empeñan continuamente en legitimar escritos filosóficos acerca de la bondad y de los buenos modales como escritos o inspirados por Niracén, levantan templos en las montañas Sagias con estatuas de un dios que nadie ha visto (y que se sospecha que se han inventado) que todos visitan para comerse sus galletitas. Un templo de Niracén es una parada turística o-bli-ga-to-ria. Puedes insultarlos a placer, y ellos conservarán siempre los buenos modales y la sonrisa beatífica. Son, en definitiva, el tipo de gente que presentarías a tu madre. Aún así, es posible, (muy, muy lejanamente posible) que tengan razón, que finalmente Niracén exista y vayan al paraíso.

Los peregrinos

Estos señores nunca se están quietos. No pueden. En todas partes les conocen, les saludan, les



invitan a todo, pero no duran allí ni dos días. Y lo peor de todo es que no se dedican a buscar riquezas o tesoros. No, que va. Se dedican, casi única y exclusivamente, a recopilar cuentos de hadas.

Vamos a ver, esto merece una explicación: casi toda la información disponible acerca de demonios, dioses, infiernos y paraísos está contenida en cuentos de hadas. Y se piensan que si son capaces de separar el grano de la paja, podrán encontrar el verdadero origen de la humanidad, y la clave para su salvación. De modo que tienen un enorme repertorio de cuentos, que se saben de memoria, y tratan de compararlos, analizar los puntos de unión y las diferencias. Y, mediante este estudio, encontrar los sepulcros perdidos de los dioses olvidados, encontrar la morada de Niracén, el modo de atravesar el río de fuego en dirección de vuelta, y destruir a los demonios sin convertirse en uno (que es en lo que se basa la habilidad *mitos y leyendas*)

Ni que decir tiene que son un poco pesaditos. Al principio está muy bien eso de que te cuenten esas historias, por que tienen su gracia. Pero luego cansan. Es que son todas iguales, oye. Y, claro, no hay modo de hacer que se callen o piensen en otra cosa.

Sectas demoniacas

Su base suele ser la misma, con dos variaciones principales:

- a) O bien los Dioses se pervirtieron a la oscuridad, transformándose en los Demonios, y por lo tanto hay que adorarlos,
- b) O bien los demonios demostraron su derecho a la supremacía mediante su victoria, por lo tanto hay que adorarlos.

En cualquiera de los dos casos, son unos tipos desagradables que realizan sacrificios humanos y cosas por el estilo. Los miembros más importantes de estas sectas han vendido su alma a algún demo-

nio a cambio de poseer poderes prodigiosos, que no se caracterizan precisamente por beneficiar al género humano.

Otros personajes

Algunos personajes, como Mindres el Eremita, parecen ser algo más que una leyenda. Se dice que vive en alguna parte de las montañas de Tersfinn, y se acude a él para hacer todas las preguntas propias de un oráculo. Para ello tienes que obsequiarle con un enorme barril de cerveza (que por supuesto tienes que subirte a pulso por las escarpadas paredes de la montaña) y aguantar sus estupideces hasta que se emborrache, por que, según cuentan quienes le han visto, es un palizas inaguantable. Cuando lleva una trompa de campeonato, se baja la bragueta y mea sobre un espejo: el orín, al manchar su superficie, forma figuras que predicen el futuro. También puede hacerlo en relieve, pero en monocromo, y el olor resultante del proceso hace que sea poco recomendable.

También se dice que el bosque de Gewwe lo recorre una muchacha desnuda tan hermosa que quienes la ven se arrancan los ojos de la cara. Es difícil explicar esta extraña conducta. Algunos dicen que eso es por que la belleza de la muchacha hace que quienes la ven deseen que esa sea la última imagen que reciban sus dilatadas pupilas. También es cierto que quienes mantienen esa postura no han visto muchas mujeres hermosas, y mucho menos desnudas, e ignoran que cuando se está delante de una, lo que hay que hacer no es quitarse los ojos, sino la ropa. Es simple ignorancia de procedimientos.

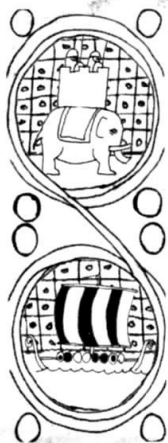
Pueblos, aldeas, y alguna que otra ciudad localizable en el mapa

Por lo que se ve, las minas de Iniacer son las únicas que se niegan testarudamente a dar hierro. La mayoría de los pueblos extranjeros son guerreros y no muy dispuestos a hacer nuevos amigos.

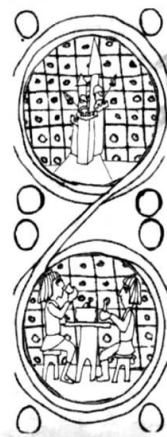




© CENTAUR



Idiomas de la Isla. Magia y Lenguaje Primigenio



Por lo que se sabe, la Isla posee tres idiomas. En primer lugar está el Habla Civilizada, cuya expresión escrita es la caligrafía rizada, y que se emplea en todo Iniacer. El segundo es el Habla Salvaje, que es el que se usa en el resto de la Isla. Hay tres diferencias fundamentales entre ambos. La primera diferencia estriba en que el habla civilizada es comprensible mientras que el habla salvaje no. La segunda, y más enigmática, es que mientras que el habla civilizada es uniforme en todos los sitios, no ocurre lo mismo con el habla salvaje. Si tu colocas frente a frente a dos extranjeros procedentes de sitios distintos y les pones a charlar, lo más probable es que no se entiendan. Esta inexplicable cuestión preocupa profundamente a los sabios de Kresa. La tercera es que los salvajes no saben escribir, aunque lo intentan con frecuencia. Los testimonios de los exploradores hablan de bárbaros escribiendo grandes parrafadas en garabatos ilegibles, tras lo cual quedan grandemente satisfechos.

Existe un tercer lenguaje del que hablaremos más adelante.

Indicaremos antes que no existe el papel. Se usan principalmente dos materiales de escritura: la tela tintada y la arcilla cocida. En el primer caso, si lo que se desea es transportar documentos, se elegirán telas ligeras de poco valor. La pintura es de origen vegetal. Hay que tener cuidado con la lluvia por que se nos pueden ir documentos importantes a tomar por el culo. Según el lujo, el dibujo será de mayor calidad, o incluso la tela puede ser sustituida por cuero repujado, que es indeleble, pero mucho más caro y difícil de transportar. La tela tintada se ordena mediante rollos. La biblioteca de la Relojería está compuesta por rollos de tela que son restaurados y reescritos periódicamente. Es uno de los motivos por los que el dibujo es una de las asignaturas más importantes, que aprenden también los artesanos relojeros, entre los cuales existe un cuerpo de copistas que se dedican fundamentalmente a esta última labor.

El otro tipo de escritura suele realizarse sobre tablillas de arcilla cocida o en inscripciones en piedra. Esto es debido a que lo que se desea de ella es la perdurabilidad. La caligrafía es llamada de "huellas de pájaros" y sugiere cosas indecentes en el reino de las aves. Esto es así porque los materiales de escritura son, o bien cincel y martillo, o bien cañas que se hincan sobre la arcilla todavía húmeda. Es lo que se usa para el Idioma Primigenio, materia constitutiva de la magia en la Isla. ¿En qué consiste?

Creo haber comentado con anterioridad que se desconoce si el Idioma Primigenio es una herencia bienintencionada de los dioses olvidados o es por el contrario una maldición demoníaca. Estás a punto de comprobarlo.

Se dice que, al crear la Isla, los dioses pusieron un nombre a cada cosa. Una variante dice incluso que las crearon al nombrarlas. Y se dice también que ese nombre primigenio es consustancial a la cosa que designa, como puede serlo su forma o su color. De modo que aquel que nombra algo, lo afecta de algún modo. Pero este modo es absolutamente impredecible. Se dice también que los demonios dotaron a cada cosa de una naturaleza maligna, nocturna, que despierta al pronunciar el nombre de esa naturaleza. Aunque la versión más extendida es que, si bien el Idioma Primigenio es de origen divino, los demonios nos maldijeron dejando en nuestro poder un instrumento que sólo los Dioses tenían poder y responsabilidad para utilizar. En fin, el típico argumento de "hay cosas que es mejor no conocer". Lo que si es cierto es que existe un repertorio de palabras, todas ellas nombres concretos, mediante cuya pronunciación el objeto mencionado experimenta un cambio, se duplica, desaparece, cambia de color, de posición, de tamaño, se traslada en el espacio, en el tiempo... vete tu a saber. Lo que pase a partir del momento en que has pronunciado una palabra primigenia, no lo sabe nadie. Por eso, los Name Keepers se empeñan en reproducir exactamente las situaciones en que se han pronunciado dos veces la misma palabra.

Los resultados pueden parecerse en ocasiones, pero nunca será el mismo.

Pronunciar un nombre primigenio exige un gran esfuerzo y un desgaste considerable, por lo que para pronunciar la segunda es conveniente esperar un buen rato, y raramente se pronuncia una tercera en un mismo día. Por eso, aunque la gramática del lenguaje primigenio fuese apta para flexionar una frase compleja y definida, que no es el caso, hacerlo podría costarle a uno la vida.

De este modo el que usa el lenguaje primigenio se ve obligado a describir el efecto de un conjuro mediante una sola palabra, ateniéndose siempre a la única regla que parece inflexible con respecto a la magia: que nunca, nunca, sabrás con certeza el efecto que va a causar.

Se dice también, aunque es un rumor infundado, que los dioses crearon también una gramática primigenia, que es la que regula los fenómenos de la naturaleza y los cambios del universo, y que quien esté en posesión de esta gramática podrá dominar a los elementos.

La escritura primigenia se registra mediante huellas de pájaros, y como en los emplazamientos Name Keeper no usan bibliotecas de tela tintada, sino que fijan las tablillas de arcilla a la pared o esculpen directamente las palabras en ella, estos emplazamientos son llamados grimorios. El grimorio más antiguo, llamado el Grimorio Primigenio, situado en el mapa, contiene todas las palabras primigenias que se conocen. Según cuenta la leyenda, el último Dios, antes de marcharse, le enseñó al primer Name Keeper el edificio, cómo pronunciar las palabras y su significado, y cómo manipular el resultado de cada conjuro. Su aprendiz, un joven inteligente, aunque egoísta e impaciente, mató a su maestro antes de que le enseñara esto último. Por supuesto, la leyenda cambia según quien la esté contando. Según algunos, ese Dios era Niracén. Según otros, un demonio. Algunos sugieren que el maestro merecía la muerte y otros lo usan como parábola contra la impaciencia.

Sobra decir que el edificio es raro. Está prácticamente construido en un metal más duro que el acero y con unos enormes ventanales. No tiene cimientos, sino que está "posado" sobre el suelo, y su interior carece de columnas de sujeción, y está dispuesta en una sala central con cinco extensiones en forma de estrella.

Se cuenta que Babuc, el arquitecto que históricamente acabó el diseño de la ciudad de Kresa tal y como hoy se la conoce (tarea que le llevó desde los 20 años hasta los 54, teniendo en cuenta que estaba prosiguiendo la tarea de su maestro) le dio un aire y decidió que si los pueblos bárbaros aprendiesen humanidades, ciencia y bellas artes, dejarían de ser lo que su propio nombre indica (esto es, bárbaros) y dejarían sus luchas para cooperar en la búsqueda del conocimiento. Si hubiera comentado su extravagante ocurrencia con alguien hubieran pasado dos cosas: en primer lugar le hubieran degollado, por que entre sus benévolos planes entraba el de

enseñar matemáticas y geometría. Y en segundo lugar, si hubiese hablado con algún amigo de extremísima confianza que no sintiese serios impulsos homicidas al oírle, le hubiera señalado los innumerables fallos que tenía su teoría sin necesidad de llevarla a la práctica. El caso es que dejó un testamento con la dirección de las obras de Kresa a su primer discípulo, y a la segunda semana de salir de Iniacer, ya había sido vendido como esclavo. Pasaron unos cuantos meses en los que estuvo cambiando de manos continuamente: sus dueños le regalaban al primero que pasaba por la calle con tal de no oírle hablar más de *jometría* ni *metefueras*. Finalmente acabó al servicio de un Name Keeper medio idiota que le agradaba escucharle, no porque entendiera una puñetera palabra de lo que decía, sino por que como era mudo nadie más le daba conversación. (Sé que es absurdo concebir un Name Keeper mudo, pero en la Isla este tipo de cosas ocurren con una cierta frecuencia).

He soltado todo este rollo para contar que cuando el pobre ex-arquitecto erudito de Kresa entró en el Grimorio Primigenio por primera vez, salió en escasos segundos correteando con su amo cargado a la chepa (el cual no se mostraba muy convencido con ese desventajoso cambio de situación), gritando aterrizado que era imposible que el edificio se mantuviera en pie, y que bastaba un golpe de brisa, si realmente era necesaria, para echarlo abajo. Pensemos que el tipo sabía un rato largo, muy, muy largo, sobre el asunto. Y pensemos también que el Grimorio Primigenio lleva siglos ahí, sin caerse.

Una de las cinco alas del Grimorio Primigenio está... bueno, está fundida. Se ignora qué pudo producir suficiente calor como para ello, aunque se atribuye el destrozo a un combate entre Dioses Olvidados y Demonios. Lo que pudiera haber escrito en esa ala, es también materia de interesante especulación. Algunos dicen que había más palabras. Obviamente es una respuesta que carece de imaginación y que no tiene seguidores muy entusiastas. Otros afirman que señalaba el sepulcro de los Dioses Olvidados, otros que detallaba el combate entre Dioses y Demonios, y muchos insisten en que allí se hallaba la Gramática Primigenia o el modo de controlar los efectos de cada conjuro. Los más fatalistas aseguran que en ese lugar estaba escrito el final del chiste del mundo, y que al pronunciarse éste desaparecería.

Procedimiento de la magia

Es lo más simple que vas a ver en juegos de rol. Recuerda que en la hoja de personaje tienes un indicador de Poder y otro de Poder Actual, y un espacio para palabras conocidas y otro para palabras no conocidas.

El primer paso siempre es decir la palabra que quieras pronunciar, en castellano, por supuesto, pero advirtiéndolo al D.J. que la estás diciendo en primigenio. Ni una sola pista o aclaración. La sueltas y punto.

Supongamos que es la primera vez que dices esa palabra y que no la tienes en la lista de



palabras conocidas y tampoco la tienes en la de no conocidas. Lo primero es averiguar si conoces esa palabra.

La cosa es sencilla: tiras 1d20. Si el resultado es igual o menor a tu competencia en la habilidad de *Conocimiento de idioma primigenio* (lo llamaremos CIP a partir de ahora), conoces la palabra, y la puedes pronunciar. De hecho se supone que lo estás haciendo. Entonces apuntas la palabra en la lista de palabras conocidas y sigues el procedimiento.

Si es mayor que tu CIP, no la conoces. Apunta esa palabra en Palabras no conocidas, y olvídate de tratar de pronunciarla hasta que aumentes tu competencia en CIP. Como te has entretenido para recordar una palabra que, en el fondo, no conoces, tienes que esperar al siguiente turno de combate (si estas en el) o unos segundillos en su defecto para realizar cualquier otra acción.

Supongamos que has sacado un 20 en la tirada. Míralo por el lado bueno: añades una palabra conocida. Pero el lado malo es este: te has equivocado de palabra. Los resultados son de todo punto impredecibles y están sólo limitados por la perversa imaginación del director de juego. Échate a temblar. La ocasión lo merece. Ni que decir tiene que no puedes echarte atrás y que no te das cuenta de tu alegre "tropiezo" hasta que el follón se monta.

Sólo puedes hacer una tirada sobre tu CIP cuando estás pronunciando una palabra. Esto evita que te montes un diccionario en la hoja del personaje a expensas del aburrimiento de los demás.

Bueno, ahora que has superado el obstáculo y estas pronunciando una palabra que conoces, tienes que saber si el conjuro tiene efecto. Para esto tiras de nuevo 1d20. Esta vez la tirada va sobre tu poder actual.

Si el resultado es igual o menor que tu poder actual, el conjuro ha tenido éxito. El D.J. te dirá las consecuencias de tu irresponsable acción. Entretanto, coge lápiz y goma y réstale a tu poder actual 1d8.

Si el resultado es mayor, no pasa nada. A lo mejor la has pronunciado mal, o con los nervios se te ha trabado la lengua, o quizá lo has hecho todo correctamente, pero el cambio experimentado por el objeto no es perceptible por el momento. El caso es que no pasa absolutamente nada. Réstale a tu poder actual 1d4.

Y por último, en el caso de hayas sacado un 1 en la tirada, puedes elegir entre estas dos maravillosas opciones: o añades 1 punto a tu poder definitivo, o no pierdes ningún punto en tu poder actual. Que sepas que un personaje cuyo poder definitivo sea igual o mayor a 18, no necesita decir la palabra en voz alta, sólo pensar en ella.

Obviamente, perder puntos de poder actual es muy cansado. Si tu personaje llega a cuatro o por debajo de ellos, estará muy, muy fatigado. Si llega a 0 o por debajo, perderá el conocimiento hasta que recupere tres puntos. Si llega por debajo de -5, hará un largo viaje. Ya sabes a dónde.

Se recupera un punto de poder actual por cada marca que pasa. Si tu personaje tiene 0 puntos o menos, a no ser que haya palmado debido a esto, recuperará a razón de 1 punto por día hasta llegar a 1, en que podrá recuperarlos de modo normal, incluso si tu personaje sigue inconsciente.

Si alguien tiene una pifia, al que le van a caer 124 huchas con forma de gorrinillo justo en la punta de la cocorota, o algo al mismo efecto, es a un personaje que tenga un poder de seis o por debajo. No uses esa característica como cubo de la basura.

Una última cosa: al comenzar el juego puedes apuntarte tantas palabras conocidas como puntos tengas en CIP, a tu elección, pero bajo supervisión del director de juego. En ocasiones puede sugerirte que tu personaje conozca una palabra que puede serle útil en el transcurso de la partida que ha planeado. Yo le haría caso.

Breve clasificación de palabras primigenias

En primer lugar, el director de juego está en perfecto derecho de vetar ciertas palabras que no le gusten, bajo la excusa de que, o no conoces esa palabra, o no existe en lenguaje primigenio. **No hay verbos** en el lenguaje primigenio. Solo nombres.

Primero están las palabras estrictamente concretas: Llave, árbol, espada, puente. Al respecto no surge ninguna duda.

Luego está la duda de si es autorizable el uso del plural. Una cuestión peliaguda. Según el contexto. Si el mago quiere, pongamos por ejemplo, duplicar una llave, y dice la palabra "llaves", es relativamente probable que alcance su objetivo.

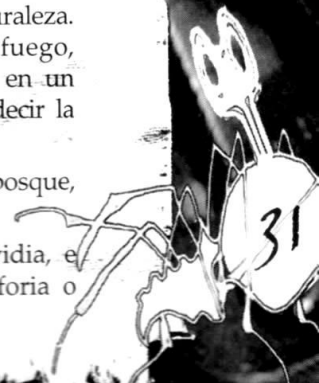
Quiero ahora aclarar un punto. La idea no es que no puedas fiarte en ningún momento de tu capacidad mágica, sino que trates de hacer entender el efecto de un conjuro mediante una sola palabra. Ni una más. No puedes dar al director de juego ninguna pista para interpretar tu palabra, no puedes señalar a nadie, ni nada que se le parezca. Es raro que esto se vuelva contra ti. Ten claro que, si te ves perseguido y llegas hasta un río, si pronuncias la palabra "puente", no te va a caer un yunque sobre la cabeza (por regla general). De modo que, aunque el sistema de magia es inestable, puede ofrecerte una ayuda razonable en muchos, muchos momentos.

Para decir una palabra en plural no será necesario que tires sobre Idioma Primigenio por que se supone que sabrás flexionarlo.

Nombres que escapan un poco de la concreción: por ejemplo objetos o fenómenos de la naturaleza. Perfectamente aplicables. Palabras como fuego, alud, montaña y río. Pero te puedes meter en un berenjenal de mucho cuidado. Tu prueba a decir la palabra fuego o viento en según qué sitios.

Nombres comunes, tales como rebaño, bosque, piara o ejército. Perfectamente aplicables.

Emociones. Tales como amor, odio, envidia, e incluso estados de ánimo como sueño, euforia o



lascivia. También perfectamente aplicables. Pero te puedes meter en un lío aún mayor. Entre otras muchas cosas por que la duración de un conjuro es decisión del director de juego. Puede ser muy útil, pero ándate con ojo.

Palabras abstractas. Bueno... según cuales. Yo no autorizaría el uso de una palabra como suerte, por ejemplo. Pero sí muerte. O destrucción. Pero aquí entran cuestiones de riesgo muy comprometidas.

Participios. ¡Vaya! Bueno, sólo si el participio se refiere a alguien o algo que ya está en el estado que señala el mismo participio. Por ejemplo, la palabra "caído" sólo se podrá aplicar si ya hay alguien en el suelo.

Adjetivos: no. El Idioma Primigenio sólo contiene nombres. En caso de que sigas insistiendo en que la palabra "verde" es el nombre de un color, coge el diccionario y atente a lo que diga. Esto evitará discusiones idiotas.

Tampoco autorizaría en absoluto palabras referentes a la hoja del personaje, tales como los nombres de las características, los nombres propios de los personajes, etc...

Palabras que escapan a esta clasificación o están declaradamente excluidas de ésta. Por notable excepción, en circunstancias muy, muy determinadas, el D.J. puede decidir si se aplican o no. Por ejemplo: un personaje está a punto de ser merenda-

do por una tribu de caníbales, y no se le ocurre mejor cosa que pronunciar la palabra "insípido". Yo lo aprobaría.

Palabras prohibidas

Después de leer esto, te habrás imaginado que hay ciertas palabras primigenias que no puedes ir alegremente pronunciando por el mundo sin que algún compañero, asustado de tu temeridad, se te arroje encima con intención de arrancarte tu peligrosa lengua y tirarla por un despeñadero. No sólo él. Incluso las sectas demoníacas mostrarán actitudes similares si llegas a pronunciar palabras tan inocentes como ruido, hielo... por no hablar de palabras como muerte o destrucción. Esto no significa que no las vayas a conocer, pero que no te pesquen pronunciándolas, por que aparte de lo que a fi te pueda pasar, (y que Dios te pille confesado) el temor de tus amigos puede hacerte perder el pescuezo.

Podría ofrecerte una lista completa de todas las palabras prohibidas por los Name Keepers, pero creo que puedes hacerte una idea bastante aproximada. En cualquier caso hay en entre los Name Keepers discusiones bastante interesantes al respecto que suelen culminar con bonitas explosiones.

Bien, como verás la magia depende de tu propia audacia expresiva. No hay reglas de flexibilidad tan complejas que tengas que hacer carrera para



entenderlas, ni conjuros rígidos que no te sirvan más que para situaciones muy específicas. Si la idea te gusta, a ello de cabeza. Y recuerda que puedes tener conocimiento de Lenguaje Primigenio sin necesidad de ser Name Keeper.

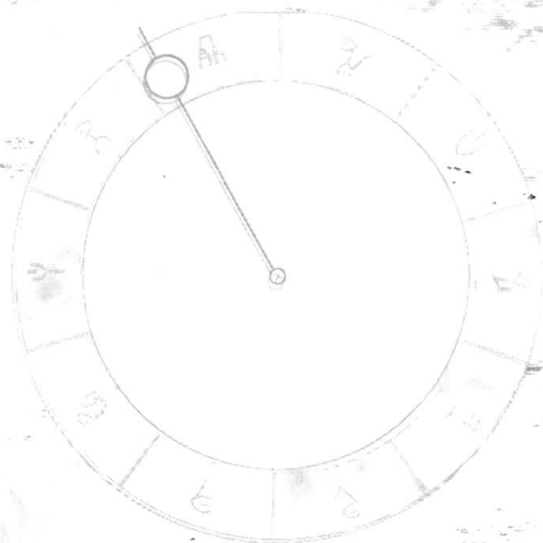
Organización de los Name Keepers

Los Name Keepers se entregan a conservar y divulgar el Lenguaje Primigenio, y a buscar modos de hacerlo predecible. De modo que más que una organización jerárquica o algo que se le parezca, se reúnen en grupos de peregrinaje al Grimorio Primigenio, y tratan de llevar a sus pueblos y ciudades las palabras que no tienen. La enorme cantidad de las palabras primigenias -El grimorio primigenio tiene las paredes escritas en minúscula apretada, lo cual hace más misteriosos los enormes ventanales: si necesitaban espacio, ¿por qué pusieron esas ventanas tan gigantescas?- y la dificultad del transporte hacen que sea un trabajo difícil y que quienes lo hacen se vean obligados a realizar varios peregrinajes. Como los rollos de tela tintada son pesados, frágiles, y difícil de consultar en momentos de apuro, transportan sus palabras talladas en bastones. Son bastante anchos, algunos incluso son ramas gruesas en cuya corteza se puede grabar fácilmente. Se supone que las palabras escritas en el bastón son aquellas que están escritas en "palabras conocidas". En caso de que un Name Keeper pierda su bastón, deberá tirar sobre su C.I.P. cada vez que pronuncie una palabra, aunque la tenga en "palabras conocidas". Si falla la tirada, sencillamente no recordará la palabra, pero no la pasará a "palabras no conocidas".

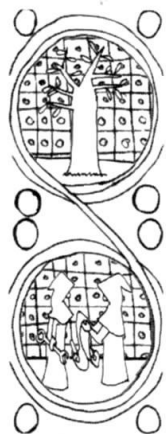
El hecho de que la idea de los Name Keepers sea conservar el Idioma Primigenio, y no necesariamente pronunciarlo, hace que muchos de ellos conozcan algunas palabras prohibidas. En el Grimorio Primigenio hay un grupo de Name Keepers que se dedican fundamentalmente a enseñar la escritura y a provocar catástrofes naturales discutiendo sobre tal o cual palabra. Son los llamados "Guardianes". Los Name Keepers que llegan allí pueden dedicarse por entero al estudio del Idioma Primigenio, o bien ocupar otros puestos en su sociedad pero cultivar la magia, o incluso haber abandonado su anterior ocupación para ello. El enclave de los Guardianes no suele ser atacado por tres razones básicas:

- 1.- Son pobres para aburrir.
- 2.- El Grimorio Primigenio no ocupa un lugar estratégicamente interesante, ni tiene riquezas naturales que llamen la atención.
- 3.- Atacar un grupo de Name Keepers solo puede compararse con bailar un fox-trot agitado sobre un barril de nitroglicerina. Aún los guerreros de Eilán, quienes detestan el Idioma Primigenio por considerarlo de origen demoníaco, suelen mostrarse muy respetuosos con un Name Keeper que no esté amordazado.

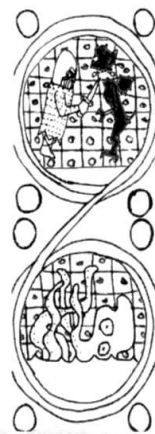
En Iniacer hay un grimorio en que se recogen todas las palabras que se conocen allí. Más que una casa gremial, o algo que se le parezca, es un centro de reunión y de estudios, que el resto de los habitantes, algo asustados, no suelen mirar con buenos ojos.







Los Demonios



La cuestión de los demonios es peliaguda. Existe un temor homicida que hace que los habitantes de la Isla se lleven a la pira a todo lo que pueda parecerse lejanamente a un demonio, pero el problema es que nadie sabe muy bien lo que es un demonio. Se sabe que pueden distinguirse por algo. Eso es todo.

Lo cierto es que las personas cuyo físico se sale de lo normal suelen tener que dar explicaciones en todos los sitios a los que van, a veces delante de un tribunal o de una multitud exaltada: "mis padres eran hermanos", "me caí de la cuna cuando era pequeño", o más verosimilmente "disculpe, señor, pero el raro es usted". Lo cierto es que salirse de lo normal es lo normal en la Isla. Al crear tu personaje debes tirar 1d10, correspondiente a tu aspecto. Si el resultado está por encima de 5, tu personaje será pelirrojo, bizco, tendrá seis dedos en los pies, o una polla descumunal. Poco importa. El caso es que va a tener que inventarse una excusa realmente buena.

Los más fiables a la hora de distinguir a un demonio de un bizco son los peregrinos. Para eso sirve la habilidad *mitos y leyendas*. Però, ¿Cómo sabes si el mismo peregrino no es en realidad un demonio que se entretiene haciendo quemar bizcos? Además, la política de exclusión de Iniacer hace improbable la presencia de peregrinos.

El modo ordinario por el que los personajes suelen realizar este tipo de distinciones, al no tener un conocimiento amplio de *mitos y leyendas*, es una tirada sobre Intuición. Claro, que la Intuición tiene los problemas que tiene: no puedes ver el resultado, al contrario de lo que pasa con la habilidad "mitos y leyendas". Debes restar a tu aspecto cinco puntos si es superior a ellos: se utilizará como modificador si alguien sospecha sobre ti y tira sobre Intuición.

Existen en cualquier caso ciertas supersticiones que ruedan por ahí, que realmente no son otra

cosa que cuentos de vieja, y que pueden ser una verdad como un templo o bien una imbecilidad mayúscula, pero que a falta de otra cosa, se usan en muchas ocasiones para elaborar un juicio al respecto. De hecho son con las que se manejan el gremio de médicos.

Conocimiento general de los Demonios

Mientras que se han olvidado los nombres, atributos y rangos de todos los dioses, se conoce en cambio los de los demonios. Hacer una recopilación de los cuentos que se narran sobre cada uno sería extensísimo y estaría fuera de lugar, de modo que indicaré aquí aquellas cosas que parecen repetirse con frecuencia en ellos. Los más importantes son:

Ulf: Rey de los demonios. Se dice que, en la tierra conocida de los vivos, aparece como un mendigo ciego que busca un objeto valioso en el suelo. Aquel que finge ayudarlo para quedarse con el objeto, muere en pocos días, pero quien se lo entrega, vive, dicen, hasta los cien años.

Fenabarr: Si escuchas el llanto de una mujer bajo la ventana, es Fenabarr, que anuncia la muerte de un niño.

Roch: A él acuden todos cuantos desean venganza. Es cruel y salvaje, y se dice que está presente en todos los combates, y que decide a capricho la suerte del vencedor, peleando en su bando y aniquilando a gran parte del enemigo. Los estrategas frustrados suelen disculparse en esta leyenda.

Tafúa: demonio acuático que, transfigurado en pez, devoraba toda la pesca. Según la leyenda, fue destruido por Eilán.

Reconocer a un demonio

Por ser criaturas de otra naturaleza, los demonios reaccionan de distinto modo que las demás a distintos estímulos. No sólo los físicos. Se dice por ejemplo, que si a un demonio se le pregunta

“¿qué fue antes, el huevo o la gallina?” contestará siempre, y bajo cualquier circunstancia, “la arena de las costas”. También se dice que no proyectan sombra; que poseen atributos animales (cuernos de carnero, pies de oca o rabos de vaca); que tienen la espalda hueca como los árboles (razón por la que nunca se dan la vuelta); que su aliento apesta a azufre, o que todos tienen los ojos verdes. Muchas de estas supersticiones son absurdas. Se dice que siempre están fríos; que no tienen corazón (literalmente, no lo tienen, ante lo que no se pueden escuchar sus latidos); que como siempre mienten basta con hacerles una pregunta obvia para que irremediamente caigan en su propia trampa... Muchos modos de reconocer a un demonio se basan en comprobar cómo reaccionan ante las debilidades que se les atribuyen. Éstas vienen a continuación.

Debilidades de los demonios

Se dice, por ejemplo, que si les toca la luz del sol se convierten en piedra; que salen huyendo al oír el nombre de Niracén; que no pueden abrir una puerta en cuyo picaporte se haya colgado una percha; que huyen de la gente que lleva la ropa puesta con las costuras mirando hacia afuera... Los seguidores de Niracén aseguran que, si en presencia de un demonio, te arrodillas y rezas a Niracén, no podrá verte ni oírte. Temen el hierro. Para proteger a los niños pequeños en los pueblos bárbaros (pues los niños son especialmente vulnerables a ellos hasta que aprenden a hablar, y los demonios tienen la mala costumbre de llevarse los y sustituirlos por leños) se suele colgar una tijera de hierro abierta encima de la cuna. Se dice que si a un demonio se le ofrece un clavo de hierro y se le dice “Quédate aquí y guárdame esto hasta que vuelva”, el pobre animalito hará lo que se le pide. Incluso, lo has adivinado, si no vuelves. Muchos bárbaros llevan armas de hierro incluso cuando ya pueden fabricar acero por que piensan que son las únicas capaces de herir a los demonios. No necesito recordarte que en Iniacer no hay hierro. Es una creencia bastante extendida que su otro punto débil es el fuego. De este modo los juicios contra supuestos demonios suelen acabar con una bonita pira. Se dice también que sólo pueden salir de una casa por la misma puerta por la que han entrado; que no soportan la música y que por eso huyen cuando alguien silba; que los venenos más eficaces en su contra son la hierba de San Juan y el serval, que no pueden seguir a nadie que atraviese una corriente de agua, como un río, por ejemplo, especialmente si corre en dirección sur; y que si

conoces el nombre propio del demonio al que has prometido entregar tu alma estás autorizado a no hacerlo (aunque se cabreará mucho, te lo aseguro)

Podere y habilidades de los demonios

Los poderes que se les atribuyen son también innumerables. Se dice que pueden transformarse en cualquier animal, siendo sus preferidos el murciélago y el lobo; que se alimentan de sangre humana; que las armas no les causan heridas, a no ser, según algunos, que sean de hierro; que son capaces de hacerse invisibles o transformarse en bruma; que son capaces de conceder cualquier deseo si a cambio les ofreces voluntariamente el exterminio de tu alma (pues, si no es así, no pueden tomarla); que tienen la fuerza de diez hombres y que pueden leer el pensamiento; que son capaces de alterar las emociones humanas según les venga en gana sólo con la entonación de su voz; que pueden hipnotizar a sus víctimas con la mirada. Se dice que si un demonio te sopla en la frente te causará locura, y si es en el pecho, la muerte debido a envenenamiento de la sangre; que pueden invocar y manejar los elementos según su antojo; que ni envejecen ni mueren de modo natural; que en ocasiones se transforman en ratas para propagar enfermedades... La lista se extiende hasta el infinito.



Otras supersticiones con respecto al infierno y los demonios

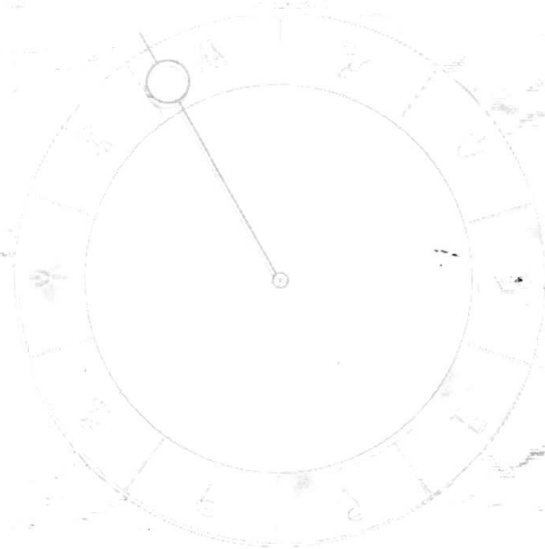
Se dice, por ejemplo, que en el infierno el lenguaje primigenio no tiene validez, o, lo que es lo mismo, que allí las cosas no tienen nombre. No se sabe con certeza el modo o apariencia con el que se llega al infierno: algunos dicen que llegan allí con la forma del animal al que más se parece tu espíritu. Se dice que el infierno es una copia simétrica de la Isla, como vista a través de un espejo, que los ríos son de magma volcánica y que los demonios en el gozan de mayor poder aún, por estar en su propio terreno. También se dice que no se puede matar un demonio si no es convirtiéndose en un demonio uno mismo (no se dice si antes o después de matarlo) Se dice que conocen perfectamente la lengua primigenia como si fuera su propio idioma, y que conocen al detalle lo que pasó con los dioses olvidados. Obviamente mienten siempre al respecto. Los demonios nunca dicen la verdad. En cambio cumplen siempre con su palabra. Los demonios no atienden a ninguna clase de invocación, aunque pronunciar su nombre o el de algún demonio en particular suele traer mala suerte. Se dice que aparecen cuando una persona desea sinceramente algo y estaría dispuesta a entregar su alma por

ello. Se dice que se entretienen mucho en jugar a las cartas, y que suelen hacer apuestas, de modo que pierden siempre las dos primeras veces, haciendo que su adversario suba la puja, y que la tercera vez ganan necesariamente. No pueden exterminar un alma si el alma en cuestión no da su consentimiento expreso. Se dice que duermen en los cementerios (que son bastante diferentes a los nuestros), y que roban las pertenencias de los muertos para que no aparezcan con ellas en el infierno. Por esta razón los amigos o familiares del difunto suelen velar su tumba durante el tiempo que dura la desaparición. Que saben como hacer que las vacas no den leche y que los campos no produzcan frutos, que extravían objetos domésticos, y que suelen ocultarse bajo la cama y dentro de los armarios. Que la presencia de un demonio siempre se siente aunque sea invisible.

Los personajes no necesitan tener la habilidad *mitos y leyendas* para saber todas estas pamplinas por una sencilla razón: la información es tan amplia, contradictoria, y sobre todo tan probablemente falsa, que guiarse por ella es tanto como guiarse por el capricho de un cuento de hadas. Los peregrinos no solo tienen un enorme repertorio de cuentos caprichosos sino que además usan su sobrecargado cerebro para encontrar coincidencias, omisiones, giros y fórmulas clave en todos ellos para tratar de sacar algo en

claro. En eso consiste verdaderamente la habilidad de *mitos y leyendas*. Por eso, un personaje con inteligencia menor a 13 no puede practicarla aunque sepa más cuentos que Calleja.

No podrás evolucionar en esta interesante habilidad a no ser que salgas de Iniacer, por supuesto. Lo cual no es fácil. Mucho menos, volver a entrar. Seamos claros, si sales de Iniacer, o bien estás en una misión y tienes un salvoconducto firmado por el primer arconte para entrar de nuevo, o te olvidas de regresar en la vida. En cualquier caso, si al final te decides a viajar, puedes evolucionar en esta habilidad si en cada sitio en el que pasas te tiras unas cuantas tardes charlando con algún aldeano que te cuente historias interesantes y cuentos de hadas. Cuando te vayas del sitio, o hayas pasado como mínimo un mes, debes tirar 1d20. Si el resultado es igual o menor a tu habilidad, lo que te haya contado te lo sabrías tú de antes, quizá con variaciones insignificantes, como el nombre de los personajes o de los lugares. Si está por encima de tu conocimiento de *mitos y leyendas*, puedes subir un punto. Cada vez que subas un punto, puedes hacer una tirada: el D.J. te dirá una interesante conclusión a la que tu personaje habrá llegado tras tanto cuento de hadas. Por supuesto, te garantizo que esa conclusión tiene una fiabilidad mil veces más alta que todo lo que has podido leer en las tres páginas anteriores.

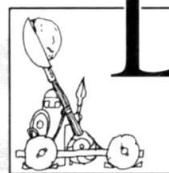
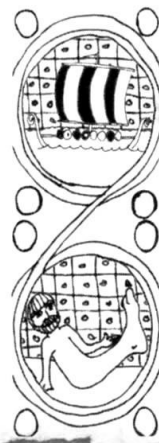
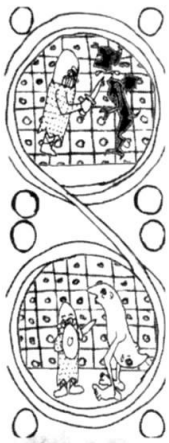




La guardia fronteriza de Iniacer

G. CENTENO

Reglas de combate y lucha con relojes



L Habilidad con armas

Las habilidades de combate son levemente distintas a los otros tipos de habilidad. Por esta razón las explicaré aquí en vez de hacerlo en el capítulo del personaje. Todos los personajes comienzan con 1d4 puntos de competencia en ataque y parada con un tipo de arma, menos los soldados, ladrones (en daga) y cazadores que comienzan directamente con 4. Con las armas de tiro se empieza con 5 puntos de competencia si se escoge como arma.

En este juego hay cuatro comportamientos tipo cuando se organiza un conflicto armado. Es decir, cuando el director de juego diga "¡Van a haber piñas para todos!", los jugadores pueden elegir entre estas cuatro opciones:

La primera, francamente recomendable, es ponerse a correr.

La segunda es dejarse golpear. Como es comprensible, demuestra una actitud muy negativa y tus amigos (si los tienes) te reprocharán tu bajo estado de ánimo.

La tercera es tratar, como sea posible, de esquivar el golpe. Todos los personajes pueden esquivar un golpe de arma de mano según se explica más adelante.

La cuarta, frecuente en este tipo de juegos, es detener el golpe con un arma con el que estemos familiarizados. ¿Cómo se hace esto?

La competencia de ataque y parada llega hasta 20 y se evoluciona en ella de modo ordinario. Según la tabla que se indica más abajo, tienes opción a tirar un cierto número de dados de seis caras según tu competencia, tanto si atacas como si paras. El que saque más, consigue lo que quiere (golpear o parar). La letra en cursiva es la competencia en ataque o parada, y a la derecha el número de d6.

1,2,3 ; 1d6	4,5,6,7; 2d6	8,9,10,11; 3d6
12,13,14,15; 4d6	16,17,18,19; 5d6	20; 6d6

Vamos a ver: el pollo que tenemos delante, ese que tiene una espada entre las manos y cuya falta de corrección demuestra mediante un poco socialmente impulsivo homicida, tiene, pongamos, tres puntos de competencia en habilidad de manejo de espada. No es muy hábil, pero su falta de competencia no le hace inofensivo. Es, digámoslo así, un incompetente peligroso. Nosotros tenemos un cuatro. (Hablemos claro: no somos mucho más competentes que él) Él tira 1d6 y nosotros tiramos 2d6. Él saca un cuatro, y nosotros un 2 y un 3, que, sumado, da un total de 5. ¡Bien! ¡Seguimos vivos! Pero si en la segunda tirada hubiéramos sacado un uno o un dos, probablemente echaríamos en falta alguna parte importante de nuestra anatomía.

Si en un mismo asalto de combate tratas de detener un segundo golpe, harás una nueva tirada restándole 3 al resultado, y así hasta que vuelva a tocarte pegar a tí.

En caso de que uno de los combatientes haya sido golpeado con éxito, se determina el daño producido por el arma, y se resta de los puntos de vida del agredido en cuestión. Léete el capítulo dedicado a armaduras y daños.

Si es superior a tus puntos de vida actuales, es conveniente que hayas hecho el testamento.

La competencia va sobre un tipo de arma según la lista de armas. Pero anota aquella con la que estés familiarizado. En caso de que debas de usar otra que no sea esa, pero que sea del mismo tipo (de filo, contundente...), deberás tirar 1d6 menos. Al final de la aventura tira experiencia con ese arma: si tienes suerte, podrás usarla normalmente. Si tu nivel sólo te permite tirar uno, entonces tíralo sin problema. Si quieres usar un arma de otro tipo distinto, se tratará como si tuvieras 1 punto de competencia.

Si en las tiradas de ataque o parada todos tus dados sacan un 1 es una pifia. Si sólo puedes tirar 1d6, y has sacado un 1, vuelve a tirar. Reza por no sacar 1, 2, ó 3. Si has vuelto a pringar, debes tirar 1d6 la entretenida tabla de la página siguiente.

- 1 Haces un poco el idiota.
- 2 Pierdes un zapato. Con la tontería pierdes tu siguiente ataque y el director de juego puede penalizar tu movimiento según el terreno.
- 3 De algún modo misterioso te has cambiado la espada de mano (eso te pasa por tratar de hacer virguerías sin saber, chaval). Tira 1d6 menos en tus ataques y paradas. Si en cambio sólo puedes tirar 1d6, resta 3 al resultado. Si quieres cambiar de mano y acabar con esta lamentable situación tienes que perder un ataque. Si tu destreza es 6 o menor, pierdes además la parada; es decir, como alguien te ataque, la piña es automática a no ser que esquives. Espero que tengas una buena armadura. Suerte.
- 4 Se te ha metido un mosquito en el ojo. Hasta que no puedas estar en intimidad, tira 2d6 menos en ataques y paradas. Si sólo puedes tirar 1d6, resta 3 a tus tiradas.
- 5 Te ha dado un yuyu raro y te has puesto a pensar en la infancia, la muerte, y esas cosas. Estás muy, pero que muy tonto. Hasta que te golpeen, tanto si el daño lo absorbe la armadura como si no, no puedes atacar, aunque sí parar con 1d6 menos.
- 6 ¡La mano es más rápida que la vista! ¡Eh, un momento, tu espada estaba en tu mano y, HOP, ahora está a 1d6 metros delante tuyo!

Al contrario, si en una tirada, al menos uno de los dados tiene un 6, has conseguido un éxito crítico. Esto quiere decir que si has conseguido el 6 en un ataque, podrás multiplicar el daño por dos. En cambio, si lo has conseguido en la parada, no sólo habrás conseguido parar, sino que además habrás conseguido alcanzar a tu adversario, para lo que podrocederás a tirar el daño y a proseguir el combate como si hubieras realiza-

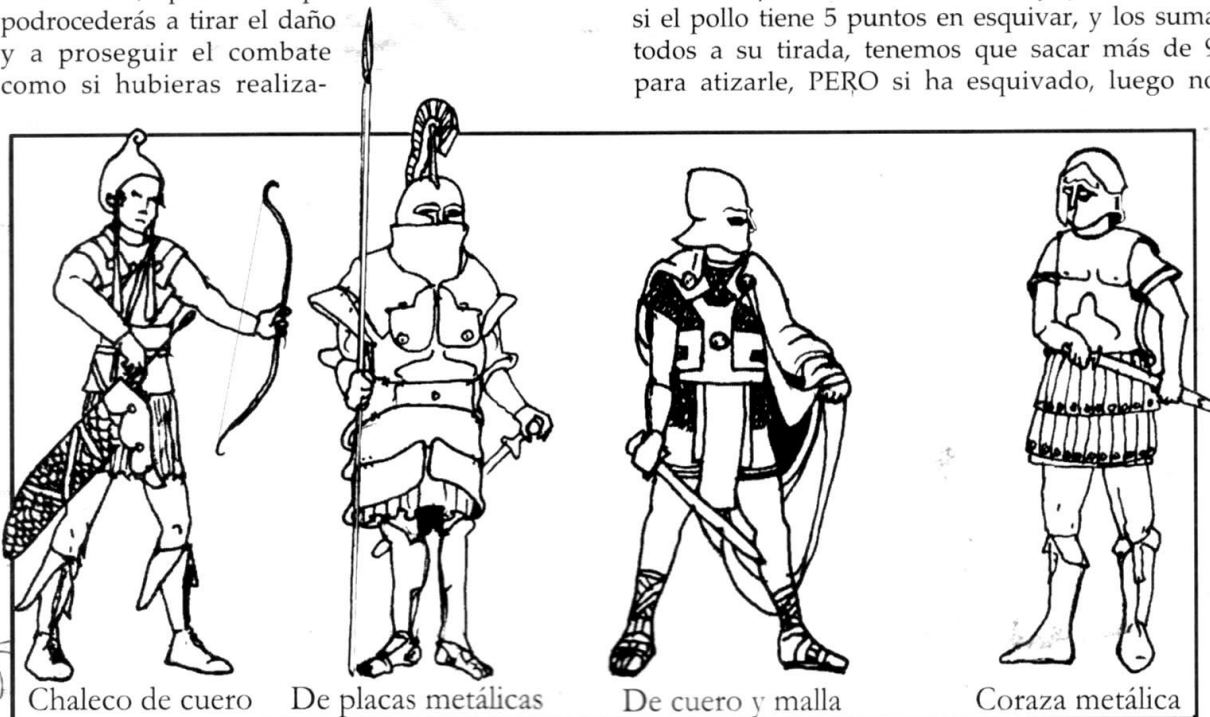
do la parada normalmente (a excepción de que tu oponente se habrá llevado una buena piña). Todo esto se supone si el resultado de tu tirada es superior a la de tu enemigo. ¿Qué pasa si, pese a haber sacado un 6, nuestro resultado es inferior (es decir, supone un fracaso para nuestras acciones)? Bien, pues se trata como un éxito simple. Si alguien te ataca, sacando un 11 en su tirada, y tú le paras sacando un 7 pero en la tirada uno de los dados ha sacado un 6, le has conseguido parar con éxito. Y si ambos contrincentes sacan al menos un 6 en sus tiradas, el combate se sigue de modo normal, aunque uno tenga más seises que otro.

De este modo, como ya habrás observado, más facil te será según subes tu competencia tener éxitos críticos, y más difícil te será tener pífias.

Para averiguar el tipo de arma que desees que use tu personaje, usa la tabla del final de este capítulo, y cómprala con tus marcas iniciales.

Esquivar. Reflejos

Bueno, ya hemos visto el procedimiento clásico para evitar ser mamporreado, que es la parada. También hemos dicho que se puede esquivar. Un par de detalles al respecto. Al lado de la competencia de esquivar en la hoja de personaje tienes un epígrafe llamado *Reflejos*. La competencia en *reflejos* son tantos puntos como se tenga en destreza por encima de 12. Si vas a cazarle un guante a un tipo que tenga algún punto en esta habilidad, el resultado en tu tirada debe de ser superior a esta puntuación. Es decir, si queremos devolverle el pastel al tipo de antes, y su Destreza es de dieciséis, tenemos que sacar más de un 4 para atizarle. Si además quiere esquivar, antes de que tú tires sobre ataque, debe anunciar que va a hacerlo, y dice cuantos de los puntos que tiene en *esquivar* se suman a sus *reflejos*. Es decir, si el pollo tiene 5 puntos en esquivar, y los suma todos a su tirada, tenemos que sacar más de 9 para atizarle, PERO si ha esquivado, luego no



puede tratar de parar tu ataque, aunque sí el siguiente en ese mismo asalto. Es decir, si sacas 10, 11 ó 12, te piñas. Si luego quiere volver a esquivar, tiene que esperarse al siguiente asalto de combate, a no ser que deje puntos libres para otro tipo que le ataque en ese mismo asalto. O sea, que si le está atacando otro aparte de ti, no podría esquivar, aunque su puntuación en *reflejos* se mantendría.

Y otra cosa: supongamos que el pollo tiene unos simpáticos amigotes que, viendo el pifostio, se unen al baile. Te van a arrear un buen coscorrón, cuando ¡hop! te escurres. ¿Qué pasa con el tipo que queda justo en frente del agresor? Bueno, tiene derecho a parar. Pero si son tres o más los que te están tratando de echar el guante, el director de juego echará al azar quien de todos ellos resulta atizado.

Evolucionar en *esquivar* se hace del modo normal. Sin embargo no puede evolucionarse en *reflejos*.

Procedimiento de un combate

El combate está dividido en un número indeterminado de asaltos. Durante un asalto de combate cada personaje tiene oportunidad de golpear a un blanco a su elección (a no se que esté ocupado haciendo cualquier tontería)

Comienza el asalto aquel personaje cuya destreza sea mayor. Si tienes un arma de dos manos (ya lo leerás en la sección de armas) debes dividir tu destreza por la mitad, redondeando hacia abajo. El atacado tiene derecho a parar. No más de cinco personas pueden atacar a un mismo blanco. Si se causa daño por un arma, debe de tenerse en cuenta los efectos del golpe a partir del momento en que el personaje ha sido golpeado. El resumen del procedimiento es éste:

- 1.- Determinar el orden en que los personajes van a actuar según su destreza. En caso de empate gana el que mayor puntuación tenga en ataque.

- 2.- Cuando le toque a un personaje, dice a quien golpea, o si se va a echar a correr o qué. En caso de que se golpee, se sigue el orden ataque - parada, y en caso de que el ataque haya tenido éxito, se tira el daño y la protección de la armadura, si la hubiere. Se le restan al atacado los puntos de daño a sus puntos de vida y se comprueba si está en condiciones de golpear cuando le toque su turno, o si por el contrario hay que avisar a los familiares cercanos.

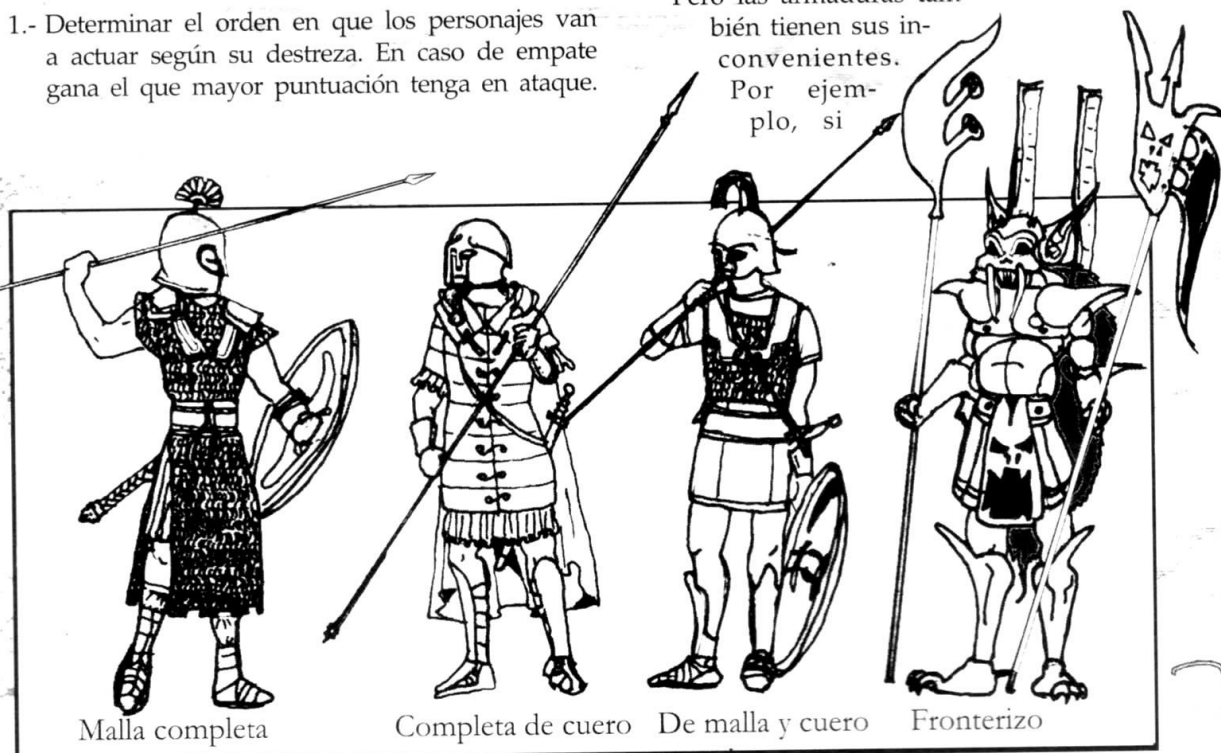
- 3.- Cuando todos los personajes se han golpeado en el orden determinado por el punto 1., se procede al siguiente asalto de combate, excepto si ya no quedan rivales para proseguir o si todos deciden que ya está bien con eso de pegarse, que está muy feo.

Armadura

Otro modo de quitarse de problemas es llevar una buena armadura. No deja de ser una buena idea, piénsalo bien. Pero, ¿cómo funcionan las armaduras?

Bueno, supongamos que te han dado un castañazo. Un notable castañazo, por todo lo demás. Te han atacado con una espada ancha, produciéndote 8 puntos de daño. Una burrada, para qué engañarnos. Si tu personaje no llevaba ninguna armadura o protección se dedicará a la desagradable actividad de sangrar y soltar tacos. Pero a lo mejor es un tipo precavido, y llevaba, por ejemplo, una chaqueta de malla, que, si te das cuenta, protegé cuatro puntos de daño. Pues ya que te han atizado, le restas la protección de tu armadura al daño producido por el arma. En total, tu personaje recibe cuatro puntos de daño. Es bastante, pero mostrará una actitud mucho más digna y educada con su rival.

Pero las armaduras también tienen sus inconvenientes. Por ejemplo, si



un personaje ha sido herido, y un compañero desea ayudarlo mediante la habilidad primeros auxilios, deberá quitarle la armadura. Y para ello deberá emplear tantos asaltos de combate como puntos ofrezca la armadura en su máxima protección.

Otro inconveniente de las armaduras es que hay algunas que no protegen contra armas que no sean de filo. Por ejemplo, un chaleco de mallas se muestra poco eficaz ante la contundencia de un martillo de guerra. Las armaduras que no ofrecen protección contra armas contundentes están marcadas con un asterisco en la tabla correspondiente.

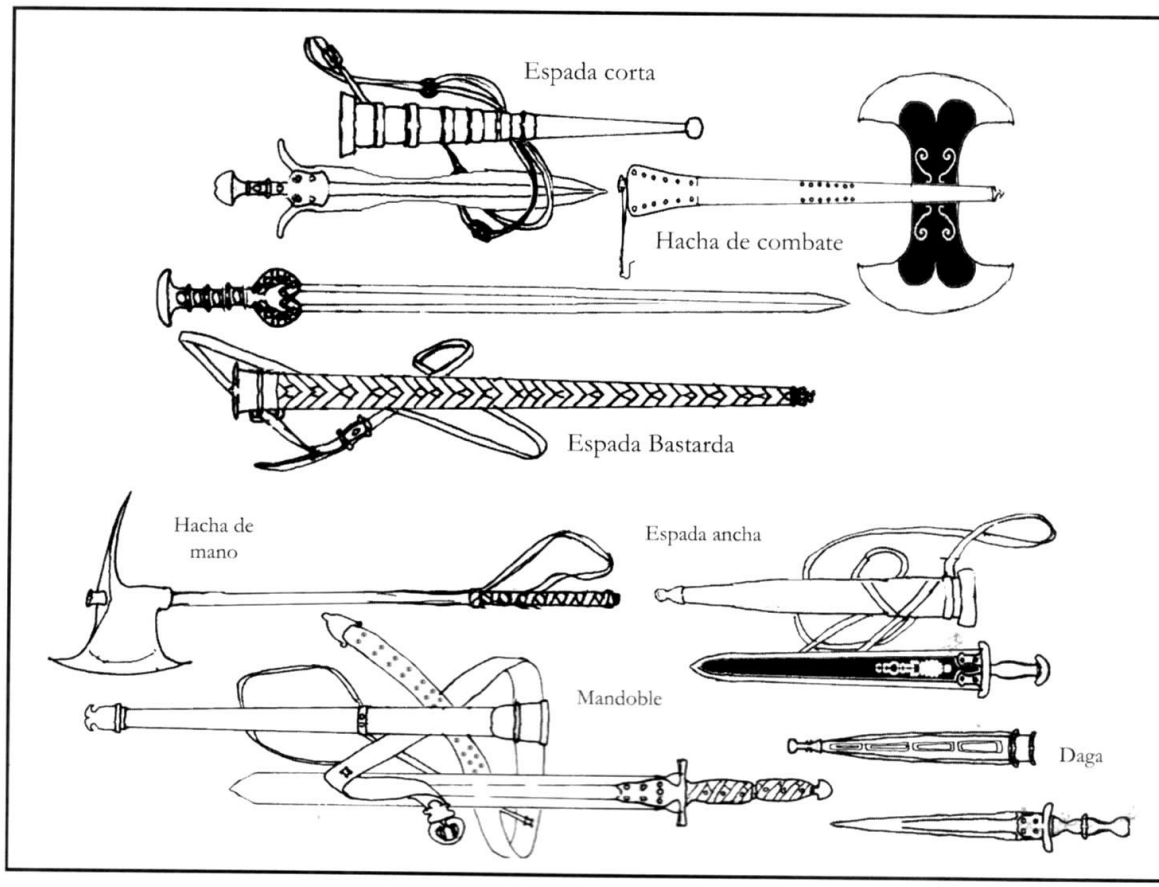
Los escudos se usan del mismo modo que las armas, pero sólo sirven para parar. En caso de querer golpear con uno de ellos, el daño será de 1 punto de vida. Los precios dependen de la ornamentación, la resistencia, y otros detalles. Con un escudo no se pierden puntos a la hora de realizar segundas y terceras paradas.

Heridas graves

En caso de que recibas un daño superior a la mitad de tus puntos de vida definitivos, tendrás una herida grave. Perderás un punto de vida por asalto de combate por hemorragia, y estarás tirado en el suelo tratando de recordar qué estás haciendo allí hasta que superes una tirada de constitución, que debes de realizar cada asalto de combate. El único modo de evitar la muerte por hemorragia es que uno de tus amigos practique sobre ti sus conocimientos en *primeros auxilios* como lo haría sobre un conejillo de indias. Si sólo puedes hacerlo tu, no solo tendrás que superar la tirada sobre constitución, sino además otra sobre tu inteligencia, para tener la frialdad suficiente como para arrancarte una manga de la camisa y atártela con fuerza a la pierna. Por la medicina avanzada, no te preocupes. Cualquier matasanos te ayudará por un pago razonable, si es que no decide cortar.

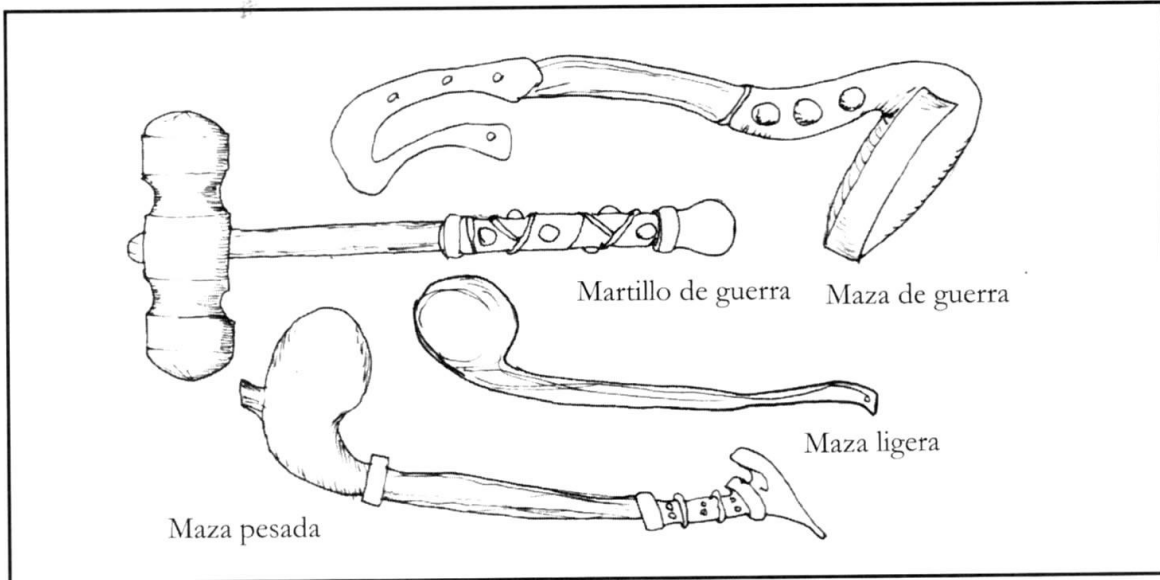
ARMAS DE FILO

ESPADA CORTA	1D6	40 m	3
ESPADA ANCHA	1D8	50 m	4
ESPADA BASTARDA*	1D6+2 / 1d8+2*	130 m	5
ESPADA MANDOBLE*	1D10	100 m	6
DAGA	1D4	20 m	1
HACHA DE MANO	1D6	35 m	4
HACHA DE COMBATE*	1D8	60 m	5



ARMAS CONTUNDENTES

MAZA LIGERA	1D6	50 m	5
MAZA PESADA*	1D8	80 m	7
MARTILLO DE GUERRA	1D6+1	80 m	6
MAZA DE GUERRA*	1D8+1	100 m	8



ARMAS CONTUNDENTES

ARCO DE CAZA*	1D6	80 m	4
ARCO DE GUERRA*	1D8	100 m	5
BALLESTA*	2D6	150 m	7

ARMAS CONTUNDENTES

JABALINA	1D6	70 m	4
PICA*	1D8	80 m	5
LANZA*	1D10	90 m	6
ALABARDA*	2D6	100 m	7

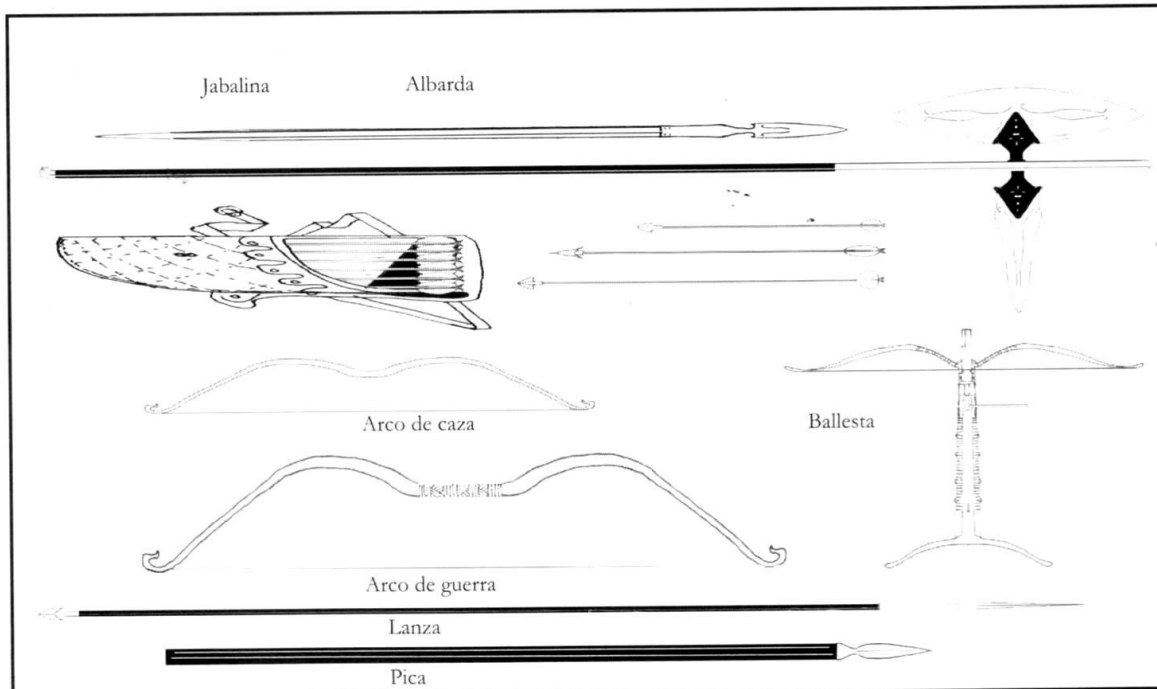


Tabla de armas

En primer lugar diré el nombre del arma, en segundo el daño que hace, en tercer lugar su precio en marcas y en cuarto su peso. A no ser que uses una carretilla, la suma del peso de las armas y armaduras que se ofrecen no deben de ser superiores a tu fuerza. De otro modo perecerás sepultado por una ferretería. Recuerda que para emplear las armas marcadas con un asterisco debes emplear las dos manos, y que a la hora de resolver la iniciativa en un combate deberás dividir tu destreza por la mitad. Si, debido a causas mayores, te ves obligado a usar una de las armas con las que, ordinariamente, se pasean los soldados por el borde de la Meseta, usarás el arma como si fuera mandoble, solo podrás atacar un asalto sí, otro no, restarás dos a tu habilidad con armas y no podrás realizar segundas paradas. Eso sí, si aciertas, multiplica el daño del arma por dos.

Estas son las armas de las que se que se dispone en Iniacer. Cabe la posibilidad de que en el extranjero tengan sables y otro tipo de armas más exóticas, pero los personajes no tendrán acceso a ella a no ser que salgan de su país y la compren (robar está mal visto y produce intensos sentimientos de culpa a quien lo hace, pero robar a un cadáver sus armas muestra tal falta de escrúpulos que probablemente tus compañeros acaben matándote.) Un detalle insulso: las espadas no tienen canal, por que eso daría cuenta de unos conocimientos de medicina de los que carecen.

Tabla de armaduras

Diré en primer lugar el tipo de armadura, luego la protección que ofrecen, y después el precio en marcas. Recuerda que las armaduras señaladas con un asterisco no ofrecen protección contra las armas contundentes (mazas y martillo de guerra) y que sólo protegen dos puntos contra arcos y ballesta. Las que tienen dos asteriscos ni siquiera esto último.

Habilidad con armas de tiro

La habilidad para manejar armas de este tipo se trata como las habilidades normales: es decir, so-

bre una competencia que llega a un máximo de 20 puntos se arroja 1d20, cuyo resultado, para acertar en el blanco, ha de ser menor o igual a los puntos de competencia del personaje. No hay modo posible de esquivar o parar estos golpes, debido a la velocidad de los proyectiles. El D.J. puede poner modificadores debido al tamaño del blanco o a su cobertura.

La importancia de los ritos funerarios

Sólo hay un derecho fundamental del ser humano que parecen respetar todos los pueblos de la Isla: el derecho a ser enterrado con armas. Entiedelo así: legalmente, puedes cargarte a casi cualquiera siempre que el otro tenga un arma en la mano y posibilidades de usarla. Se entenderá como legítima defensa. Pero el tipo debe de ser enterrado con armas, para poder valerse en el infierno contra los demonios.

Así, en frío, no parece algo muy preocupante, ¿no? Bueno, no es tan sencillo.

En primer lugar, no siempre queremos que los demás sepan que nos hemos cargado a alguien. ¿verdad? Bueno, pues prepárate una pala para llevar en el equipaje. También existe otra posibilidad: si los que os atacan son varios, siempre puedes dejar a alguien con vida y cederle la pala. Puedes estar seguro de que el tipo enterrará a sus amigos, igual que tú lo harías con los tuyos. Ahora bien, las desventajas son evidentes. El tipo se ha quedado con tu cara y seguro que tiene más amigos. Otro problema: suponte que te has cargado el arma de tu adversario e, inconscientemente por tu parte, lo has liquidado. Bueno, te va a sonar feo, pero si no tienes otro arma a mano, deberas enterrarle con la tuya. Nadie te va a vigilar, nadie te va a decir "haces bien" o "haces mal", pero como se te ocurra enterrar un cadaver desarmado, o, simplemente, despreocuparte por su suerte, los complejos de culpa que tendrá tu personaje le perseguirán durante toda su vida. Debes de pensar, no como el jugador que eres, sino como el personaje que conduces. Y mandar al infierno a alguien desarmado es algo que no cabe en la mente del asesino más cruel y despiadado que exista en toda la Isla.

ARMADURAS

CHALECO DE CUERO**	1D4	50 m	3
PROTECCIÓN COMPLETA DE CUERO**	1D6	80 m	5
CHALECO DE MALLA*	4	80 m	4
PROTECCIÓN COMPLETA DE MALLA*	6	100 m	6
PROTECCIÓN DE CUERO Y MALLA	1D4+2	150 m	7
CORAZA DE METAL	1D6+2	200 m	8
ARMADURA DE PLACAS DE METAL	1D8+2	300 m	9

Otros inconvenientes de las armaduras

Una armadura de bronce en Iniacer es algo muy útil, pero fuera de ella... Para que te hagas una idea, salir de Iniacer con una coraza de bronce es algo así como meterse en un reformatorio con un cartel de "pégame" adherido a la espalda. Y ya no sólo por su valor provocativo, si no por que nos pueden

atizar con algo mucho más duro que el bronce. Si estamos peleando con un tipo que lleva un arma de hierro, nuestra armadura protegerá dos puntos menos. Y si es de acero, tres. Además, cada vez que paremos con éxito uno de sus golpes, tanto si es de hierro como si es de acero, nuestro contrincante tirará de todos modos el daño producido por su arma: si éste supera el daño máximo que puede causar nuestro arma, la partirá por la mitad.

Combate con relojes

Resistencia de los relojes

El indicador de resistencia para los animales y para el hombre son los puntos de vida. Ahora bien, los relojes son mucho más resistentes y no queremos llenar la ficha del reloj de ceros. De modo que para marcar su resistencia usaremos *puntos de resistencia*. Cada punto de resistencia es igual a cinco puntos de daño ordinarios. Los puntos de daño que reciba el reloj de un golpe se redondearán hacia abajo. Si uno de esos golpes es superior a 9 puntos de daño, se debe de tirar 1d6. Si el resultado es 1, 2, o 3, no pasará nada. 4, 5, o 6 significará en cambio que puede sufrir una avería. Se tira 1d6 y se consulta la tabla siguiente para averiguar la función del reloj que ha sido averiada. Ésta tendrá que ser reparada por un relojero.

Golpear

La competencia mínima en *pilotaje* para poder golpear con un reloj depende del reloj en cuestión,

por su complejidad de manejo y velocidad de maniobra, e irá indicado en la ficha del reloj bajo el epígrafe de "habilidad mínima", que será la misma que para parar un golpe. Para acertar a un tipo que tienes delante deberás de tirar 1d20. El resultado necesario para acertarle viene en la tabla de abajo. Debes restar a tu tirada tantos puntos como tengas en *pilotaje* por encima de 12, o sumar tantos como te separes de los 8 puntos. En caso de tratar de atizar a otro reloj, el golpe será automático, pero el otro reloj tendrá opción a parar.

- Si el tipo al que pretendes atizarle está quieto delante de ti, y no realiza otra acción que insultarte o arrodillarse para rezar a Niracén, esperando que no le veas ni le oigas, deberás ser muy idiota para fallar. El resultado de la tirada debe de ser igual o inferior a 17.
- Si el blanco pretende esquivar el golpe. El resultado necesario es igual que el anterior, pero debes sumar

Posibles averías en los relojes

- 1 Fallo en el regulador: lo hará todo a un tercio de su velocidad normal. Tu tiempo de autonomía (ver punto cuatro de este mismo capítulo: *otros detalles de la ficha del reloj*) se triplica hasta reparar la avería. Tienes un -5 a todos los tiros sobre *pilotaje*.
- 2 Fallo en el muelle: se habrá deformado y perderá tres cuartos de su tiempo de autonomía.
- 3 Fallo en el regulador: lo hará todo al triple de su velocidad normal. Probablemente te des cuenta cuando hayas perdido de vista a tus amigos. Tu tiempo de autonomía se divide entre tres. Tienes un -5 a todos tus tiros sobre *pilotaje*.
- 4 Fallo en el anela: el reloj no podrá pararse hasta que se le acabe la cuerda, y tampoco podrá dársele cuerda una vez esté parado.
- 5 Fallo en la cadena de transmisión: se debe de tirar un dado según las funciones del reloj en la hoja de éste. Eso indicará la función del reloj que queda inutilizada.
- 6 Fallo ilocalizable: la avería será nimia, idiota. Quizá se haya aflojado un tornillo, o algo así. El caso es que precisamente eso hará que sea casi imposible de encontrar. El reloj permanecerá parado hasta que quien trate de repararlo saque un 1 en su tirada de *relojería*. Cuando lo haga, podrá repararlo en el sitio sin necesidad de herramientas ni de reponer piezas.

a tu tirada tantos puntos como tenga el otro en esquivar por encima de 15.

- Si el blanco corretea para alejarse de ti, sólo tendrás opción a un golpe antes de salir correteando tras él. Si fallas le habrás dado un par de asaltos de ventaja. El resultado de la tirada debe de ser igual o inferior a 13.
- Si el blanco se te ha subido a la chepa, lo tienes un poco chungo: si el resultado está entre 1 y 8, significa que le has pillado, de 9 a 15, que has hecho el idiota, y de 16 a 20 que te las has arreglado para darte un gambazo a ti mismo. Puedes tratar de corretear para librarte del tipo. Éste tendrá opción a tres tiradas de equilibrio antes de llegar a ti. Si falla alguna, caerá al suelo, produciéndose 1d6 puntos de daño. De otro modo, reza. Por supuesto, antes de subírsete, o bien a ido por la espalda, ante lo que las tiradas de equilibrio necesarias serán cinco, o bien se te ha puesto delante, pudiendo tú optar por el punto 2.

Por supuesto, tratar de parar el golpe de un reloj sería semejante a soplarle a una viga para que no se nos acerque. El arma con que intentemos esta necesidad tendrá un 50% de posibilidades de quedar inutilizada. Pero, como se trata de un movimiento reflejo, el atacado deberá de hacer una tirada sobre su inteligencia con 1d20, cuyo resultado debe de ser igual o menor a su puntuación para no hacer esta tontería, a no ser que se acerque al reloj con la idea prefijada de saltarle a la chepa. Obviamente lo inteligente sería buscar un refugio seguro.

Para otros tipos de ataque, deberás de acudir a una tirada sobre "pilotaje". Por ejemplo, si pilotando un reloj gorila pretendes sentarte sobre algún desdichado. También deberás tirar sobre esa habilidad en situaciones comprometidas, como corretear sobre superficies poco indicadas para ello, u otras cosas.

PARAR

Un piloto de reloj no suele detenerse a parar los golpes de un hombre con una espada, por la sencilla razón de que, en primer lugar, mucho daño no le puede hacer, y en segundo lugar no puede reaccionar lo suficientemente rápido como parar un golpe. Así que es preferible tratar de atizar primero. Para la iniciativa entre relojes, no se escoge la destreza, sino la habilidad pilotaje, y entre hombre

y reloj se contrasta iniciativa y pilotaje, respectivamente. Pero si le ataca otro reloj, lo más sensato es tratar de parar el golpe. Los brazos o lo que sea con lo que ataque el reloj servirán también para parar el golpe, y este absorberá el daño con sus puntos de resistencia pudiendo ser destruido en el proceso del combate, pero el brazo golpeador recibirá también el daño del que para. En caso de que los puntos de resistencia de los brazos se acaben, el brazo quedará absolutamente inutilizado y no será posible otra reparación que reponerlo enterito. En la ficha del reloj vienen los puntos de resistencia del cuerpo y aparte los del brazo, que suelen ser bastantes por que están reforzados, y se les denomina "agujas de ataque". También se usa *Pilotaje* para determinar la competencia de *ataque y parada* peleando con otros relojes, usando la misma tabla que viene en el capítulo Habilidad con armas.

Alguien puede intentar disparar una flecha a la cabina, lo cual es una buena idea. Pero como el piloto está más alto que él y parcialmente protegido por la cabina, tendrá una penalización que se indica en la ficha del reloj bajo el epígrafe "protección de cabina". Un ataque con un arma de hierro hace a un reloj dos puntos de daño más, y si el arma es de acero, tres.

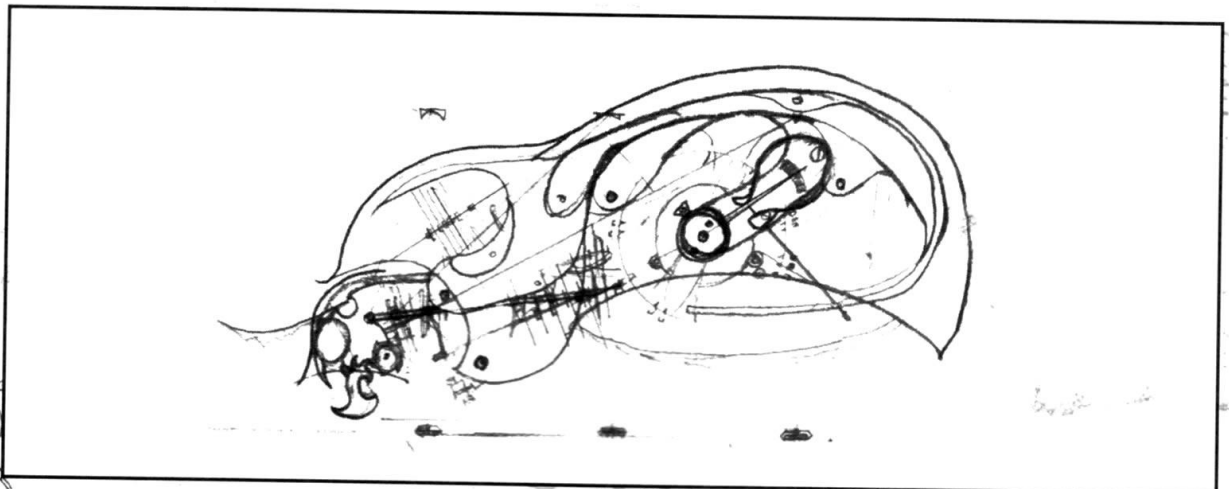
Otros detalles de la ficha del reloj

El epígrafe "velocidad máxima" se corresponde con la velocidad que puede alcanzar el trasto. Está vinculada al regulador y se maneja con un volantito. Puedes alcanzar cualquier velocidad intermedia. Como verás, no se mide en Km./h sino en algo mucho más universal y comprensible. Para detener el reloj deberás anclar el muelle, que detendrá todo movimiento y el reloj dejará de hacer tictac.

El epígrafe "tiempo de autonomía" especifica el tiempo que puede estar un reloj dando vueltas hasta que haya que volver a darle cuerda.

"Maniobrabilidad" es la facilidad de manejo. Suele ser neutra, pero en algunos relojes da bonificaciones, si es sencillo y manejable, y en otros penalizaciones si es lento y complicado.

A continuación vienen las fichas de los relojes araña, mantis y gorila, que puede servirte como modelo para fichas de nuevos relojes de tu invención.



Sección de un proyecto no realizado de reloj escarabajo

Reloj Araña

Descripción: su forma es de araña y sirve, fundamentalmente, para corretear y transportar carga. La carga máxima que puede transportar es de 400 kg. No posee agujas de ataque.

Maniobrabilidad: +3.

Habilidad mínima: 4

Tiempo de autonomía: tres marcas completas.

Velocidad máxima: El triple de la de un hombre que corre delante de una jauría de perros rabiosos, excepto en su carga máxima, que alcanza la velocidad de un hombre que ha quedado con la parienta y tiene un poquillo de prisa.

Puntos de resistencia del cuerpo: 10

Puntos de resistencia de las agujas de ataque: no tiene.

Puntos de daño de las agujas de ataque: no tiene.

Funciones: Solo tiene una función y es corretear.

Protección de cabina: -3

Reloj Gorila

Descripción: Tiene forma de gorila y sirve, tanto para transportar carga como para manejar objetos pesados. La carga máxima que puede manipular es de 300 Kg.

Maniobrabilidad: -1.

Habilidad mínima: 5.

Tiempo de autonomía: cinco marcas completas.

Velocidad máxima: un hombre corriendo.

Puntos de resistencia del cuerpo: 25.

Puntos de resistencia de las agujas de ataque: 6. (Son dos, con forma de brazos).

Puntos de daño de las agujas de ataque: 2d6 de contusión.

Funciones:

1.- Caminar o corretear.

2.- Levantar y manejar objetos pesados. Necesaria una tirada sobre la habilidad. En caso de pifia (20) el objeto habrá caído sobre el reloj, causándole 1 punto de resistencia de daño por cada 15 kilos de peso.

3.- Erguirse. No puede caminar erguido pero sí manejar los brazos.

4.- Atacar y parar.

Protección de cabina: -5.

Reloj Mantis

Descripción: Tiene forma de mantis religiosa. Se usa en minería aunque la idea inicial de su diseño es de intención bélica. Por este motivo se le ha dotado en el abdomen de un depósito con capacidad para transportar 200 kg. de peso.

Maniobrabilidad: -2

Habilidad mínima: 6.

Tiempo de autonomía: cuatro marcas completas.

Velocidad máxima: dos veces un hombre que corre. En su carga máxima va a velocidad de un hombre que da un alegre paseo por el campo fumándose un pitillo.

Puntos de resistencia del cuerpo: 15.

Puntos de resistencia de las agujas de ataque: 8 (son dos, correspondientes a las clásicas patas delanteras de una mantis).

Puntos de daño de las agujas de ataque: 2d8 de corte.

Funciones:

1.- Correr.

2.- Atacar y parar.

Protección de cabina: -3.



Otras tablas

Las tablas que incluyo a continuación no son tanto de reglas como de cálculos de horarios, edades y precios.

TABLA DE PRECIOS

Como en algún momento te interesará comprar cosas, aquí tienes esta *orientativa* tabla de precios. Cambiala a tu antojo.

Comida

Una barra de pan	1/10 de marca
Comida económica	2 marcas
Una buena comida	5 marcas
Una cerveza	5/10 de marca

Alojamiento

pantalón	10 a 50 marcas, según su calidad
camisa	10 a 50 marcas, según su calidad
Capa	30 a 60 marcas, según su calidad
Botas	20 a 30 marcas, según su calidad
Sombrero	30 a 60 marcas, según su calidad

Alojamiento

Es costumbre, si se hace necesario, pernoctar en alguna de las fincas familiares que rodea Iniacer. En caso de estar en Kresa, no es frecuente pedir a un extraño alojamiento por una noche: para eso están las fondas.

El precio de estas es de 5 a 30 marcas por noche, dependiendo de la higiene y seguridad del local. A veces conviene gastarse un poco de dinerillo. De otro modo podemos, desde ser robados en plena noche, a tener al día siguiente severas penalizaciones en las tiradas de movimiento (ah, ¿pero hay de eso?) debido a los picotazos de las chinches autóctonas.

Medios de transporte

Un caballo vulgar para ir tirando cuesta sobre unas 100 marcas. El precio, evidentemente, va subiendo sobre esta base.

Una carreta nos costará unas 150 marcas.

Un reloj es un asunto mucho más delicado. A parte de las 1000 marcas (como mínimo) nos tiraremos un año esperando a que los relojeros decidan si somos dignos de el o no.

Iluminación

5 antorchas- una marca

lampara de aceite 5 marcas

aceite (1/4 L) 5/10 de marca.

cuerda de 15 metros 1 marca

mochila o fardo 6/10 de marca

yesquero 5/10 de marca

manta de 3 a 5 marcas, depende de lo que abrigue

Una casa... Construir la casa costará unas 5.000 marcas, de base. Por supuesto, esto es una casa humilde.

libros

tela para escribir, mas los útiles necesarios -1 marca.

Trabajo de cuero repujado... depende calidad y extensión del texto, pero pongamos de 3 a 6 marcas.

Baston Name Keeper. Si alguien trata de venderte un bastón Name Keeper, y quieres comprarlo, asegurate de que no lleva escrito el nombre de nadie. Estoy convencido de que te saldrá sorprendentemente barato... incluso para ser robado...

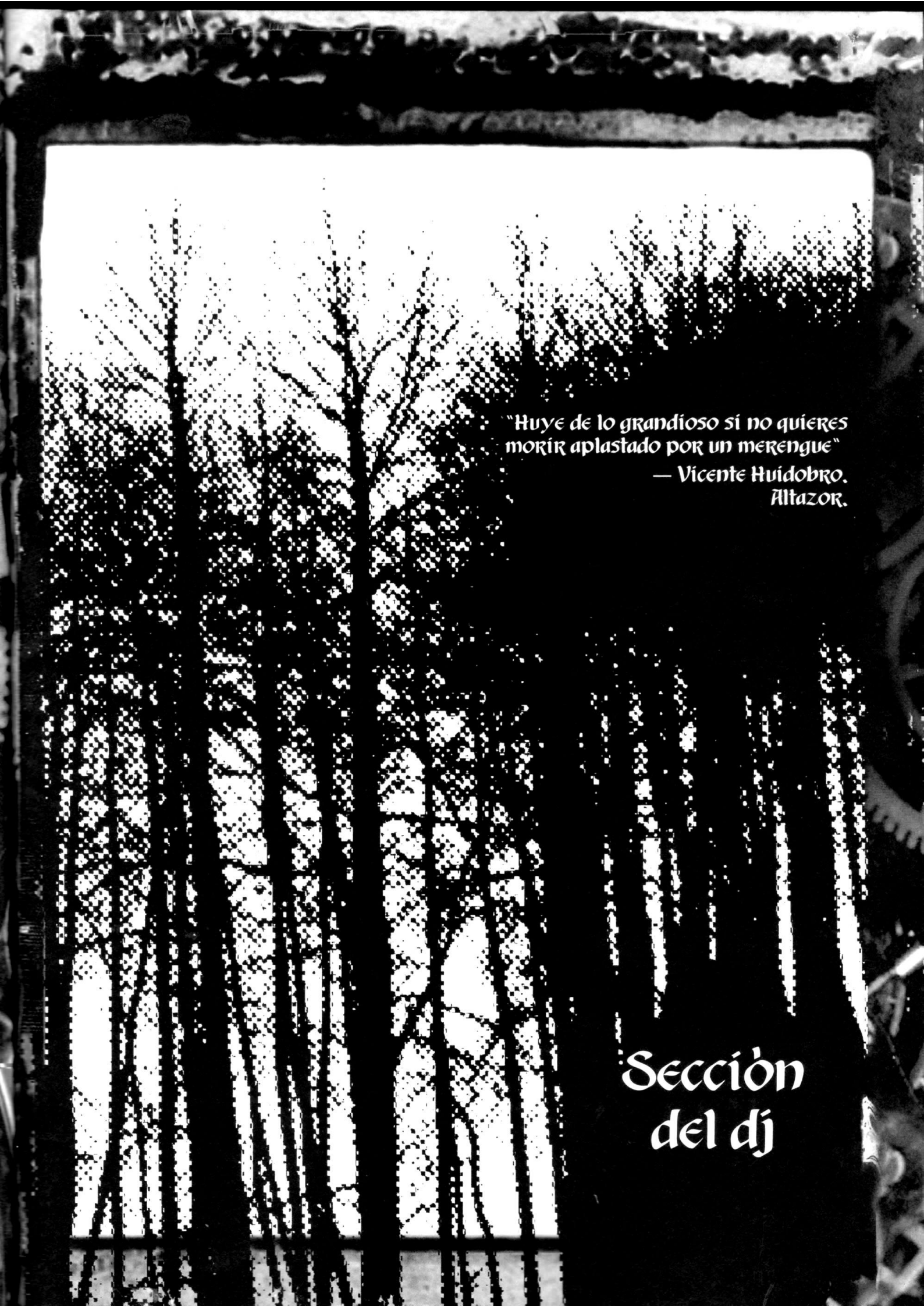
Además, los bastones se confeccionan viajando hasta el grimorio de Kresa y tirandose un mes, aprendiendo y escribiendo en nuestro bastón las palabras que más rabia nos de. Por supuesto, si se tiene un 0 en Conocimiento de idioma primigenio, no se podran emplear.

Como habrás visto, el año en la Isla es más corto que en la tierra (sólo tiene 270 días, 30 semanas y 10 meses) y eso puede generar conclusiones. Todas las edades de los personajes descritos en el manual usan como referencia su edad en la Isla, no su equivalente terrestre. La esperanza de vida en Iniacer está sobre los 100 años de Iniacer. Iniacer parece ser el único sitio en que nombran sus años con una cifra, pues otras tribus parecen darle el nombre de un acontecimiento cuando el año ha pasado. Para que no te hagas líos con cálculos, he incluido aquí una pequeña tabla de edades a modo orientativo. Primero se indicarán las edades terrestres y luego su equivalente en la Isla.

7 años	9 años y 4 meses.
15 años	20 años y dos meses.
17 años	23 años.
20 años	27 años.
23 años	31 años.
26 años	35 años.
30 años	40 años y cinco meses.
35 años	47 años y tres meses.
40 años	54 años.
45 años	60 años y ocho meses.
50 años	67 años y cinco meses.
60 años	81 años.
70 años	94 años y seis meses.

Como imagino que el cálculo horario en marcas ofrecerá también cierta complicación, me he preparado también la siguiente tabla. Debería tener en cuenta la hora solar, y no la que usamos nosotros ordinariamente, pero eso complicaría tanto la tabla que me he decantado por algo sencillito. De hecho, en la antigüedad (que es lo que ocurriría en Iniacer) los relojes tenían que ser ajustados cada cierto periodo de tiempo: una semana, o a lo sumo un mes, para que no fuesen acumulando un error con arreglo a la hora solar, al medio día, hasta que se implantó la hora legal universal en 1883. La diferencia entre el tiempo verdadero o tiempo medio, o viceversa, se denomina "ecuación del tiempo", y oscila entre los +16 minutos y los -16 minutos.

Marca 1	14 : 24
Marca 2	16 : 48
Marca 3	19 : 12
Marca 4	21 : 36
Marca 5	24 : 00
Marca 6	2 : 24
Marca 7	4 : 48
Marca 8	7 : 12
Marca 9	9 : 36
Marca 10	12 del mediodía



"Huye de lo grandioso si no quieres
MORIR aplastado por un merengue"

— Vicente Huidobro.
Altazor.

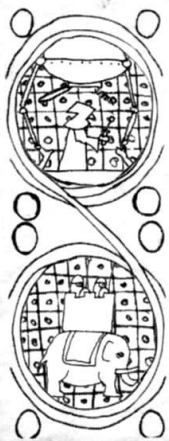
Sección
del dj



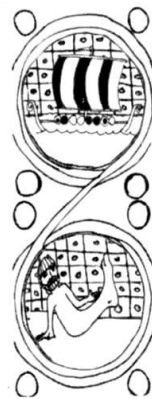
50

Quién sabe qué nos depara el Hado

G. CENTENO



Introducción a la Tarea del Director de Juego



Bien, te ha tocado la parte más creativa del juego: diseñar los escenarios y los argumentos del juego. Al final del manual encontrarás algunas ideas que te orientarán al respecto. Pero lo primero y más importante es: ¿Cómo debes comportarte con los personajes? ¿Cuál es el "espíritu" del juego?

Hay dos características importantes en el Name Keeper que debes tener en cuenta si vas a ser el director de juego. La primera es la desinformación de los personajes con respecto a su propio mundo. A efectos de juego, esto es muy útil para crear situaciones de misterio y de tensión muy atractivas e interesantes. La idea del juego es que puedas crear situaciones de misterio, o incluso de terror, usando un humor negro que se caracteriza por que los hechos más graves y profundos sobre los que ruedan los personajes son al mismo tiempo absurdos y ridículos. La vida de los personajes suele depender de una imbecilidad mayúscula.

Eso no significa que debas de saltarte ciertas cosas a la torera. Por ejemplo, los personajes siempre llegan al infierno con las pertenencias con que han sido enterrados. Esta regla es inquebrantable. Considero que con todo el trabajo que puede llegar a costarle a un personaje encontrar la espada que su padre quiso llevarse al infierno para devolvérsela, es injusto que aparezca en el infierno con un osito de peluche. Y por otro lado ten en cuenta otra regla inquebrantable: los demonios siempre cumplen su palabra, y sin trampas. No uses el humor negro para despacharte a gusto con los personajes. Lo ideal es meterlos en divertidos y arriesgadísimos

atolladeros, probablemente causados por lo más ridículo que te pueda llegar a la cabeza.

La otra característica importante es que como director de juego tienes mucha más mano sobre los personajes que en otros juegos, sobre todo en lo que respecta a la intuición y la magia. Más adelante hay un par de capítulos en los que explico con detalle como funcionan exactamente estos dos aspectos desde el punto de vista del director de juego. Tan sólo quiero adelantarte una noción fundamental en este juego y es la de que no debes ejercer superioridad sobre los jugadores aprovechando esta ventaja. No les perjudiques constantemente con el lenguaje primigenio, por ejemplo. Dedícate a crear efectos surrealistas en situaciones comprometidas. Suele ser lo más divertido. Si un personaje muere al pronunciar la palabra "alpargata" nadie va a reírse.

En definitiva, tu labor consiste en que todos, incluido tu, lo paséis bien. Para ello la desinformación de los personajes sirve para lanzarlos a lo desconocido. En otros juegos, cuando los personajes se encuentran con un demonio, saben lo que hacer para controlarlo o para derrotarlo. En este no. Y tu "mano" sobre los personajes puede servirte tanto para ayudarles en los momentos en los que ellos sólo se hayan metido en un lío del que es imposible salir, o para empujarlos un poquito más adentro del lío.

Como última nota, y no por ello menos importante: no permitas que los jugadores lean esta parte del manual. Te aseguro que, si lo hacen, muchas partidas pueden volverse muy aburridas para ellos.

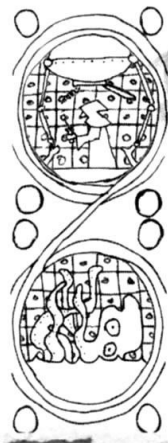
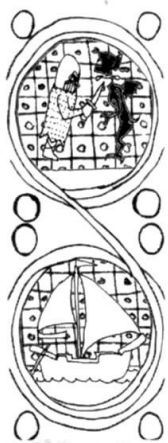




Tirada de habilidad con el remo o de diplomacia

52 ARDO CENTENA

Interacción con los personajes: Magia e Intuición



SMagia siempre he odiado ese tipo de conjuros que sirven para situaciones tan específicas que resulta ridículo que un personaje los coja por su propia voluntad: "Trotar sobre dunas" bahhhhh... Su descripción es tan rigurosa que en la mayoría de las ocasiones no podemos usarlo. Horrible. Por eso he diseñado un sistema de magia flexible, apto para cualquier situación, y de una sencillez que hace que solo pueda calificarse de peligroso. Por que, vamos a ver, ¿quien en su sano juicio tendría en mente la práctica de algo tan sencillo y tan peligroso? ¡Están locos, te lo digo yo!

Así que lo realmente divertido de este sistema de magia es que puede pasar de todo. Es una verdadera irresponsabilidad. Pero debes controlar tus perversos impulsos. En primer lugar, debes intentar comprender, mientras duran las tiradas, lo que el personaje quiere explicarte con la palabra. Si es razonable, lo cumples. Es normal en personajes de alto poder mágico, en otros juegos, tras haber sacado un crítico A en la tabla B del anexo 15, y con ello haber partido en dos a un ogro de tres metros con un cuchillo de cortar fiambre, que la exaltación del momento le lleve a tareas destructivas de gran belleza pirotécnica: rayos, bolas de fuego, confeti... En este juego es difícil que un personaje se desbarre de esta manera. Y del mismo modo aconsejo al director de juego que tampoco lo haga. Si un jugador resulta continuamente perjudicado por su propia magia, no volverá a practicarla. Por eso, mientras la magia ofrezca una ayuda razonable, ofrécela. En el momento en que un personaje se pase de listillo, tienes carta blanca para desarrollar tu creatividad del modo más perverso que se te pase por la cabeza. Por ejemplo, si un personaje pronuncia la palabra *muerte*, puedes permitir que uno de sus adversarios muera... La segunda vez que intenté hacer lo mismo, puede que aparezca un esqueleto con una túnica negra y una guadaña para invitarle a jugar una partida de ajedrez. Nunca se sabe.

En resumen: ofrece ayuda razonable (ningún Name Keeper puede llegar a ser excesivamente poderoso), aprovecha las pifias para crear situaciones surrealistas (una lluvia de ranas suele ser bastante socorrido, o transformar las espadas de todos los presentes en barras de pan calentito), y castiga al que se pase de la raya. Aunque su conjuro le salga bien, y logre un verdadero alarde de necromancia, haz que le persiga una secta de fanáticos durante toda la partida.

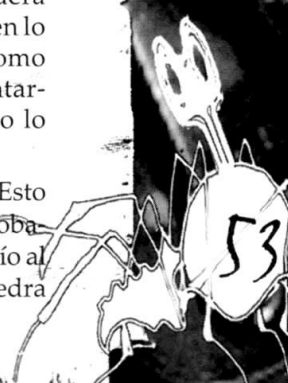
La intuición

Llamamos intuición a elaborar una línea de pensamiento que no es formulada conscientemente, basada, no de modo racional e inteligente, sino por asociación libre de ideas. A lo mejor un tipo no le gusta a un personaje por que, aunque no lo recuerde conscientemente, le recuerda a aquel niño que le puteaba en la guardería. Eso nadie lo sabe. Los vericuetos más íntimos de los pensamientos permanecen ocultos incluso a su propietario. De modo que si alguien acierta su intuición, será probablemente una simple coincidencia fortuita.

A efectos de juego, la función de esta característica es ponerle nerviosos a los personajes. Un tipo con una intuición de 16 o más, probablemente, hará tiradas con frecuencia. ¡Bien! ¡Anímale a ello!

"Entonces" - te estarás diciendo - "es bastante probable que averigüe quién es el malo". Bueno, no necesariamente. En primer lugar, se puede equivocar en cualquier momento. La puntuación más alta en intuición es 18, y eso deja, como mínimo, dos números de margen de error. Si aún eso no fuera suficiente, y el personaje fuese a fiarse de algo en lo que te parece interesante que se equivoque, como caso excepcional puedes ignorar la tirada y contarle un bulo. ¿Cómo? ¿Que eso está feo? No, no lo está, y voy a explicarte por qué:

Tu función, como D.J. es mantener la tensión. Esto quiere decir que nadie va a fiarse del bueno. Probablemente, los personajes acaben arrojando a un río al único tipo que puede ayudarles, y con una piedra



atada al cuello para asegurarse que se está quietecito donde lo han dejado. Es parte de la filosofía del juego.

¿Has visto Beetlejeuce? ¿Recuerdas el *manual para difuntos recientes*, un libro que *nadie* entendía pero que era lo único que tenían los protagonistas para poder comprender su situación? Bien, esa es la línea que debes seguir.

De tal modo, cuando prepares la aventura, dispón un par de personajes sabiendo previamente lo que los jugadores van a pensar sobre ellos. Eso pertenece por completo al proceso dramático de la historia, y es necesario que las ruedas giren en el sentido correcto para que el mecanismo funcione. Por supuesto que las partidas absolutamente determinadas no existen, y todo D.J. tiene que aprender a improvisar, pero si existen las partidas planeadas de antemano, que es lo recomendable.

Esto no significa, ni mucho menos, que vayas a saltarte todas las tiradas. Hazlo sólo cuando sea imprescindible para el desarrollo de la historia. Siempre va a ser mejor jugar limpio. Después de todo, no es infrecuente que los personajes desconfíen de su intuición.

Una última nota: En situaciones de tensión, haz tiradas de intuición automáticas: "no te fíes de esa gárgola", "esa porción del suelo parece a punto de caerse", "yo diría que esa enorme lámpara se te va a caer encima", "no mires a tu espalda" o incluso "no pises el césped". Son muy efectistas. Por supuesto, como en la vida real, remiten a riesgos imaginarios.

Penalización de los listillos

Ya hemos advertido a los jugadores que no deben poner una tirada nimia de 3 o 4 a su intuición y luego hacer todo lo contrario a lo que ésta diga. Es un recurso muy ingenioso, pero debes explicarles, si lo hacen de todos modos, que no es natural que un tipo haga siempre lo contrario a lo que cree que le va a salvar el pellejo.

Aún así es probable que no te hagan caso. Bien, te doy carta blanca para que te inventes el resultado de todas y cada una de sus tiradas. Al fin y al cabo, su baja intuición sólo indica que se equivocarán con frecuencia. Y además led hemos dado oportunidades para echarse atrás, tanto tú como yo. Si protestan, enséñale este capítulo del manual (y ningún otro, por que eso acabaría con buena parte de las sorpresas).

Aspecto

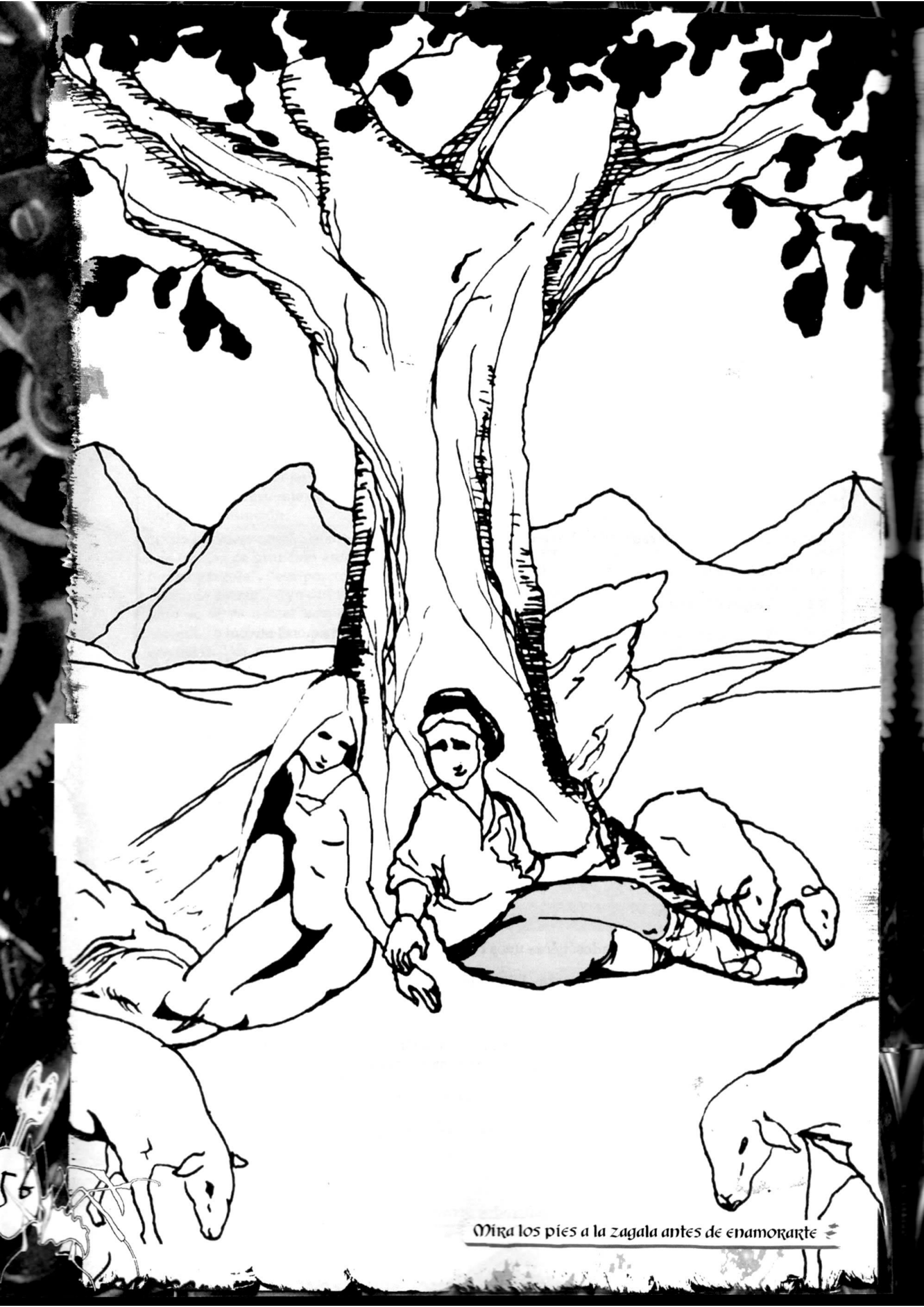
Es importante que los personajes no dispongan de la tabla de las distintas mutaciones y permutaciones que puede tener otro personaje. Si lo hacen, reconocerán algo extraño como perteneciente a una mala tirada de aspecto. Por eso, es interesante que la tirada de aspecto sea oculta y permanezca desconocida para los otros personajes. Así, si descubren que un personaje tiene seis dedos en los pies pueden llegar a hacer algo que si tuviesen a mano las tiradas de aspecto no podrían: sospechar que es un demonio.

Las tiradas malas sobre aspecto son a partir del 6, y las realmente pésimas aquellas en las que sacas un 0. Por cada resultado debes tirar, además, 1d6.

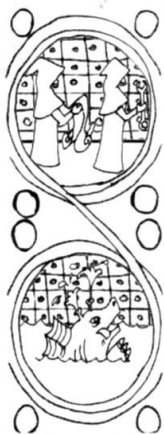


Tiradas de Aspecto

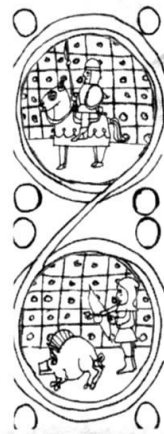
- 6.1 Manos desproporcionadamente grandes.
- 6.2 Manos desproporcionadamente pequeñas.
- 6.3 Pies desproporcionadamente grandes.
- 6.4 Pies desproporcionadamente pequeños.
- 6.5 Ojos desproporcionadamente grandes.
- 6.6 Boca desproporcionadamente grande.
- 7.1 Color de la piel inusualmente oscuro (tirando a mulato, aunque no hay diversidad de razas en la Isla.)
- 7.2 Color de la piel inusualmente clara (Pareces un cadáver).
- 7.3 Tiene un sudor negruzco y pestilente.
- 7.4 Configuración "extraña" de la cara. No guardas las proporciones debidas entre ojos y orejas por cosa de milímetros, de modo que aunque todos parecen encontrarte algo raro, nadie sabe muy bien lo que es.
- 7.5 No tienes cejas.
- 7.6 Tienes un ojo de cada color. Yo que tú, llevaría un parche.
- 8.1 Fotofóbico.
- 8.2 Tienes seis dedos en cada pie.
- 8.3 Tus ojos no están proporcionados: tienes uno mucho más grande que el otro.
- 8.4 Por algún motivo, sufres dolorosos ataques de tos al pronunciar el nombre de Niracén.
- 8.5 Gran alergia al hierro: tendrás enormes sarpullidos si lo tocas.
- 8.6 Naciste sin un dedo en cada mano. Careces de cicatriz de amputación y de los huesos o los músculos necesarios para tener otro dedo (Cómprate unos buenos guantes y rellena el meñique de algodón).
- 9.1 La configuración de tu boca hace que siempre parezca que estás sonriendo, aunque te amenacen.
- 9.2 Careces de vello en todo el cuerpo.
- 9.3 Pelirrojo intenso.
- 9.4 Bizco.
- 9.5 Caninos superdesarrollados: tienes unos colmillos de miedo.
- 9.6 Exceso de vello: pareces el hombre lobo, aunque seas una mujer.
- 0.1 Enano: no mides más de 90 cm de altura.
- 0.2 Deforme: los miembros de tu cuerpo no guardan relación entre sí: tienes los brazos a distintas alturas, las orejas desniveladas y los pies de distintos tamaños. Vas a hacer rico a tu sastre.
- 0.3 La parte superior de tu cuerpo es inmensa comparada con la inferior.
- 0.4 Tira dos veces (Tira 1d4 + 5 para saber la tabla correspondiente) Si el resultado es incompatible, vuelve a tirar.
- 0.5 Tira tres veces.
- 0.6 Aunque pareces totalmente normal, todos pensarán que eres un demonio.



Mira los pies a la zagala antes de enamorarte



El final del chiste del mundo



La información que incluyo a continuación sirve sólo a efectos de completar el círculo y hacer girar el mecanismo. Es sólo para completar la historia, y no debe de usarse a lo largo del juego.

Pregúntate por un momento por qué los demonios están tan obsesionados con aniquilar almas humanas en vez de olvidarse de los seres humanos. Siendo tan superiores, es lo que deberían de hacer. Sin embargo si un ser humano le promete su alma a un demonio, éste se arrastrará por el fango para satisfacerle. ¿A qué viene esta prostitución de su poder? Su ansia por realizar servilmente los mayores deseos de un ser humano con tal de que éste le permita aniquilarle sólo puede corresponderse con un sentimiento: el miedo. Un ser superior no haría tonterías para librarse de ellos: los ignoraría, en todo caso.

Todos los seres humanos de la Isla comparten un mismo talento y maldición, aunque no lo saben. A saber, que son los dioses y lo han olvidado. Es un juego malo de palabras: los viejos dioses olvidados son en realidad los que han olvidado que son dioses. Pero *¿Cómo que lo han olvidado?* Vamos por partes: Los Dioses respetan por encima de cualquier otra cosa en el mundo la libertad de cada ser vivo para elegir su propio camino en la existencia. Por encima de todo. Este modo extremista de entender la libertad les lleva a mantenerse aparte del mundo y a no considerar conceptos como "el bien" o "el mal". La neutralidad moral de un dios le lleva al extremo de la inacción. Su inacción, en el transcurso del combate con los demonios, comenzó a transformarse en impotencia, y poco a poco sintieron que el único modo de legitimar la impotencia era la mediocridad: justificar su inacción diciéndose a sí mismos que no podían actuar. De modo que eligieron una existencia mediocre que les exculpase de la frustración de ser impotentes.

Por esta razón los seguidores de Niracén, aunque están más cerca de la verdad que todos los demás, están también doblemente lejos de llegar a la apoteosis: por que no confían en su propia condición inmortal, sino en la de otro, y esa lealtad a un ajeno causa su perdición.

En efecto, cada ser humano es un dios, pero... ¿Cómo alcanza un personaje la apoteosis, recobrando de nuevo su naturaleza divina? Del mismo modo en que un demonio sólo puede tomar un alma humana si es ofrecida voluntariamente, el olvido sólo cede ante la voluntad. Un personaje del mundo Name Keeper recupera su naturaleza inmortal renunciando voluntariamente a su maldición.

Esto no es sencillo. Vamos a ver, no es común que un hombre acorralado por un grupo de guerreros rabiosos de repente recuerde su condición inmortal y haga caer a todos mediante una tempestad de rayos, y no lo es por los siguientes: En primer lugar estará tan ocupado en salvar el pescuezo que no se entretendrá en delicadas cuestiones metafísicas. Por otro lado, aún si pudiese llegar a ocurrir (aún en el en extremo improbable caso de que esto sucediese), los dioses tienen por encima de todo un enorme respeto por la libertad. Han elegido voluntariamente el olvido y comprenden que a nadie le es dado el derecho a recriminar una decisión sea cual sea. De modo que si un personaje recibe la apoteosis durante un combate, probablemente se lamentará de que sus hermanos, dioses también, hayan elegido un camino tan particularmente sangriento para desarrollar su existencia, pero comprenderá que lo han elegido ellos mismos con el fin de llegar a un aprendizaje mayor. Si ellos deciden matarse, es su problema. Hallarán en ello un enorme dolor y quizá una inmensa riqueza. Los aprendizajes del espíritu son duros, pero valiosos.

De ningún modo se permitirá a un personaje durante el juego alcanzar una apoteosis, sobre todo y especialmente si con ello desea aprovechar sus facultades divinas con algún fin, tanto si desea proteger a sus amigos, como si desea destruir a un adversario. Los seres humanos están ordinariamente demasiado preocupados por sus miserables problemas que en la vida se les ocurrirá pensar que son dioses. Aunque lo sean.

En el mundo Name Keeper no existe la reencarnación. Si el alma de un personaje es devorada por un demonio, habrá desaparecido para siempre. Y habrá sido su elección.

Y, sí, existe un paraíso, en el que de momento sólo habita Niracén.

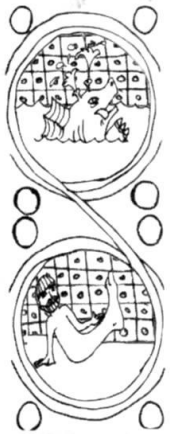
El manual del jugador está lleno de pistas falsas. Es bastante probable que un jugador diga en algún momento que en realidad los dioses olvidados son antiguos astronautas y que los demonios son los alienígenas que encontraron al tratar de colonizar la Isla. Añadirán probablemente que el Grimorio Primigenio es una nave espacial. He dejado pistas suficientes como para que un tipo con una cierta inteligencia llegue a esa errónea conclusión. De hecho he dejado miles de pistas más, la mayoría bastante más sencillas que ésta. La verdadera respuesta no es racionalista, y los jugadores, si se interesan por ello, buscarán respuestas racionalistas. Pero el objetivo del juego no es que lleguen a averiguar qué pasó con los dioses olvidados. Lo ideal es dejar todo esto en un saludable segundo plano.



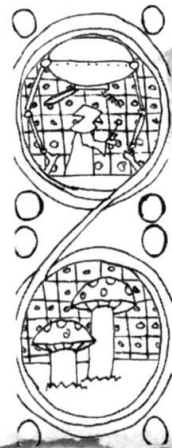


ERRO
L'EMERDA

Te observan y no puedes verles



Los Demonios



Me cuesta tanto imponer unas reglas para delimitar el poder de los demonios como, probablemente, a tí te costará cumplirlas. Pero debes hacerlo. Borges dice en un relato que el misterio es siempre superior a su solución: en el misterio puede participar lo divino y lo sobrenatural, mientras que la solución depende simplemente de un juego de manos. Esto quiere decir que, si bien he tratado de conservar el *glamour* de los demonios, en cuanto se les toman medidas de puntos de vida y cosas semejantes, se queda en un *glamour* bastante chapucero. Pero debes observar a rajatabla lo que se expone en los siguientes capítulos. Aprovechar la ignorancia de los jugadores para ejercer tu superioridad sobre ellos no dará como resultado más diversión, sino todo lo contrario. De hecho, los demonios del mundo Name Keeper son ya demasiado poderosos como para que encima te saltes los límites que se exponen a continuación.

Naturaleza de los demonios

En primer lugar ten en cuenta, por encima de todo, que la máxima ambición de un demonio es la destrucción de almas humanas. Por encima de cualquier otra cosa. Este es su *opus vivendi* y su *modus operandi*. Por el motivo antes expuesto, los humanos son en realidad los dioses y hay que exterminarlos mientras sean débiles durante su olvido voluntario. Pero no tienen inconveniente en entretenerse para jugar con sus presas. No suelen tomarse demasiado a mal que un personaje se les escape, (no demasiado) por que sobrevaloran en gran medida su inmortalidad y se convencen, por regla general en plena justicia, de que tarde o temprano volverán a encontrarse a ese personaje, y que la segunda vez no se les escapará. Obedecen a ciertas extrañas leyes que para ellos son inflexibles. Por ejemplo, no pueden tomar un alma humana sin consentimiento expreso de ese alma. Nunca. Por ningún motivo. Y, sin embargo,

esta es una de las pocas leyes que afectan a todos los demonios. Porque, en su ignorancia, es probable que los jugadores generalicen particularidades de un demonio al resto de los demonios. Y resulta que todos los demonios son distintos entre sí. Los demonios tienen una verdadera apariencia, y una forma humana, que es un engaño. La verdadera apariencia puede ser de cualquier tipo: desde seductores condes transilvanos, hasta criaturas que adoptan por mimetismo las formas de la naturaleza (árboles que caminan, gatos con sonrisa casi humana...) pasando por criaturas sacadas de los miedos infantiles, elfos o duendes clásicos de los cuentos de hadas, o incluso los clásicos hombrecillos con tridente, cuernos y rabo. Pero debe de estar prefijada desde la generación del demonio. Su verdadera apariencia será esa y ninguna otra. Del mismo modo los rasgos de su falsa apariencia, la humana, son también únicos y no podrán cambiar con sucesivas transformaciones para adoptar la forma de uno de los personajes jugadores o no jugadores. Si un demonio se aleja de su fuente de poder o cae bajo la influencia de una de sus debilidades (ver siguiente capítulo) adoptará su verdadera apariencia, por que no tendrá suficiente poder para mantenerla. Trata de no hacer demonios de combate, a no ser que la aventura se desarrolle en el infierno y los personajes sean auténticos maestros de armas. Por regla general, como verás más adelante, un demonio puede enfrentarse a diez hombres armados con una mano atada a la espalda y con un sonajero en la otra. Personalmente, yo trataría de, o bien no usar demonios en las aventuras, o de asustar tanto a los personajes antes de verle que no se les ocurra levantarle la mano. Al final del capítulo encontrarás una hoja para rellenar la ficha de un demonio.

CREAR un demonio. Mitos y leyendas

Todos los demonios tienen tres debilidades, dos marcas, y un gran poder, lo cual se explicará

detalladamente en los capítulos siguientes. La habilidad *mitos y leyendas* sirve, ordinariamente, no sólo para que un personaje sepa si está tratando con un demonio o con un ser humano, sino para que pueda conocer uno de estos atributos. Si falla su tirada, no podrá saber nada de nada. Pero podrá tirar una vez más al día siguiente. Puede tirar tantas veces quiera, una vez por cada día que se tire pensando en el asunto, para ver si consigue extraer más información, pero si saca un 20 (una pifia) se quedará como estaba y no podrá tirar más con respecto a ese tipo en cuestión hasta que aumente su competencia en mitos y leyendas. En la tabla siguiente, el número de la izquierda son los puntos hacia abajo que se separan del acierto. El resultado será la cantidad de información a la que puede acceder. El personaje puede realizar más tiradas para tratar de averiguar más información, y deberá hacerlo cada día que pase pensando en el tema. Si el resultado es un 20 (una pifia) no podrá tirar más veces. Para ofrecer esta información, lo suyo es empezar diciendo: "recuerdas un cuento precioso en que se hablaba de un demonio que vivía en el agua." O algo similar.

Información del personaje

- 1 punto: el personaje conocerá 1 Marca.
- 2 puntos: el personaje conocerá una Marca y una Debilidad.
- 3 puntos: el personaje conocerá dos Marcas y una Debilidad.
- 5 puntos: el personaje conocerá dos Marcas y dos Debilidades.
- 7 puntos: el personaje conocerá dos Marcas y tres Debilidades.
- 10 puntos: el personaje conocerá dos Marcas, tres Debilidades, y su Gran Poder.

Cada vez que crees un demonio para una partida hazlo distinto a cualquier otro que hayas hecho con anterioridad. Puedes utilizar elementos de cualquier mitología, cuentos de hadas, relatos de terror y simbología religiosa. Cualquier arquetipo de personaje malvado en esencia es perfectamente aplicable. Quizá ni siquiera malvado, sino dotado de una travesura malévola, o incluso simplemente caprichosa. Todos los demonios tienen tres debilidades, dos marcas y un gran poder, que se explican a continuación.

Las Debilidades

Ningún demonio tiene una Debilidad letal, excepto la que se explica en el capítulo siguiente, que no es precisamente alentadora. Recuerda que todos los demonios tienen tres Debilidades de las siguientes. Si las estás tirando al azar y las Debilidades son incompatibles, tira otra vez.

Las Marcas

Todos los demonios tienen dos Marcas que delatan su naturaleza infernal, y que no pueden ocultar con su falsa apariencia. Los demonios llevan miles de años vivitos y coleando, y por muy evidente que parezca su Marca, saben como disimularla. Por ejemplo, un demonio cuya sombra forma la figura de un ser horrendo, limitará su campo de acción a la noche. Eso significa que para que un personaje se de cuenta de que un demonio tiene una Marca, deberá ir a tiro hecho: es decir, debe saber que es un demonio y que tiene esa Marca en concreto. Es muy difícil darse cuenta de ello por casualidad. Si un personaje sin conocimiento de *mitos y leyendas* sospecha que alguien es un demonio y quiere tratar de encontrar su Marca, deberá tirar 1d20 tres veces. El resultado debe de ser 20 en cada una de ellas. Sólo tendrá una oportunidad y sólo podrá averiguar una Marca.

Marcas de los demonios

- 1 Tiene un atributo animal: pies de oca, rabo de vaca...
- 2 Es incapaz de pronunciar el nombre de Niracén.
- 3 No tiene sombra.
- 4 Su sombra se corresponde con la forma de un ser horrendo.
- 5 Su sombra es sólida: si se la pisas, no podrá caminar.
- 6 Los animales se enfurecen en su presencia.
- 7 Tiene dos dientes de más.
- 8 Tiene la espalda hueca como los árboles. Por supuesto, suele ir vestido.
- 10 Tiene cristales de cuarzo por ojos (probablemente lleve una venda de ciego)
- 11 Los gatos mueren en su presencia.
- 12 Tiene las manos hechas de bronce.
- 13 No puede decir el número tres.
- 14 Tiene lo que en una persona normal sería una herida mortal: una flecha clavada en el pecho, o algo similar.
- 15 Los pájaros huyen de donde esté este demonio. Allí donde esté, no habrá pájaros.
- 16 Despide un olor nauseabundo.
- 17 Tiene las manos hechas de madera.
- 18 Es incapaz de comer o beber.
- 19 Automáticamente falla la tirada de intuición sobre él.
- 20 Para hallar su marca, realiza una tirada sobre aspecto (tira 1d4+5 para saber en qué tabla debes hacerlo).

Debilidades de los demonios

- 1 El demonio sólo goza de poder a la luz del sol. En oscuridad, o incluso dentro de una casa, son como tipos normales (cuando digo esto, a partir de ahora, quiero decir que pierden sus poderes milagrosos, y su gran poder, no que sean vulnerables.)
- 2 El demonio sólo goza de poder en la oscuridad. A la luz del sol, se queda como un tipo normal.
- 3 El demonio recibe su poder de una de las lunas. Si no está bajo su influencia, será como un tipo normal. Recuerda que la Isla tiene cuatro lunas y que no tienen por qué salir todas las noches. De hecho, pongamos que una de ellas tarda cuatro días en dar una vuelta completa, con lo que podrá estar dos días con sus dos noches en el cielo, incluso en el cielo diurno, y otros dos días oculta.
- 4 El demonio recibe la influencia negativa de una de las lunas (como 3, pero al revés.)
- 5 El demonio recibe su poder del agua. Deberá de estar al menos parcialmente sumergido para usar sus poderes.
- 7 El demonio detesta el agua. Deberá de estar completamente seco para usar sus poderes.
- 8 El demonio recibe su poder del fuego. Deberá de estar a menos de dos metros de un fuego (hoguera, chimenea, ¿pira para demonios?) para poder usar su poder.
- 9 El demonio no soporta el fuego. Deberá de estar a más de dos metros de distancia de un fuego para poder usar su poder.
- 10 El demonio recibe su poder de la tierra. Deberá de estar descalzo y en contacto con la tierra para poder usar su poder.
- 11 El demonio no puede usar su poder cuando está en contacto con el suelo, está descalzo o caído.
- 12 Si un personaje que haya pactado su alma con este demonio averigua cómo se llama éste, estará autorizado a no entregar su alma.
- 13 El demonio no soporta la música, y huirá aterrorizado si alguien silba.
- 14 El demonio *no puede* hacer daño a alguien que lleve la ropa al revés, con las costuras mirando hacia a fuera.
- 15 El demonio recibe su fuerza de la música, y tendrá que oírla para usar sus poderes (restringirá su acción a bailes populares, plazas, etc.)
- 16 El demonio tiene un olfato muy sensible, que si bien le permite localizar a sus víctimas, hace que quede incapacitado si un personaje se tira un pedo. (Ya sabéis lo de "huele a carne fresca de irlandés", y todo eso. El demonio tienen un olfato tan fino que puede reconocer la nacionalidad de la carne.)
- 17 El demonio recibe su poder de la nieve y el hielo, y fuera de ese ambiente será como una persona normal. (Llévalo a las montañas)
- 18 El demonio no soporta el frío, y perderá sus poderes en sitios donde abunde el hielo y la nieve.
- 19 El demonio no puede cambiar a forma humana.
- 20 El poder de este demonio no tiene efecto sobre los niños de menos de 9 años.

Gran Poder

Todos los demonios pueden... ya sabes... hacer milagros. Forzar coincidencias para que alguien se encuentre a la persona que necesita en el momento adecuado, o para que cave "por casualidad" en el mismo sitio donde hay un cofre lleno de oro, o conseguir que una bruta sin corazón se enamore perdidamente de un tipo horrible. Para elaborar mejor este aspecto, lo suyo es que vayas a la biblioteca a pillar un libro de cuentos celtas, y te fijes en lo



que suelen hacer los duendes. Los demonios de este juego están basados en ellos. Y te aseguro que la mayoría de esos cuentos no son precisamente para niños. Pero son poderes que utilizan, por lo general, sólo cuando deben realizar un deseo para alguien. El hecho de que respiren en el agua o vuelen, si adoptan las formas adecuadas, no son consecuencia de sus poderes sino de su adaptación al medio. Pero los Poderes que se describen a continuación les darán una ventaja única sobre el juego.



Poderes de los demonios

- 1 Salvan favorablemente la tirada de intuición de modo automático.
- 2 El hierro no les afecta como a los otros demonios.
- 3 Carecen de una debilidad.
- 4 Carecen de dos debilidades.
- 3 Carecen de tres debilidades.
- 4 Carecen de una marca.
- 5 Carecen de las dos marcas.
- 6 Carecen de una debilidad y una marca.
- 7 Carecen de dos debilidades y una marca.
- 8 Carecen de tres debilidades y una marca.
- 9 Carecen de una debilidad y de las dos marcas.
- 10 Carecen de dos debilidades y de las dos marcas.
- 11 Carecen de las tres debilidades y las dos marcas.
- 12 Aunque un personaje acierte su tirada de mitos y leyendas, creará que no es un demonio.
- 13 Aunque un personaje acierte su tirada de mitos y leyendas, no podrá conocer una de las debilidades.
- 14 Aunque un personaje acierte su tirada de mitos y leyendas, no podrá conocer dos de las debilidades.
- 15 Aunque un personaje acierte su tirada de mitos y leyendas, no podrá conocer ninguna de las debilidades.
- 16 Aunque un personaje acierte su tirada de mitos y leyendas, no podrá conocer una de las marcas.
- 17 Aunque un personaje acierte su tirada de mitos y leyendas, no podrá conocer ninguna de las marcas.
- 18 Aunque un personaje acierte su tirada de mitos y leyendas, no podrá conocer una de las debilidades ni las marcas.
- 19 Aunque un personaje acierte su tirada de mitos y leyendas, no podrá conocer dos de las debilidades ni las marcas.
- 20 Aunque un personaje acierte su tirada de mitos y leyendas, no podrá conocer ni las debilidades ni las marcas.

En caso de que el personaje haya tirado sobre *mitos y leyendas* (leer el capítulo siguiente) y averigüe una debilidad que el demonio no tiene, o bien si el demonio tiene una Debilidad que, debido a su Gran Poder, el personaje no puede conocer, deberás decirle una al tuntún. Incluso puedes sacártela de la manga, sin que la que te inventes pertenezca

al cuadro de arriba. Sólo cuando averigüe su gran poder sabrá que se ha equivocado y que el demonio carece de una debilidad o que no puede conocerla.

Más tiradas sobre mitos y leyendas

Al comenzar la partida, si un personaje ha escogido mitos y leyendas, tiene derecho a tirar sobre esa habilidad tantas veces como puntos tenga (es decir, dos) y cada vez que suba un punto, tiene derecho a otra tirada. En caso que acierte alguna, en la tabla de la página siguiente tienes las tonterías que debes de decirle en el orden en que debes hacerlo. Por supuesto, no acertará todas, o sea que es muy probable que no llegue a conocer jamás las últimas.

Destruir a un demonio

En tierra conocida de los vivos, un demonio no resiste el peso de su propio corazón. Por esta razón, cuando están en ella, se meten la mano en la boca hasta el fondo, se lo sacan, y lo esconden cuidadosamente. Esto no es precisamente agradable, y por eso, los demonios, que saben cómo cruzar el puente arcoiris y llegar sin la marca en la frente a la tierra conocida de los vivos, prefieren esperar a que los humanos lleguen al infierno para pescarles. Además, el demonio deberá visitar su corazón para alimentarlo al menos una vez a la semana.

El único modo de encontrar el corazón de un demonio es arrojar un ovillo de lana negra al suelo y dejar que ruede, por que se parará donde lo haya escondido. Probablemente lo haya enterrado o aprovechado el hueco de un árbol. Entonces debes cogerlo con la mano, y el demonio aparecerá allí inmediatamente. Para que un personaje destruya a un demonio debe comerse el corazón de tres mordiscos, por cada uno de los cuales debe tirar 1d20, y el resultado en cada una de ellas debe ser igual o inferior a su poder. Si supera las tres tiradas, el demonio se transformará en ceniza. De otro modo, puedes darte por muerto, por que el demonio le abrirá en canal para recuperar su corazón y volver a esconderlo. Si el personaje guarda la ceniza podrá usarla posteriormente: es el mejor veneno existente, que mata al acto de ser ingerido o al entrar en contacto con la sangre.

Un personaje que haya matado a un demonio irá poco a poco transformándose en demonio él mismo. El proceso puede durar entre quince y veinte días. Primero, su sombra se irá deformando poco a poco, hasta alcanzar la forma que tendrá posteriormente. Le dolerá horriblemente el pecho (el corazón) y su salud se irá agravando duramente. Tras unos días de escupir sangre morirá. Pero en vez de llegar al infierno, saldrá de su sepulcro convertido en demonio después de otros quince días. Si un personaje es asesinado mientras dura la transformación aparecerá en el infierno, como demonio.

Pactos con los demonios

Cuando un demonio hace un pacto con un humano deben observarse ciertos aspectos.



Mitos y leyendas

- 1 En efecto: los demonios, que no pueden cruzar el río de fuego, tienen que llegar de alguna parte. Y no puede ser muy sencillo por que si no, invadirían la tierra conocida de los vivos. Muy bien, diez en observación. Sigue buscando.
- 2 Hay un puente arcoiris sobre el río de fuego, que sólo pueden cruzar los que tienen el corazón puro... eh... bueno, te habrás dado cuenta de que nadie en la Isla tiene el corazón puro. Búscales el lado bueno (yo no se lo he encontrado).
- 3 Sabes que si te pones un anillo de hierro en el dedo corazón de la mano derecha, los demonios no podrán descubrirte por el olfato.
- 4 Comer serval y hierva de san Juan te hará invisible a los demonios durante una marca y media.
- 5 Sabes que puedes hacer hablar a un cadáver si introduces en su boca una moneda. El efecto será de sólo un minuto, hablará como en sueños, aunque contestará con coherencia a las preguntas que se le hagan. No podrás hacerlo más de una vez por fiambre.
- 6 Sabes que puedes retrasar la marcha de un cadáver hacia el Infierno durante un mes entero si éste ha muerto en combate y dejas entre sus pertenencias el arma con que ha sido asesinado.
- 7 Se sabe la historia del ovillo negro y todo lo demás (ver capítulo de destrucción de los demonios) aunque ignora la validez del dicho de que si matas a un demonio te conviertes en uno tu también.
- 8 Sabes perfectamente lo que les pasa a los que matan a un demonio.
- 9 Sabes que los demonios tienen tres debilidades, tres marcas y un gran poder.
- 10 Sabes que a veces este gran poder consiste en no tener debilidades o marcas o ninguna de las dos cosas.
- 11 No necesitas tirar para reconocer un demonio a primera vista (D.J.: a no ser que su gran poder se lo impida).
- 12 No necesitas tirar para saber una de las marcas de un demonio.
- 13 No necesitas tirar para conocer dos de las marcas de un demonio.
- 14 No necesitas tirar para conocer las marcas de un demonio y una de sus debilidades.
- 15 No necesitas tirar para conocer las marcas de un demonio y dos de sus debilidades.
- 16 No necesitas tirar para conocer las marcas y las debilidades de un demonio.
- 17 No necesitas tirar para saber las marcas, las debilidades y el gran poder de un demonio.
- 18 Aunque el gran poder de un demonio sea que no puedas conocer alguna marca o debilidad, tu sí podrás conocerlos, y no tendrás que tirar. También será así aunque el gran poder del demonio consista en que creas que no lo es, por que tú sabrás distinguirle.
- 19 Conoces unas palabras mágicas que te permitirán cruzar el puente arcoiris mientras las estés pronunciando.
- 20 Efectivamente, todos los que regresan del Infierno tienen una marca en forma de aspa en la frente. El problema es que se le parece mucho a la marca que les ponen a los esclavos, y como suelen ir solos, les confunden con esclavos que han escapado. La pena que se aplica a este tipo de delito hace que vuelvan al infierno en pocos días (no es muy alentador, ya lo sé).

Ofrecerán el amor de una mujer, dinero, buena suerte, el conocimiento del destino... Incluso puede llegar a realizar obras de una gran validez moral (por ejemplo cuidar de unos niños cuyo padre, moribundo, entrega su educación a un demonio a cambio de su alma: el demonio se transformaría en un auténtico padrastro.) Otro asunto es que los demonios casi siempre (no siempre, pero la gran mayoría de las veces) ofrecen una cláusula en el pacto mediante la que el humano puede salvarse. Aunque suele ser absurda, eso por descontado.

Insisto en que lo tuyo sería que te leyeses un libro de cuentos de hadas. Te darán bastantes ideas aprovechables.

¿Qué pasa si un jugador, importándole un carajo lo que pueda pasarle al alma de su personaje, la vende a un demonio con tal de disparar rayos por las manos, volar, provocar terremotos u otro super poder Marvel Inc.?

Para bien o para mal, este no es un juego de superhéroes. Debes de tratar de cortar eso en la medida de lo posible. Tengo un par de ideas:

Bueno, en primer lugar se le aparecerá un tipo muy raro, alto, con túnica oscura, que, por todas las trazas es un demonio, y si tira intuición esta le dirá que lo es. El demonio accederá a sus peticiones, y le dirá que prepare en su casa el siguiente material: unas cuantas velas negras,



tizas para dibujar en el suelo símbolos demoníacos, un animal, como una oveja, por ejemplo, para sacrificar en el ritual, etc... El demonio se presentará en su casa a la media noche, y entre grandes misterios le dará a beber de un caliz lleno de sangre. Cuando el desdichado se despierte con una resaca mortal sin recordar nada más de lo que ha pasado el resto de la noche, descubrirá que le han desvalijado los ahorros de toda su vida. Es un numerito que se monta de vez en cuando el gremio de ladrones. Por supuesto, le habrán observado unos días antes y sabrán donde vive, y otros detalles, y también por supuesto, vender el alma a un demonio es crimen de los gordos, con que vete tú a denunciarlo o a decirlo por ahí.

En caso de que, por necesidades del argumento, se encuentre con un demonio real, y le pida algo como transformar su cobre en hierro, predecir el lenguaje primigenio, controlar los elementos, o algo que desbarate el orden del juego, el demonio puede negarse contestando, simplemente, que va más allá de sus capacidades, y que con respecto al lenguaje primigenio, tiene la idea de que los Dioses lo inventaron un día de borrachera, y que a él, de eso, que por favor le deje en paz.

Combate con un demonio

Un demonio no muere por las heridas de un combate: queda "aletargado". Otórgales 5d6 puntos de vida, un arma y un escudo según la naturaleza de su resistencia. Tira 3d6: eso determinará su destreza. La mitad del resultado será su habilidad en armas. Pero procura disuadir a tus jugadores si les entra la vena violenta. No es entretenido matar a cuatro personajes que no han tenido oportunidad de terminar de cumplimentar la hoja de personaje. Procura que les dé el suficiente miedo como para que no se lancen. Si de todos modos quieres caña, modifica la competencia de ataque y

parada según el nivel de los jugadores. Los demonios regeneran cinco puntos de vida por asalto de combate excepto si son heridos con armas de hierro. De este modo una herida producida por arma de hierro produce un daño en los demonios que sólo pueden restablecer a razón de un punto por cada semana. En caso de consumir todos sus puntos de vida, caen en un letargo, y "resucitan" cuando han recuperado la mitad de sus puntos totales. Los puntos de vida de un demonio no pueden ser inferiores a cero, aunque los personajes lo descuarticen después de acabar con sus puntos de vida. Un demonio que, al estar en tierra conocida de los vivos, haya enterrado su corazón, no podrá ser herido por ningún tipo de arma, ya que su punto débil está fuera de riesgo.



Demonio

Nombre:

— Debilidades —

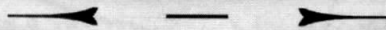
1:
2:
3:

— Marcas —

1:
2:

— Gran poder —

1:
2:



Descripción de su verdadera apariencia:

Descripción de su apariencia humana:

Puntos de vida:

Puntos vida actuales:

DES:

Tipo de arma y daño:

Habilidad con las armas:

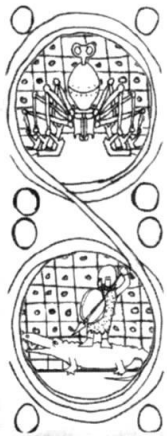
Armadura:



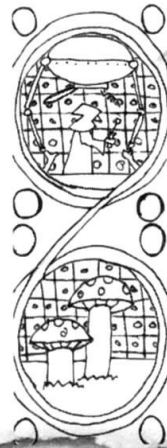


Los viajeros traen terribles relatos

GENZING



CRIATURAS VIVAS



Por supuesto, en la Isla no sólo existen hombres y demonios. La Isla es un lugar maravilloso lleno de animalitos. En Iniacer están convencidos de que existen cientos de animales fantásticos: dragones, grifos, unicornios... Obviamente, un animal de una naturaleza tan inusual como una llama andina puede fácilmente hacer pensar a un habitante de Iniacer que los Seguidores de Niracén sobrealimentan a sus ovejas, o les dan de comer un pasto mágico. Además, imagínate a un habitante de Iniacer describiendo, a su vuelta, a un animal de estas características a sus compatriotas: una oveja enorme, con cuello de caballo y patas de ciervo. Ponle un nombre estrofalario y pon a tus aventureros a buscar uno de esos.

Ponte por un momento en la mentalidad de un tipo de esta cultura. ¿Consideras tú mitológico un ornitorrinco? No, ¿verdad?. Sabes que existe, lo has visto en los documentales de la dos, y esas cosas. Sin embargo, rompe todos los esquemas de los zoólogos: un animal que pone huevos (por lo que sabemos que es un ave) pero que da de mamar a sus crías (por lo que sabemos que no es un ave), que aparentemente es un cruce entre pato, castor, foca, y qué se yo. Bueno, pues para los habitantes de Iniacer un unicornio no es un animal mitológico precisamente por lo que para tí no lo es un ornitorrinco, aunque fríamente lo parezca. Además, la distinción entre "animal mitológico" y "animal real" sólo puede darse si se separa el mito del conocimiento racional, y en la Isla no se tiene esa costumbre. Para ellos los mitos son lo mismo que para tí los documentales de la segunda cadena: si Cousteau y Felix Rodriguez de la Fuente dicen que en Australia hay ratones gigantes que se pasan la vida dando brincos sobre sus cuartos traseros y golpeando a la gente con guantes de boxeo, y que llevan a sus crías en una bolsa que tienen en el vientre, tú te lo crees. Y lo mismo pasa en Iniacer: cuando vuelve un explorador, éste cuenta sus

locas aventuras (omitiendo los capítulos obscenos), y cuando explica algo acerca de la fauna extranjera, sobre todo si le ha impresionado mucho, "exagera" un pelín el tamaño de los dientes, el número de ojos, y la cantidad de espadas que rompió contra su hocico. Hay otros muchos modos de hacer creer a los aventureros que existen bichos raros por ahí rondando. Por ejemplo, vuelve a la ilustración del cráneo del cíclope. ¿Ya? Muy bien, en efecto, es el cráneo de un elefante. Diez en observación. El ojo único es en realidad una apertura nasal. Pero los habitantes de Iniacer no han visto en su vida un elefante, y no creo que los jugadores tengan por habitual la vista del cráneo de un elefante. No los desengañes. De modo que pon a tus aventureros a buscar, no sé, un pez soluble, por ejemplo. Ten en cuenta que los relojeros no están tan interesados en los dragones como en especies animales "curiosas". Y un pez soluble es bastante curioso, todo sea dicho.

Y si bien los animales mitológicos no existen, puedes meter aberraciones de la naturaleza: lobos gigantes, serpientes de dos cabezas, que existen en nuestro propio mundo, y decirles a los aventureros que son demonios. (He ahí el mito de Tafúa, el "demonio" que, se dice, mató Eilán). Tarde o temprano, querrán pegarse con alguno.

Pero también es cierto que no todos los animales de la Isla son llamas andinas, canguros ni ornitorrincos. Hay otros animales más grandes y menos educados cuando tienen hambre. Tigres, leones, hienas, águilas, lobos, serpientes...

El resto del capítulo es una norma general que puedes emplear para montarte tu propio bestiario.

Para que tus personajes puedan pegarse con él, deberá de tener puntos de vida, destreza, armadura, competencia de ataque, daño por garras y mordisco y competencia en esquivar. Si bien la mayoría de estas cosas deberás hacerlas a ojo de buen cubero, daré un par de consejos para ayudarte.





G. CENTENERA

Los pacientes saben apreciar a los peregrinos

Por ejemplo, para calcular los puntos de vida, pongamos la norma de $1d6$ por cada 50 kg de bicharraco. Estoy seguro de que en una buena enciclopedia ese dato no faltará. Un tigre blanco, pongamos al caso, pesa según me han contado alrededor de trescientos kg. Eso daría $6d6$ puntos de vida. Eso es mucho. La destreza es relativamente fácil de calcular. Divide a los animales en "ágiles" y "torpes". Es raro que un aventurero pierda la iniciativa contra una tortuga, y todavía más raro que la gane contra un gato montés. Ten en cuenta que si el animal es más rápido de lo que el aventurero cree

(como lo son por ejemplo las tortugas o los elefantes) puede llevarse una desagradable sorpresa, aunque sea más rápido que el bicho. La armadura, si bien es algo más libre, no deja de ser igualmente fácil.

No hagas que cubra más de tres puntos (en el caso de elefantes o rinocerontes). Para el daño debes guiarte también por tu intuición. Quizá puedas hacer alguna analogía curioseando la tabla de armas. Tanto la competencia de ataque como la de esquivar debes medirlas por la destreza del animal. Un animal no puede parar un golpe de espada. Puede hacerlo, pero se queda sin patas. En cambio, si saca un seis de el dado al atacar, aunque haya sido alcanzado con el arma con el que el personaje está parándole, el animal le hará la mitad del daño ordinario que produzca redondeando hacia abajo, pues le habrá alcanzado.

He aquí una pequeña tabla para que vayas haciéndote tu propio bestiario.

Animales

Nombre:

Descripción:

Puntos de vida:

Armadura:

Esquivar:

DES:

Ataque:

Tipo de ataque y daño:



Nombre:

Descripción:

Puntos de vida:

Armadura:

Esquivar:

DES:

Ataque:

Tipo de ataque y daño:



Nombre:

Descripción:

Puntos de vida:

Armadura:

Esquivar:

DES:

Ataque:

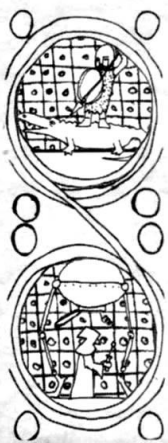
Tipo de ataque y daño:



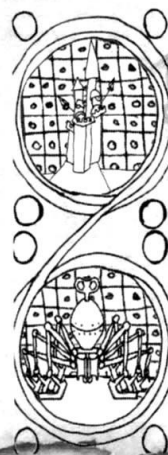


70

En el Infierno las cosas no son como en casa **GTENTENERA**



El Infierno



T Aspecto general del infierno



arde o temprano, un jugador que le haya cogido cariño al personaje que llevaba antes de ser atravesado por una flecha envenenada querrá volver a jugar con él, quizá con la esperanza de hacerlo volver al reino de los vivos. Es posible que una partida de personajes se vea forzada a seguir sus aventuras en el infierno. ¿A qué engañarnos? A los cinco minutos de jugar, la mayoría de las aventuras se desarrollarán allí. Puede resultar interesante. Pero deberás tener unas ciertas nociones acerca del infierno para que puedas orientar la aventura.

Si deseas llevar una aventura en el infierno, prepárala previamente para ello. O bien saca personajes que han muerto con anterioridad en otras partidas, o bien mata a los jugadores de modos absurdos, mándalos a misiones suicidas. Pueden pasar dos cosas:

- 1.- Aventura kafkiana: los personajes insisten en cumplir su misión, aún cuando están muertos. Suele ser muy absurda, y a no ser que esté muy bien llevada, es inviable.
- 2.- Que traten de sobrevivir por los medios que tengan a su alcance.

El infierno es una copia simétrica de la Isla, dominada, no por las leyes rígidas de la física, sino por las flexibles y extrañas de los sueños. Alicia en el país de las maravillas o El Mago de Oz es una buena guía para desarrollar una aventura en estos sitios. Por esta razón, las visiones del pasado y del futuro se confunden. Algunas ciudades florecientes en el infierno aparecen abandonadas, y otros pueblos desaparecidos y de cuya existencia ya no se guarda memoria campan a sus anchas. Ir de paseo por el infierno es algo semejante a drogarse. Todo aparece distorsionado, modificado. Todo es muy raro, rarísimo. Hay ciudades con empalizadas semejantes a proas de grandes navíos, con gran velamen, que se trasladan de un lado a otro al modo de barcos. Puede haber batallas navales en pleno desierto. Por esta razón (como todo es raro rarísimo) algunos personajes llegan allí en condición de niños y otros como ancianos. La gran mayoría llegan con el mismo aspecto que tuvieron en su muerte, pero, ¿quién sabe?. Se rumorea que Eilán llegó al Infierno transfigurado en un amigable perrito. En cualquier caso los personajes acaban siendo sus caricaturas, y acaban rodeados en el infierno de

todo aquello a lo que realmente tienen miedo, pero en el modo cómico y absurdo de los sueños.

Los humanos en el infierno

Los propios seres humanos se comportan de modos estrafalarios. Eilán tiene una fortaleza sagrada que mantiene fuera del alcance de los demonios a fuerza de espada. Pero nadie sabe dónde está. Es probable que en el camino los personajes se encuentren con una expedición de guerreros de Eilán en peregrinación que llevan ya trescientos años dando vueltas como idiotas. Los seguidores de Niracén han dejado de ser tiernos corderillos, debido a la enorme decepción de aparecer en el infierno. Y se dedican a segar culos traumáticamente. Horrible.

Los personajes en el infierno no pueden morir de modo ordinario. Ya están muertos. Pero sienten dolor. De modo que si entran en combate, se usan los puntos de vida como marcador de incapacitación por el dolor. Los traumas graves (Pérdida de miembros y otras faenas) se restablecen hasta llegar al aspecto en que se murió. Si un personaje muere cojo, será cojo toda la eternidad. Pero si un personaje pierde un brazo en el infierno, irá regenerándolo a medida que recupere sus puntos de vida. Los personajes tienen sus capacidades intactas y pueden seguir evolucionando con ellas. En algunas regiones, el lenguaje primigenio funciona a las mil maravillas, y en otros no. No se sabe por qué.

Los demonios en el infierno

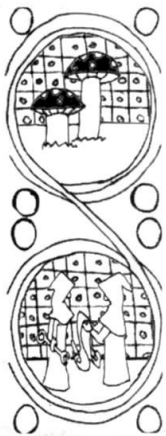
Los demonios no son inmediatamente hostiles, por que siguen empecinados en su idea de destruir almas, antes que causar grandes sufrimientos. Recuerda que el verdadero interés de los demonios es exterminar las almas de los dioses antes de que recuperen la memoria de su verdadera naturaleza. De modo que en algunas partes existen verdaderos campos de concentración de almas humanas, en las que los demonios esperan que la tortura haga desear a estas su extinción definitiva, y en otras los demonios, aunque siempre peligrosos, parecen convivir con los humanos. Venden cosas en los mercados de las ciudades (tintes de lengua, entre otras cosas), parecen ayudar a los personajes, y es posible que lo hagan, y debido a esto, es posible que un personaje cometa la idiotez de confiar en un demonio. Incluso puede que se le pase por la cabeza confiar en otro ser humano. ¡Lo que son las cosas!



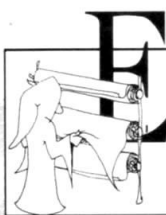
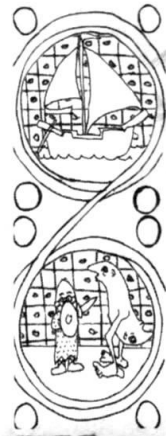


Se pueden encontrar grandes aventuras

G. CENTERA



ideas generales para aventuras



Este juego permite una gran variedad de argumentos. No te centres en el clásico argumento del personaje que tiene que esconder una deformidad para no ser acusado de demonio. Algunas de las ideas más imbéciles que se me han ocurrido sobre como montar una partida son las siguientes:

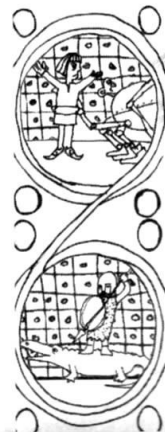
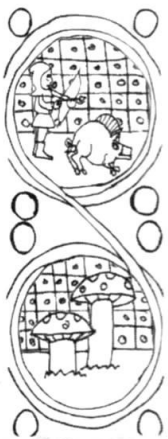
- 1 Los sabios y astrónomos de Iniacer han decidido que, definitivamente, la meseta es demasiado pesada, y ciertos temblores de tierra parecen darles la razón. De modo que se desea que ciertos exploradores (los jugadores) busquen una tierra buena para colonizarla, y, a su vuelta, habrán construido un reloj descomunal en forma de cangrejo para transportar Kresa con toda su población como si fuese una concha.
- 2 Mejor aún, quieren que vayan a la parte inferior de la Isla (perdón, la superior) Para ver si encuentran un huequecito al que ir el día del Impacto Final. Que vayan preparando el equipo de alpinismo.
- 3 El cobre se acaba, y es necesario buscar un sitio de donde sacarlo. Las guerras por los minerales están cerca.
- 4 Intriga política: un relojero inventa el reloj automático (sí, ese que se da cuerda a sí mismo aprovechando la fuerza cinética de su propio movimiento) y se monta una muy chungona con el gremio de ladrones.
- 5 Un lobo enorme (un demonio, como dirán los personajes) se está zampanando todo el ganado. Será necesario que los aventureros se lo carguen. No es un demonio, por supuesto, aunque los personajes lo lleguen a creer. Es sólo un lobo gigantesco.
- 6 Peregrinaje al Grimorio Primigenio. Pueden tener permiso del primer arconte, aunque aconsejo que tengan que huir de Iniacer. Lo mismo puede pasar con un personaje apasionado por mitos y leyendas.
- 7 Sólo como ingrediente, no como aventura en sí: uno de los personajes saca una puntuación pésima en Aspecto. Bien, tiene seis dedos en los pies. Eso tiene muchísimo juego. Nadie más lo sabe (ni siquiera los otros personajes, por supuesto, que quizá tengan deformidades por el estilo). De modo que ponle continuamente en situaciones en las que deba descalzarse: una entrevista en las termas con el primer arconte; capturado por un pueblo bárbaro debe caminar sobre brasas para probar su valor; debe cruzar un río... Insisto, jamás lo conviertas en el centro de la partida. Será mucho más divertido si lo usas como simple ingrediente (si no, lo recomendable sería jugar al *Paranoia*).
- 8 Guerra de mafias entre las dos secciones del gremio de ladrones. Los personajes pueden pertenecer al ejército, o pertenecer también del gremio. Incluso, puede que sean una mitad de los jugadores de una parte y la otra mitad de la sección enfrentada, y ser los únicos que quieran y puedan lograr la paz entre ambos bandos. Por supuesto, ambos serán atacados por los rivales, y les será problemático mostrar su amistad.
- 9 Se sabe que hay intrusos bárbaros en Iniacer, pero no se sabe cuantos, con qué propósito están allí, ni quienes son.
- 10 Misión cartográfica: los arcontes desean que se registren los cambios que hayan podido producirse durante dos siglos, o localizar una tribu bárbara, en una porción del mapa. Bueno, aunque el mapa sea un alarde de precisión astronómica, debes de pensar que los exploradores son humanos. Me explico. La Isla del mapa acaba allí donde los exploradores no han querido seguir. El mapa supone que la Isla es aproximadamente tan pequeña como España, cuando en realidad es tan grande como Europa. Imagínate la de aventuras que te puedes montar.
- 11 Haz que uno de ellos, cuando esté sólo, se encuentre con un mendigo ciego que busca un objeto valioso (pongamos un anillo de oro con piedras preciosas engastadas) que se le ha caído al suelo. El mendigo le tirará de la pierna y le rogará que le ayude. Por supuesto, en ningún momento sabrá si es en realidad un mendigo o el mismísimo Ulf. Quien sabe, puede que se lance al combate pensando ingenuamente que los demonios le protegerán de todo mal. Animalito.



74
ENTENERS

El exterior de Iniacer está poco explorado

Nota final. FE DE ERRORES



Al redactar el juego he tenido en cuenta dos cosas: mi deseo de hacerlo creíble y la imposibilidad de conseguirlo. No imposibilidad en cuanto a que suene creíble (creo que da el pego bastante bien) sino que si se examinan con atención algunos de los aspectos, sobre todo los científicos, se observan lagunas relevantes.

Los escritores de ciencia ficción solían encontrarse con un problema parecido en los años 40 cuando sus editores les exigían ser rigurosos científicamente. Asimov daba patadas a los perros cuando se enteraba de que en Venus no había agua, contrariamente a lo que decía en una de sus novelas.

No soy partidario de ser tan extremista, pero sí creo que el escritor tiene un pacto de honestidad que se basa en saber que el lector no es tonto. Por ese motivo quiero incluir las incoherencias teóricas que he encontrado y por qué creo que ciertos presupuestos no podrían darse. Algunos quizá los haya encontrado el lector a primera vista. Para los más ocultos he recurrido a la obsesión sistemática por la solución de los problemas. Por ejemplo, yo quería una sociedad en la que usasen robots en vez de esclavos, sin que la tecnología necesaria para ello derivase en otro tipo de artefactos, y que no la recibiesen de los alienígenas ni de ninguna otra potencia exterior, sino que pudieran llegar ellos mismos, con los conocimientos que podrían tener en la Grecia clásica. Para que hiciesen robots, que era mi maldito capricho, y no otra cosa distinta, como máquinas bélicas mucho más potentes y adecuadas a su función, he recurrido al prejuicio de las formas naturales, que me parece que soluciona bastante bien el problema.

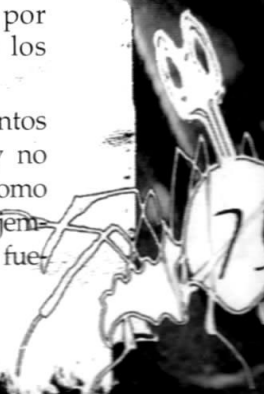
Me he preocupado mucho en que la ciencia necesaria para la fabricación de relojes no derivase a la electricidad, o en que poseyeran la pólvora, porque eso eliminaría la posibilidad de un escenario de espada y brujería. En fin, que me he comido mucho el tarro, pero ciertos problemas no he podido solucionarlos. Estos son:

1 Los relojes.

En primer lugar son demasiado pesados. Estoy convencido que al estar hechos de bronce, un metal bastante blando, sus patas o agujas de sujeción se doblarían. Puede solucionarse suponiendo un margen de avería por sobrecarga. En caso de superar ese límite, las patas se irán al cuerno. Pero esa es una concesión falaz: el mismo peso del reloj sin necesidad de carga lo inutilizaría. No digamos corretear como el reloj araña. El peso tendría otros problemas: al tercer saltito, un reloj gorila se iría a la mismísima mierda. Hay mecanismos de amortiguación de relojes, pero no sé qué tal irían en un trasto tan grande.

En segundo lugar, por lo que he podido investigar, el muelle debería de ser de acero templado, o no será suficientemente elástico: se deformaría antes de impulsar a un reloj, sobre todo teniendo en cuenta su tamaño. Pero si en Iniacer se conociese el acero, tendrían la tentativa idea de "civilizar" los pueblos bárbaros, a quienes desprecian intelectualmente, por métodos mucho menos ingenuos de los que planeó Babuc.

En tercer y último lugar, sus movimientos estarían supeditados a una rutina fija, y no tendrían tanta libertad de movimientos como sugiero en el manual. No podrían, por ejemplo, manejar pesos y colocarlos como si fue-



ran grúas. Podrían, en todo caso, conectar la fuerza del motor con una cadena de transmisión distinta, lo que daría con *otra* rutina fija de movimientos.

En cuanto al resto de los elementos de la tecnología de los relojes (si es que queda alguno), creo que son viables.

2 La cosmogonía.

Tiene muchos fallos que yo haya visto, pero me pareció tan atractiva que me resisto a quitarla. Los fallos que tiene pueden salvarse por el hecho de que se trata de una teoría, no de la realidad del juego. Pero como teoría tiene fallos importantes, y podría no llegar a formularse por la facilidad con que se derriba.

En primer lugar, los detractores de la teoría podrían decir una cosa similar a la que decían los que negaban que la tierra girase: el viento desplazado arrasaría la superficie, sobre todo cerca del Borde. Se

podría contestar que el viento se desplaza, efectivamente, pero en las capas más altas de la atmósfera. Pero para decir esto deberían de tener una idea, aunque fuese aproximada, de la atmósfera, que no creo que la tengan.

En segundo lugar, si se explica la gravedad como una fuerza de empuje, y no como una cualidad propia de los cuerpos, el hecho de que la Isla esté cayendo queda sin explicación.

En tercer lugar, la fuerza de empuje como principio gravitatorio sólo se puede explicar sin las teorías de Galileo. Pero el hecho de que usen un péndulo para regular la velocidad de un reloj indica que sí tienen esas nociones.

Bueno, yo he cumplido con mi parte del pacto. Ahora os toca a vosotros:

Os toca divertirlos.



Name Keeper

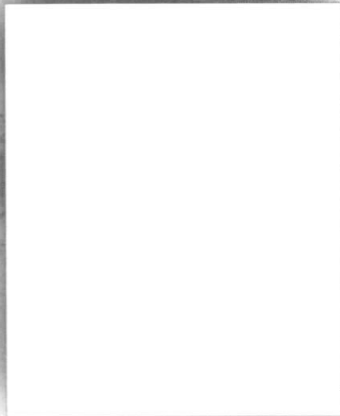
Nombre:

Sexo:

Aspecto:

Profesión:

— Boceto —



— Características —

Fuerza (**FUE**)

Inteligencia (**INTE**)

Constitución (**CON**)

Destreza (**DES**)

Poder (**POD**)

Intuición (**INTU**)

— Habilidades —

Artesanía:

Leer - escribir:

Relojería:

Conoc. planta:

Mitos y leyendas:

Robar bolsa:

Conoc. veneno:

Orientación:

Seguir rastro:

Equilibrio:

Pilotaje:

Trampas en el juego:

Evaluar tesoro:

Primeros auxilios:

Forzar cerradura:

Psicología:

— Equipo —

Dinero:

Equipo:





Name Keeper

El juego que tienes entre las manos fue producto de una gran borrachera. Creo. Bueno, no lo recuerdo bien.

Para empezar tenemos una mitología descabellada donde los dioses murieron combatiendo con los demonios, y dejaron la magia a los humanos para que éstos pudieran sobrevivir... Si es eso lo que prefieres creer... Después de un par de conjuros, tu personaje tendrá posiblemente algunas discrepancias con respecto al origen de la magia. Y no será educado al respecto.

Tenemos también el hecho de que el mundo es plano. Pero en esta ocasión, no hay elefantes ni tortugas ni cabritillos que lo sujeten. Esto quiere decir que el mundo está cayendo por el infinito cósmico. A toda hostia, además. Y el día del fin del mundo.... pero no... eso es demasiado absurdo...

Por otro lado tenemos el infierno, lleno de demonios, que existe geográficamente. ¡Está en el mapa! Y una vez muera tu personaje aparecerá allí (te lo prometo) por muy bueno que haya sido. De modo que no hay chicos buenos en este juego.

Bueno, entonces, ¿Qué tenemos en este juego?... Bueno, un par de cervezas sobre la mesa, unos cuantos colegas, y una tarde para hacernos unas risas arrojando a nuestro personaje a la más divertida de las perdiciones...

Recomendado para lectores adultos



La Factoría - LFD1151

ISBN - 84-8421-975-5



9 788484 219750