

Ismere:

Un mundo para Goblins & Grutas

1.	Introducción.....	3
2.	Ismere: Un mundo para Goblins & Grutas	4
2.1.	Ismere	4
2.2.	Breve historia del mundo	4
2.3.	Los que Respiran: Seres de Ismere	5
2.3.1.	Elfos: Agua y Aire.....	5
2.3.2.	Enanos: Fuego y Tierra.	5
2.3.3.	Goblins: Agua y Tierra.....	6
2.3.4.	Aladcynn: Aire y Fuego	6
2.3.5.	Gastfyr: Agua, Aire y Fuego.....	7
2.3.6.	Grunfolk: Agua, Aire y Tierra.....	7
2.3.7.	Twegen: Aire, Fuego y Tierra.	8
2.3.8.	Trolls: Agua, Fuego y Tierra.	8
2.3.9.	Deod: Agua, Aire, Fuego y Tierra.....	9
2.3.10.	La procreación.....	9
2.3.11.	Los Vacíos.....	9
2.3.12.	Seres de Ismere según terreno	10
3.	Dioses de Ismere	12
3.1.	Los Viejos Dioses	12
3.2.	El carácter de los Viejos Dioses	12
3.3.	El Culto a los Viejos Dioses	13
3.3.1.	Elfos	13
3.3.2.	Enanos	14
3.3.3.	Aladcynn	14
3.3.4.	Gastfyr.....	14
3.3.5.	Goblins	15
3.3.6.	Grunfolk	15
3.3.7.	Trolls	16
3.3.8.	Deod	16
3.3.9.	Twegen.....	17
3.4.	Resumen	17
4.	Magia en Ismere.	18
4.1.	¿Qué es la Magia?.....	18
4.2.	Términos ‘mágicos’	18
4.3.	Principios de la Magia	19
4.4.	El camino de la Magia	20
4.4.1.	Recuperación de la Magia.....	21
4.4.2.	Sortilegios.....	21
4.4.3.	Ataques mágicos	21
4.4.4.	Curación mágica.....	22
4.4.5.	Escisión	23
4.5.	De la Necromancia	24
4.5.1.	Falsa Necromancia	24
4.5.2.	Verdadera Necromancia.....	25
5.	Combate en Ismere.....	26
5.1.	Disponibilidad de armas.	26
5.2.	Disponibilidad de armaduras.	26
5.3.	Armas y armaduras culturales.....	26
5.4.	Reglas opcionales	27
5.4.1.	Ataque a dos manos.....	27

5.4.2.	Ataque con dos armas.....	27
5.4.3.	Los Berksekers	28
6.	Bestiario de Ismere	29
6.1.	Animales que existen o han existido en climas fríos	29
6.2.	Seres de la mitologías germánicas y nórdicas.....	31
6.3.	Seres elementales.....	31
6.4.	Vacíos	32
6.5.	Espíritus	33
6.6.	Seres de la mitología griega y romana.....	33
6.7.	Dinosaurios.....	33
7.	Objetos mágicos de Ismere	34
7.1.	Armas.....	34
7.1.1.	El Alimentacuervos.....	34
7.1.2.	El Hacha del Vengador	34
7.2.	Armaduras.....	35
7.2.1.	Las Bidas del Viento	35
7.3.	Otros objetos.....	35
7.3.1.	La Capa del Egoísta.....	35
7.3.2.	El Talismán de Bautismo de Fuego.....	35
7.3.3.	El Telar de las Doncellas.....	36
7.3.4.	El Surcatempestades.....	36
8.	La Maldición del Nar	37
8.1.	Posibilidades de aventura para los PJs.....	38
8.2.	Resumen de personajes	40
9.	Preguntas frecuentes	41
9.1.	General.....	41
9.1.1.	¿Qué significan todos esos nombres raros?.....	41
9.1.2.	¿Son los elfos tan malos como parece?	41
9.2.	Magia	42
9.2.1.	¿El poder de Crear permite Crear objetos mágicos?	42
9.2.2.	¿Cómo puedo controlar la mente de un blanco con este sistema?.....	42
9.2.3.	¿Cuál es la Esencia del Mal?.....	42
10.	Despedida	43
10.1.	Aspectos legales.....	43
10.2.	Autor y agradecimientos	43

1. Introducción

Antes del principio, sólo existían los cuatro Elementos. Eran el Agua, el Aire, el Fuego y la Tierra. En su lucha eterna, los Elementos se fundieron entre ellos y nacieron las Esencias.

Cuando se encontraron la Tierra y el Fuego brotaron las montañas y los seres que viven en ellas, los enanos.

El Agua cayó a la Tierra y aparecieron los pantanos y las criaturas que en ella moran, los goblins.

De la Tierra, el Agua y el Aire surgieron los bosques, hogar de los elfos.

El Aire llevó al Fuego a las alturas, y las estrellas fueron creadas. El Agua formó el mar. A los seres de Aire, Fuego y Agua los llamamos Gastfyr, y de todos los que respiran son los más queridos por nosotros. Por último, las cuatro esencias se encontraron en armonía y nacimos nosotros, los deod.

Algunos necios dicen que para que hubiera movimiento entre los Elementos tendría que haber espacios vacíos entre ellos. ¿Cómo -dicen- sería si no posible moverse a un lugar que está ya ocupado? No les prestes atención. Son sólo unos cobardes que se asustan de sus propias sombras.

Olvídate esto último que he dicho. Todos los Sabios saben que así terminó la guerra entre los Elementos... pero al fragor de la batalla le siguió el silencio. Nuestro mundo, Ismere, se volvió frío, duro y amargo.

Sin embargo, la guerra continúa en un nuevo campo de batalla: En todas y cada una de las almas de Los Que Respiran hay una guerra eterna. Cada Esencia se alza en furia contra las demás y ningún corazón encuentra la paz.

2. Ismere: Un mundo para Goblins & Grutas

2.1. Ismere

Ismere es una ambientación medieval-fantástica para el juego de rol gratuito 'Goblins & Grutas' (G&G). Para jugar necesitarás el G&G, que encontrarás de forma gratuita en Internet.

2.2. Breve historia del mundo

En el Universo existen cuatro Elementos, que son:

	Caliente	Frío
Ligero	Fuego	Aire
Pesado	Tierra	Agua

Por consiguiente:

Fuego ⇔ Agua
Tierra ⇔ Aire

Siendo más preciso, los elementos son:

<u>Más frío</u>	<u>Frío</u>	<u>Caliente</u>	<u>Más caliente</u>
Agua	Aire	Tierra	Fuego

<u>Más pesado</u>	<u>Pesado</u>	<u>Ligero</u>	<u>Más ligero</u>
Tierra	Agua	Fuego	Aire

Al Principio de los Tiempos estos cuatro Elementos se enfrentaban continuamente en un caos absoluto. Los ligeros luchaban contra lo pesados y los fríos contra los calientes.

Después de los dioses saben cuánto tiempo, los Elementos se unieron. Cómo y por qué, nadie lo sabe. Cuando los Elementos cobraron vida dieron origen a las Esencias.

<u>Seres</u>	<u>Esencias que los forman</u>
Elfos	Agua y Aire
Enanos	Tierra y Fuego
Goblins	Tierra y Agua
Aladcynn	Aire y Fuego
Twegen	Aire, Fuego y Tierra
Gastfyr	Agua, Aire y Fuego
Trolls	Agua, Fuego y Tierra
Grunfolk	Agua, Aire y Tierra
Deod	Agua, Aire, Fuego y Tierra
Animales	Varía (véase Bestiario)
Plantas	Agua, Aire y Tierra
Otros seres	Varía

Al carecer de alguna Esencia, los deod llaman 'Incompletos' a los elfos, enanos, goblins, twegen y gastfyr.

Algunos filósofos, en su afán clasificador, llaman 'Mortales' a los seres cuya existencia tiene fin e 'Inmortales' a los Dioses y Esencias. Otros llaman 'Fríos' a los elfos y 'Calientes' a los enanos, al estar formados unos por esencias frías y otros por esencias calientes.

Por si no fuera poco, otros llaman 'Puros' a los seres que están formados por Esencias no opuestas. Así, los elfos y los enanos son los llamados 'Puros'. Los 'Impuros' son, pues, los goblins, los gastfyr y, sobre todo, los deod.

Los 'Impuros' parecen ser recipientes de una extraña peculiaridad. Al estar su alma formada por esencias opuestas son los únicos que, en ocasiones, son capaces de odiarse a sí mismos y acabar con su propia existencia. Estos sentimientos y acciones son desconocidos entre los 'Puros'.

2.3. Los que Respiran: Seres de Ismere

2.3.1. Elfos: Agua y Aire.

En los bosques moran los elfos, antiguos y terribles, casi inmortales. Son seres hechos de frío y de odio, que lanzan ventiscas ('viento de elfos') en lo más crudo del invierno.

Los hechiceros elfos dominan las artes del hielo y la escarcha. La belleza de sus doncellas es legendaria, y se dice que atraen a los incautos al interior de los bosques con cánticos irresistibles. ¡Ay del que escucha sus promesas de amor! Los abrazos de las elfas pueden robar todo el calor del cuerpo del hombre más ardiente. Los elfos adoran a la Diosa, una deidad implacable y caprichosa, incomprensible para todo el que no esté hecho de Agua y Aire. Piel fría, palabras frías, corazón frío: eso es un elfo.

Los elfos suelen tener cabello azul, verde, gris o blanco. Sus ojos son azules o verdes. Su piel siempre es blanca como la nieve. En el interior de los bosques suelen ir desnudos, pues el frío no les afecta.

Los elfos ven en la oscuridad al aire libre.

Los elfos, sea cual sea su profesión, tienen una puntuación de Conocimientos -2 en (elegir una) Cantar, Tocar Instrumento.

Los elfos tienen un +1 en todas las tiradas en los bosques y en taiga. Los elfos tienen un -1 en todas las tiradas en llanura y tundra.

Los elfos son inmunes al frío no mágico.

2.3.2. Enanos: Fuego y Tierra.

Cuando llegó la Gran Helada los enanos se retiraron a las entrañas de la tierra. Allí viven entregados a los elementos que aman, el Fuego y la Tierra. Codiciosos y mezquinos, pocos enanos quieren tratos con nadie que no pueda ofrecerles riquezas o gloria en la batalla. Por encima de todo, odian a los elfos, pues sus Esencias son opuestas.

Se puede ver la influencia de la Tierra y el Fuego en la apariencia de los enanos. Su cabello puede ser de los colores de la Tierra (negro, castaño) o del Fuego (rubio, rojo). Lo mismo ocurre con sus ojos, que pueden ser de color amarillo o rojizo. La piel de los enanos suele estar tostada o incluso quemada por el fuego de sus fraguas.

Los enanos ven en la oscuridad bajo tierra.

Los enanos, sea cual sea su profesión, tienen una puntuación de Conocimientos -2 en (elegir una) Herrería, Minería, Destilación (Cerveza).

Los enanos tienen un +1 a sus tiradas en cavernas y montañas. Los enanos tienen un -1 a sus tiradas en llanuras y tundras.

Los enanos son inmunes al calor no mágico.

2.3.3. Goblins: Agua y Tierra.

Los goblins son una raza maldita. Al llegar la Glaciación se retiraron a sus lagos subterráneos, hermosos palacios de Tierra y Agua. Tras cruentas guerras con los enanos, fueron finalmente desplazados hacia la superficie. Los goblins moran ahora en pantanos, lugares que les recuerdan su perdida gloria. Algunos de ellos se resisten a hundirse en la nostalgia y han encontrado aliados entre otros seres.

Los goblins suelen tener poco cabello, pero siempre es de color oscuro. Sus ojos pueden ser de Tierra (oscuros) o de Agua (azules o verdes). Su piel tiene un color entre gris y verde, lo cual les sirve de camuflaje. Son prácticamente anfibios, y les gusta estar en remojo siempre que pueden.

Al crear un personaje goblin, lanza 1D8.

Si el resultado es 1-4, el goblin ha heredado las habilidades de los goblins de antaño y es capaz de ver en la oscuridad bajo tierra. Estos son los 'viejos goblins', que añoran las glorias pasadas y buscan el retorno a sus antiguos hogares.

Si el resultado es 5-8, el goblin se ha adaptado a la nueva situación y es capaz de ver en la oscuridad al aire libre. Estos son los 'nuevos goblins', que buscan crear nuevos reinos en la superficie.

Los goblins pueden respirar bajo el agua y en el fango. Además, son consumados nadadores. Todos los goblins usan Agilidad +5 para nadar.

La piel del goblin puede cambiar ligeramente de color. Suma un +2 a todas las tiradas de Latrocinio en las que el camuflaje pueda ser de utilidad.

Los goblins tienen un +1 en las tiradas en lagos, pantanos, ciénagas, marismas y cavernas. Los goblins tienen un -1 en tundras y en montañas.

2.3.4. Aladcynn: Aire y Fuego

Todos los tipos de seres de Ismere tuvieron su origen en las uniones de elementos que tuvieron lugar al comienzo de los tiempos. No es ese el caso de los Aladcynn.

En el nacimiento de cada uno de ellos se produce una unión de Aire y Fuego tan primordial como la que formaron al resto de los pueblos que habitan este mundo. Esta unión de Aire y Fuego es poco corriente, pero en absoluto inaudita. Puede darse durante una tormenta, cuando un relámpago surca el cielo, o cuando la tierra se rompe abriendo sus ardientes entrañas, o cuando un bosque entero es pasto de las llamas.

En esas ocasiones es posible presenciar al recién nacido Aladcynn. Son tan pequeños como la mano de un hombre adulto, su piel es blanca y perfecta y sus cabellos son rubios o pelirrojos, herencia del fuego en sus almas. Siendo sus esencias tan ligeras, son capaces de volar, como muestran dos alas traslúcidas que tienen en su espalda. En apariencia al menos no son ni hombres ni mujeres, ya que no nacen ni de hombre ni de mujer, y tales distinciones no les son necesarias.

De lo dicho se entenderá que el Aladcynn llega al mundo solo y desvalido, y lo natural es que establezca un vínculo con la primera persona que la ve, a poco que se le trate con consideración. A partir de ese primer momento, considerará a esa persona como a su padre y a su madre, y le acompañará durante todo el tiempo que le sea posible, esperando que le enseñe todo sobre el mundo que le rodea. Los Aladcynn, en esta etapa de su vida son como niños traviesos y preguntones.

Con el paso del tiempo, el Aladcynn se irá haciendo más y más independiente, hasta que llega un día en el que decide libremente continuar viviendo con su 'tutor' o emprender una vida por su cuenta. Su decisión suele estar motivado por el grado de entendimiento que haya habido entre los dos, pero por lo general, los Aladcynn se suelen encontrar más a gusto entre los twegen, los gastfyr y los deod, aunque en ocasiones se les ha podido ver con enanos y con elfos.

Los Aladcynn pueden volar.

Los Aladcynn tienen un -5 a cualquier tirada en la que intervenga el Vigor.

Los Aladcynn no pueden ver en la oscuridad, pero pueden brillar con luz propia a voluntad. Los que han nacido en una tormenta brillan con una luz azul. Los que han nacido en el fuego brillan con una luz roja.

Los Aladcynn no usan ni armas ni armaduras. En lugar de eso, poseen un +4 permanente al Combate/Defensa por su reducido tamaño.

Los Aladcynn son inmunes al calor y al frío no mágico.

2.3.5. Gastfyr: Agua, Aire y Fuego.

Los elfos los llaman ‘Hermanos en la Llama’, los deod los llaman ‘Pueblo de las Estrellas’. Ellos se llaman a sí mismos Gastfyr. Los Gastfyr son seres parecidos a los deod en muchos aspectos, pero no es difícil diferenciarlos una vez se les conoce bien. Hay mucho Fuego en ellos. Por eso sus cabellos suelen ser rubios o rojizos. El Agua hace sus ojos azules y verdes. El Aire les hace libres de espíritu, y da muchos músicos y poetas entre ellos.

El carecer de Tierra les ha hecho un pueblo de vagabundos y marinos. El Agua les ha enseñado el arte de navegar sobre las olas y el Aire y el Fuego la ciencia para guiarse por las estrellas. Es en el mar donde un Gastfyr tiene su hogar.

Los gastfyr pueden ver a la luz de las estrellas.

Los gastfyr, sea cual sea su profesión, tienen Marinería y Astronomía en una puntuación igual a Conocimientos.

Los gastfyr que adoran a Kari tienen Cantar en una puntuación igual a Sociales. Los gastfyr que adoran a Nicor tienen Nadar en una puntuación igual a Agilidad. Los gastfyr que adoran a Lígfy tienen Seducción igual a Apariencia.

Los gastfyr tienen un +1 en todas las tiradas realizadas en el mar, en ríos o a bordo de un barco. Los gastfyr tienen un -1 acumulativo por cada semana que residan en el mismo lugar.

2.3.6. Grunfolk: Agua, Aire y Tierra.

Cuentan las leyendas que un día un bosque muy antiguo tuvo una necesidad imperiosa de contar algo a los deod. Ese bosque creó entonces al primer grunfolk, un ser de las mismas esencias que los abetos y los abedules, pero con manos, piernas y lengua con la que hablar. Pronto estos seres, aparte de emisarios, se convirtieron en guardianes y protectores de las forestas de Ismere.

Su apariencia es inconfundible. La piel de los más jóvenes es verde como la hierba fresca. Cuando maduran, adquieren el color de la avellana. Al envejecer, sus rostros adquieren la textura de la corteza.

Muchos aspectos concretos de la forma de ser grunfolk siguen siendo un misterio. Se sabe que mantienen buenas relaciones con los elfos y con los twegen, pero en muy raras ocasiones abandonan sus bosques natales. Sus reinos se parecen mucho a los cortes de los deod, pero la falta de Fuego en sus esencias los hace pacíficos y prudentes. Los grunfolk dan pocos guerreros, pero muchos sabios y druidas.

A todos los efectos, los grunfolk son árboles. Pueden respirar anhídrido carbónico durante doce horas, pero necesitan la luz del sol para vivir. Pueden tomar su alimento de cualquier tierra que pueda sostener árboles. No necesitan dormir ni comer, pero si quieren hacerlo, no tomarán nada que no sea vegetal.

Los grunfolk, sea cual sea su profesión, tienen una puntuación de Conocimiento Vegetal igual a su puntuación de Conocimientos.

Los grunfolk pueden hablar con plantas tantas veces al día como su puntuación de Magia. En general, las plantas más jóvenes dan más información sobre acontecimientos recientes que las antiguas, y viceversa. Esta habilidad no es un hechizo.

El físico de un grunfolk se mimetiza perfectamente en la espesura: +4 al Latrocinio en bosques y taiga.

Los grunfolk tienen un +1 en todas las tiradas en bosque o taiga. Tienen un -1 en todas las tiradas en cavernas, lagos, ríos, mares, tundras y montañas.

2.3.7. Twegen: Aire, Fuego y Tierra.

Medio humano, medio lobo. Ese es el destino los Twegen. Los hombres les temen, pues no tienen Agua que dé templanza a su ánimo. Las bestias les temen más aún, pues ven en ellos el Fuego al que temen. No es fácil el camino del Twegen.

Tal vez por ello tienen un don que es único entre los que respiran. Son capaces de convertirse en lobos a voluntad. Así caminan ocultos entre las sombras de los bosques. A voluntad regresan también a la forma humana.

Poco descanso hay para ellos. Hogar, sólo entre los suyos.

Los twegen pueden cambiar de forma de hombre a lobo y viceversa a voluntad. Cuando un twegen se transforma en lobo conserva todas sus características y habilidades, aparte de adquirir las capacidades físicas de los lobos. Sin embargo, son incapaces de usar armas y otro equipo, a discreción del Goblinmáster.

Los twegen son expertos en supervivencia. Todos los twegen tienen habilidades de supervivencia en terrenos donde vivan lobos por un valor igual a su puntuación en Conocimientos.

Los twegen tienen un +1 en las tiradas realizadas en un terreno en el que vivan lobos (elegido al crear el personaje entre) bosque, llanuras, montaña, tundra o taiga. Los twegen tienen un -1 en cavernas y pueblos.

2.3.8. Trolls: Agua, Fuego y Tierra.

Cuentan las leyendas que hubo un tiempo en la que los trolls eran seres de las cavernas, que no se atrevían a aventurarse bajo la luz del día bajo pena de convertirse en piedra. Cuando al final de las Guerras de las Esencias el sol perdió casi todo su calor se abrió un nuevo mundo para ellos.

Apareció al mundo de Ismere un pueblo básicamente troglodita, de gran altura, fuerza y vigor, pero relativamente primitivo. Eso hizo que algunos pensaran que su intelecto era igualmente retrasado. Casi todos los que intentaron aprovecharse de ello pagaron muy caro su error.

Con el paso del tiempo, los trolls aprendieron las costumbres de los pueblos que viven bajo el cielo. Siguen sin gustarles los lugares abiertos, ya hace mucho que han adoptado las costumbres de otros pueblos. Tienen sus propios 'reinos', formados de puñados dispersos de cuevas, que acuden en ayuda de las demás en caso de necesidad. Los trolls desconfían de los enanos, que moran en las mismas cuevas, pero a mayor profundidad.

Los trolls tienen dos razas. La primera es el Troll de las Cavernas. Su pelo cubre todo el cuerpo y es de color negro. La segunda es el Troll Lanudo y es bastante más difícil de encontrar. Suele morar en bosques. Su pelo es mucho más largo y de color pardo. No existen buenas relaciones entre ambas razas. Según los propios trolls, los Lanudos tuvieron su origen en un clan que cometió un terrible crimen y fue desterrado de las cavernas para siempre.

Los trolls tienen un +1 en las tiradas de Vigor y un -1 en las tiradas de Inteligencia. Los trolls son víctimas de la Maldición de Cyrten. No pueden inventar nada. Nunca usan herramientas más complejas que un garrote o una daga de piedra.

Los trolls odian el viento. Dependiendo de la personalidad del troll, eso le puede poner agresivo, melancólico o nervioso. Este defecto está atenuado en los trolls lanudos.

Los trolls desconocen la música: bailar, cantar o tocar instrumentos está más allá de sus posibilidades.

Los trolls son de pocas palabras y les cuesta aprender otros idiomas: -2 a Sociales cuando tratan con otras especies.

Los trolls de las cavernas tienen un +1 en todas las tiradas en cavernas. Los trolls lanudos tienen un +1 en todas las tiradas realizadas en bosques o taigas. Ambas razas tienen un -1 en mares, llanuras y tundras.

Los trolls son expertos en supervivencia. Sea cual sea su profesión, Conocimientos incluye Supervivencia en Cavernas (para los trolls de las cavernas) y Supervivencia en Bosques (para los trolls lanudos).

2.3.9. Deod: Agua, Aire, Fuego y Tierra.

Para finalizar, hablaremos de los seres más contradictorios y misteriosos de todos, los deod. Son seres difíciles de comprender, incluso para ellos mismos.

Comparten Esencias con todos los demás seres de Ismere, así que aprecian y odian a todos los demás al mismo tiempo. Se sienten atraídos por la belleza de los elfos, pero también gustan del calor de un buen fuego. Admiran la pericia de los enanos, pero no pueden respirar el aire ardiente de sus Pozos. Escuchan con lágrimas en los ojos las gestas de los bardos goblins, pero no pueden vivir en sus ciénagas. Envidian la libertad de los gastfyr, pero añoran el mar cuando están en tierra y la tierra cuando están en el mar.

En una antigua lengua élfica los deod son llamados *humanos*, que significa ‘aquél que encierra en sí el universo’. Este término hace referencia a las cuatro Esencias de los deod, que hacen –siempre según los elfos– que sus almas sean un eterno conflicto, y que sean capaces de las mayores atrocidades, pero también de los mayores logros.

Si de algo están de acuerdo todos los Incompletos es que los deod tienen muy poco porvenir. Sin embargo, su destino sigue estando abierto.

Los deod, al tener una vida corta, se entregan con pasión al aprendizaje: +1 en una Característica o Habilidad que no sea Magia.

Los deod no tienen un odio profundo a ninguna especie en concreto: +1 a Sociales con una especie no humana.

NOTA: *En caso de duda, cada personaje se encuentra en el terreno que le resulte más favorable.*

Ejemplo: En un bosque montañoso, un elfo se enfrenta a un enano. El elfo obtiene un +1 por estar en un bosque. El enano dispone de un +1 por encontrarse en una montaña.

2.3.10. La procreación

La experiencia nos ha enseñado que para que nazca un nuevo ser de la unión de otros dos es imprescindible que los padres tengan al menos tres esencias en común. El recién nacido siempre será humano. La Esencia que los padres no tengan en común determinará una puntuación de Magia limitada a 4 o menos para su hijo.

Ejemplo: Un humano (Agua, Aire, Fuego, Tierra) y una twegen (Aire, Fuego, Tierra) tienen una hija. La pequeña es humana, pero su puntuación de Magia-Agua ha de ser igual o inferior a 4.

2.3.11. Los Vacíos

Están los otros, los que existen ahí donde no llegaron las Esencias. No son vida, porque no tienen alma, pero no son muerte, porque nunca estuvieron vivos. Son los que no pueden ser.

Adoran al Que Es Como Ellos. Moran en el lugar que ve el ciego cuando cierra los ojos. Suya es la noche.

2.3.12. Seres de Ismere según terreno

- **Común (C):** Este terreno es el hábitat natural de la especie. Es corriente encontrar allí a estos seres. Lo normal es que aquí se encuentren sus centros de poder(reinos, escuelas, templos...) Este terreno es el favorito de la especie para la crianza de sus pequeños. Ej: Elfos / Bosques.
- **Frecuente (F):** El terreno es de los más favorables para la especie. Los seres se encuentran cómodos. Pueden desarrollarse plenamente haciendo unos pocos cambios en su modo de vida fundamental. Ej: Goblins / Ríos.
- **Infrecuente (I):** El terreno resulta incómodo para la especie. Los seres que se encuentran aquí suelen ser individuos adultos, físicamente fuertes y bien entrenados, en ocasiones para guerrear. Ej: Enanos / Bosques.
- **Raro (R):** La naturaleza del terreno resulta abiertamente hostil para estos seres. Procuran evitarlo en la medida de lo posible. Cuando se les encuentra en este terreno, lo más normal es que estén buscando la manera de salir de allí. Ej: Grunfolk: Mares.

	Elfos	Enanos	Goblins	Aladcynn
Bosques	C	I	I	I
Taigas	C	I	R	I
Llanuras	R	R	I	C
Tundras	R	R	R	C
Montañas	I	C	R	F
Volcanes	R	C	R	C
Cavernas	R	C	I	R
Lagos	I	R	C	I
Ríos	I	R	F	F
Mares	I	R	F	I
Pueblos	I	F	R	I
Aldeas	I	F	I	I

	Gastfyr	Twegen	Grunfolk	Trolls	Deod
Bosques	F	C	C	I	F
Taigas	F	C	C	I	I
Llanuras	F	F	F	R	C
Tundras	F	F	R	R	I
Montañas	F	F	R	F	I
Volcanes	I	R	R	I	R
Cavernas	F	R	R	C	I
Lagos	C	R	I	R	C
Ríos	C	R	I	R	C
Mares	C	R	R	R	F
Pueblos	F	R	I	R	C
Aldeas	F	I	I	R	C

NOTAS

- **Elfos (Agua y Aire):** Los elfos son infrecuentes en las montañas porque en ocasiones acuden a ellas para luchar contra los enanos. Sin embargo, no tienen interés por los reinos subterráneos: rara vez se les encuentra en las cavernas.
- **Enanos (Fuego y Tierra):** Los enanos son infrecuentes en bosques y taigas porque suelen hacer incursiones en tierras élficas. Son frecuentes en pueblos y aldeas porque son reputados artesanos y acuden a ellas a menudo a comerciar.

- **Goblins (Tierra y Agua):** Los goblins son raros en taigas y en tundras por su clima seco. Los más osados se internan en las grutas que una vez formaron parte de sus reinos y por ello son infrecuentes en cavernas. Prefieren las aguas estancadas (lagos) a las corrientes (ríos, mares). Algunas veces se acercan a las aldeas donde son conocidos. En los centros de población mayores son recibidos con frialdad. Por eso son raros en los pueblos.
- **Aladcynn (Aire y Fuego):** Los Aladcynn jóvenes suelen seguir a sus padres adoptivos a todas partes. Los datos de la tabla se refieren sobre todo a sus preferencias naturales, y se aplican sobre todo a los adultos emancipados.

Los Aladcynn prefieren estar en espacios abiertos donde hay corre el Aire, como las llanuras y las tundras. Aprecian especialmente la proximidad a los volcanes activos y a otros lugares de aire caliente tales como geiseres o aguas termales. No les gusta tanto los bosques ni las montañas, a no ser que sean muy ventosas. Suelen evitar en lo posible las grandes masas de agua, precisamente por su naturaleza ígnea. Un ‘padre’ gastfyr puede convencer a su aladcynn para que le acompañe en sus aventuras por mar, pero eso contradice la naturaleza primordial del duendecillo y lleva cierto tiempo y esfuerzo convencerle.
- **Gastfyr (Agua, Aire y Fuego):** Se puede encontrar a los gastfyr casi en cualquier parte. No obstante, la ausencia de Tierra en sus Esencias hace que prefieran los mares, ríos y lagos.
- **Twegen (Aire, Fuego y Tierra):** Los twegen habitan en cualquier lugar donde haya lobos (bosques, taigas, llanuras, tundras y montañas). Sin embargo, se sienten más seguros en el interior de los terrenos boscosos. Los twegen, al igual que los goblins, evitan los pueblos, donde son vistos con desconfianza. En caso de necesidad, prefieren acudir a las aldeas. Muy rara vez entran en las cavernas.
- **Grunfolk (Agua, Aire y Tierra):** Los grunfolk, como es natural, prefieren los lugares arbolados. Sus terrenos favoritos son los bosques y las taigas. Son frecuentes en las llanuras y evitan casi todos los demás terrenos.
- **Trolls (Agua, Fuego y Tierra):** Los trolls detestan los lugares ventosos. Es raro verles en mares, llanuras y tundras. Como mal menor, pueden residir en terrenos boscosos. Sin embargo, se les suele encontrar en las montañas y en las cuevas. No obstante, a diferencia de los enanos, los trolls suelen residir en las zonas más exteriores de las grutas y rara vez alteran el entorno natural de las mismas. Mientras que los enanos esculpen espléndidos palacios subterráneos, los trolls se limitan a decorar las paredes con pinturas realizadas con tonos ocres, blancos y negros.
- **Deod (Agua, Aire, Fuego y Tierra):** Los humanos suelen evitar los terrenos más duros: taigas y tundras. Se encuentran más a gusto en las llanuras. Son los seres más presentes en pueblos y aldeas, aunque tienen una gran capacidad de adaptación y, en mayor o menor número, se han establecido en casi todos los tipos de terreno.

3. Dioses de Ismere

3.1. Los Viejos Dioses

En la Guerra de los Elementos no faltaron estrategias ni generales. Con el paso de las Eras, esos generales se convirtieron en reyes, y los reyes se convirtieron en los cuatro dioses: Agua (Nicor), Aire (Sweltan), Fuego (Lígfyr) y Tierra (Grund).

Los llamamos ‘dioses’ (en masculino) por conveniencia, pero existen desde antes de que existieran los sexos. Cuando deciden manifestarse, pueden hacerlo con la forma que deseen.

Entre sus poderes están los siguientes:

- **Posibilidad de estar presentes en un lugar si está presente su elemento:** Los Viejos Dioses no conocen todo lo que pasa... pero disponen de excelentes medios para enterarse de algo si están interesados. Los dioses más ligeros (Fuego y Aire) perciben mejor las palabras. Los dioses más pesados (Agua y Tierra) perciben mejor los actos.

Más pesado Pesado Ligero Más ligero

Tierra Agua Fuego Aire

- **Posibilidad de actuar si está presente su elemento:** Los Viejos Dioses no son todopoderosos, pero disponen de poder suficiente para lograr sus fines. Estos fines suelen ser la preservación de su elemento y la eliminación del elemento contrario. También es sabido que se oponen a la realización de hechizos de gran poder de su elemento. En ocasiones Lígfyr se ha tomado venganza de algunos impíos haciendo brotar fuego del interior de sus cuerpos hasta convertirlos en cenizas y huesos chamuscados.

Por fortuna, la participación directa de los Señores Elementales es muy poco frecuente.

- **Liderazgo de los seres elementales:** Los Viejos Dioses son los soberanos de los elementos, que actúan para ellos de mensajeros y guerreros.

3.2. El carácter de los Viejos Dioses

El poder de cada dios es inconmensurable para las medidas humanas. Aún así, podemos establecer una serie de comparaciones entre los dioses.

Vigor | Tierra Agua Fuego Aire

Grund es el Dios de mayor fuerza y resistencia. Cuanto más pesado sea un elemento mayor Vigor tiene.

Agilidad | Aire Fuego Agua Tierra

Sweltan es el Dios más rápido y ágil. Cuanto más ligero sea un elemento más ágil será.

Inteligencia | Aire Agua Fuego Tierra

Sweltan es también el Dios de las palabras y, por tanto, el más sabio de los Cuatro. Nicor, como dios de las almas y Lígfyr, dios de la pasión, le siguen. Grund está más interesado en el mundo físico que en el intelectual.

Apariencia | Agua Fuego Aire Tierra

Nicor es el Dios del Agua y del Alma y eso le hace ser capaz de adquirir la apariencia más hermosa. Grund es capaz de construir elementales de gran belleza física, pero poco atractivos a los sentimientos.

Lígfyr, soberano de las pasiones, es capaz de crear elementales de gran sensualidad.

Combate | Fuego Tierra Agua Aire

Lígfyr y Grund son los Dioses más destructivos, pero conviene subestimar a Nicor y a Sweltan.

Conocimiento | Aire Tierra Fuego Agua

Este apartado hace referencia a los conocimientos que obran en poder del Dios. Sweltan está presente en cada palabra, así que es el Dios mejor informado. Grund es el Dios que conoce los actos, pues mucho de lo que se hace sobre la Tierra acaba en sus oídos. Lígfyr puede conocer lo que se dice a la luz del sol o del fuego. Por último, Nicor es conocedor de lo que se dice en las aguas o en el mar, así que su Conocimiento es menor.

Sociales | Agua Aire Fuego Tierra

Nicor y Sweltan, dominando el alma y la palabra, son los dioses mejor dotados socialmente. La pasión de Lígfyr le sirve bien en ocasiones. Grund es demasiado directo para comprender las sutilezas.

Magia | - - - -

Todos los Viejos Dioses reinan supremos en la magia de su elemento.

3.3. El Culto a los Viejos Dioses

La adoración a los Viejos Dioses mengua en nuestros días. Otros dioses más cercanos a los seres vivientes han aparecido y están robando almas a los Antiguos. Elfos, goblins y gastfyr veneran a Dioses Menores, pero cercanos a los Antiguos. Los deod se han alejado mucho de los Antiguos, pero no más que los enanos. Los twegen nunca han adorado a los Viejos Dioses.

Aún así, los que practican los niveles más altos de la Magia aún recuerdan y honran a los Cuatro Dioses, aunque sea por conveniencia.

3.3.1. Elfos

Los elfos rinden culto a la Diosa Noche y a su corte: Frío, Niebla, Rocío, Luna, Ventisca y otras diosas menores.

Los mitos elfos, en general, se refieren a cómo los elfos nacieron de Noche, cómo las diosas proceden las unas de las otras, y cómo se enfrentan a sus deidades opuestas (Calor, Luz, Sol...). El paso de los días y de las estaciones se entiende como un combate eterno entre estos deidades, en un ciclo sin fin de victorias y derrotas.

El culto de los elfos a Noche está recogido en forma musical, en canciones que se interpretan en ciertos momentos del año. Estas interpretaciones rituales se realizan siempre de noche y pueden durar varias semanas.

Una variante más moderna de estos mitos, de tan sólo unos pocos milenios de antigüedad, ha introducido una visión distinta de la guerra entre los dioses. En esta 'versión' los dioses se atraen tanto como se repelen. Esto es entendido por los sabios como una visión élfico-dialéctica de la existencia, que culminará con una síntesis o una unión entre los opuestos. Algunos llegan a apuntar que los aspectos belicosos y la atracción romántica de los elfos hacia otras especies pueden estar en el origen de estas creencias.

En cualquier caso, muchos relacionan las diosas élficas con el hecho de que los elfos suelen preferir que sus dirigentes sean mujeres. Esto hace también que algunos varones que se consideran despreciados abandonen los bosques y se entreguen a las aventuras.

Los elfos no se hacen ilusiones de otra vida. Suelen afrontar la muerte propia y la ajena con serenidad. Los ritos funerarios son sencillos pero emotivos. Los cuerpos suelen ser abandonados flotando en ríos o en cumbres ventosas. Los allegados regalan a Sweltan canciones sobre el difunto y le ofrecen sus lágrimas a Nicor.

3.3.2. Enanos

El dominio de los Enanos de la Tierra y el Fuego les ha hecho orgullosos, y la mayoría se está alejando de los Antiguos Dioses.

Su lugar lo han llenado los grandes reyes y artesanos guerreros; los que dominaron las montañas de Grund para crear reinos bajo la tierra, o los que encerraron a Lígfyfyr en obras maestras de la forja.

Los enanos mantienen la creencia de que sus antepasados perviven en sus obras. Un artesano enano, a su muerte, pervive en sus obras y su nombre será recordado mientras perduren. Por ello, ciertos lugares y armas son venerados por los enanos como recipiente de la grandeza de sus predecesores.

Cada enano que se precie es capaz de recitar su linaje hasta relacionarlo con uno de los grandes ancestros enaniles. Lo que cada clan de enanos considera 'grandioso' suele variar, como es lógico.

Los ritos funerarios de los enanos consisten generalmente en una cremación en una pira funeraria seguida de inhumación (enterramiento). Así el difunto enano termina su paso por el mundo retornando al fuego y a la Tierra. Muchos enanos mantienen que a la muerte, son recibidos por sus antepasados, y tendrán que rendir cuenta de las obras realizadas durante su vida. Si los antepasados quedan satisfechos, el enano pasa a unirse a ellos. Si no es así, es condenado a vagar por siempre por las Cenizas Negras.

Algunos profetas enanos vaticinan una desgracia si no se vuelve a la adoración de Grund y Lígfyfyr. Se han creado en algunos dominios enanos sectas que buscan el retorno a las antiguas creencias. Estas facciones son acusadas por algunos de falta de respeto por los antepasados. Los profetas replican que nada hubieran sido esos antepasados sin los Elementos. Las disputas se están haciendo intensas entre los enanos de Ismere.

3.3.3. Aladcynn

Los aladcynn, como corresponde a su naturaleza caótica y siempre cambiante, carecen de un culto organizado. Por lo poco que revelan sobre sus creencias, parece ser que adoran a Lígfyfyr y a Sweltan, como se deduce de sus Esencias. No obstante, dicho culto no va más allá de procurar tener buenas relaciones con sus elementales y respetar los designios de estos Viejos Dioses.

3.3.4. Gastfyfyr

Los gastfyfyr son los que se han mantenido más fieles a los Viejos Dioses. Cada uno de ellos decide en su adolescencia un dios al que adorar entre Nicor, Sweltan y Lígfyfyr. Esta decisión se mantiene durante toda la vida.

Aún así, tienen varias creencias particulares que conviene destacar.

La primera de ellas es Tempestad. Tempestad es un ser de Aire, Agua y Fuego, cuyo comportamiento caprichoso e impulsivo es muy parecido al de los gastfyr. Se le representa como a un gastfyr varón que conduce un carro de nubes tirado por cuatro caballos negros como la noche, mientras lanza relámpagos con su arco. Cuando Tempestad se aleja, en señal de triunfo, alza su arco multicolor sobre los cielos. Las relaciones de los gastfyr con Tempestad son un tanto informales, por decirlo así. Cuando se encuentran en medio de una tormenta, los gastfyr pueden ofrecer platos a Tempestad de tú a tú, o pueden retarle para aumentar su furia. Tempestad respeta a los valientes.

Otra deidad igualmente compleja es El Vagabundo. El Vagabundo es el más terrenal de los dioses, y adopta la forma de un gastfyr. Puede ser un viajero, un mercenario o un marino. Puede ser joven o viejo, hombre o mujer, pero siempre es increíblemente astuto y hábil. Se dice que el Vagabundo en ocasiones ayuda a un gastfyr en apuros, pero que su ayuda siempre será la mínima imprescindible. Es dudoso si tal entidad existe o si ha sido creado teniendo como base historias de gastfyr anónimos que han ayudado a extraños en momentos delicados.

Los ritos funerarios de los gastfyr dependen de cuál sea la deidad patrona de cada individuo en concreto. Por lo demás, los ritos son muy parecidos a los élficos, dato que, entre otros, parece confirmar la cercanía de estas dos especies.

Los gastfyr creen que el mundo es desorden y caos, como lo reflejan sus cambiantes Esencias. Eso les hace especialmente capaces para aceptar los cambios. Otra creencia característica de los gastfyr es el Viaje Perpetuo. A la muerte habrá otros mundos a los que viajar, en un ciclo sin fin.

3.3.5. Goblins

Los goblins sólo tienen fe en un solo dios, Lám. Lám es una unión de la Tierra y del Agua, y es, a decir de muchos, el Dios del Fango.

Bajo tan modesto epíteto se encuentra un dios igualmente humilde y simple. Sus mitos tan sólo cuentan cómo creó a los goblins del propio cieno, cómo lo llenó de deliciosas criaturas, y cómo a él retornarán a su muerte. Lám ni ayuda ni estorba a los goblins en su vida diaria, y algunos le culpan por ello del actual destierro de los goblins.

La mayoría de los goblins mantienen el pacífico culto a Lám, pero otros buscan dioses más fuertes que les ayuden a desalojar a los enanos de lo que llaman Las Estancias Perdidas. Ha surgido, por tanto, un culto a Grund y a Nicor en perjuicio de Lám. Este culto tiene ritos mucho más violentos, que incluyen sacrificios a los espíritus de la ciénaga, y parecen estar encaminados a buscar la unión con los aspectos más sangrientos de Nicor. Estos goblins se hacen cortes con el fin de sangrar en el agua como ofrenda a Nicor.

3.3.6. Grunfolk

Los grunfolk creen que cada cosa existente es la sede de un espíritu. Cada roca, cada brizna de hierba, cada pequeño animal tiene alma.

Como es natural, los grunfolk se sienten más cercanos a los espíritus del bosque, en especial al del árbol más anciano del bosque. Un grunfolk de un bosque en concreto se encomendará a la sabiduría del Haya, mientras que otro lo hará a Pino. Aún así, todos saben que el espíritu más anciano y poderoso es el del Antiguo Roble, del cual proceden los grunfolk.

De todas formas, la actitud de los grunfolk hacia estos espíritus no puede considerarse de adoración. En realidad, se comportan hacia ellos como lo haríamos nosotros con unos abuelos sabios y respetados. Les piden consejo y guía en momentos de dificultad, y procuran honrarles en todos sus actos, pero no les ofrecen sacrificios ni oraciones.

En la cultura grunfolk no existen los ritos funerarios. Cuando a un grunfolk le llega la hora postrera, cae y se descompone, pasando a ser parte de la tierra que le vio crecer. Sus

amigos lamentarán su pérdida pero, en un sentido más amplio, la muerte no es el fin de todo, sino una transformación.

3.3.7. Trolls

Todas las crónicas coinciden en señalar que los trolls fueron creados por Nicor, Lígfy y Grund para dar tormento a Cyrten (véase bajo el epígrafe 'Deod'). Eso convierte a los trolls en los únicos seres que han sido creados por una voluntad superior y no por el devenir de los elementos. Sin embargo, eso no ha hecho que los trolls sean más favorables a los dioses, por razones que no son fáciles de explicar.

Cuando Sweltan puso fin a las Tres Muertes de Cyrten, los mismos dioses que crearon a los trolls les dieron la espalda. Entre unos vientos terroríficos, Sweltan les habló y les dijo: 'Morad donde no more. Mis dones nunca serán vuestros'. Por eso los trolls se retiraron a las cuevas, y desconocen las alegrías de la música.

Cyrten, incorporándose del potro de torturas, también les maldijo con estas palabras. 'Puesto que me habéis dado dolor a cambio de mis regalos, no los merecéis. Vivid como las bestias. No construiréis ni casas, ni barcos ni nada hermoso. Ese es mi deseo para toda la eternidad'.

Los trolls, desesperados, volvieron su vista a los Viejos Dioses que les habían creado, pero éstos les dieron la espalda. Abandonados por sus padres y malditos por sus enemigos, los primeros trolls escupieron con desprecio y juraron no inclinarse jamás ante los Dioses Elementales. Hasta ahora ningún troll ha quebrantado este juramento.

Por esta razón, los magos trolls están muy mal considerados y tienen que llevar una vida de ermitaños. Para la mentalidad troll, el hechicero es un individuo débil incapaz de compartir el destino de su pueblo y rinde pleitesía a los mismos elementos que les abandonaron.

Así pues, los trolls carecen de sacerdotes y de religión como pueblo. Los trolls lanudos comparten creencias con los grunfolk, mientras que muchos trolls de las cavernas tienen sus propias creencias supersticiosas sobre el destino y lo que trae buena o mala suerte.

3.3.8. Deod

...Al principio, las relaciones entre los Viejos y los Nuevos Dioses al principio eran de mutua indiferencia. Sólo cuando Cyrten, el primer rey de los deod, les enseñó a crear fuego con un poco de yesca y pedernal, Lígfy se encolerizó. Al principio los demás dioses no le dieron demasiada importancia a las invenciones de Cyrten... Hasta que el joven descubrió la manera de arrebatarle a la Tierra sus tesoros de hierro y joyas, y desvió ríos para hacer llegar el agua hasta los cultivos de los hombres.

Entonces, Tierra y Agua se unieron a Fuego en su cólera, para regocijo de Aire. Entonces capturaron a Cyrten y le condenaron al suplicio de ser quemado, aplastado y ahogado eternamente. Por eso a Cyrten en ocasiones se le llama 'El de las Tres Muertes'.

Al cabo de diez años, Sweltan hizo llegar a los oídos de los dioses las palabras de Los Que Respiran: alababan a Lígfy por darles calor y luz y por ahuyentar a las bestias peligrosas. Suplicaban a Nicor para que bendijera sus cosechas y con los tesoros de Grund hicieron joyas de gran belleza que devolvían a la tierra al enterrar a sus muertos. ¡Y todo ello era gracias a Cyrten!

Hasta aquel momento, los Viejos Dioses sólo habían sido malditos por los mortales. Sus oraciones y ofrendas les resultaron gratas y hermosas. Los tres Dioses quedaron tan complacidos que perdonaron a Cyrten, y le permitieron volver de nuevo a la tierra.

Todas las esencias bullen dentro de cada uno de los deod. Por ello, los deod adoran a todos los Viejos Dioses en mayor o en menor medida, aunque el culto varía según las regiones. Por ejemplo, entre los deod de la tundra es corriente la predilección por Sweltan y entre los marinos se toma a Nicor por testigo en los juramentos. Posiblemente el dios más querido por los deod sea Grund, ya que según ellos les ayuda a que sus cosechas sean más abundantes.

En las últimas tres generaciones un nuevo dios se ha extendido entre los deod. Los creyentes en Astir afirman que es un dios invisible y eterno, que comprende a los cuatro elementos. No es extraño, pues, que esta creencia sea atractiva para los deod. Según los fieles de Astir, el dios acoge en su seno a todos sus criaturas tras la muerte, mientras que los que no creen en él caen en el olvido.

3.3.9. Twegen

Los twegen, al igual que los grunfolk, creen que el mundo está lleno de espíritus. Su modo de vida ha concentrado sus creencias en torno a dos deidades, la diosa recolectora (Luna) y el dios cazador (Lobo).

No es ninguna sorpresa que los twegen, por su naturaleza cambiante, adoren a Luna. Luna es siempre la misma, pero nunca está igual. Los ciclos de ‘muerte-renacimiento’ de Luna la vinculan a los ciclos de la naturaleza y al ámbito de lo femenino. Por eso el culto a Luna es parte de las obligaciones de las mujeres Twegen. Dicho culto consiste en ceremonias nocturnas a las que asisten únicamente las féminas. Aunque pudiera parecer que existe alguna conexión con religiones élficas, lo cierto es que Luna no tiene ninguna relación con las deidades de los elfos.

La adoración a Lobo es patrimonio exclusivo de los varones. Lobo es el espíritu de la caza en manada, de la lucha y de la supervivencia. Los ritos del culto del Lobo son sencillos y se reducen a cacerías sagradas y sencillas ofrendas al cazar una presa.

La forma más simple, y en palabras de algunos, pura, de culto a Luna y Lobo no reviste una representación externa. La misma existencia y los cambios que experimentan en sus cuerpos son todo el rito que Luna y Lobo desean. Todo es, pues, sagrado. El propio twegen es el templo más grandioso y el aullido a Luna es la única oración posible.

Los twegen entierran a sus muertos. Los ritos funerarios consisten en pintar la piel del fallecido con ocre rojo y dejar a su lado viandas para el viaje al mundo de los muertos de los twegen. Este mundo sin nombre es un bosque infinito de sobrecogedora belleza, en el que ya no hay fronteras entre hombres y bestias.

3.4. Resumen

Los Viejos Dioses

Sweltan	Aire
Nicor	Agua
Lígfyr	Fuego
Grund	Tierra

Los Dioses Jóvenes

Elfos	Noche y su Corte
Enanos	Ancestros
Gastfyr	Tempestad y el Vagabundo
Goblins	Lám
Grunfolk	Espíritus
Deod	Astir
Twegen	Luna y Lobo

4. Magia en Ismere.

4.1. ¿Qué es la Magia?

El Universo está hecho de Elementos. Cuando los Elementos se hicieron Esencias nacieron los seres vivos, Los Que Respiran.

Algunos de estos seres han recorrido los Caminos de la Magia. Han aprendido a conocer su propio ser, sus propias Esencias y a tomar de sí mismos el poder de cambiar la realidad.

Estos seres, llamados hechiceros, son capaces de dar órdenes al Agua, el Aire, el Fuego y la Tierra que forman su cuerpo y su espíritu.

Un hechicero elfo es capaz de extraer el Agua de sí mismo y crear una niebla que le permite escapar de sus perseguidores. Un mago enano es capaz de usar su Esencia Ígnea para calentar al rojo vivo la espada que está forjando. Un brujo gastfyr puede hinchar las velas de un navío con un viento que proceda del Aire de su ser.

Un mago ha aprendido a conocer y mandar sobre su propio cuerpo y alma. Por eso decimos que son los únicos que son amos y señores de sí mismos.

Sin embargo, no pueden hacer imposibles. Un hechicero elfo no tiene Fuego en su espíritu que pueda usar. Un enano ni ama ni entiende el Aire lo suficiente como para crear canciones mágicas. Un brujo gastfyr no puede buscar oro con su esencia de Tierra: no la tiene.

Aún hay otro límite al poder de los hechiceros. El propio ser no es una fuente inagotable de Esencia. Tarde o temprano llega el momento en que la Esencia se agota. Cuanto más poderoso es un hechicero más puede obtener de su propia alma, pero incluso ellos tienen un límite a sus capacidades.

4.2. Términos ‘mágicos’

- **Elemento:** Agua, Aire, Fuego o Tierra que no está en un ser vivo. *Ej.: Glub el Goblin vive en una charca. El agua de su charca es un elemento.*
- **Esencia:** Agua, Aire, Fuego o Tierra en un ser vivo. *Ej.: Glub el Goblin está formado de Agua y Tierra. El agua y la tierra son sus Esencias.*
- **Camino:** Cada uno de las cuatro vías de la Magia, Agua, Aire, Fuego y Tierra. *Ej.: Glub el Goblin ha estudiado algo de Magia, en concreto del Reino de Agua.*
- **Pasos:** Cada punto en un Reino de Magia es un paso en ese Camino. *Ej.: Glub el Goblin tiene dos puntos en su habilidad de Agua y tres en Tierra. Ha recorrido dos Pasos en el Camino del Agua y tres Pasos en el Camino de la Tierra.*
- **Hechizos:** Magia que únicamente requiere de un Camino. *Ej.: Glub el Goblin desea crear un poco de hierro para hacerse un caldero. Recorre tres Pasos en la Tierra y el hierro aparece en sus manos.*
- **Sortilegios:** Magia que requiere de más de un Camino. *Ej.: Glub el Goblin no es capaz de crear oro o plata. Para eso son precisos tres Pasos de Tierra y tres Pasos de Fuego. Se consuela haciéndose una sopa de hierbas en su caldero nuevo.*

4.3. Principios de la Magia

La Magia en Ismere es muy distinta a la del Goblin & Grutas. Se rige por los siguientes principios:

- **Existen Cuatro Caminos de Magia: Agua, Aire, Fuego y Tierra.**

Agua	Aire	Fuego	Tierra
Rige, por ejemplo:	Rige, por ejemplo:	Rige, por ejemplo:	Rige, por ejemplo:
agua	aire	luz	piedra
sangre	viento	llamas	muchos metales
veneno	olor	electricidad	madera
niebla	sonido	pasión...	cuerpo...
nubes	arquería		
alma...	comunicación		
	música...		

- **Cada ser sólo es capaz de lanzar hechizos relacionados con sus propias Esencias:**

Los elfos sólo pueden lanzar hechizos de Agua y Aire.

Los enanos sólo pueden lanzar conjuros de Fuego y Tierra.

Los goblins sólo pueden lanzar conjuros de Agua y Tierra.

Los aladcynn sólo pueden lanzar conjuros de Aire y Fuego.

Los gastfyr sólo pueden lanzar conjuros de Agua, Aire y Tierra.

Los grunfolk sólo pueden lanzar conjuros de Agua, Aire y Tierra.

Los trolls sólo pueden lanzar conjuros de Aire, Agua y Fuego.

Los twegen sólo pueden lanzar conjuros de Aire, Fuego y Tierra.

Los deod pueden lanzar conjuros de cualquier Reino.

Para ello, se hacen los siguientes cambios en las reglas del G&G:

1. **La Habilidad Magia se divide en cuatro Reinos.**

MAGIA | Agua Aire Fuego Tierra

2. **La puntuación de la Habilidad de Magia se reparte entre las Esencias del personaje. Cada ser sólo puede tener puntos de Magia en sus Esencias.**

Ej: Un elfo no puede tener puntos de Fuego ni de Tierra. Su puntuación de Magia se divide entre los Reinos de Agua y Aire.

MAGIA 6 | Agua 3 Aire 3 ~~Fuego~~ ~~Tierra~~

Cada punto significa un paso en el camino de la Magia. Este elfo ha recorrido seis pasos, tres en el camino del Agua y tres en el camino del Aire.

3. **Los seres no pueden tener más de un punto de diferencia entre sus puntuaciones de Reino.**

Ej: Un mago humano tiene Agua 1, Aire 1, Fuego 1 y Tierra 0. Mediante la experiencia sube un punto en su habilidad de Magia. Necesariamente ha de ponerla en

Tierra, porque de no hacerlo rompería la armonía de las Esencias que forma su humanidad.

4. Hay dos opciones de tiradas de Magia.

Los usuarios de Magia tienen dos opciones a la hora de realizar un hechizo: puede usar la **Magia Cierta** o la **Magia Libre**.

a. Magia Cierta.

El hechicero describe exactamente el efecto a alcanzar. El jugador pide **Magia Cierta**. El Goblinmáster decide una dificultad. El fallo indica que no se obtiene resultado alguno.

Ej: Un hechicero tiene Crear Agua (2). Desea crear un vaso de vino joven Glundariano de ligero sabor afrutado. El Goblinmáster pone una dificultad de 15. El hechicero falla. No sucede nada.

b. Magia Libre.

El hechicero describe en líneas generales el efecto a conseguir. El jugador pide **Magia Libre**. El grado de éxito depende de la tirada del jugador.

Ej: Un hechicero tiene Crear Agua (2). Desea crear un vaso de vino. El jugador obtiene un resultado de 6. En el vaso aparece un poco de vino corriente, sólo apto para los paladares poco refinados.

Ante la duda de si un cierto efecto se puede conseguir con Magia Cierta o con Magia Libre el Goblinmáster tiene la última palabra.

4.4. El camino de la Magia

El camino de la Magia tiene cinco pasos.

1. Detectar (1 punto de Reino)	Percibir la presencia de un elemento o una esencia. <i>Ej: buscar un arroyo en un bosque.</i>
2. Controlar (2 puntos de Reino)	Producir cambios en un elemento o esencia que ya existe. <i>Ej: aumentar la pureza del agua del arroyo.</i>
3. Crear (3 puntos de Reino)	Producir un elemento o esencia. <i>Ej: crear agua.</i>
4. Destruir (4 puntos de Reino)	Eliminar de la existencia un elemento o esencia. <i>Ej: destruir agua.</i>
5. Escindir (5 puntos de Reino)	Transformar una esencia propia en un elemento. Único uso: Tomar nuestra Agua y transformarla en un 'escindido', un elemental de Agua con poderes especiales.

Ejemplo:

MAGIA 7 | Agua 4 Aire 3 ~~Fuego~~ ~~Tierra~~

Este elfo puede detectar, controlar, crear y destruir agua. Puede detectar, controlar y crear aire.

Puede detectar agua cuatro veces al día (1+1+1+1), controlar agua dos veces al día (2+2) o destruir agua una vez al día (4). Por eso los entendidos llaman a la hechizos sencillos 'los pasos cortos' y a los hechizos más avanzados 'los pasos largos'.

Observa que aún así las dificultades de tiradas de Magia son necesarias. No es igual de sencillo detectar agua en el desierto que en un bosque.

4.4.1. Recuperación de la Magia

Los hechiceros recuperan toda su magia al transcurrir un día. En el juego un día es el tiempo que hay desde un amanecer a un amanecer.

4.4.2. Sortilegios

En este mundo muchas cosas participan de más de un elemento. Para influir en ellas es preciso influir en cada uno de los elementos que la forman.

Para crear metales preciosos y joyas es preciso Crear Fuego y Tierra.

Por ejemplo, una furiosa tempestad es Agua (lluvia), Aire (vientos, truenos) y Fuego (rayos y relámpagos).

Para DETECTAR una tormenta tan sólo hace falta UN PASO en Agua, otro en Aire y otro en Fuego.

Para CONTROLAR una tormenta son precisos DOS PASOS en Agua, Aire Y Fuego.

Para CREAR una Tormenta son precisos ¡TRES PASOS en Agua, Aire y Fuego!

Así pues, para CREAR y posteriormente CONTROLAR una Tormenta son necesarios nada menos que CINCO PASOS en Agua, Aire y Fuego... ¡Es decir, nada menos que una puntuación en Magia de al menos 15 para un Gastfyr! A un deod le serían necesarios 19 puntos para hacer el mismo efecto.

Otra posibilidad para hacer este efecto mágico es el trabajo cooperativo de dos hechiceros: Uno puede crear la tormenta y otro puede posteriormente controlarla. Como comprenderás, un fallo del segundo hechicero puede tener consecuencias imprevistas...

Ejemplo de sortilegio

La amé desde que era niño. Venía en un barco y se iba en otro barco. Creció fuerte, valiente y hermosa.

Crecí débil y cobarde. ¿Qué podía ofrecerle? Me entregué a la Magia para entregarle un regalo perfecto, un presente que ninguna mujer pudiera rechazar. Di tres Pasos en el Agua, tres Pasos en el Aire, dos pasos en el Fuego y tres Pasos en la Tierra sólo para crear una flor para ella.

Se la entregué, y ella me sonrió.

-¿Qué es? -me preguntó.

-Está hecha de mi alma. Soy yo.

Entonces comprendió, y tomó mi mano. Me miró con tristeza y buscó unas palabras. Habló muy despacio y muy bajito, como si no fuera a entender.

-No hay Tierra en mí. Para mí no hay flores, ni hogar, ni marido.

Puso la flor en mi mano.

-Es la más bella que he visto. Busca a la que lo merezca más que yo. Adiós.

No la volví a ver.

Por eso, amigo, escucha bien. Ten cuidado con los ojos de una gastfyr, porque no hay vino ni sortilegio que te arranque el corazón del pecho.

4.4.3. Ataques mágicos

Un ataque mágico es un intento de dañar una Esencia del adversario con una de las nuestras.

El que ataca mágicamente tiene dos posibilidades, atacar creando o atacar destruyendo:

1. Atacar creando: Atacar una Esencia del blanco con un hechizo de Crear de la Esencia opuesta.

Los elementos se oponen de la siguiente manera:

Fuego ⇔ Agua
Tierra ⇔ Aire

El defensor se defenderá con la puntuación de Reino de la Esencia atacada.

*Ejemplo: Un enano (Fuego, Tierra) ataca a un elfo (Agua, Aire). El enano lanza un hechizo de **Crear Fuego**. La puntuación de ataque será de tres o más. El elfo defiende con su puntuación en el Reino de Agua.*

Si el defensor carece de puntuación en el Reino, únicamente contará con la defensa del D8. En otras palabras, el Reino del defensor se considera de valor cero, pero aún así se puede defender.

Visualmente, un atacar creando aparece como una corriente de energía elemental que parte del atacante y envuelve o impacta al defensor.

En el ejemplo anterior, una llamarada de fuego parte de las manos del enano (o de cualquier lugar de su cuerpo que decida el personaje) y se dirige hacia el elfo, que empieza a aullar mientras su Agua es destruida por el Fuego.

2. Atacar destruyendo: Destruir una Esencia del Blanco con un Hechizo de Destruir una de sus Esencias.

El defensor se defiende con la puntuación en el Reino atacado.

*Ejemplo: Un elfo (Agua, Aire) se propone atacar a un humano (Agua, Aire, Fuego, Tierra). Lanza un hechizo de **Destruir Agua**, con lo cual la puntuación de Ataque será de cuatro o más. El humano se defenderá con su puntuación en el Reino de Agua.*

Al igual que al 'atacar creando' si el defensor carece de puntuación en el Reino atacado, únicamente contará con la defensa del D8. En otras palabras, el Reino del defensor se considera de valor cero, pero aún así se puede defender.

Defenderse de un ataque mágico no gasta puntos de Magia.

Visualmente, un atacar destruyendo aparece como si las esencias del blanco abandonaran su cuerpo.

En el ejemplo anterior, el agua del humano empezará a evaporarse, mientras su piel se reseca y se cuartea.

3. Potenciar un ataque mágico

Un 'atacar creando' requiere un Reino de tres. El atacante pierde tres puntos de Magia.

Un 'atacar destruyendo' requiere un Reino de cuatro. El atacante pierde cuatro puntos de Magia.

Un hechicero poderoso con una puntuación de Reino de más puntuación puede potenciar un ataque más poderoso para hacer más daño.

Ej: Un enano tiene una puntuación de Fuego de 5. Puede lanzar un 'atacar creando' +2, que haría +2 puntos de daño. Como opción, puede lanzar un 'atacar destruyendo' de +1, que haría +1 puntos de daño.

4.4.4. Curación mágica

La curación mágica depende de las Esencias del ser que se vaya a sanar. Por ejemplo, un twegen (Aire, Fuego, Tierra) podrá sanar con conjuros de Crear Aire, Crear Fuego y Crear Tierra.

Los hechizos para curar puntos de vida son hechizos de Magia Libre y el número de puntos de vida recuperado equivale a la tirada del D8.

Ej: Un gastfyr ha perdido 7 PVs. Un hechicero realiza un hechizo de Crear Fuego. El jugador lanza un dado y obtiene un 6. El gastfyr recupera 6 PVs.

Los hechizos para curar dolencias más específicas (un brazo roto, una oreja perdida...) son hechizos de Magia Cierta.

Regla especial de curación:

Algunos personajes con profesión de sanadores o descripciones similares tienen facilidad para curar a familiares, aliados o amigos (como los personajes de un grupo de aventureros). En términos de juego, son capaces de familiarizarse con las Esencias de un reducido número de personas y sanarles con un gasto de un punto en lugar de tres. Es decir, pueden lanzar un Crear-curar como si fuera un simple Detectar.

El número de personajes que pueden beneficiarse de este 'trato de favor' es igual a la puntuación de *Sociales* del sanador.

Estos 'protegidos' (como se dice en el argot) han de ser elegidos de antemano y no se pueden cambiar a menos que uno de ellos muera. Evidentemente, si se incrementa la puntuación de *Sociales* se puede escoger a un nuevo 'protegido'.

Ej: Milotantos, el médico de la familia real de Nundáin tiene las siguientes puntuaciones: Magia 7, Sociales 6. Puede curar a seis personas gastando sólo un punto de Magia. Decide, orientado por la Corona, que esas seis personas serán el Rey, la Reina, El Príncipe Heredero, El Hermano del Rey, El Campeón del Reino y la propia anciana madre de Milotantos.

Pero he aquí que nace una Princesita. El Rey le pide a Milotantos que pase mucho tiempo con el bebé, hasta que comprenda sus Esencias (es decir, que aumente su puntuación en Sociales y que tome a la Princesita como nueva Protegida). Sin embargo, eso puede tomar demasiado tiempo y es posible que alguien esté pensando en asesinar a la madre de Milotantos...

4.4.5. Escisión

La Escisión es un poder que sólo está al alcance de los más poderosos hechiceros.

Mediante la Escisión, el hechicero convierte una de sus Esencias en un Elemento. En otras palabras, extrae de su alma un ser Elemental que tiene una existencia independiente. A todos los efectos, el jugador pasa a tener dos personajes.

Este ser elemental lleva por nombre *Escindido* y tiene todas las características del personaje que lo ha creado menos la Magia, que será de 4 en su Elemento. Dicho *Escindido* posee las habilidades de todos los elementos de su clase.

Ej: Un enano tiene Tierra 5. Realiza una Escisión y aparece junto a él un Elemental de Tierra. El Escindido de Tierra tiene las características y habilidades del enano, salvo la Magia, que es de Tierra 4. El jugador pasa a llevar a ambos personajes.

Tanto el personaje original como el Escindido pueden tener una percepción limitada de lo que está haciendo el otro. Si cierran los ojos ven lo que está viendo el otro y si se tapan los oídos pueden oír lo que está oyendo el otro.

Duración de una Escisión

Normalmente una Escisión es un hechizo de Magia Libre, en el cual el resultado de la tirada determina la duración de la Escisión.

Resultado de la tirada Tiempo de la Escisión

6	Media hora
7	Una hora
8	Hora y media
9	Dos horas
10	Dos horas y media
...	...

Al finalizar una Escisión, el Escindido desaparece.

Independientemente de las puntuaciones del hechicero, sólo puede tener activa una Escisión.

Muerte

Si el personaje original muere, el Escindido desaparece instantáneamente.

Si el Escindido ‘muere’, el personaje pierde temporalmente cinco puntos en el Reino del elemento del Escindido. Recuperará un punto al día.

4.5. De la Necromancia

Controlar a los muertos: ésa es la máxima ambición de no pocos hechiceros de Ismere. Pero la ambición, por sí sola, no lleva al logro. La mayoría sólo son capaces de realizar los nefandos hechizos de la *Falsa* Necromancia. Sólo unos elegidos son capaces de lanzar los sortilegios de la *Necromancia Verdadera*.

4.5.1. Falsa Necromancia

Para explicar la Falsa Necromancia es preciso exponer primero qué sucede con las Esencias cuando un ser vivo muere. Las esencias ligeras (Aire y Fuego) abandonan el cadáver muy pronto. Las esencias pesadas (Agua y Tierra) permanecen más tiempo, hasta que el cadáver desaparece por los medios habituales.

El Falso Necromante puede animar a un cadáver mediante un hechizo de Controlar Tierra o Controlar Agua. De esto se deduce que los seres que no tienen estas Esencias no pueden ser dominados de esta manera.

La dificultad de este hechizo está determinada por el rango que el fallecido tuviera en vida. Los Falsos Necromantes suelen conocer sus limitaciones y suelen perturbar el descanso de siervos y campesinos. Algún hechicero aficionado ha querido revivir a un antiguo caudillo de las estepas sólo para encontrarse cara a cara con un no-muerto armado hasta los dientes montando un carro de guerra tirado por corceles fantasmales. Después de unas horas de dolor, el magucho se vio forzado a una vida de servidumbre bajo aquél al que había querido subyugar.

Como ilustra esta anécdota, los cuerpos así devueltos a la ‘vida’ son extremadamente agresivos y no demuestran gratitud hacia los que tan interesadamente han interrumpido su descanso. Los bienintencionados intentos de reciclaje de las clases trabajadoras para el trabajo en minas y campos se han saldado en tragedias (para el hechicero, principalmente) seguidas por oleadas de centenares de no-vivos descontrolados. Los cadáveres errantes sólo pueden ser controlados si se les ordena actos de violencia y pillaje. Como regla general, olvidan completamente los afectos e intereses de su vida anterior. Esto hace que muchos guerreros se hayan tenido que enfrentar a los cadáveres de sus camaradas caídos.

Su apariencia física corresponde a la de un cadáver en el momento de su animación. Los jirones de carne suelen caer pronto, y lo que queda de ellos al cabo de unos días no es más que el esqueleto. Lo más normal es que los objetos que fueron enterrados con ellos sean saqueados por los necromantes –en pago por su nueva ‘vida’. Suelen ir armados con palos, garrotes y otras armas baratas proporcionadas por sus nuevos amos.

Los no-muertos animados por la Falsa Necromancia sólo retienen el Vigor que tuvieron en vida. El Combate y la Agilidad se reducen a la mitad redondeado hacia arriba. No pueden usar el resto de sus habilidades y características. De la Apariencia mejor no hablar...

4.5.2. Verdadera Necromancia

Los practicantes de la Verdadera Necromancia contemplan a los falsos necromantes como a unos niños que se entretienen jugando con peces podridos. Son sólo unos ignorantes que se divierten con cosas sucias y decadentes, al tiempo que se sienten poderosos e invulnerables.

El Camino Verdadero consiste en destruir un alma al tiempo que se conserva el cuerpo. Técnicamente, eso implica un sortilegio que destruya simultáneamente todas las Esencias de una criatura, lo cual lo convierte en un Vacío.

Tal destrucción espiritual deja a casi todos los seres a merced del hechicero. La sensación de pérdida y de impotencia es tal que incluso los más valientes caen de rodillas suplicando por lo que queda de sus vidas. En ese momento el necromante aprovecha para apoderarse de la voluntad del desgraciado.

A partir de este momento, será como si una parte del necromante residiera dentro del Vacío, como si fuera una posesión. Podrá comunicarse mentalmente con su huésped cada vez que lo desee y tendrá la capacidad de enviar oleadas de dolor a su 'huésped' a voluntad. El poseído aprende pronto a obedecer las órdenes del necromante, sean las que sean.

Este es el camino de la Verdadera Necromancia.

Por cada animal así poseído el necromante pierde un punto permanente de Inteligencia, que pasa a 'residir' en el familiar. Si el 'familiar' es una criatura inteligente, los puntos perdidos son dos.

Como se podrá comprobar, estos necromantes suelen poseer a individuos de su misma especie... hecho que no los hace más simpáticos.

El ser poseído carece de Esencias. El ser conserva todas sus características y habilidades, a excepción de las Sociales (que bajan en un punto). Las personas allegadas pueden notar cambios en el comportamiento de un ser poseído. Otra forma de descubrirlos es mediante un hechizo de Detectar –que no funciona.

El Poseído es inmune al envejecimiento y a las enfermedades. Esto ha hecho que algunos hechiceros se hayan sometido ellos mismos a esta destrucción del alma tanto por motivos egoístas como altruistas. Sin embargo, esta casi-inmortalidad tiene su precio. Todas las habilidades mágicas desaparecen junto con las Esencias.

Primeros Pasos en el Camino del Arte Verdadero de la Necromancia (fragmento)

Aberraciones, nos llaman. Por tener sus cuerpos, nos temen. Por tener sus almas, nos odian.

Bien pronto olvidan. Poca gratitud queda para mi maestro, Lord Hrytgur, que tomó el alma de tres tiranos del Este para perder todo su talento cuando hizo que acabaran con sus propias vidas. Terminó sus días como un estúpido mendigo harapiento, al que todos miraban con desprecio, sin saber que le debían sus vidas y sus haciendas.

Y... ¿será olvidado el triste destino de Lunn la Sanadora? Destruyó su propia alma y renunció a la magia a la que había entregado su vida para poder atender a unos pocos enfermos más durante las Plagas Negras. Su propio aprendiz se enteró de que carecía de Esencias y la denunció como bruja. La empalaron.

Cuando supimos del destino de la más gentil y generosa de las Señoras de nuestro Gremio, cabalgamos día y noche hasta llegar a los Páramos de las Plagas. Aún vivía cuando llegamos, y con su último aliento nos pidió que no vengáramos su muerte.

Desobedecimos. Oh, dioses del cielo y la tierra, cómo desobedecimos...

5. Combate en Ismere

5.1. Disponibilidad de armas.

En Ismere están disponibles las siguientes armas:

Sin armas	-2 al Combate/Ataque
Arma improvisada (Silla...)	-1 al Combate/Ataque
Arma pequeña (Daga, Hacha, Garrote Troll, Bastón*)	+0 al Combate/Ataque
Arma a una mano (Lanza, Espada, Hacha de Batalla)	+1 al Combate/Ataque
Arco	+1 al Combate/Ataque (no se puede usar con escudo)

* El bastón se usa siempre a dos manos. Sin embargo, su bonificación es +0. No se puede usar el bastón para una maniobra de ataque con las dos manos (véase Reglas Opcionales de Combate).

5.2. Disponibilidad de armaduras.

En Ismere están disponibles las siguientes armaduras:

Escudo	+1 al Combate/Defensa (acumulable con armadura)
Armadura de cuero o pieles	+1 al Combate/Defensa
Cota de mallas	+2 al Combate/Defensa

5.3. Armas y armaduras culturales

Cada especie tiene sus armas favoritas. Estas son las armas y armaduras se adaptan mejor a su forma de combatir.

Los personajes que empuñen sus armas culturales disfrutarán de un +1 en sus tiradas de Combate/Ataque. Los personajes que tengan la protección de su armadura cultural dispondrán de un +1 al Combate/Defensa.

Las especies cuya armadura cultural sea 'ninguna' tendrán un bonus de +1 al Combate/Defensa si no portan ni armadura ni escudo.

Seres	Armas culturales	Armadura cultural
Elfos	Arco	Ninguna
	Daga	
Enanos	Hacha de Batalla	Cota de Mallas
	Sin armas	
Goblins	Lanza	Ninguna
	Arma improvisada	
Twegen	Hacha	Pieles
	Lanza	

Seres	Armas culturales	Armadura cultural
Gastfyr	Espada Daga	Pieles
Grunfolk	Bastón Sin armas	Escudo
Trolls	Garrote Troll Arma Improvisada	Pieles
Humanos	Lanza Espada	Escudo

5.4. Reglas opcionales

5.4.1. Ataque a dos manos.

En Ismere no existen las armas diseñadas específicamente para usarse a dos manos, a excepción del bastón. Sin embargo, un personaje con una puntuación en Combate de 5 o más (bonificadores culturales incluidos) puede usar una de estas armas a dos manos:

Lanza Espada Hacha de Batalla

Como es lógico, el personaje tendrá que tener ambas manos libres para usar este tipo de ataque. Si lleva escudo o algún otro objeto en algún brazo tendrá que dejarlos caer o entregárselos a otro personaje. En circunstancias normales, dejar caer un objeto no debería impedir que el personaje emprenda otras acciones en el mismo asalto.

El personaje que usa una de estas armas para un ataque a dos manos puede decidir en cada asalto entre una de estas dos opciones:

- Atacar: bonificador de +2 al Combate/Ataque.
- No atacar y defenderse usando el arma como un escudo: bonificador de +1 al Combate/Defensa.

Este bonificador no es válido contra ataques tales como flechas, aceite hirviendo, vapores ácidos y similares.

5.4.2. Ataque con dos armas.

Un personaje con una puntuación de Combate de 6 o más (bonificadores culturales incluidos) puede combatir con dos de estas armas en cada mano.

Daga Hacha Espada

El personaje que está usando dos armas puede decidir en cada asalto entre una de estas dos opciones.

- Atacar dos veces en el mismo asalto con un -2 al Combate/Ataque.
- Atacar una sola vez con un -1 al Combate/Ataque y usar la espada como escudo: bonificador de +1 al Combate/Defensa.

Este bonificador no es válido contra ataques tales como flechas, aceite hirviendo, vapores ácidos y similares.

5.4.3. Los Berksekers

Los Berksekers son guerreros que son capaces de conectar con los espíritus de osos o de lobos, lo cual les da poderes especiales en combate.

Restricciones

Los berksekers pueden ser deod, enanos, twegen o trolls. Las otras especies raramente tendrán berksekers.

Los berksekers no pueden llevar escudo. Sólo pueden llevar armadura de piel de oso o de lobo.

Sólo pueden combatir cuerpo a cuerpo. Los berksekers consideran el ataque a distancia como propio de cobardes.

Para crear un berkseker la profesión del personaje tiene que ser berkseker. A los efectos, es como guerrero pero no tienen conocimientos de estrategia. A cambio, sus conocimientos incluyen historias de hazañas de los berksekers y la capacidad de ‘motivarse’ y entrar en el trance berkseker.

El trance berkseker (o berksek)

El berkseker puede entrar en trance a voluntad propia o por accidente. En ambos casos, tiene que fallar una tirada de Inteligencia, con la dificultad de la situación establecida por el Goblinmáster.

El trance berkseker dura (Inteligencia – 8) rounds. El trance es peligroso: si hay algún amigo al alcance del berkseker en trance, éste deberá hacer una tirada de Inteligencia para no atacarle.

Una vez el PJ entra en berksek, sucede lo siguiente:

- En cada round de combate que el berkseker combata cuerpo a cuerpo sin interrupción obtiene un +1 al combate/ataque.
- En cada round de combate que el berksekers combata cuerpo a cuerpo sin interrupción tiene un -1 a la defensa.
- Si un berkseker está en trance y cae a cero puntos de vida puede seguir combatiendo mientras dure su trance (es decir, Inteligencia -8 rounds). No podrá emprender otra acción.

Aún así, si el personaje pierde ‘integridad estructural’ (es despedazado, incinerado, congelado en un bloque de hielo, se ahoga, etc.) habrá llegado su fin.

6. Bestiario de Ismere

Lo que encontrarás aquí es unos criterios para la aparición de seres, en principio no jugables, en la ambientación de Ismere. No se proporcionan estadísticas para todas y cada una de las criaturas, aunque se dan unos ejemplos. Esos detalles quedan al buen juicio del Goblinmáster.

Como fuentes para estas criaturas sugiero las siguientes, en orden de frecuencia de aparición:

Criatura	Ejemplo
Animales que existen en climas fríos	Lobo
Animales que han existido en climas fríos	Rinoceronte lanudo
Seres de la mitologías germánicas y nórdicas	Gigantes
Seres elementales	Adivinanza
Vacíos	El Árbol del Ahorcado
Espíritus	Fantasmas
Seres de la mitología griega y romana	Medusa
Dinosaurios	<i>Tiranosaurio Rex</i>

Definiciones:

- **Animales:** seres que han existido o existen en la Tierra.
- **Quimeras:** seres imaginarios.
- **Individual:** sólo existe un ser de este tipo.

6.1. Animales que existen o han existido en climas fríos

La descripción de los animales queda para los zoólogos. Cualquier documental o enciclopedia te enseñará más sobre eso que este juego de rol.

En Ismere, las Esencias de cada animal están relacionadas íntimamente con los elementos que forman su hábitat. A efectos defensivos, puedes considerar las siguientes puntuaciones de 'Magia'.

- Animales terrestres (perros, ovejas, gatos...):

Agua	Aire	Fuego	Tierra
0	1	0	1

- Animales terrestres que arrastran el vientre por el suelo (serpientes, ratas, insectos no voladores, lagartos, topos, tortugas terrestres...):

Agua	Aire	Fuego	Tierra
0	0	0	2

- Anfibios (ranas, salamandras...):

Agua	Aire	Fuego	Tierra
1	0	0	1

- Peces (atún, salmón, trucha...):

<u>Agua</u>	<u>Aire</u>	<u>Fuego</u>	<u>Tierra</u>
2	0	0	0

- Algunos peces disponen de un ataque eléctrico. En ese caso:

<u>Agua</u>	<u>Aire</u>	<u>Fuego</u>	<u>Tierra</u>
1	0	1	0

- Ballenas, delfines, tortugas marinas...:

<u>Agua</u>	<u>Aire</u>	<u>Fuego</u>	<u>Tierra</u>
1	1	0	0

- Aves y otros animales voladores (incluyendo murciélagos, insectos alados...):

<u>Agua</u>	<u>Aire</u>	<u>Fuego</u>	<u>Tierra</u>
0	1	0	1

- Aves marinas, libélulas...:

<u>Agua</u>	<u>Aire</u>	<u>Fuego</u>	<u>Tierra</u>
1	1	0	0

Los seres (elfos y goblins) que interactúen con animales que coincidan con sus mismas esencias tienen una bonificación de +4 en sus tiradas.

Los animales de Ismere se encuentran en zonas de clima templado o frío de la Tierra. Adicionalmente, se pueden incluir mamíferos prehistóricos del Pleistoceno (en cursiva)

Alce, ardilla, bisonte, ballena, calamar gigante (véase Kraken), ciervo, cuervo, delfín, *doedicuro* ('armadillo gigante'), foca, gato, león marino, lobo, *león de las cavernas*, lince, *mamut*, *megaloceros* ('alce irlandés'), *megaterio* ('perezoso gigante'), morsa, orca, oso, *oso de las cavernas*, perro, pingüino, rana, rata, *rinoceronte lanudo*, serpiente, tiburón, *Smilodon-Esmilodonte* ('tigre de dientes de sable')...

Los animales de Ismere pueden adquirir rasgos quiméricos. En este caso se les considerará como quimeras.

Algunos de estos rasgos pueden ser:

- **Capacidad mágica:** La quimera tiene la habilidad de realizar magia. Sus puntuaciones de Esencia son más elevadas, aunque rara vez serán distintas de las habituales. También tiene una habilidad de magia.
- **Tamaño enorme:** El animal es mucho más grande que la media.
- **Poseído:** El espíritu de un fallecido reside en el cuerpo del animal, y puede usarlo a su antojo.
- **Líder:** El animal tiene unas características muy superiores a las naturales. Esto hace que tenga autoridad sobre todos los miembros de la especie dentro de un amplio territorio. Sus aspiraciones pueden trascender, con mucho, las de los animales. Como es lógico, sólo los animales sociales tendrán líderes.
- **Aberración:** El animal tiene hábitos extraños: no tiene necesidad de dormir, puede hablar, bebe sangre, mata por matar, aparece cuando una desgracia se avecina, se siente atraído sexualmente por otra especie, etcétera.

- **Vacío:** El animal ha perdido sus Esencias. Se convierte en un Vacío.
- **Espíritu:** El animal se ha convertido en un espíritu.
- **Monstruosidad:** El animal tiene partes del cuerpo de otros animales (o humanos).
- **Varios** de los anteriores.

6.2. Seres de la mitologías germánicas y nórdicas

Estos seres son suficientemente conocidos por todos: incluyen gigantes, trolls, elfos, enanos, brujas, Grendel (y su madre) y dragones.

Un ejemplo podría ser un clan de enanos, los Perdidos. Estos enanos están dominados por la codicia, y son capaces de todo por conseguir tesoros y riquezas. Podrían tener capacidades excepcionales, tales como oler el oro y oír las voces de las piedras preciosas.

He considerado incluir a algunos seres celtas, pero me parece que no encajan en esta ambientación. Por esta misma razón, recomendaría mantener los niveles de duendes bajo control.

No hace falta decir que no hay orcos.

6.3. Seres elementales

Estos seres son una encarnación viviente de un elemento. Su personalidad se rige única y exclusivamente por los arquetipos del elemento en cuestión: a los Fuego les gusta quemar cosas, y los Aire les cuesta estar quietos.

Pueden ser invocados y controlados por hechiceros competentes, pero es más conveniente llegar a un acuerdo con el elemental en cuestión. Naturalmente, las aspiraciones de cada elemental están relacionadas con su elemento. Por ejemplo, un elemental de Tierra puede desear que cese la actividad minera en un lugar en concreto.

Cada elemental es un individuo, y debe tener sus propias características y personalidad, dentro de lo que le marca su elemento. Aunque son dos elementales de Agua, no será igual un elemental de Veneno que uno de Aguardiente.

Los elementales sólo tienen una Esencia, pero deberían tener un nivel mínimo de Magia de 5.

Ejemplo: Adivinanza

Las Adivinanzas son elementales de Aire. Suelen ser muy inteligentes y perceptivos, así que se dan cuenta de muchas cosas que suceden a su alrededor. Son conocidos por compartir lo que saben y por responder a las preguntas de los curiosos, siempre que éstos sepan encontrar las respuestas a sus acertijos.

Un ejemplo de criatura elemental excepcional podría ser el Dragón de Ismere. A diferencia de los demás elementales, está formado por dos Esencias.

Para empezar, es preciso dejar claro que todo lo que se diga sobre el Dragón es pura especulación. Sus apariciones parecen ser cada vez más escasas, y algunos insensatos incluso sostienen la inexistencia de tal criatura. No obstante, en aras del pensamiento puro, hablemos del Dragón.

'Dragón' digo, y no 'dragones', porque no nos consta testimonio alguno sobre el avistamiento simultáneo de dos seres que puedan ser llamados 'dragones'. Podría decirse, claro está, que nadie ha visto a dos dragones y ha vivido para contarlo. Hablemos pues, del Dragón, o mejor aún de Dragón, una criatura única en muchos aspectos.

En primer lugar, puede que estemos hablando del ser vivo más antiguo. Las Esencias de Dragón son el Aire y el Fuego, las dos Esencias ligeras. Ello explicaría que fueran las primeras en unirse, antes incluso que las de los elfos, los enanos y los goblins.

En segundo lugar, se trata de un ser que es capaz de variar el equilibrio entre sus Esencias a voluntad. Dragón puede ser tanto Aire como Fuego según le plazca. En muchas leyendas se narra cómo Dragón vuela invisible en las alturas y muestra su naturaleza ígnea a medida que se acerca a la superficie. En ocasiones su lado de Fuego se ha mostrado en la forma de truenos y relámpagos, pero sin embargo, Dragón no es una criatura de las tormentas. Tan pronto como llueve, Dragón se aleja retornando a su forma aérea.

Por consiguiente, el frío del Aire y el calor del Fuego le pertenecen. ¿Una brisa fría en verano? Dragón ha pasado. ¿El sol aparece en medio de una tormenta? Dragón ha derrotado a las nubes. Tales son los dichos de las gentes sencillas. Otros, menos sencillos pero igual de necios, afirman que Dragón no existe, y que sus 'apariciones' tan sólo son los conjuros de poderosos hechiceros. No os haré perder más tiempo con las divagaciones de esos mentecatos.

En lugar de ello, reflexionemos un poco más sobre la dualidad de la Esencia del Dragón. Como ser de Aire que es, cabría suponer un interés en conversar con otros seres. No es ese el caso. No figura en los registros históricos ninguna ocasión en la que Dragón haya pronunciado palabra alguna. Una creencia tradicional de los gastfyr asegura que desde el Principio de los Tiempos Dragón se limita a escuchar, y que cuando hable el mundo tal y como lo conocemos llegará a su fin.

Tal es nuestra ignorancia sobre este tema que es fácil atribuir todo tipo de leyendas al Dragón. Los Clanes Enanos aseguran que nació en el calor de las fraguas de los Primeros Reyes Enanos, lo cual es probablemente la mayor fanfarronada que yo jamás haya oído. Los Gastfyr le llaman el Viajero Eterno, y piensan que encarna la inconstancia del mundo. Algunos Trolls lo consideran una fuerza del Destino, un monstruo que aniquila a aquéllos que no aceptan su sino y las crónicas élficas muestran un intrigante silencio sobre todo este asunto. Muchos goblins, grunfolk y deod sienten un terror atroz frente a Dragón, lo cual se me antoja la reacción más cabal.

Lo único que podemos decir con seguridad es que desconocemos las intenciones y los propósitos de Dragón. El Aire y el Fuego que lo forman son Esencias volátiles y caóticas... Tal vez el auténtico despropósito sea hablar de 'propósitos'. Dragón es. Nada más podemos decir.

6.4. Vacíos

Los Vacíos son seres sin alma. En términos del juego, no tienen Esencias.

Esto puede suceder por varias causas: puede ser debido a las oscuras artes de los nigromantes, o pueden aparecer por un suceso fortuito que siga a la muerte. Los no-muertos son el tipo más común de Vacío.

Los Vacíos carecen de sentimientos, pero no de pensamientos. No tienen empatía y pueden ser interpretados como psicópatas. Así pues, en muchos casos la naturaleza del Vacío puede no ser evidente. De hecho, es posible que algún Vacío se de cuenta de su carencia y quiera recobrar su alma.

Por todo esto, son completamente incapaces de hacer Magia. Son inmunes a varios efectos mágicos, como por ejemplo Detectar, Controlar o Destruir. Hechizos poderosos de Crear pueden dotar de alma a un Vacío, y de hecho esto es lo que buscan algunos de ellos.

El Árbol del Ahorcado

- **Esencias:** Antaño, Agua, Aire y Tierra. Actualmente, ninguna.
- **Hábitat:** Mundial, en los cruces de caminos.
- **Descripción:** Dicen las leyendas que todos los árboles en los que se ha ahorcado a alguien hunden sus raíces en lo más profundo de la tierra, y que se encuentran unidos entre sí. Estos árboles forman entre sí un ser que se alimenta de la maldad de los culpables y del dolor de los inocentes a los que se ejecuta en sus ramas.

Este ser, el Árbol del Ahorcado, de existir, estaría inmóvil en las profundidades, aunque tal vez pudiera percibir de alguna manera el mundo de la superficie a través de los troncos muertos de los árboles. La capacidad de actuar del Árbol es cuestionable, pero si lo que se dice es cierto, sería dueño de un número enorme de almas, que podría utilizar para obtener conocimientos o para que actúen en su nombre.

6.5. Espíritus

Si los Vacíos son un cuerpo sin alma, los Espíritus son un alma sin cuerpo. Carecen de Vigor y de Agilidad, pero tienen el resto de sus habilidades. Si el espíritu estuvo alguna vez vivo, las habilidades serán las que haya tenido en vida.

Los espíritus pueden hacer Magia, pero recuperan puntos de Magia mucho más lentamente que los seres corpóreos.

Los espíritus son inmunes a los ataques físicos, pero pueden ser afectados por la Magia.

En determinadas circunstancias, un espíritu puede poseer un cuerpo. Si se trata de un cuerpo vivo, antes tiene que destruir sus Esencias. Es mucho más sencillo poseer un cuerpo recientemente fallecido.

6.6. Seres de la mitología griega y romana

Ya que la ambientación está situada en un periodo medieval puede ser que algunos seres míticos de la antigüedad hayan sobrevivido hasta la actualidad. Tal vez haya perdurado una civilización grecorromana en un reino subterráneo o en algún otro lugar aislado.

6.7. Dinosaurios

Remontándonos a una época aún más remota, podría ser que algún dinosaurio causara problemas a los personajes. Lo más probable es que se tratara de algún tipo de criatura marina o lacustre y que viviera en una zona de clima cálido.

7. Objetos mágicos de Ismere

7.1. Armas

7.1.1. El Alimentacuervos

- **Descripción:** Espada de calidad corriente. Factura sobria y elegante. La empuñadura aparece muy gastada por el uso, pero la hoja permanece en perfecto estado.
- **Poderes:** +3 mágico al ataque, -1 mágico a la defensa.
- **Restricciones:** Ninguna.
- **Especial:** El que muere a manos de *Alimentacuervos* nunca descansará en paz. No importa cuál sea el rito funerario que se aplique al cadáver, algo saldrá mal. Tarde o temprano su tumba será profanada, o sus cenizas serán llevadas por el viento a algún lugar nefasto y repugnante.

El portador de *Alimentacuervos* se ve seguido día y de noche por una bandada de cuervos. La existencia de estos cuervos parece ser de origen sobrenatural. Lo más probable es que este fenómeno esté producido por la propia espada. En cualquier caso, esta manifestación hace que el arma sea relativamente fácil de localizar.

- **Nota:** *Alimentacuervos* ha sido utilizada en el pasado para masacrar a una familia real enana al completo. Los enanos ofrecen una gran recompensa para el que acabe con el dueño de *Alimentacuervos* y entregue la espada.

7.1.2. El Hacha del Vengador

- **Descripción:** Hacha de batalla de doble filo excelentemente equilibrada (calidad: +1 a la iniciativa). Runas enanas de odio y venganza a lo largo de la hoja y el filo.
- **Poderes:** +1 mágico al ataque, +3 al ataque si el defensor no tiene Fuego entre sus Esencias. Si el hacha no está en Ismere, +3 contra elfos y goblins.
- **Restricciones:** Sus poderes sólo se activan si la porta un enano que haya hecho un voto de venganza.
- **Especial:** Al ser esgrimida por un personaje que cumpla los requisitos, las runas se encienden con un brillo rojizo y la hoja se enciende en llamas.

Si el antiguo poseedor del *Hacha del Vengador* muere sin llevar a término su juramento, es posible que su espíritu permanezca en el arma e intente tomar posesión del alma de cualquiera que la toque. Si el nuevo dueño del *Hacha* no supera una tirada enfrentada de Inteligencia contra la del difunto, asumirá la venganza incumplida como propia. Este proceso puede continuar indefinidamente.

- **Nota:** Tradicionalmente, los enanos que juran venganza portan hachas de doble filo, que simbolizan el peligro que conlleva llevar su juramento demasiado lejos. Aún así, sólo uno tiene la suerte de contar con la auténtica *Hacha del Vengador*.

7.2. Armaduras

7.2.1. Las Bridas del Viento

- **Descripción:** Un hermoso arnés y silla de montar de caballo de factura élfica. Están elaboradas en cuero blanco. Grabados de símbolos élficos del Aire (líneas sinuosas y espirales).
- **Poderes:** +1 a la defensa de la montura y el jinete, +3 a la defensa contra proyectiles pequeños (tamaño flecha).
- **Restricciones:** Sólo pueden ser llevadas por un caballo. El dueño sólo se beneficia de la defensa si está a lomos de su montura.
- **Nota:** Los elfos casi nunca montan a caballo, y cuando lo hacen, van a pelo. Por eso, la existencia de unas bridas élficas es un misterio.
Se supone que algún poderoso guerrero capturó a un elfo y lo torturó hasta que éste rindió su magia a su servicio. Por ello, cuando el poder de las *Bridas* se activa se oyen llantos y lamentos en élfico.

7.3. Otros objetos

7.3.1. La Capa del Egoísta

- **Descripción:** La Capa del Egoísta es una suntuosa capa de tonos grises.
- **Restricciones:** Sólo puede ser usada por un personaje cuyo Latrocinio sea de 6 o más. Además sus poderes sólo se manifiestan si su dueño va a realizar un acto completamente egoísta. Si alguna otra persona se va a beneficiar de los actos del propietario de la Capa no se aplicará el bonus.
- **Poderes:** +3 al Latrocinio en las tiradas de ocultación, camuflaje o moverse en silencio.
- **Especial:** Si el personaje efectúa un acto desinteresado con algo obtenido gracias a la Capa, ésta perderá inmediatamente sus poderes.

7.3.2. El Talismán de Bautismo de Fuego

- **Descripción:** Un medallón muy gastado. Grabado de runas ilegibles, seguramente de origen humano.
- **Poderes:** +1 a la defensa, sólo durante el primer turno de combate del personaje en su vida.
- **Restricciones:** Sus poderes sólo se activan si lo porta un personaje que va a entrar en combate por primera vez.
- **Especial:** El *Talismán de Bautismo de Fuego* garantiza que el personaje nunca morirá en su primer asalto de combate. Si el portador recibe una cantidad de daño que acabaría con su vida queda a 1 PV gracias al poder del *Talismán*.

7.3.3. El Telar de las Doncellas

- **Descripción:** Un telar élfico muy antiguo, ahora destrozado y quemado. Está situado en un claro de un bosque, rodeado de restos de guerreros de todas las épocas. Entre las costillas de los esqueletos se pueden ver flechas élficas.
- **Restricciones:** Ninguna.
- **Poderes:** Si se derrama agua sobre los restos se oye el telar funcionando y a unas jóvenes elfas cantando y riendo. El idioma es demasiado antiguo para ser entendido, excepto por los elfos más ancianos.
- **Nota:** A pesar de carecer de aplicaciones ‘prácticas’ evidentes, los elfos valoran enormemente el Telar. En otras palabras, pocos no elfos lo han visto, y menos aún han sobrevivido.

 Todos los elfos están atados por un juramento que se haya hecho sobre el Telar de las Doncellas.

7.3.4. El Surcatempestades

- **Descripción:** Es un sólido timón de drakkar con runas gastfyr de Aire, Agua y Fuego.
- **Restricciones:** El personaje que lo use ha de tener un Vigor mínimo de 6.
- **Poderes:** En la navegación normal, Surcatempestades es un timón de calidad +2. Cuando se desata una tempestad es cuando se revela su auténtico poder. El timón aquieta las olas y amansa los vientos alrededor del barco. Además, impide que ningún rayo alcance a la nave.
- **Notas:** Las reacciones de los gastfyr frente a este artefacto son muy distintas.

 Para unos, representa el poder de sus antepasados y se sienten orgullosos de él. Para ellos es un honor ver y navegar con este timón.

 Otros consideran que un auténtico gastfyr nunca tendría miedo del mar ni de las tormentas, y se niegan a formar parte de la tripulación de un barco que lleve a *Surcatempestades*.

8. La Maldición del Nar

Sólo para los Goblinmásters.

Eran los primeros días de la primavera, y el hielo del fiordo se había vuelto quebradizo. Pronto empezaría la estación de la guerra, y esta vez tendríamos un nuevo drakkar para que nuestros hombres surquen las aguas como el viento. Habíamos pasado todo el invierno haciendo trabajo de carpinteros, y nuestras mujeres habían hilado la mejor lana para las velas. Pero cuando los días empezaron a alargarse habíamos construido una nave de leyenda, que sería rápida y fuerte, y que llevaría la furia de nuestras espadas hasta la costas más lejanas.

Nos reunimos todos al alba y llevamos al barco hasta la orilla. Luego traemos nuestros cuernos y los llenamos hasta el borde de caliente hidromiel. Nuestro jarl eleva su cuerno de plata hacia el cielo gris. El silencio nos cubre a todos. Esperamos sus palabras, pues del nombre que elija para el barco depende nuestro destino.

¡Rompe los mares con orgullo, Nar!

El frío llena nuestros corazones. ¿Por qué elige ese nombre? ¿Por qué tenemos que llamar a este barco 'cadáver'? ¿Acaso las runas no habían traído un nombre mejor? Nuestro destino es una puerta cerrada. No habrá tumbas para nosotros, pues nuestra muerte nos espera ya bajo las olas.

El jarl se lleva el cuerno a la boca y empieza a beber, pero la tos le interrumpe, y deja caer el cuerno, porque hay sangre en su barba y hay sangre en su cuerno de plata. Miro en mi cuerno y veo sangre, miro en el cuerno de mis hijos y veo sangre. Alzo los ojos hacia mi jarl y por primera vez le veo temblar. El clan tiembla con él, y se empieza a quebrar. Los Housecarls embrazan los escudos y desentranan las espadas. Alguien chilla, y la mujer sabia dice algo, pero no entiendo nada, y bebo. La sangre me llena la garganta y rueda hasta el codo. Otros beben conmigo, mis hijos también. Ella llora y me intenta parar, pero la empujo y la tiro al suelo.

Bebo hasta las heces y elevo el cuerno con un grito salvaje. No soy el único, pero no somos todos. El clan se ha roto.

Hace unos 150 años un guerrero deod llamado Hakon violó a una doncella elfa durante una cacería. La muchacha, llamada Eyfura, se vio impotente para vengar el ultraje y tomó una decisión desesperada. Se suicidó con la esperanza de convertirse en un fantasma y poder así destruir al hombre que la había deshonrado. Lo consiguió. Sin embargo, su acción tuvo una consecuencia inesperada: quedó atada durante décadas al lugar de su muerte. Cuando pudo romper sus cadenas descubrió que los descendientes del deod habían prosperado y se habían convertido en la familia dirigente de un clan llamado Hakonsson, con aspiraciones de conquista sobre las tierras vecinas.

Así las cosas, Eyfura tuvo que descargar su rabia contra la tumba de Hakon. Usó su magia para crear una corriente subterránea que arrastró los restos del deod hasta un lago cercano.

Allí unos goblins tuvieron la fortuna de encontrar sus restos y se repartieron las armas y la armadura del difunto. Sus huesos quedaron enredados en las redes de unos pescadores unos días más tarde. Sin los signos de su realeza, no los reconocieron, pero todos interpretaron esta siniestra captura como un mal augurio.

Remontémonos de nuevo unos siglos atrás. La doncella estaba prometida a un joven elfo llamado Brynn. Cuando Eyfura dejó este mundo Brynn enloqueció y desapareció en el interior de los bosques. Con el paso del tiempo el elfo recobró parcialmente la razón y juró venganza.

Mientras tanto, como habíamos dicho antes, los descendientes del deod habían prosperado y miraban con codicia las tierras colindantes, pero para someterlas han de construir una flota de barcos.

Brynn consiguió conferenciar en secreto con el descendiente de Hakon, el jarl Heidrek Hakonsson. Brynn le prometió proporcionarle la mejor madera a cambio de que le permitiera ponerle nombre al primer barco que construyera. El jarl juró cumplir el acuerdo.

En honor a la verdad, hay que decir que Brynn cumplió su parte del trato. El jarl construyó su barco, y cuando hubo terminado le preguntó al elfo cuál debía ser el nombre del navío. El elfo le dijo que el nombre del barco tenía que ser 'Nar' (cadáver). El jarl protestó, pero el elfo le recordó su juramento. El anuncio del nombre del barco provocó el caos entre los Hakonsson, que se dividió entre varias facciones, como se describe en la introducción de esta aventura.

En ese momento, el fantasma de Eyfura hizo una astuta jugada. Usando los restos de Magia de Agua que le quedaban, transformó el hidromiel del brindis en sangre, llenando así de horror a todos los Hakonsson.

A causa de este acontecimiento el clan se divide en varias facciones:

- **Los Barbas Sangrientas:** Estos guerreros son los que bebieron de los cuernos cuando el hidromiel se convirtió en sangre. Son fanáticos creyentes en el Destino y aceptan su sino sea cual sea. Si el destino les marca beber hidromiel beberán hidromiel, pero si su destino es beber sangre, beberán sangre. Piensan que deben viajar en el Nar sin tener en cuenta las consecuencias. Sin embargo, el Nar es un navío enorme y precisa una tripulación de unos 70 hombres, mientras que los Barbas Sangrientas no llegan ni a la mitad de ese número.

Esta facción, de momento, se mantiene leal al jarl; sobre todo por el respeto a las tradiciones. No obstante, esta lealtad está bajando ya que parece que el jarl está 'huyendo de su destino'.

Los Barbas Sangrientas están buscando guerreros con sus mismas creencias para poder tripular la nave. Su líder, llamado Ivar, mantiene una guardia permanente de al menos dos guerreros para proteger a la Nar.

- **Los Housecarls:** Estos hombres son la guardia personal del jarl. Están bien equipados y son guerreros duros y experimentados. No son marineros, así que no están tan entusiasmados por el Nar como los Sedientos de Sangre. Están del lado del jarl y de su familia mientras se les pague como hasta ahora.

Los Housecarls son unos veinte, y están alerta ante las sublevaciones del resto de la población. Están especialmente atentos a los movimientos de los Sedientos de Sangre, y son suspicaces con respecto a cualquier forastero que pueda cambiar el equilibrio de poder del clan. El jefe es un veterano tuerto llamado Rolf 'Nariz Rota'.

- **Los que Escuchan a la Mujer Sabia:** Otra parte de la población, granjeros y mujeres en su mayoría, siguen los consejos de la Guardiana de las Runas de la aldea, una anciana llamada Yrsa. En principio, ella piensa que ha caído una maldición sobre la aldea o sobre el jarl, y sospecha que la causa puede estar en el bosque. Tal vez la madera con la que se construyó el barco procediera de un árbol sagrado.

8.1. Posibilidades de aventura para los PJs

Tras llegar a las tierras del clan y descubrir cuál es la situación, los PJs pueden tomar una serie de acciones:

- **Unirse a los Barbas Sangrientas:** Zarpar en el Nar y disponer de un excelente barco para lo que quieran. A pesar de lo que se pudiera pensar, el Nar no está maldito. Los Barbas se convertirán en buenos y leales camaradas, aunque un tanto fatalistas y dados a la melancolía.

Los Barbas no saben nada de Brynn ni de Eyfura.

- **Mercenarios para el jarl:** Si los PJs se entrevistan con el jarl y comprueba que son luchadores competentes, puede ser que quiera contratarlos como refuerzo de su guardia personal, o que quiera que asesinen a Ivar, el líder de los Barbas Sangrientas.

El jarl no sabe nada de Eyfura. Además, si se da esta situación, el jarl no revelará la existencia de Brynn.
- **Caza de elfos:** Si los PJs se entrevistan con el jarl y parecen ser competentes en la vida en los bosques y en el sigilo y el asesinato, es posible que les cuente la parte de la historia que sabe, la del trato con el elfo Brynn. Les propondrá un buen pellizco si le encuentran y le ‘convencen’ para cambiar el nombre al barco. El jarl pretenderá ocultar toda la cuestión del juramento, y echará la culpa de todo a los ‘elfos traicioneros’.

El jarl no sabe nada de Eyfura.
- **Tu venganza es mi venganza:** Tanto Brynn como Eyfura se encuentran en las cercanías del poblado: ¿qué sentido tiene vengarse si no puedes disfrutar de tu venganza? Si los PJs descubren a Brynn, que es lo más probable, verán que el elfo está medio loco por el dolor y por la rabia. Les contará su historia a las primeras de cambio, ya que será la primera vez que lo haga en toda su vida. Si se le recriminan sus acciones se defenderá diciendo que lo único que ha hecho ha sido aprovecharse de la estupidez y codicia de los deod, y además tiene a su favor que no ha matado a nadie. No pedirá clemencia ni piedad, pero no se dejará matar.

Si los PJs se muestran comprensivos, es posible que Brynn les pida que se unan a él en su misión. Desea, a toda costa, destruir el clan Hakonsson. Eso no implica matarlos a todos, sino potenciar la división en el clan hasta que el clan se divida. Alternativamente, Brynn se considerará vengado si muere el jarl Heidrek.

Ni Brynn ni Eyfura saben que el otro existe aún. Sin embargo, si Brynn está en peligro de muerte Eyfura sentirá algo extraño y acudirá en su ayuda.
- **El camino de los sabios:** Los PJs pueden optar por intentar averiguar qué ha pasado, que es lo que pretenden los que escuchan a la anciana Yrsa. Hay pocos guerreros en esta facción, así que Yrsa está interesada en encontrar unos cuantos jóvenes valientes que puedan hacer las pesquisas por ella. Sus primeras teorías (véase más arriba) están equivocadas, pero los PJs tendrán que empezar por ahí.

Las pistas que pueden encontrar son el descubrimiento del esqueleto y la existencia de una extraña banda de salteadores goblins en las cercanías, que están armados con armas deod. Uno lleva un yelmo, otro una cota de mallas, otro una espada y otro un escudo. En realidad, estos goblins fueron los que se encontraron con las armas de Hakon y se están dedicando al pillaje.

En su búsqueda, los PJs terminarían entrando en la tumba profanada de Hakon, y eso les haría intentar averiguar algo sobre sus enemigos. Tarde o temprano entrarían en los bosques, y es posible que algunos elfos o grunfolk recuerden la historia de Brynn y Eyfura. Después de eso, los PJs podrán tomar la postura que les parezca más adecuada.

Yrsa ignora la existencia de Brynn, pero intuye que desde hace semanas hay una presencia espectral en la aldea, una presencia que se manifiesta como un soplo de aire frío... Se trata del alma de Eyfura.
- **El clan no se romperá:** Los PJs pueden tomar como misión que el clan no se rompa. Este enfoque se puede usar si los PJs son parte del clan Hakonsson.

Algunas posibilidades serían unir de nuevo a Brynn y a Eyfura. Su encuentro será alegre y triste al mismo tiempo. Tal vez eso haría que ambos olvidaran su venganza. Brynn está lo suficientemente loco como para vivir con un espectro, y Eyfura estará conmovida por la lealtad del que fue su prometido. Se irán a los bosques y nunca más se sabrá de ellos.

Otra opción sería prenderle fuego a la Nar. Se trata uno de los mejores navíos de Ismere, así que sería una lástima que hubiera que hacer esto. Si los Barbas se enteran que los PJs son los responsables, entrarán en rabia del berkseker y los harán pedazos.

Una forma creativa de solventar este problema sería mediante un sortilegio de Fuego-Aire que creara un relámpago que incendiara la nave. Los Barbas pensarán que su destino ha cambiado, se rascarán la cabeza pensativamente y se irán a sus casas.

- **Ninguna de las anteriores:** La lista mostrada no implica que los PJs no puedan combinar algunas de estas opciones, o incluso tomar nuevos e inesperados caminos. De hecho, lo más probable es que lo hagan.

8.2. Resumen de personajes

- **Brynn:** Elfo loco y vengativo. Enamorado de Eyfura.
- **Eyfura:** Fantasma elfa. Enamorada de Brynn. Casi ha agotado su magia de Agua, así que sólo le queda de Aire. Se manifiesta como una presencia fría, y puede hablar, aunque de momento no lo ha hecho.
- **Hakon:** Fundador del clan Hakonsonn. Ahora es sólo un esqueleto despojado de sus armas.
- **Heidrek:** Actual jarl del clan Hakonsonn. Acaba de descubrir -por las malas- que hay que tener cuidado cuando se hacen tratos con elfos.
- **Rolf ‘Nariz Rota’:** Jefe de los Housecarls de Heidrek.
- **Yrsa:** Guardiania de las Runas del clan.
- **Anzuelo, Lombriz, Sedal y Nudo:** Cuatro pescadores goblins que se encontraron los restos de Hakon cuando Eyfura los arrojó al lago. Se repartieron el casco, el escudo, la cota de mallas y la espada (todo calidad +1, pero de estilo arcaico) y están viviendo su sueño de ser bandoleros.

Un encuentro con esta banda puede ser letal o humorístico, a discreción del Goblinmáster. Si son derrotados, revelarán lo que saben y jurarán volver a ser pescadores.

Eso es todo, estimado Goblinmáster. Espero que tu partida sea inolvidable.

9. Preguntas frecuentes

9.1. General

9.1.1. ¿Qué significan todos esos nombres raros?

Algunos nombres de la ambientación están tomados del Inglés Antiguo y de otros idiomas nórdicos y germánicos. Están ensamblados sin otro criterio que el de la sonoridad, pero aún así suelen significar algo:

Ismere	Lago helado
Gastfyr	Espíritu de Fuego
Twegen	Dos (el número 2)
Nicor	Monstruo marino
Sweltan	El verbo 'pasar'
Lígfyr	Fuego ardiente
Grund	Tierra
Lám	Arcilla
Astír	Gloria en la Batalla

9.1.2. ¿Son los elfos tan malos como parece?

No.

Los elfos no son malignos, son fríos. No buscan hacer daño a nadie, pero carecen de Fuego que dé pasión a sus emociones y de Tierra que les dé serenidad y estabilidad. Eso hace que muchos humanos les odien. La comprensión de los humanos por parte de los elfos no es mucho mejor.

Por ejemplo, una madre humana que llora por la muerte de su hijo puede recibir una respuesta como ésta de un elfo:

-¿Por qué lloras? ¿Acaso pensabas que era inmortal?

Las habilidades mágicas de los elfos no contribuyen a mejorar el entendimiento entre las especies. Los hechiceros elfos son unos maestros dominando las emociones de los demás. Intenta hacerte una idea de alguien intentando controlar algo que no comprende y verás que es muy fácil que termine provocando un estropicio.

Además, la sobrenatural belleza de las doncellas elfas es motivo de que sean consideradas peligrosas brujas. Intenta hacerte una idea sobre como vería un vikingo a una mujer tan hermosa como una Venus de mármol... y tan apasionada como esa misma estatua.

Ya que estamos hablando de romance, es necesario señalar que el tacto de un elfo es tan frío como un témpano de hielo. Los elfos se pueden enamorar, y de hecho se enamoran, de seres 'calientes', pero los encuentros íntimos suelen terminar con un amante congelado. Por eso muchos de los que mueren de esta manera lo hacen con una sonrisa en la boca.

Por último, pero no por ello menos importante, los elfos son inmunes al frío. Es por esta razón por la cual van desnudos por sus bosques. Si tenemos en cuenta que la mayoría de los seres de Ismere van cubiertos de pieles casi todo el año, entenderemos que algunos mojigatos digan que esta desnudez es prueba de la falta de sentido moral de los elfos. Por otro lado, otros lo consideran como una manera de ir provocando los deseos libidinosos de los demás, deseos que (satisfechos o no) suelen terminar con la muerte del no elfo.

Los elfos más cosmopolitas (como los 'aventureros') han descubierto que se causa mejor impresión en sociedad con algo de ropa. Sin embargo, el sentido de la moda élfica suele

ser llevar lo menos posible, así que muchas otras especies lo consideran esta forma de vestir incluso más insinuante e impúdica.

De lo que estamos hablando aquí es de incompatibilidad esencial: Los seres con Tierra entre sus esencias tienden a ser celosos, y no ven con buenos ojos que sus cónyuges se adentren en el bosque en busca de un 'rollo de una noche'. Si son ellos mismos lo hacen, luego procuran sentirse culpables. Los seres con Fuego en sus esencias son ardientes en el amor y suelen decir cosas de las que se suelen arrepentir (sobre todo las frases que empiezan por 'siempre' y 'nunca').

Los elfos no son así. No hay promesas ni fidelidad. Esas son ideas extrañas para un elfo. El Aire y el Agua están en constante movimiento.

En resumidas cuentas, los elfos son extraordinariamente hermosos, emocionalmente incomprensibles y muy, muy peligrosos. Pero no son malvados.

9.2. Magia

9.2.1. ¿El poder de Crear permite Crear objetos mágicos?

Sí, pero las dificultades deberían ser muy altas.

9.2.2. ¿Cómo puedo controlar la mente de un blanco con este sistema?

Generalmente, para poder controlar una mente el hechicero debe tener puntuación en el Reino de Agua. Otros efectos (pasión, furia) suelen relacionarse, sin embargo, con el Fuego.

Según lo que se quiera hacer podrá ser un Detectar (¿la princesa está enamorada de mí?), un Alterar (¿que la princesa se enamore perdidamente de mí!), un Crear (¿que la princesa se enamore de mí!) o un Destruir (¿que la princesa deje al Príncipe Azul!)

El blanco se resiste con el mismo Reino que el atacante.

9.2.3. ¿Cuál es la Esencia del Mal?

Todas y ninguna. Depende de cómo las uses. Cada Esencia tiene el potencial de servir para el Bien o el Mal.

De todas maneras, esos maniqueísmos los dejamos para otros juegos, ¿vale?

10. Despedida

10.1. Aspectos legales

Se permite la reproducción y distribución libres de este juego (Goblins & Grutas: Ismere) bajo las siguientes condiciones:

- Que el juego se reproduzca y se distribuya íntegramente, incluyendo este mensaje.
- Que se distribuya únicamente de forma gratuita, o con el único coste de la reproducción.

10.2. Autor y agradecimientos

Esteban Juan García de la Cruz (Agis Silverfish):
agis_silverfish@yahoo.com

Las dudas, preguntas y comentarios son bien recibidos.

Únete al grupo de Goblins & Grutas, al que le transmito mi más sincero agradecimiento por su ayuda en la elaboración de este juego:

http://es.groups.yahoo.com/group/la_gruta_de_agis/

Los twegen aparecen por sugerencias hechas en comentarios en el Foro de Rol Gratuito:

<http://miarroba.com/foros/ver.php?id=287082>

Ayuda a preservar el ecosistema de los elfos. Fotocopia este juego en papel reciclado. Gracias.