

# REGLAS DE JUEGO INCANTATION



## créditos

Director de la colección : Jean Bey.

Concepción original de las reglas : Jean Bey, Olivier Zamfirescu.

Concepción de las reglas, elaboración y escritura : Jean Bey, Benjamin Detaille, Nicolas Raoult, David Valmary.

Director artístico : Jean Bey.

Diseño Gráfico : Jean-Sébastien Rossbach.

Ilustraciones : Paul Bonner, Edouard Guiton, Paolo Parente,

Pintura : Guillaume Bichet, Vincent Fontaine, Beniot Ménard, Eric Nouhaut.

Fotografía : Studio 29.

Traducción : Borja González Salcines, con la colaboración Enrique "Coco" G. Córdoba, Christian González y el resto del equipo de traducción de la Conf-Federación Española del Dragón Rojo.

Agradecimientos : Raphaël Guiton, Eric Lafontaine, el equipo al completo.

Agradecimientos a todos los "testadores" : Frédéric Anger, Guillaume Bichet, Séverine Delagarde, Sébastien Gautier, Philippe Jung, Florent Mousset, Jacint Oros, Pascal Petit, Sylvain Roux, y a todos los que nos han prestado su apoyo.

**INCANTATION** es una publicación de **RACKHAM**.

**RACKHAM**, el logotipo **RACKHAM**, **CONFRONTATION**, **WOLFEN** y **RAG'NAROK** son marcas registradas de **RACKHAM**.

Copyright © 1996-2003 RACKHAM. Todos los derechos reservados.

Original impreso en Francia por Fabrègue  
87500 Saint-Yriex la Perche – Septiembre 2001

Las ilustraciones contenidas en los productos RACKHAM, incluyendo las del presente libretto y las cartas de referencia, son obras o creaciones realizadas por encargo. Los derechos en exclusividad de todas las ilustraciones, miniaturas o productos derivados son propiedad de RACKHAM. Ninguna porción de este libretto puede ser reproducido o difundido, bajo ninguna forma ni por ningún medio electrónico ni mecánico, incluido la fotocopia o la telemática sin una autorización escrita del editor.

## crimen y castigo

**A**lahel, el Mensajero, Aventurero de Alahan y heraldo del rey Gorgyn, estaba en camino a la ciudad libre de Cadwallon para realizar allí una misteriosa misión. Pero la ruta hacia la antigua ciudad de los Elfos estaba llena de peligros. Alahel se había encontrado a Tharn, un Campeón de las tinieblas y su escuadra había sufrido grandes pérdidas. Anteponiendo la misión a su orgullo, el Mensajero de la Luz había escogido la huida.

*Yllia había llegado a su punto más alto. Sin embargo, en el corazón de la noche, una luz pura traicionaba la agitación que reinaba en la cima de la torre de Méliador.*

*En el interior, un pequeño ser alado asía un pilón lleno de agua. Urio, el familiar de aire, parecía en trance. Inclinado sobre el recipiente, Méliador, después de haber pronunciado una antigua fórmula Hermética, sumergía en él una gema de Luz.*

*<< ¿ Qué estáis haciendo, maestro ? >> preguntó otro familiar que asistía perplejo al ritual.*

*<< Puedo sentir que Alahel tiene serios problemas, Shanis! >>*

*El agua cristalina del gran recipiente se iba transformando progresivamente en un vapor azulado, mostrando a los ojos de Méliador la lejana imagen de un querido amigo.*

*El Mago vio brevemente el terrible combate que había tenido lugar entre su protegido y Tharn, el Guerrero Cráneo. La pérfida emboscada en el pueblo desierto había sido sangrienta, aunque los guerreros de Alahan se habían batido valientemente. Habían podido responder, pero un buen número de ellos estaba herido. Méliador decidió intervenir. Saltó por la ventana de su laboratorio, seguido por sus dos familiares. Sostenido por un potente viento podía evolucionar por los aires. El trío se dirigió volando hacia el horizonte.*

...

*La plaza del pueblo estaba tan vacía como la había encontrado la última vez, pero Méliador ahora sabía que no era más que un señuelo. Sentía la presencia de las tinieblas por todas partes : sus dos familiares volaban a varios metros del suelo, buscando indicios del enemigo. En bosque está inmerso en la penumbra, no había nada más que silencio. De pronto, una voz de ultratumba se hizo oír.*

*<< Mortal, tu lugar no está aquí. Siento el poder que impregna tu mirada y conozco la nobleza de la sangre que corre por tus venas. Si tu virtud no te permite una chispa de razón, aléjate, tu hora no ha llegado todavía. Si estás aquí para llevar la Luz a las Tinieblas, encontrarás tu destino. >>*

*La voz parecía provenir de todas partes. Era potente sin llegar a ensordecer, recatada y melodiosa a la vez. El Celestial echó mano a su juego de prismas y murmuró a sus familiares que permanecieran vigilantes mientras él reunía todo su poder. Aunque estaba seguro de no haberla escuchado jamás, la voz le parecía extrañamente familiar.*

*Los muertos vivientes revelaron su presencia pronto, salieron de sus escondrijos exhalando sus gritos siniestros. Entre los zombi podridos y los blanqueados esqueletos se encontraban las víctimas de la primera masacre, portando todavía las nobles insignias del León.*

*Un chotacabras revoloteó en torno a los tres enviados de la Luz. Después de haber hostigado a los dos familiares con su canto ronco angustiado, se posó sobre algo invisible. Presagio de desgracias, el pájaro cazador de almas anunciaba algo peor que la muerte.*

<< ¡ Gorgona ! >> resopló Méliador reprimiendo un escalofrío. La rapaz lanzó un grito ronco como para exigir silencio en la aparición de su señora.

Y ella surgió de las sombras, una pura blasfemia contra la vida.

Escrutando al Mago con una mirada cargada de odio, la nigromante habló con una voz sibilante.

<< Méliador, insolente mortal, ¿crees que puedes entrometerte en mi camino eternamente? >>

El León no respondió a la provocación, conocía a su adversaria mas no cometería el error de subestimarla.

Se había visto a la Gorgona rondando cerca del Bosque de la Piedras Alzadas, explorando las cloacas de Klùne e incluso frecuentando los pasillos de un monasterio del Grifo. Los últimos rumores la habían visto en Cadwallon.

Un día u otro sus caminos debían cruzarse...

Era necesario mucho más para intimidar a Méliador. Cogiendo un puñado de gemas de Maná, pronunció una corta letanía en la lengua de los Keltas. Sus palabras parecían volar hacia el firmamento, revelando un antiguo y terrible poder. Nubes amenazadoras cubrieron el cielo al tiempo que el aire se llenaba de electricidad.

Los pies del Mago abandonaron el suelo mientras arcos eléctricos recorrían todo su cuerpo. Los relámpagos cruzaban el cielo presagiando la furia que estaba por venir.

La Gorgona conocía bien el conjuro, demasiado antiguo y demasiado brutal para ser fruto de la Magia Hermética del León. Se había enfrentado en tiempos inmemoriales a algunos Magos capaces de desencadenar una tempestad así. Los creía muertos a todos... Todos salvo el que la había vencido cuando todavía no existía el tiempo.

Con un gesto de su mano hizo aparecer un Portal de Tinieblas encima del suelo. Un Ángel Mórbido salió, desplegando sus grandes alas descarnadas de manera amenazadora. Por su parte, los dos Familiares sembraban el desorden entre los Muertos Vivientes. Rompiendo con estrépito los huesos podridos a su paso, las criaturas elementales compensaban su tamaño con su increíble velocidad.

Pero el Ángel Mórbido volaba más rápido todavía. Cuando Urio intentó interponerse entre el Maestro y él, la infame criatura, ignorando a la modesta presa, se lanzó sobre el Mago. Méliador levantó lentamente la mano, como para parar a la macabra marioneta en pleno vuelo. Un haz luminoso atravesó el cielo, reduciendo al Ángel Mórbido a cenizas con un halo cegador.

Distraído por la criatura, el Mago apenas tuvo tiempo de darse cuenta de las intenciones de su enemiga. De pronto, ella materializó una andanada de proyectiles flamígeros que resquebrajaban el aire en su dirección. La primera Flecha de Hécate impactó de lleno en Shanís devolviéndolo instantáneamente a su plano natal, el Plano de la Luz. Una segunda desvió su trayectoria en dirección a Urio. Méliador se dejó llevar por la cólera y trazó en el aire delante de él un ideograma que paró la mortífera andanada.

Alrededor de los dos Magos el aire soplaba y crepitaba debido a las energías mágicas. Desorientados por el desencadenamiento de tales potencias arcanas, las marionetas macabras erraban al azar, ciegas por la presencia del Adepto de la Luz.

Más determinado que nunca, Méliador se dejó invadir por toda la potencia de sus últimas gemas. El Celeste, con la mano tendida al cielo, pareció durante un momento un Ángel de la Luz, antes de sacrificar toda su energía en una última súplica dirigida a los Ancianos.

Respondiendo a su llamada, un relámpago cayó sobre la Gorgona con un trueno ensordecedor.

<< Abandona esta tierra que no deberías haber pisado nunca. ¡ Yo te lo ordeno ! >> gritó Méliador.

Pero por respuesta no obtuvo más que una carcajada odiosa y grotesca.

<< No, mi viejo amigo, no todavía, no esta vez... >>

## introducción

Has adquirido una miniatura diseñada para el juego **RAG'NAROK**. En este juego, enormes ejércitos de diferentes razas luchan en épicos campos de batalla por la supremacía o la supervivencia de las especies. Para jugar con las miniaturas de **RAG'NAROK** nosotros te presentamos las reglas de **CONFRONTATION** y su suplemento **INCANTATION**.

**CONFRONTATION** y su suplemento **INCANTATION** son una nueva edición del juego **CONFRONTATION**, el cual marca el comienzo del **RAG'NAROK** con pequeñas escaramuzas cuyas consecuencias a menudo son cruciales. Las reglas han sido profundizadas. **CONFRONTATION** sigue siendo sencillo, pero ofrece nuevos aspectos del juego. De esta manera podrás simular escaramuzas entre facciones rivales con un máximo de jugabilidad y satisfacción.

Para poder comenzar a jugar a **CONFRONTATION** necesitas un puñado de dados de 6 caras (D6). ¡ Podrás comenzar a jugar con tus amigos en cuanto hayas elegido tus miniaturas !

A medida que constituyas ejércitos más grandes, necesitarás las reglas de **RAG'NAROK** para simular los conflictos de mayor tamaño. Algunas reglas que difieren entre **CONFRONTATION** y **RAG'NAROK**. Pasar de un sistema al otro no entrañará ninguna dificultad, los principios de juegos son los mismos.

## las miniaturas

Cada paso desde la concepción a la realización de las miniaturas de **RACKHAM** se ha llevado a cabo con el mayor cuidado.

Para obtener los mejores resultados en la pintura, recomendamos el uso de una cuchilla de modelismo, así como una selección de pinceles pequeños y de pinturas acrílicas solubles al agua.

Antes de comenzar a pintar, elimina todas las rebabas con la cuchilla, dirigiendo la hoja hacia fuera para no cortarte. Después aplica una capa de imprimación negra o blanca.

Cuando termines estos pasos puedes comenzar a pintar la miniatura. La Carta de Referencia incluida en el blister puede servirte de guía de pintura.

## Las cartas de sortilegios

Las miniaturas de **INCANTATION** disponen de varios tipos de cartas. Como en **CONFRONTATION**, sus características y Competencias están descritas en sus cartas de referencia. Las otras cartas son las cartas de sortilegios. Si uno de estos combatientes posee uno o varios objetos mágicos que le son reservados, cada uno de ellos estará descrito en una carta especial. Todos los guerreros que poseen la característica de Poder son llamados Magos.



## Descripción de las características de la magia

**El Maná** : cada hechizo necesita una cierta cantidad de energía para ser lanzado. Esta energía proviene de las gemas de Maná. El número y tipo de gemas necesario para cada hechizo aparece en la carta. Un Mago dispone, al comienzo de la partida, un número de gemas igual a su característica de Poder. Su reserva de Maná puede contener gemas de todos los Elementos que domine. Un Mago no puede utilizar gemas de un Elemento que no domine.

**Las Vías de la Magia** : la Magia no es universal, cada raza de Aarklash la conoce y utiliza de manera diferente. Estas diferencias son tales, que cada pueblo considera su filosofía de los arcanos como una Vía de Magia, comprendida y utilizada por ellos solos. Las Vías de la Magia son descritas en la parte dedicada a los Magos.

**Dificultad** : la dificultad representa el ceremonial más o menos elaborado que el Mago debe efectuar para lanzar el sortilegio. En el momento del Encantamiento, el Mago deberá igualar o superar esta dificultad en un chequeo de Poder, es decir,

sumando el resultado de un D6 a su característica de Poder. A veces la dificultad varía por diversos factores mencionados en la descripción del sortilegio. Algunos sortilegios tienen una dificultad libre. En este caso, es el Mago el que elige la dificultad del hechizo que va a lanzar.

**Alcance** : el alcance determina la distancia máxima que puede separar al Mago de su objetivo. Está expresado en centímetros. Ciertos sortilegios tienen un alcance reducido al propio Mago o a un guerrero en contacto peana con peana con él. Otros tienen un alcance ilimitado.

**Área de efecto** : un sortilegio afecta a una superficie concreta: ésta es su Área de efecto. Puede comprender a un solo guerrero, a una zona precisa o al campo de batalla en su conjunto.

**Duración** : cada sortilegio permanece activo durante un período de tiempo. Si algunos poseen un período de actividad muy corto pero con efectos devastadores, otros tardan mucho más en desaparecer y destilan continuamente su energía.

**Frecuencia** : ciertos Encantamientos pueden ser muy simples mas también muy largos. Otros hechizos son creados para ser lanzados rápidamente, en medio del furor del combate. La Frecuencia indica el número de veces que el hechizo puede ser lanzado en un solo turno. Algunos son extremadamente poderosos y complejos, no pudiendo ser lanzados más que una sola vez por partida. La Frecuencia no está asociada al nivel del Mago.

**Descripción** : los efectos de un sortilegio son la mayoría de las veces espectaculares. La descripción reagrupa todas las indicaciones que los conciernen. Describe igualmente las consecuencias exactas en el juego.

**Especial** : algunos hechizos son secreto exclusivo de una casta de Magos o de un Mago en particular. Otros necesitan ciertos ingredientes para ser lanzados. En estos casos, estas especificaciones tienen prioridad sobre las reglas normales.

**Potencia del sortilegio** : cada sortilegio posee una Potencia Mágica. Un Mago no puede controlar más que una cierta Potencia Mágica. Puede elegir numerosos sortilegios de poca potencia Mágica o uno sólo más poderoso.

El Mago dispone de un Límite de Potencia igual a dos veces su característica de Poder. La suma de todas las Potencias Mágicas de los sortilegios que escoja no puede exceder este valor.

**Puntos de ejército / P.E.** : como los guerreros, los sortilegios y los artefactos poseen un valor en P.E. Éste se suma al valor del Mago. El Mago puede escoger utilizar solamente una parte de sus conjuros y objetos mágicos a los que normalmente tiene acceso, o escoger otros distintos de los que viene equipado.

## Los elementos

Toda vida sobre Aarklash está regida por los Elementos. Las fluctuaciones y equilibrios que los unen influyen en el comportamiento de los seres vivos. De la misma manera, ellos rigen las manifestaciones mágicas.

Los Elementos son seis en total. Por un lado están los cuatro elementos primordiales : Agua, Aire, Tierra y Fuego.

Perfectamente neutrales, están presentes de forma natural en Aarklash ; sus manifestaciones son visibles todos los días. Los otros dos Elementos son llamados los Principios : la Luz y las Tinieblas. Estos influyen sutilmente a los otros Elementos.

Los Elementos primordiales están íntimamente ligados a cada acción o manifestación en el mundo material. Todos se atraen o se repelen. Pero ninguno tiene, ni tendrá, la supremacía sobre los otros. Si esto sucediese, las consecuencias serían desastrosas e irreversibles. Es por esto por lo que cada Elemento tiene un contrario, un Elemento diametralmente opuesto con el que está en conflicto permanente. Estas Oposiciones Elementales son la garantía del equilibrio de la Creación.

Las gemas de Maná que se encuentran en Aarklash provienen de los Reinos Elementales. Los Magos realizan pactos con los seres de estas tierras extrañas para poder obtenerlas. Las gemas de Maná son la forma cristalizada de cada elemento. Su potencial es enorme, a condición de dejarlas recargar su energía primordial.

Las gemas que circulan por Aarklash son objeto de intercambio entre los pueblos. Sólo Achéron, la Baronia de los muertos vivientes, posee el monopolio del comercio de gemas de las Tinieblas.

La Encantación es el proceso de canalización de la Magia; el Maná es la materia prima que permitirá la materialización de los efectos de un sortilegio. Como dicen los Magos : la Esencia precede a la Forma.

Cada Elemento está simbolizado en las cartas de hechizo por una gema de Maná.



El **Agua** es insaciable, imprevisible y a menudo excesiva. Se opone al **Fuego**, destructor, insaciable pero purificador.



La **Tierra**, principio de fertilidad, es inalterable y sin embargo maleable. Se opone al **Aire**, rápido e intangible.



La **Luz**, símbolo de armonía y de pureza, es beneficiosa pero austera. Se opone a las **Tinieblas**, disimuladas, perniciosas, pero hasta un punto, atractivas.



La Luz, pura y mística, no se opone a nada más que a las Tinieblas. Las tinieblas, a causa de su naturaleza corruptora, se oponen a todos los demás Elementos y todos le son opuestos.

El tipo y número de gemas de Maná necesarias para un hechizo están descritos en la carta de sortilegio. Un Mago no puede lanzar hechizos de un Elemento que no domine. De igual modo, si un sortilegio no pertenece a una de las Vías de Magia del Mago, éste no podrá usar el conjuro.



En ciertos casos, un sortilegio no necesita ningún Elemento en particular. La gema será reemplazada por un símbolo de neutralidad. Mas si alguno de estos conjuros necesitase varias gemas para ser lanzado, el Mago podrá combinar libremente varias gemas de Elementos distintos.

## magia y magos

A la vez temidos y respetados, los Magos son personas aparte. Algunos son buscados por sus poderes benéficos. Otros han extendido su dominio gracias a sus terribles poderes.

La razón por la que la mayor parte de ellos desprecian o se niegan a usar la fuerza bruta es un misterio : sus hechizos son muy temidos en combate.

Los Magos son a menudo Personajes. Los Personajes se distinguen de otros combatientes en que tienen un nombre propio: para conocer las reglas especiales que se aplican a los Personajes, busca en el reglamento de CONFRONTATION.

Una categoría de Magos llamados los Guerreros-Magos son los únicos capaces de unir los poderes arcanos de la Magia y la ciencia del combate. Al contrario que los Magos "puros" la mayor parte de los Guerreros-Magos no son personajes. Para conocer las particularidades de los Guerreros-Magos dirígete a la sección nuevas Competencias al final de este libretto.

Magos y Guerreros-Magos disponen de una característica suplementaria : el Poder, que simboliza la maestría de las energías elementales del Mago.

Existen cuatro niveles de magia. Simbolizan la experiencia de los Magos. El primer nivel es el de Iniciado, seguido por el de Adepto, luego Maestro y finalmente Virtuoso. Los Iniciados han dirigido su saber en torno a un único Elemento. Los Adeptos complementan sus conocimientos con el estudio de un segundo Elemento. Este dominio mágico les confiere unas posibilidades que los Elementos utilizados separadamente no pueden hacer.

La potencia y los conocimientos de los Maestros los elevan a la cumbre de la jerarquía de los Magos. Su dominio perfecto de tres Elementos les permiten ver más allá de la apariencia del mundo material.

Los Virtuosos son seres de leyenda, evocados con respeto por los propios Maestros. Sólo los más sabios o los más locos son capaces de comprender la entera realidad de sus capacidades.

Los Magos dominan siempre un Elemento: el Domino Primario ligado a la esencia de su propio pueblo. Ciertos Elementos son, sin embargo, prohibidos. Los Magos son incapaces de acceder a los arcanos de estos Elementos. Cada pueblo tiene una o más Vías de Magia. Las principales son descritas más abajo, pero otras, también temidas, esperan a ser descubiertas...

Los más grandes Magos de Aarklash son los **Magos de Alahan**. Estudian los Elementos en su quintaesencia más pura, simbolizando esta búsqueda por la Luz. Su magia es practicada siguiendo Encantamientos y fórmulas complejas : La Magia Hermética. Para ellos la Magia es más que un arte, es una ciencia por completo que se practica con precaución. La comprensión de sus poderes es impresionante. Ellos rechazan las Tinieblas, principio de destrucción y de corrupción.

**Dominio primario : la Luz**

**Dominio prohibido : las Tinieblas**

La manipulación de la muerte está en la fuente de los rituales mágicos de los **Nigromantes de Achéron**. Estos últimos son los únicos que utilizan las Tinieblas de esta forma. Su Vía de Magia, la Nigromancia, consiste en invocar a los difuntos, tanto en cuerpo como en espíritu, pero también en dar a la Muerte la apariencia de la Vida. Numerosos Nigromantes han desafiado a los guardianes de los sepulcros de los muertos y así han vuelto entre los suyos. Las marionetas macabras que constituyen sus ejércitos les dan una potencia inagotable, la de la vida más allá

de la muerte. Evitan la luz que podría destruirles y experimentan dificultades en dominar al Agua, demasiado imprevisible para sus planes maquiavélicos.

**Dominio primario : las Tinieblas**  
**Dominio prohibido : la Luz y el Agua**

Retirados en sus ciudades ciclópeas, los **Elfos Cynwälls** viven lejos del mundo, desconocidos por los pueblos que los rodean. Se elevan sobre los altos picos de los Montes Behemoth, los inmensos Dragones de las cimas que les sirven de temidas monturas.

Su vuelta hace presagiar un porvenir muy sombrío...

¿ Qué Magia practican ? ¿ Ninguna o todas ? Muchos eruditos han tratado de resolver este enigma sin haber podido jamás responderlo...

**Dominio primario : desconocido**  
**Dominio prohibido : desconocido**

Bajo los Montes Aegis, los **Enanos** dominan las energías de la tierra. Utilizando las corrientes de energías que atraviesan la tierra, los Alquimistas pueden activar el potencial de diversas mezclas de limaduras y otras soluciones de sales metálicas que usan sobre sí mismos. Esta es la Magia Telúrica. Los más grandes Magos enanos sostienen que la Magia no es más que una extensión de sí mismos. Bajo este enigma se esconde uno de los más grandes secretos de los Enanos.

**Dominio primario : la Tierra**  
**Dominio prohibido : las Tinieblas**

Aquello que los **Grifos** llaman el *Corazón de Merin* es la Vía de la Magia Teúrgica. Para ellos la Magia no es la encantación fantástica o el dominio de poderes ocultos, invisibles a los ojos de los profanos, si no más bien el don de un dios único, Merin: el don de la Creación. Los Predicadores, los Inquisidores y los Cazadores de Tinieblas velan por la salud de su gente. Por el Fuego y el hierro, ellos llevan la palabra de su dios todopoderoso, Merin.

**Dominio primario : el Fuego**  
**Dominio prohibido : las Tinieblas**

La Magia no forma parte de las preocupaciones de los **Orcos**. Sin embargo, algunos entre ellos desarrollan una forma de Magia Instintiva. Esta práctica utiliza las energías mágicas brutas, a las que los Hechiceros Orcos son sensibles, para proyectar su fuerza bajo formas tan diversas como brutales.

Las gemas utilizadas por la Magia Instintiva se presentan en las cartas de sortilegios por el símbolo de neutralidad. Estos manipuladores de las artes intuitivas no pueden llamar a las Vías de Magia Elemental, ellos usan la Primagia. Como ellos no discernen la verdadera naturaleza de las gemas que utilizan, los Hechiceros intuitivos no pueden contrarrestar o absorber sortilegios. La naturaleza única y particular de la Magia Instintiva genera sortilegios que no pueden ser ni contrarrestados ni absorbidos.

**Dominio primario : ninguno**  
**Dominio prohibido : ninguno**

La meta última de los **Alquimistas de Dirz** es la búsqueda del superhombre. El destino de la humanidad se ha revelado como un mal incurable. La Tecnomancia, la Vía de los Alquimistas, utiliza las Tinieblas para unir lo orgánico y lo mineral, lo animado y lo inanimado por medio de injertos impios. Los Tecnomantes, maestros de la transformación y de los Construidos, crean bajo sus zigurats los ejércitos contra natura

que deberán asegurar la victoria al Imperio del Escorpión. El Aire, versátil e intangible, es el opuesto a su modo de pensar racional y científico.

**Dominio primario : las Tinieblas**  
**Dominio prohibido : la Luz y el Aire**

Del Bosque de las Telarañas se escapan a veces largos aullidos desgarradores...

Las **Akkyshan** corrompidas hasta lo más profundo de su ser por los tenebrosos poderes que manipulan, sirven los sombríos deseos de Lilita, la Suprema Matriarca. Scaëlin, la primera Viuda Negra, lleva en su seno un azote que se apresta a repartir. Sus hijas dan muerte a todos los varones que capturan en orgías de fuego y sangre.

**Dominio primario : las Tinieblas**  
**Dominio prohibido : la Luz y el Fuego**

Bajo la luz de Yllia, los **Wolfen** utilizan la Vía de los Murmullos. Cuchicheando sin cesar, la manada arrastra a su presa a su perdición. Cuando el murmullo se transforma en aullido, a menudo es demasiado tarde. Cuando los Chamanes Wolfen apelan sobre ellos y su territorio la bendición de Yllia, los lamentos se elevan como signo de maldición.

Dirigidos por la luna en la noche, la Luz en las Tinieblas, los Wolfen no están influenciados ni por la Luz ni las Tinieblas.

**Dominio primario : el Agua**  
**Dominio prohibido : los Principios**

La Magia de aire sirve bien a los **Goblins**. Tan tortuosa e imprevisible como ellos, este Elemento les guía por la Vía de la Brujería. Gracias a algunos pergaminos, los Chamanes Goblin son capaces de utilizar todos los elementos. En efecto, su capacidad de adaptación es tal que ni la Luz ni la Tinieblas se les pueden resistir. Los Goblins se preocupan poco de conceptos como el Bien o el Mal, la influencia de estos dos elementos se acepta de forma natural como una rareza suplementaria de su fluctuante patrimonio genético.

**Dominio primario : El Aire**  
**Dominio prohibido : Ninguno**

Los Enanos de **Mid-Nor** han sido renegados por los Enanos de Tir-Na-Bor. Están desterrados en los estratos de la tierra donde el magma aflora. Su Magia Ctónica es la Vía que se opone a la magia Telúrica. Los Líctores se basan en los compuestos orgánicos para drenar las energías de la Tierra. Solo las gemas de Tinieblas permiten obtener los efectos deseados. El Aire corrompido y viciado que se estanca en sus subterráneos no les permite utilizar este Elemento.

**Dominio primario : Las Tinieblas**  
**Dominio prohibido : La Luz y el Aire**

Los **Elfos Daikinees** viven en perfecta simbiosis con la naturaleza circundante, rodeados por las Hadas, criaturas de esencia elemental. Los Centinelas Daikinees saben, gracias a la Magia Feérica, despertar el alma protector de la naturaleza. Reniegan con violencia del fuego, destructor de bosques, y de las Tinieblas.

**Dominio primario : Agua**  
**Dominio prohibido : Tinieblas y Fuego**

En las planicies de Avagddu, los **Bárbaros Keltas** viven en estrecha relación con la naturaleza, siguen la Vía del Chamanismo. Sean **Drunes** o **Sessairs**, sus Magos no dominan realmente los Elementos, toman prestada su energía

para responder a todas las necesidades de su modo de vida nómada. Fabrican talismanes, las Gesas, para obtener estos favores.

**Dominio primario : Elementos primordiales**

**Dominio prohibido : Los Principios**

Las **Vías Elementales** no son auténticas Vías de magia, sino un conjunto de sortilegios comunes a todas las Vías de un Elemento concreto. Incluso si la encantación difiere de una raza a otra, los efectos son los mismos.

Existe una Vía Elemental para cada Elemento. Para utilizar un conjuro de la Magia Elemental, un Mago está obligado a dominar el Elemento necesario para la Encantación.

La **Primagia** no es una Vía de Magia propiamente dicha. Este aspecto ancestral de la Magia reúne a todos los sortilegios que actúan directamente sobre las energías mágicas. Esta Vía es accesible a todos y sus conjuros pueden ser lanzados sin importar el tipo de gemas que se usen. El número de gemas necesario para la Encantación de un sortilegio de Primagia, está representado por una gema neutral. 

**l a s l e y e s d e l a m a g i a**

En el momento de constituir su ejército, los jugadores eligen qué sortilegios atribuyen a los diferentes Magos. Cada Mago debe poseer sus propios hechizos

RECUERDA : los Magos pueden poseer tantos conjuros como deseen a condición de no sobrepasar su Límite de Potencia, que es igual a su característica de Poder multiplicada por 2.

Durante una Confrontación, dos Magos de un mismo ejército no pueden intercambiar sus cartas de sortilegios, aunque sí pueden poseer el mismo.

Los sortilegios y los objetos mágicos tienen un coste en P. E. Este coste debe ser sumado al coste total del Mago.

Existen algunas excepciones a estas reglas. En este caso las indicaciones mencionadas en las cartas de referencia tienen prioridad sobre las reglas generales.

La fase de Magia está integrada en la fase de Tiro.

Los combatientes que deseen lanzar un hechizo o disparar pueden actuar en esta fase, empezando por el que tiene la mejor iniciativa. Si varias miniaturas del mismo ejército tienen la misma iniciativa se considera que sus disparos y Encantamientos son simultáneos.

En caso de igualdad de iniciativas entre miniaturas de distintos ejércitos, el jugador que ganó la tirada táctica actuará en primer lugar. Busca en el reglamento de CONFRONTATION para conocer las reglas de la Tirada Táctica.

La Encantación necesaria para lanzar un sortilegio necesita de toda la concentración del Mago. En un mismo turno es imposible para un Mago lanzar un conjuro y disparar, realizar una Proeza Física, correr o Cargar.

Los hechizos y los objetos mágicos que afectan al movimiento no están incluidos en el punto anterior. Para poder lanzar un sortilegio, el Mago debe ver a su objetivo o estar en contacto peana con peana con él.

**l a r e s e r v a d e m a n á**

La Encantación no es más que la acción de poner en marcha un proceso mágico a veces muy complicado. Es la potencia mágica proporcionada por las gemas la que provoca el efecto pretendido por el lanzador del sortilegio.

El Mago extrae de su reserva de Maná las gemas que necesita para lanzar el sortilegio.

Se constituye una reserva de maná al comienzo de la partida para cada Mago. Esta reserva contiene un número de gemas igual al Poder del mago. Si domina varios elementos puede escoger las gemas de los Elementos que desee.

En el momento de los intentos de recuperación, la cantidad de maná recuperado puede superar la cantidad inicial, pero en ningún caso el total de gemas de la reserva de un Mago podrá exceder el doble de su característica de Poder.

Los Magos no pueden en ningún caso intercambiarse maná entre ellos.

**l a n z a r u n s o r t i l e g i o**

Cada mago, comenzando por aquel que tenga la mejor iniciativa, puede lanzar sus hechizos uno por uno en el orden que desee. Para lanzar un sortilegio un Mago debe utilizar las gemas necesarias para la Encantación. Estas gemas son retiradas de la reserva de mana incluso si el conjuro falla. El número de sortilegios que un Mago puede lanzar en un turno está determinado por su nivel. El nivel del Mago no está ligado a la frecuencia de los conjuros que utiliza.

| NIVEL DEL MAGO  | CONJUROS UTILIZABLES POR TURNO |
|-----------------|--------------------------------|
| <b>Iniciado</b> | <b>2</b>                       |
| <b>Adepto</b>   | <b>3</b>                       |
| <b>Maestro</b>  | <b>4</b>                       |
| <b>Virtuoso</b> | <b>5</b>                       |

Ejemplo : Melkion el Flamígero, Predicador del Grifo es un Adepto. Durante una fase de magia puede usar 3 conjuros diferentes. El número de Encantaciones por conjuro está limitado por su frecuencia y por la reserva de maná de la que dispone Melkion.

**l a e n c a n t a c i ó n**

El Mago lanza un D6 y suma el resultado del dado a su característica de Poder. Si el total es igual o superior a la dificultad del conjuro, la Encantación tiene éxito. Si no, ha fallado. Esta tirada de Poder se denomina **tirada de Encantación**.

Ciertos conjuros no tienen fijada una dificultad. Son los llamados conjuros de Dificultad libre. Es el Mago quien debe fijar la dificultad, de la misma manera que en una tirada de Ataque.

RECUERDA : en una tirada de Poder un resultado de 6 puede ser relanzado. Un resultado de 1 es siempre considerado como un fallo incluso si fue después de obtener un 6.

## LOS TIPOS DE ENCANTACIÓN

Invocar toda la potencia de la Magia en el furor del combate es bastante más complejo que una encantación realizada en la guarida de un Mago. Durante una Confrontación, la tirada de Encantación puede estar sujeta a ciertos modificadores.

**Encantación rápida** : un Mago puede intentar usar este tipo de Encantación para intentar cambiar el curso de la batalla. Esta técnica es arriesgada y difícil. Incrementa en dos puntos la iniciativa en la fase de Magia. Esta velocidad también aumenta la dificultad de todos sus conjuros un punto hasta el final del turno.

Un Mago no puede acumular varias veces las ventajas de una Encantación rápida en un mismo turno. Se declara en cualquier momento durante la fase de magia y no puede ser anulada.

**Encantación prolongada** : el Mago extrae la quintaesencia de sus gemas para aumentar sus probabilidades de éxito. Una Encantación prolongada se declara en el momento en el que un Mago lanza sus hechizos. Su iniciativa durante la fase de magia desciende dos puntos. La dificultad de los conjuros lanzados durante esta fase es reducida en un punto. Un Mago no puede acumular varias veces las ventajas de una Encantación prolongada en un mismo turno. Una vez declarada no puede ser anulada.

## APLICAR LOS EFECTOS DE UNA ENCANTACIÓN EXITOSA

El objetivo debe de estar dentro del alcance del sortilegio. Un conjuro **no puede ser lanzado más de una vez sobre el mismo objetivo** en un mismo turno, tanto si tuvo éxito como si no. Si la Encantación toca a un objetivo en combate cuerpo a cuerpo, no es necesario hacer una tirada para ver a quien afecta. ¡ El espíritu es más seguro que la mano !

Los efectos de una Encantación exitosa se aplican inmediatamente. Si la Resistencia de una miniatura cae por debajo de 0 por efecto de un sortilegio, se le considera MUERTO y se retira inmediatamente del terreno de juego.

Un Mago puede elegir no lanzar conjuros durante la fase de magia.

## MEJORAR SU DOMINIO

A fin de aumentar las probabilidades de éxito, un Mago tiene la posibilidad de consumir gemas adicionales. De esta manera obtiene un dado adicional por cada gema invertida. Los resultados de los dados no se suman, sólo el mejor es usado para la tirada de Encantación. En el momento de lanzar el conjuro, el Mago determina el número de gemas invertidas para aumentar sus posibilidades.

Ciertos sortilegios permiten invertir gemas adicionales antes o después de la tirada de encantación, para modificar sus efectos. Las consecuencias de estas mejoras están especificadas en la carta de conjuro.

## CONTRAMAGIA

Cuando un conjuro es lanzado con éxito, un Mago enemigo puede intentar anular sus efectos.

Para ser capaz de realizar contramagia el Mago debe estar dentro del alcance del sortilegio y ver de dónde proviene la Encantación.

RECUERDA : el campo de visión de una miniatura es de 180° delante de ella

Existen dos métodos de contramagia : la Absorción o la Neutralización.

### *Absorber un sortilegio*

La absorción consiste en utilizar exactamente el número de gemas opuestas utilizadas por el adversario en la encantación de su conjuro. En el caso de un conjuro de Primagia las gemas necesarias para la Absorción son las gemas opuestas a las usadas por el Mago enemigo durante la Encantación.

Absorber un conjuro no necesita ninguna tirada, la anulación es automática. La tabla de Oposiciones Elementales al final de este reglamento indica qué tipo de gemas pueden anularse las unas a las otras durante una Absorción de un sortilegio.

### *Contrarrestar un sortilegio*

La Neutralización elimina las energías mágicas en el momento de la Encantación. El Mago debe dominar la potencia liberada por las gemas de su adversario. Se tiene que gastar una sola gema sin importar el Elemento y hacer una tirada de Encantación. El resultado de la Encantación debe ser igual o superior al resultado conseguido por el lanzador del conjuro (y no a la dificultad del conjuro). Si se tiene éxito los efectos del conjuro son reducidos a nada.

No se puede intentar neutralizar un conjuro más que una vez y justo después de la Encantación. Da igual que haya varios Magos en disposición de hacerlo. Una vez que el intento de Contrarrestarlo es declarado, la gema se gasta.

## r e c u p e r a r m a n á

Cuando utiliza sus gemas, el Mago consume una parte de su energía. Entonces debe intentar reconstruir su reserva invocando la potencia del Elementos. Al final de cada turno de juego, las miniaturas que tengan característica de Poder realizan una tirada de Recuperación. No hay dificultad para esta tirada, se debe obtener el mejor resultado posible. Un 1 continúa siendo un fallo incluso después de haber sacado un 6.

Todos los Magos lanzan un D6 y le suman su Poder al resultado del dado restándole después el número de gemas que les quedan en la reserva. La tabla de recuperación indica el número, indica el número de gemas que se suman a su reserva de Maná. No es posible tener más gemas en la reserva que el doble del Poder del Mago.

### **Casos Particulares :**

Un Mago en combate cuerpo a cuerpo no puede concentrarse con la misma intensidad. En el momento de restar el número de gemas que hay en su reserva, restan el doble.

Los Magos que siguen la Vía de la Nigromancia y el Hermetismo no son afectados por la penalización del combate cuerpo a cuerpo. Para los Orcos, un resultado de 1 en una tirada de Recuperación no es un fallo automático.

## e l t r a n c e

El trance es un estado de concentración extrema donde el espíritu del Mago se desprende de su cuerpo y viaja por los Reinos Elementales. Se declara durante la fase de movimiento, en el momento en el que la carta de referencia del Mago es activada. Si el Mago no realiza ningún Movimiento, Tiro, Encantación o Combate cuerpo a cuerpo y no es víctima de una tirada de Heridas, podrá beneficiarse de los efectos del trance al final del turno. Una vez que un Trance es declarado no puede ser anulado, salvo en el caso de verse envuelto en Combate cuerpo a cuerpo o de sufrir una Herida. El Trance permite ignorar el número de gemas de reserva durante la tirada de recuperación.

## e j e m p l o d e j u e g o

Méliador el Celeste, acompañado de sus dos familiares, Shanis y Urio se enfrenta a una horda de muertos vivientes dirigidos por la Gorgona. Méliador el Celeste es un Adepto del León. Domina la Luz y el Aire. Su Poder es 7, su Límite de Potencia es entonces, 14. El jugador León le ha dado los conjuros siguientes : Destierro ( potencia 4 ), Viento Portador ( potencia 4 ) y Tempestad de Luz ( potencia 0 ). El Mago comienza con 3 gemas de Aire y 4 de Luz.

La Gorgona es una Adepta de Acheron. Domina las Tinieblas y el Fuego. Su Poder es 6 y su Límite de Potencia es 12. El jugador Acheron ha escogido los siguientes conjuros : Las Flechas de Hécate ( potencia 5 ), Invocación de Ángel Mórbido ( potencia 4 ) y La Eterna Torpeza ( Potencia 0 ). La Nigromante comienza con 5 gemas de Tinieblas y 1 de Fuego.

### Primer turno

La Iniciativa de Méliador es de 6, por lo tanto actuará antes que la Gorgona, puesto que la de esta es sólo de 4. Méliador intenta desencadenar su conjuro más terrible : Tempestad de Luz. El conjuro requiere 4 gemas de Luz y 3 de Aire. El mago va a utilizar toda su reserva de maná y no dispondrá de ninguna gema adicional para mejorar su dominio. Efectúa una tirada de Poder con una dificultad de 11, la del conjuro. Obtiene un 5 en el D6, que sumado a su Poder de 7 hacen un total de 12. Méliador ha tenido éxito. El aire se carga de electricidad y los relámpagos sobrenaturales surcan el cielo. La reserva de Méliador está vacía, dejándolo vulnerable...

La Gorgona es consciente de que su adversario no tiene ninguna gema en la reserva. No podrá efectuar Contramagia. Decide invocar a un Ángel Mórbido para hostigar a Méliador. El conjuro requiere 4 gemas de Tinieblas y tiene una dificultad de 8. Contrariamente a su adversario la Gorgona decide ser prudente y escoge gastar una gema más de Tinieblas para mejorar su dominio. Tira dos D6, ¡ y saca un 1 y un 3 ! Sin este gasto adicional la invocación del Ángel Mórbido habría fallado. Y las gemas de Tinieblas habrían sido gastadas inútilmente. Surgiendo de una esfera de Tinieblas, un Ángel Mórbido despliega sus grandes alas descarnadas y se prepara para el combate.

Al final del turno, Méliador realiza su tirada de recuperación de Maná, consigue un 2 en el D6. Sumado a su Poder da un total de 9 y no resta nada puesto que no tiene ninguna gema en su reserva. Como es un Adepto, recupera 5 gemas, eligiendo 4 de luz y 1 de aire. La Gorgona efectúa también su tirada de

recuperación. Su D6 obtiene un 5, para un total de 11 una vez sumado el Poder. Como tiene 1 gema de Fuego en su reserva, resta 1 al resultado. El resultado es entonces 10. Gana también 5 gemas y elige 2 gemas de fuego y 3 de Tinieblas.

### Segundo turno

El Ángel Mórbido vuela en dirección a Méliador, presto a sacrificarse por la causa de las Tinieblas. Méliador, que no desea preocuparse más del muerto viviente, escoge una solución definitiva: el Destierro. La dificultad del conjuro es igual al miedo de su enemigo + 6, siendo 6 + 6 igual a 12. Méliador usa 3 gemas de Luz de las que acaba de ganar, mas una para aumentar sus posibilidades de éxito. El resultado de los dados es 6 y 6. El Ángel Mórbido es dispersado con una luz cegadora.

La pérfida Gorgona insiste en distraer la atención de su adversario y disminuir su reserva de gemas. Haciendo un llamamiento a la potencia infernal, invoca el poder de las Flechas de Hécate, sin gastar ninguna gema adicional. El total de su poder y del D6 es 11, una andanada de proyectiles flamígeros se dirigen contra Méliador. El mago va a intentar contrarrestar el hechizo. Gasta una de su gemas de Aire y efectúa una tirada de Poder, ¡ 12 ! Con un gesto preciso, dibuja delante suyo un ideograma, parando los dardos amenazantes antes de que le alcancen. Después de las tiradas de recuperación, Méliador consigue 2 gemas de Luz y 1 de Aire. La Gorgona recupera 5 gemas de Tinieblas.

### Tercer turno

Méliador presiente que la Gorgona va a intentar usar el Eterno Torpor. Se ve derrotado ante la criatura. Pero antes intenta desencadenar el furor de la Luz. Méliador gasta 2 gemas de Luz para que un relámpago golpee a la Gorgona.

No deseando arriesgarse a una Herida, la criatura gasta dos gemas de Tinieblas y absorbe automáticamente el conjuro. Un velo de oscuridad aspira el relámpago de Luz... Las fuerzas opuestas se anulan sin más.

Méliador actúa delante de la Gorgona. Le quedan 2 gemas de Aire y las usa para invocar un Viento Portador. La estrategia de la Gorgona no ha dado sus frutos. El Adepto del León no contemplará su mirada mortal ese turno.

La Nigromante consagra sus 8 gemas de tinieblas a la invocación de nuevos Ángeles Mórbidos. Un par de siluetas aladas surgen de un portal.

Los dos adversarios se miran expectantes. El enfrentamiento no ha hecho más que comenzar... un nuevo turno comienza en la Confrontación.

Sobre el campo de batalla las energías mágicas se arremolinan en torno a los dos Magos, tornados inmateriales y silenciosos. En la mano de la Gorgona, las gemas negras irradian una luz malsana. Y la mirada ávida de la Nigromante es un presagio de desolación. Méliador conoce bien esa mirada y sabe que debe vencer o morir...

## r a n g o y a r t e f a c t o s

Dependiendo de su rango, los personajes tienen distinto número de artefactos.

**RANGO DEL PERSONAJE      ARTEFACTOS**

|   |          |
|---|----------|
| Iniciado - Irregular - Regular - Criatura | <b>1</b> |
| Adepto - Especial - Élite                 | <b>2</b> |
| Maestro - Leyenda Viviente                | <b>3</b> |
| Virtuoso - Aliado Mayor                   | <b>4</b> |

Ciertos objetos mágicos pueden estar permitidos a cualquier tipo de tropa, otros no están permitidos más que a un guerrero en particular. En ese caso, las indicaciones presentadas en la carta de referencia tienen preferencia sobre las reglas.

**nuevas competencias**

Ciertos combatientes poseen algunas facultades mágicas infrecuentes pero innatas, u otros talentos adquiridos después de muchos años de búsquedas y experimentos: las Competencias. Las Competencias están indicadas en la carta de referencia.

Algunas Competencias se expresan con valores variables / X. Por ejemplo, la Competencia Devoto / 3 significa que el sacrificio del guerrero otorga 3 gemas al Mago que lo sacrifica. La Competencia Espíritu de la Tierra significa que un 1 natural en una tirada de Encantación a base de gemas de Tierra no es un fallo automático.

**Iniciado** : Un Mago comienza su carrera en el rango de Iniciado. Su aprendizaje le permite el acceso a los arcanos superiores de un Elemento.

**Adepto** : a fuerza de estudios el Iniciado se alza hasta el rango de Adepto. Aprende a usar un segundo elemento.

**Maestro** : raros son los seres que pueden pretender haber llegado al grado supremo de Maestro, sus viajes al seno de los Planos les dotan de una consciencia única de la naturaleza profunda de Aarklash. Manipulan a voluntad tres elementos.

**Virtuoso** : muy pocos Magos han continuado sus estudios de la Magia tan lejos que el título de Maestro ya no les sirve. Son capaces de imponer su menor deseo a los Elementos y han superado los límites de su gente. Los Virtuosos controlan todos los elementos. Los Dominios Prohibidos ya no son tales para ellos.

**Guerrero-Mago** : han recibido desde su más corta infancia un entrenamiento muy duro. Al contrario que los otros guerreros, aprenden a sacar partido del poder del Maná. Los Guerreros-Magos utilizan conjuntamente la Magia y las artes guerreras. Su doble Competencia los hace unos adversarios formidables.

- Su Límite de Potencia es igual a su puntuación de Poder
- En Cuerpo a Cuerpo recuperan el Maná como si no estuvieran combatiendo.
- Son incapaces de entrar en Trance
- Pueden utilizar el Contraataque

**Devoción / X** : ciertos guerreros tienen una devoción tal hacia sus maestros que son prestos a donar su vida por la gloria de aquellos a los que sirven. Cuando un Mago de tu ejército necesita gemas de Maná, puede sacrificar a un combatiente con

esta Competencia, en cualquier momento durante el turno. El sacrificado debe estar peana con peana con el Mago.

Por este acto se recuperan X gemas de un Elemento que el Mago domine. Se tiene que retirar al guerrero como si acabase de ser MUERTO y se le considera una baja.

**Espíritu de.../ X** : ciertos Magos poseen un vínculo privilegiado con un Elemento. Su conocimiento de ese Elemento es tal que son capaces de controlarlo y alterarlo según sus deseos. Durante una tirada de Encantación compuesta por ese Elemento, un resultado de 1 en el dado no se considera como un fallo automático. En la carta de referencia, la X está sustituida por el nombre del Elemento.

**Selenita** : el origen de los Selenitas está envuelto en el misterio. Forman una casta secreta, viviendo en la ignorancia de los demás, en los lugares más recónditos de Aarklash. Pocos eruditos conocen su historia. Ciertos Selenitas no comprenden el regalo maldito que les ha sido hecho por la luna y descubren demasiado tarde la influencia del astro nocturno sobre su comportamiento. Justo antes de comprar los sortilegios y los objetos de un Selenita, tira un D6 y consulta la tabla siguiente.

- **1 a 3** : *De día*. Ningún modificador

- **4** : *Luna Creciente*. + 1 en INI y DIS

- **5** : *Luna Gibosa*. + 2,5 en MOV y + 1 en COR / MIE

- **6** : Lanzar un D6 y consultar la tabla de abajo

- **1** : *Luna nueva*. Competencia Poseído

- **2 a 5** : *Media Luna*. + 1 a Poder o

Poder 1 e Iniciado del dominio primario de su raza si el combatiente no es un Mago.

- **6** : *Luna Llena*. Un conjuro adicional gratuito o la Competencia Matador Nato.

Los Selenitas dominan la Vía del Agua, además de aquellas que pudieran poseer. Ligados al mismo astro que los Wolfen de Yllia, pueden aliarse a este pueblo en cualquier campo de batalla.

**Construido** : un construido es un autómatas animado por medios mágicos o mecánicos. La mayoría son juguetes reservados a los hijos de la nobleza. Otros, por el contrario, ¡son temibles máquinas de guerra! Un Construido reacciona de manera automática sin ningún sentimiento: El Coraje y la Disciplina le son desconocidos. Un combatiente que posea esta Competencia es inmune al miedo, incluso al causado por los Muertos Vivientes. Por otra parte, no están sujetos a las reglas de Disciplina: cuando tengan que hacer una tirada de Disciplina se considera que el valor de su característica de Disciplina es igual a 0. Un Construido no puede Nadar: no sufre la herida ligera al fallar una tirada de Proeza para nadar.

**TABLA DE OPOSICIONES ELEMENTALES**

| DOMINIO ELEMENTAL | DOMINIO PROHIBIDO  |
|-------------------|--------------------|
| Luz               | Tinieblas          |
| Aire              | Tierra y Tinieblas |
| Agua              | Fuego y Tinieblas  |
| Fuego             | Agua y Tinieblas   |
| Tierra            | Aire y Tinieblas   |
| Tinieblas         | Todos              |
| Instintiva        | Ninguno            |

Para Absorber un hechizo formado por una gema de Fuego y una de Aire, existen cuatro posibilidades:

- Usar una de Tierra y una de Agua
- Usar una de Tierra y una de Tinieblas
- Usar una de Agua y una de Tinieblas
- Usar dos de Tinieblas

**TABLA DE RECUPERACIÓN**

| RESULTADO | INICIADO | ADEPTO | MAESTRO | VIRTUOSO |
|-----------|----------|--------|---------|----------|
| Fallo     | 0        | 0      | 0       | 0        |
| 0 y -     | 1        | 1      | 2       | 3        |
| 1 a 5     | 2        | 3      | 4       | 5        |
| 6 a 10    | 4        | 5      | 6       | 7        |
| 11 a 15   | 6        | 7      | 8       | 9        |
| 16 a 20   | 8        | 9      | 10      | 11       |
| 21 y +    | 10       | 11     | 12      | 13       |

**e l a r l e q u í n**

**E** scondido detrás de un tapiz, el Arlequín prestaba atención a la asamblea. La sala estaba abarrotada. Esa tarde, Skahas, el Embajador de Alahan recibía a las diferentes delegaciones presentes en Cadwallon. La recepción se encontraba en su apogeo.

Toda la alta sociedad de la villa estaba reunida en el gran salón. Un asesino habría podido decapitar a Cadwallon en un instante.

Pero el Arlequín no estaba aquí para eso. Estaba considerado como el ladrón más grande de Aarklash, pero también como el protector tutelar de la ciudad. Siempre había existido un Arlequín y siempre existiría uno. Ninguna persona, ni siquiera el propio Duque Den Azhir, el señor de la ciudad, conocía su identidad.

Un hombre joven de aire taciturno, apoyado en una columna, observaba la asamblea.

<< Rolon, travieso Rolon, ¿ qué malvado golpe preparas ahora ? >>

Los ojos maliciosos de Arlequín, detrás de su máscara de cuero, permanecían fijos en el joven ladrón. Este no parecía ser su primer hurto.

El Arlequín sacó un juego de tarot de su bolsa, escogiendo la carta de la Estrella y, utilizando una gema, pidió dulcemente su protección. Después, prácticamente invisible, abandonó su escondite para seguir a Rolon...

*Sin sospechar lo más mínimo que estaba siendo vigilado, Rolon se dirigió al piso, entrando discretamente en una de las habitaciones y salió algunos minutos más tarde con una sonrisa satisfecha.*

*Uno de los sirvientes se dio cuenta de la fechoría y dio la alarma...*

*Las joyas de la hija de Skahas habían desaparecido. Darelh, Capitán de la Guardia de Alahan y veterano de gran experiencia, reunió a sus hombres para la persecución. El ladrón debía, según él, llevar una máscara negra, un bicornio y una capa hecha de piezas de distintos colores.*

*<< Por fin vas a pagar, Arlequín >> vociferaba.*

*El Arlequín tenía una vieja cuenta pendiente con Darelh. Sabía que no debía ser hecho prisionero, si no, la leyenda del protector de los ladrones moriría. Rezó a la carta del Titiritero, pronunciando las palabras de poder y saltando por la ventana. Así fue de tejado en tejado cogiendo velocidad con cada uno de sus saltos.*

*Los numerosos milicianos de Skahas se lanzaron en su persecución. Entre los pocos civiles que seguían a las fuerzas del orden, el joven Rolon era de lejos el que más vociferaba. Él también tenía una cuenta pendiente con el Protector de Cadwallon.*

*Al cabo de algunos minutos, el Arlequín, demasiado rápido, se había distanciado de sus perseguidores. Esta evasión previsible dio fin a la caza.*

*Darelh gritaba enfurecido << ¡ Esto no es más que una pequeña demora, Arlequín. Tu me entiendes... solo una pequeña demora ! >>*

*No pudiendo resignarse a abandonar, dispersó a sus hombres en pequeños grupos. Rolon quiso unirse a la búsqueda.*

*Ante la negativa de Darelh, Rolon, fulminante, desapareció solo en la noche, para perseguir al ladrón... No hizo nada llamativo, ningún movimiento... De pronto descubrió a Arlequín que lo observaba desde lo alto de un tejado con su juego de cartas en la mano, como si fuera un abanico.*

*<< Entonces, pequeño ladrón. ¿ Alguien quiere hacerme llevar el sombrero ? >> Las palabras de Arlequín eran dulces, por lo tanto Rolon sabía perfectamente a que atenerse.*

*Por bravuconería, cogió una bolsa de cuero que pendía de su cintura y la alzó en dirección a Arlequín. << ¡ Mira, la disputa, no serás tu quien tenga las joyas de la doncella ! >>.*

*Apenas había terminado su frase cuando un vivo relámpago desgarró la penumbra. Cuando la carta le alcanzó, Rolon gritó. Los soldados de Alahan llegaron corriendo.*

*Encontraron a Rolon que se protegía la muñeca con su mano sana. A sus pies yacía su mano derecha seccionada y una bolsa que contenía las joyas robadas. Había también una carta de tarot manchada de sangre. Estaba afilada como una cuchilla de afeitar. Darelh la miró : Era la carta de la Justicia.*

...

*<< ... Entonces los magos desencadenarán los Elementos en el caos de una lucha encarnizada, en nombre de su pueblo y en nombre de su dios ... >>*

...