

REGLAS DE JUEGO

DIVINATION



créditos

Director de la colección : Jean Bey.

Concepción de las reglas, elaboración y escritura : Jean Bey, Benjamin Detaille, Pascal Petit, Nicolas Raoult, Jérôme Rigal.

Director artístico : Jean Bey.

Diseño Gráfico : Jean-Sébastien Rossbach.

Ilustraciones : Paul Bonner, Edouard Guiton, Paolo Parente, Didier Poli, Jean-Philippe Poulet,

Pintura : Guillaume Bichet, Vincent Fontaine, Eric Nouhaut.

Fotografía : Studio 29.

Traducción : Christian González, con la colaboración de Borja González Calcines, Miguel Robles, y el resto del equipo de traducción de la Conf-Federación Española del Dragón Rojo.

Agradecimientos : Raphaël Guiton, Eric Lafontaine, Loïc Calmon-Lecoin, Edouard Nègre, Oliver Zamfirescu, el equipo al completo.

Agradecimientos a todos los "testadores" : Frédéric Anger, Sébastien Gautier, Jacint Oros, Sylvain Roux, las Togas Negras y a todos los que nos han prestado su apoyo.

DIVINATION 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 – Marzo 2002

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.

c o t o v e d a d o

Las alcantarillas de Cadwallon. Uno de los lugares más peligrosos de Aarklash para el que no sabe defenderse convenientemente. Ya que más allá del olor insoportable, más allá de las enfermedades, están todos los bichos que allí pululan... y no solamente las ratas : ¡ los ladrones, los evadidos en fuga, los piojosos, los mendigos, he incluso las propias Tinieblas !

A la luz de una antorcha, metido en el infame cenagal hasta las rodillas, Alahel avanzaba prudentemente. Casi tocaba el

objetivo: el palacio del Duque Den Azhir, soberano de Cadwallon, no estaba ya muy lejos.

El Mensajero debía surgir allí donde sus enemigos menos lo esperarían. Por eso había elegido pasar por las alcantarillas... Pero esa chusma de saltimbanquis ambulantes le había proporcionado un plano falso, sin embargo pagado a precio de oro. Invadido por el rencor, Alahel se juró encontrar al canalla una vez este asunto estuviera terminado y hacerle escupir todos sus dientes. El resentimiento de Alahel dio lentamente paso a la inquietud. ¿ Qué ocurrió con Hogarth y Kahinir ?

La jornada sin embargo había comenzado bien. Alahel, Hogarth y Kahinir habían pasado por la Puerta de Poniente la víspera por la noche, acompañados de sus hombres. Todos habían celebrado su victoria sobre el Paladín Negro en una pequeña taberna de Cadwallon, antes de dormirse en paños de seda. La vida de aventurero puede tener su lado bueno, si se tienen buenas relaciones... Pero Alahel tenía otros planes en la cabeza. Había desaparecido al alba para no regresar de nuevo hasta el final de tarde, febril como un oficial que se prepara para una dura batalla. El León llevaba con él una bolsa de cuero marcada con el sello de Alahan, así como el mapa de una sección de las alcantarillas de Cadwallon.

Cuando desenrolló el pergamino, todos vieron que había sido trazado con todo cuidado sobre la piel de la espalda de un desgraciado. Visto el estado del objeto, había sido trazado en condiciones difíciles. Un estertor de asco recorrió la asamblea. Nadie se atrevió a pedir a Alahel que dijera de dónde lo había obtenido, ni sobre todo de quién. El Mensajero reveló que los milicianos que acompañaban al Paladín Negro en su pelea de la víspera pertenecían a la guardia de un conde de la ciudad, un tal Lyiet Izhar... vinculado a la embajada de Alahan. El objetivo de la misión de Alahel se tornó nítido : el rey Gorgyn le había encargado aclarar la situación en relación a las maniobras del conde. La presencia del Paladín Negro había terminado de fundar las sospechas de Alahel : Lyiet Izhar conspiraba con las Tinieblas.

Hogarth y Kahinir aceptaron de buen grado ayudar al León. ¡ Después de todo, había salvado la vida del gigante Kelta ! ¿ Pero cómo confundir a Izhar ? El Duque Den Azhir daba una recepción esa noche en su palacio, y Alahel tenía en su bolsa las pruebas de la traición del conde. La presencia de los guardias sería un obstáculo de importancia... También el Mensajero había obtenido el plano de un paso por las alcantarillas que conducía las cocinas del palacio.

Desgraciadamente, un traidor había revelado las intenciones de los aventureros. Tan pronto como entraron en las alcantarillas, fueron asaltados por hombres de armas. Deshacerse de ellos fue fácil, pero no fue nada en comparación de lo que llegó más tarde...

A lo largo de su viaje subterráneo, los héroes descubrieron a otros soldados preparados para emboscarlos, pero que habían sido sorprendidos a su vez por un terrorífico depredador. Habían sido despedazados antes de ser devorados. En el último

colector, una monstruosa colonia calló sobre la tropa como una nube de pesadilla. Gules, Wolfen pervertidos, Goblins degenerados a fuerza de mutaciones e incluso algunos Enanos de Mid-Nor se habían dado cita por los despojos.

Una verdadera batalla se desarrolló en los sótanos de la ciudad franca. ¡ El apetito canibal y el instinto de supervivencia pueden duplicar la fuerza de un individuo !

Cada uno luchaba con la energía de la desesperación, conscientes del resultado del combate en caso derrota.

Segando sin distinción los enemigos a su derecha y a su izquierda, Hogarth gritó a Alahel que se fuera, que acabara su misión mientras sus hombres retenían las fuerzas de las Tinieblas en esa cámara pútrida. Confiando en la fuerza del Coloso, Kahinir y sus combatientes, Alahel acabó con el inmundo polimorfo mutante con el que se enfrentaba y desapareció por un túnel.

Había pasado... un determinado tiempo.

Alahel no terminaba de girar por los pasillos estrechos y apestosos, buscando en vano orientarse sobre su plano. Finalmente, se convenció de su inutilidad y lo lanzó con menosprecio. Numerosas ratas chorrearon de las paredes para tomar partido en ese banquete improvisado.

Un ruido lejano rompió el ritmo de los pasos de Alahel en el lodo nauseabundo. El Mensajero había querido creer en la presencia de un animal anodino, pero sabía que era más que improbable. Se disimuló en el ángulo de un cruce, sujetando su antorcha en el pasaje frente a él. Así pues, podría sorprender a su adversario. La espera no fue larga. Una sombra espantosa se perfiló sobre las paredes de las alcantarillas, seguida por otras igualmente inquietantes. Varios Gules se acercaron lentamente, inhalando el aire en busca de una víctima. Alahel tenía dificultades para comprender cómo estos seres abominables podían orientarse por el olor en un lugar tan inmundo...

Los Gules necrófagos se desplazaban a lo largo de las paredes, ayudados de sus potentes garras. Uno de ellos se dirigió al pasaje iluminado y se paró en seco, sintiendo el calor nada hospitalario de la antorcha. De un golpe torpe, hizo caer la antorcha en el agua antes de que Alahel pudiera reaccionar. A pesar de su gran coraje, el León reprimió un escalofrío de puro terror mientras que las tinieblas recuperaban sus derechos. Ahora, era tan ciego como sus adversarios y tan vulnerable como un recién nacido.

Un bufido malsano a algunos centímetros escasos de su cara acabó de hacerle perder su sangre fría. Alahel dio un gran paso de lado. El amplio molinete que describió con su espada Liberación encontró una masa blanda y sanguinolenta, provocándole a la vez alivio y aprensión. Sacó un encendedor a yesca de su bolsillo y devolvió la Luz tanto en el túnel como en su corazón.

Ante él tenía un monstruoso carnaval de carne, ganchos y metal oxidado: las abominaciones lo habían encontrado. El terror dio paso a la rabia... El León emitió un rugido de desafío y se preparó para enfrentarse con la muerte de cara. Pero ninguna criatura se movió. Una fuerza extraña parecía retenerlos.

<< Esta antorcha te pertenece, extranjero. >>

La voz rota y marchita provenía de la espalda de Alahel. El Mensajero se dio la vuelta. Liberación hendió el aire en busca del corazón de su enemigo, encontrando sólo la madera allí donde buscaba la carne. La antorcha apagada algunos segundos antes acababa de desviar su arma de su trayectoria.

Estaba ahora en una mano descarnada provista de dedos desmesuradamente largos y ganchudos... El dueño de esta macabra ceremonia estaba ante él: un muerto-viviente de una espantosa delgadez, embutido en una pesada capa negra y tocado de un sombrero de copa. Sus brazos desnudos tenían algo de irreal, como si sus músculos atrofiados pudieran levantar montañas.

Alahel procuró de nuevo herir a su adversario, mas sin resultado. Un chisporroteo surgió al encontrarse Liberación con el puñal que el muerto-viviente tenía en su otra mano. La furia del Mensajero se tomó una pausa cuando la antorcha se encendió por sí sola, consumiéndose en un fuego violeta y malsano.

<< No deseo tu muerte. Al menos... no ahora. Tus amigos están en lugar seguro, sólo depende de ti que se queden allí. >>

<< Mientes. Vuelve al Infierno, engendro de las Tin... >> Una extraña sensación se apoderó del espíritu de Alahel al tiempo que se volvía capaz de ver en la oscuridad como a la luz día. ¿ Qué farsa maléfica le jugaba a este macabro individuo ?

<< A las Tinieblas pertenezco, a las Tinieblas correspondo... Si hubieran querido matarte, lo habrían hecho hace tiempo. Pero por una razón que no puedes comprender, las Tinieblas quieren que desempeñes tu misión aquí. Déjame guiarte hacia tu destino como un barquero conduciría a un viajero hasta las orillas de la resurrección... >>

Alahel no bajó su guardia. Pero al darse cuenta de su situación, comprendió que no tenía elección. Casi a regañadientes, hizo un signo de aprobación con la cabeza. Y es así que la extraña comitiva de la Muerte encarnada atravesó las alcantarillas de Cadwallon, llevando un alma pura hacia su destino. Alahel supo que su viaje se terminaba cuando vio la luz de un fuego a través de una rejilla, a la altura de un hombre. Los monstruos habían, uno por uno, abandonado sus ocupaciones para regresar a las Tinieblas.

<< Accederás al palacio de Den Azhir empujando esta pequeña rejilla. Ten especial cuidado, vas a entrar en la sala de tortura... Tus amigos se encontrarán afuera, al alba. >>

El Mensajero experimentó sentimientos contradictorios.

<< Sé que estás aquí solamente para realizar un designio maléfico. Pero sin ti, no estaría más en este mundo. Una deuda de honor es una deuda de honor. Mi nombre es Alahel, y estoy en deuda contigo. >>

El extraño ser sufrió un espasmo, como si hubiera querido reírse.

<< Cuando claves la hoja de tu espada en el corazón de Lyiet Izhar, dile que la próxima baraja del tarot del Coco estará tatuada sobre la piel de su espalda. >> Alahel palideció comprendiendo hasta qué punto la Muerte había jugado con él.

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 **DIVINATION**.

CONFRONTATION permite simular escaramuzas entre facciones rivales con un máximo de jugabilidad y satisfacción. **DIVINATION** describe las reglas que te permitirán hacer evolucionar individuos para quienes la fe es un arma perfecta y

un escudo invencible. ¡ Apreciará la potencia de los dioses de Aarklash a través de los milagros que conceden a cada uno de sus sirvientes !

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.

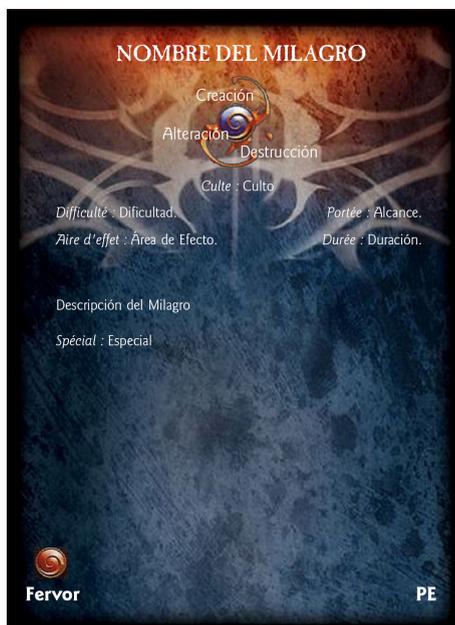
Para obtener los mejores resultados en la pintura, recomendamos el uso de una cuchilla de modelismo, así como una selección de pinceles pequeños y de pinturas acrílicas solubles al agua.

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 milagros

Las miniaturas de **DIVINATION** disponen de varios tipos de cartas. Como en **CONFRONTATION**, sus características y sus Competencias se describen en sus Cartas de Referencia. Otras cartas son las Cartas de Milagros. Si uno de estos combatientes posee uno o varios artefactos mágicos, cada uno



de ellos es descrito en una carta específica. Las miniaturas que disponen en su Carta de Referencia de la Característica de **Fe** se denominan **FIELES**.

descripción de las características de los milagros

ASPECTOS : los aspectos simbolizan la acción llevada a cabo por la divinidad para que el Milagro tenga lugar. Los Aspectos se distribuyen en tres cifras presentes alrededor del **Espiral de la Fe**.

- la **Creación**, en la cima de la Espiral, extrae un elemento de la nada para ponerlo de manifiesto sobre Aarklash.

- la **Alteración**, a izquierda de la Espiral, modifica más o menos profundamente el medio ambiente del Fiel.

- la **Destrucción**, debajo de la Espiral, precipita un fragmento de Aarklash hacia la nada.

Cada Aspecto presente en la Carta del Milagro se acompaña de una cifra. Esta representa el grado de iniciación necesario por parte del Fiel para que el Milagro tenga lugar a través de él. ¡ Un dios no podrá manifestar grandes Milagros a través de un Fiel poseedor de escasos valores en los Aspectos !

El grado de control de los tres Aspectos se indica en la Carta de Referencia del Fiel, en torno a la Espiral de la Fe. Cuanto mayor son los valores de los Aspectos de un Fiel, más próximo está el Fiel a su divinidad.

CULTO: existen numerosos dioses sobre Aarklash y todos no controlan los mismos aspectos de la Creación. Cada pueblo posee su propio Culto. Ciertos Milagros son compartidos por varios

Cultos, otros derivan del Culto Universal y pueden, por lo tanto, ser adoptados por todos los pueblos.

DIFICULTAD : la Dificultad representa el grado de comunión necesaria para la realización del Milagro. Cuanto más elevada es la Dificultad, más caprichoso o poco propenso se mostrará el dios del Fiel a conceder la petición de su servidor. El poder de los dioses es muy limitado sobre Aarklash, una intervención demasiado brutal corre el riesgo de atraer desdicha sobre la cabeza del Fiel.

El Fiel debe, para que el Milagro se realice, igualar o superar la Dificultad marcada en una **Tirada de Divinación**, es decir, acumulando el resultado de un D6 a su valor de **Fe Temporal**. La Fe Temporal está detallada en el capítulo dedicado a las reglas de la Fe.

Ciertos Milagros tienen una Dificultad libre: en ese caso, es el Fiel quien fija la Dificultad antes de comenzar a rezar.

ÁREA DE EFECTO : la mayoría de los Milagros tienen un campo de acción preciso, representado por el Área de Efecto. Ésta puede extenderse a un combatiente, una superficie dada, o incluso al conjunto del campo de batalla.

ALCANCE : el Alcance indica la distancia máxima que puede separar al Fiel del objetivo del Milagro. Se expresa en centímetros. El Alcance puede a veces limitarse al Fiel o a un combatiente en contacto con él. ¡ Los Milagros más poderosos tienen un Alcance ilimitado !

DURACIÓN : si los dioses son eternos, los Milagros que prodigan no lo son. La Duración representa el intervalo de tiempo durante el cual se aplican los efectos del Milagro.

DESCRIPCIÓN : encontrarás en la descripción del Milagro todas las indicaciones que le conciernen, así como sus efectos en el juego. Un Milagro es una manifestación del poder divino, no lo subestimes...

ESPECIAL : algunos Milagros son el secreto de un Fiel o de una clase definida de Fieles. Otros piden condiciones particulares para realizarse. En todos los casos, las reglas indicadas en la parte Especial del Milagro sustituyen a las reglas normales.

FERVOR : realizar un Milagro, sobre todo en medio de un campo de batalla, es una hazaña física tanto como espiritual. El Fervor indica el número de puntos de Fe Temporal consumidos por el Fiel para Implorar el Milagro. Encontrarás precisiones más amplias sobre la Fe Temporal en el capítulo que se le dedica.

PUNTOS de EJÉRCITO / P.E. : al igual que ocurre con los diferentes combatientes y los Objetos Mágicos, los Milagros poseen un valor en Puntos de Ejército que se añade al valor global del Fiel. El Fiel puede elegir utilizar la totalidad o parte de los Milagros a los cuales tiene acceso, o elegir otros distintos de aquéllos con los cuales se proporciona.

Los misterios de los antiguos

Mientras que los cuatro Elementos y los dos Principios de la Magia influyen sobre la existencia de toda la Creación, la voluntad de los dioses rige el destino de todos los seres que la componen. Ningún profano sabría decir cuánto dioses ejercen su poder sobre Aarklash. Ciertas divinidades parecen idénticas de un pueblo a otro y se enfrentan sin embargo en luchas despiadadas. Lo que está en juego a niveles reales en estas guerras celestiales e infernales parece a veces absurdo e inexplicable. ¡ Pero el que ha recorrido la inmensidad de Aarklash sabe que las apariciones son engañosas !

El Mago Kyllion el Antiguo sugirió en otro tiempo una hipótesis de lo más perspicaz. Esta fue confirmada más tarde por el Shaman Enoch el Elementalista, gracias a los poderes de su Máscara de Contemplación. Las leyendas cuentan que, en tiempo muy remoto, los dioses iban entre los hombres. Algunos habían creado reinos prósperos, otros reinaban a través del terror y la sangre: estos protectorados divinos se conocían bajo el nombre de Imperios de Eternidad. Una espantosa guerra entre el Bien y el Mal estalló... Los poderes de los dioses eran tan grandes que sus luchas amenazaron el equilibrio de la Creación. Luego un gran cataclismo destruyó el mundo tal y como era entonces. Los Imperios Eternos fueron arrasados de la superficie de Aarklash. Pero dioses no podían morir: su poder era demasiado grande... Fueron forzados al exilio por una << entidad superior >>, y cada uno de ellos reformó su propio territorio en los confines de la realidad. No se menciona jamás el nombre de esta entidad extra-divina.

Kyllion encontró sin embargo su única representación conocida, grabada en la cumbre de un monolito levantado sobre una isla minúscula frente a la costa de Akkylannie. Algunos hombres

que habían sobrevivido a la locura de dioses se encontraron abandonados a sí mismos en un mundo que debía reconstruirse. Para que no estuvieran tentados de nuevo a formar los Imperios Eternos, el << poder superior >> creó una plaga tan terrible que podía matar a los dioses si volvían de nuevo a Aarklash : el Tiempo. Pero no contaba con la malicia de los dioses. Si no podían pisar más el suelo de la Creación, sus increíbles poderes harían frente a la prohibición manifestándose por la voluntad de sus servidores más devotos. El hombre era mortal, pero la fe podía transmitirse de padre a hijos y cruzar el tiempo. Así pues, los dioses reanudaron su guerra a través de su Fieles. La base común de las leyendas se detiene aquí. Pero como destacó Kyllion y Enoch después de él, un hecho histórico superior contradice esta teoría.

En el momento del levantamiento de la Baronía de Achéron contra el reino de Alahan, tres dioses se manifestaron físicamente : Salaüel, Señor de las Tinieblas, así como sus dos hijos: Béliäl, Príncipe de los Abismos, y Dhalilia, Reina del Vicio.

Uno de ellos ha permanecido sobre Aarklash, desmintiendo la antigua prohibición. Todo indica << cuando el fragor de la batalla está a su cima y la tierra se harta de la sangre de los muertos >>... Béliäl.

Trys la Divina, reina de Alahan y miembro del Consejo de la Quimera, precisamente señaló que es desde este periodo negro que la guerra se apoderara poco a poco de Aarklash. La aparición del Baronía de Achéron, del Imperio de Dirz y el Matriarcado de Ashinân tuvieron lugar en apenas un siglo, en tres lugares diferentes. ¿ Coincidencia o mal presagio ?

Los protectores de la fe

Los Fieles inspiran generalmente una clase de respeto mezclado de temor al común de los mortales, ya que son los guardianes de las almas de sus hermanos. Al ofrecer su vida a su dios, ganaron la protección de éste.

Incluso los Magos, individuos que controlan las fuerzas ocultas, desconfían de los protectores de la fe... Un Mago es siempre capaz de controlar la potencia de los Elementos. Contra un Fiel, está desarmado: El poder de dioses es universal e ilimitado.

Los Fieles son a menudo Personajes: se distinguen de los otros combatientes ya que poseen un nombre propio. Para conocer las reglas relativas a los Personajes, trasládete al libretto de reglas **CONFRONTATION**. Al igual que los Magos, *no pueden utilizar el Contraataque*.

Ciertos Fieles difieren de sus pares ya que su devoción es el arma de combate que eligieron llevar. Se conoce a estos combatientes de la fe bajo el nombre de **Monjes-Guerreros**.

Los Monjes-Guerrero a menudo no son Personajes, *pero pueden utilizar el Contraataque*. Encontrarás las reglas específicas a los Monjes-Guerrero en las nuevas Competencias, al final de este libretto.

Fieles y Monjes-Guerrero disponen de una Característica suplementaria: la Fe. Tres cifras en torno al Espiral de la Fe representan el grado de comprensión del Fiel en los tres Aspectos de su divinidad. La cifra sobre la Espiral de la Fe corresponde a la Creación. El que se encuentra a izquierda simboliza la Alteración. El último, en la parte baja del Espiral, representa la Destrucción.

Cuanto más elevada es la cifra que corresponde a un Aspecto, más consciente de los poderes de su dios es el Fiel en el ámbito

en cuestión. Los niveles de los Aspectos de un Fiel condicionan el tipo de Milagros que su dios puede realizar a través él. Entre las Competencias del Fiel se encuentra su Rango en la jerarquía de los creyentes. El rango viene acompañado de un valor que representa el **Aura de Fe** que rodea al Fiel. El Aura de Fe se expresa en centímetros.

La jerarquía de los Fieles se divide en tres niveles de convicción: los **Devotos** que a menudo se envían en primera línea para preservar la fuerza espiritual de los combatientes. Los **Celotes**, más abiertos a los misterios de la fe, que comienzan a percibir los verdaderos motivos de la intervención de su deidad. Por último, los **Deanes** que han sido elegidos para ser la voz y el ojo de su divinidad : en ellos se encuentra el poder de abrir las siete puertas celestiales e infernales sobre Aarklash.

Ejemplo: Xhérus el Visionario, Fiel Goblin, posee la Competencia Devoto de la Rata / 7.5. Su Aura de Fe tiene un radio de 7.5 cm alrededor de él.

Sus Aspectos son de 1 en Creación, 2 en Alteración y 0 en Destrucción. Xhérus tiene pues acceso a los Milagros que reclaman los Aspectos Creación 1 y/o Alteración 2. Su nivel en Destrucción es demasiado escaso para que pueda elegir Milagros de Destrucción.

Un rumor originario del desierto de Syharhalna describe el cuarto nivel de convicción, donde el Fiel encarnaría a su dios, en cuerpo y alma. A pesar de los diversos desmentidos de los distintos Cultos de Aarklash, esta inquietante leyenda encontró eco en los Elfos Daikinees, los Wolfen y obviamente los Acheronienses. ¿ Qué individuo sensato concedería una parte de verdad a tales suposiciones ? ¿ Podría existir un cuarto Aspecto ?

Los cultos de aarklash

Existe numerosos dioses y cada uno contempla Aarklash con una visión diferente: indulgencia, odio, diversión... pero siempre con una cierta codicia. Cada civilización de Aarklash venera un panteón particular.

Tres sendas sin esencia real parecen reagrupar a estas deidades. Los observadores de este fenómeno las nombraron los **Meandros de las Tinieblas**, los **Caminos del Destino** y las **Vías de la Luz**. Ciertos Milagros son propios de cada una de estas tres sendas.

vías de la luz

Los orgullosos Caballeros del reino de **Alahan** honran a todo un panteón de dioses versátiles. La mayoría de ellos son imagen de la justicia y el honor, al igual que los ideales del León. Otros obran por causas menos nobles, pero sin embargo indispensables.

Para los **Grifos de Akkylannie**, el esplendor de Merin no conoce ningún límite. Los soldados del Papa Inocencio siguen al pié de la letra los preceptos del dios igneo. Se pelean para formar parte de los Elegidos, los que conocerán el mundo mejor que se les prometió después de la edad de Rag'Narok.

Es siempre difícil distinguir a los héroes míticos de los verdaderos dioses en el panteón de los **Keltas del Clan de los Sessairs**. Sin embargo, las divinidades cuyo culto es el más vivaz entre las tribus de Avagddu son, sin ningún género de

duda, Danu y sus tres hijas: las Matrae. No obstante, muchas otras divinidades son celebradas también con motivo de fiestas rituales.

Nadie conoce a los dioses honrados por los enigmáticos **Elfos Cynwáalls**. Las ruinas de sus templos tienen sin duda millares de años y jamás parecen discutir de religión delante de los extranjeros.

Los meandros de las tinieblas

Los Fieles de **Achéron** difieren ampliamente de sus semejantes sobre Aarklash. Su poder se sale de la media común ya que su dios, Salaüel, les envió a sus hijos para ayudarles a esclavizar a los otros pueblos. Estos avatares, como Béliat de los Cuernos de Oscuridad, extienden la masacre y se alimentan del terror.

Se dice que Arh-Tolth reinaría sobre el imperio de los **Alquimistas de Dirz** desde los cimientos de Shamir, la torre alquímica. Nadie puede pretender haberlo encontrado, pero se murmura que la sola visión de su cara haría volverse loco... esto explicaría el extraño comportamiento de sus Fieles.

Scaëlin, la gran sacerdotisa de los **Elfos Akkyshan**, es el ojo y la voz de Lilith, la diosa de la Oscuridad. Sus hijas, dotadas con poderes que desafían la imaginación, forman su brazo armado. Desdichado el varón que se les acerque, ya que sería consumido por la inconmensurable rabia que las habita.

Nacidos del mismo pueblo que los Sessairs, los **Keltas del Clan de los Drones** reconocen la existencia de las divinidades de sus antiguos hermanos. No veneran sin embargo ninguna. Peor aún, les profesan un odio ilimitado... Los Drones sólo reivindicar a un único amo: Cernunnos.

Los **Enanos de Mid-Nor** honran a un dios al que ninguno puede representar. Sólo el primero y más grande de ellos, el Déspota, conoce las verdaderas razones que empujan a los Poseídos a sacrificar las almas de los vivos al dios Mid-Nor.

Los caminos del destino

En el corazón del bosque de Quithayran evolucionan criaturas hechas de ensueño y de poder: las Hadas. Estas encarnaciones de la vitalidad de la naturaleza son consagradas por los **Elfos Daikinees**, ya que encarnan el alma de su pueblo. Creer en ellas, es creer en la Eternidad...

Los caminos de Chacal son despiadados. Los **Orcos** lo saben y respetan a los que sobreviven al rigor de Bran-Ö-Kor. Chacal está en cada uno de sus hijos, está en su tierra y su patria : invadir Bran-Ö-Kor, es atacar a todos los Orcos.

Los **Wolfen** rinden homenaje a su madre. Yllia, la luna. Sus cacerías salvajes se desarrollan bajo sus auspicios benévolos, y sangrientos rituales siguen a la victoria.

Brutales, generosos, extremos: así son los dioses de los **Enanos de Tir-Na-Bor**. Nacidos de una misma familia, las divinidades de los Enanos finalmente consiguieron reconciliarse para unirse ante un enemigo común: ¡ su terrible hermano Mid-Nor !

Al igual que el dios Rata, los **Goblins de No-Dan-Kar** no pueden nunca ser diezmados completamente. Como la Rata, los Goblins descubren los secretos mejor guardados. Como la Rata, los Goblins son astutos... y como la Rata, los Goblins muerden fuerte. Muy fuerte...

Ningún **Devorador de Vile-Tis** se considerará Fiel de dios cualquiera. Los Wolfen Oscuros sólo honran las enseñanzas de la Bestia y niegan el poder de las divinidades. En su presencia, toda fe duda...

recurrir a sus dios

Cuando constituye su ejército, el jugador elige qué Milagros va a asignar a sus diferentes Fieles. Cada Fiel debe poseer sus propios Milagros. En el curso de una Confrontación, dos Fieles no pueden intercambiarse sus Cartas de Milagro, aunque sí pueden poseer el mismo.

Un Milagro nacido en un Culto dado puede ser utilizado por todos los Fieles del Culto en cuestión, y solos por ellos. Existen dos excepciones a esta regla :

- Un Milagro perteneciente a una de las **Vías Aliadas-Meandros de las Tinieblas, Sendas de la Luz, Camino del Destino** - puede ser utilizado por todos los Fieles de la Vía indicada.
- Un Milagro nacido del **Culto Universal** puede ser utilizado por todos los Fieles, sin excepción.

Los niveles de Aspectos del Fiel también deben ser superiores o iguales a los requeridos por los Milagros que desea adquirir antes de la batalla. ¡ Un Dios no puede manifestarse a través de un Fiel que no lo comprende !

Ejemplo : la Sacerdotisa de Hierro, que posee la Competencia Devoto de Merin / 10, puede decidir tomar Milagros del Culto de Merin, de las Sendas de la Luz y del Culto Universal. Sus Aspectos son: Creación 0, Alteración 2 y Destrucción 1. Ninguno de sus Milagros podrá tener un nivel superior a 2 en Alteración y 1 en Destrucción, ni reclamar un nivel cualquiera en Creación.

No hay límite en el total de Milagros que puede poseer un Fiel. Los Milagros y los Objetos Mágicos tienen un coste en P.E. que viene a añadirse al coste total del fiel.

¡ Pero atención ! **Un Fiel puede realizar un Milagro dado sólo una única vez por Turno, cualquiera que sea, independientemente si el Milagro se ha conseguido realizar o no.**

Recurrir a su dios exige fervor, concentración y aplicación. Durante un mismo Turno, es imposible para Fiel Implorar un Milagro y :

- disparar.
- realizar una Proeza Física.
- desplazarse de una distancia superior a su propio Movimiento.

Los Milagros, Competencias, Objetos Mágicos o Cartas de Experiencia que afectan al Movimiento no tienen en cuenta este último punto, así como los Fieles que son Monjes-Guerreros.

Los Milagros se realizan durante la Fase de Divinación, que se desarrolla antes de la Fase de Tiro, después de la Fase de Movimiento.

La Fieles que desean recurrir a su dios podrán hacerlo durante la Fase de Divinación. Comenzará aquel cuyo valor de Disciplina sea el más elevado, continuando por orden decreciente. Los posibles bonos a la Disciplina, como las Competencias o los efectos sobrenaturales, se aplican normalmente. Si varios Fieles de un mismo bando tienen el mismo valor de Disciplina, el jugador que los controla elige el orden de resolución de sus Milagros. En caso de igualdad de Disciplina en bandos enemigos, el jugador que ganó la Tirada Táctica actuará el primero. Acudir al libreto CONFRONTATION para conocer las reglas de la Tirada Táctica.

Las Criaturas que no poseen valor en Disciplina se considera que tienen una Disciplina de 0, no modificable. Un Fiel no puede realizar Milagros si se es trabado en Cuerpo a Cuerpo por un enemigo o si sufrió una Tirada de Heridas desde el principio del Turno. Los Monjes-Guerrero están exentos de esta regla. Para poder realizar un Milagro, el Fiel debe ver su objetivo o estar en contacto peana con peana con él.

la fe temporal

Para Implorar un Milagro, el Fiel necesita la fe de los que lo rodean. Sin la fe colectiva, el dios no puede intervenir. En términos de juego, el fervor que acompaña al Fiel en su oración está representado por su valor de **Fe Temporal / F.T.** Éste está directamente vinculado al Rango del Fiel y al Aura de Fe inscritos sobre su Carta de Referencia.

Cuenta el número de miniaturas amigas y del mismo pueblo que el Fiel, situadas, **incluso parcialmente**, a una distancia inferior o igual al Aura de Fe del Fiel. El mismo Fiel cuenta en este total. Apunta el resultado en función del cociente del Fiel, redondeando hacia arriba.

RANGO	COCIENTE
Devoto	1 punto de F.T. cada 3 aliados en el Aura de Fe
Celote	1 punto de F, T. cada 2 aliados en el Aura de Fe
Deán	1 punto de F.T. cada 1 aliado en el Aura de Fe

Este nuevo resultado es el total de puntos de Fe Temporal / F.T. del Fiel para la Fase de Divinación en curso. Los puntos no utilizados se perderán al principio de la Fase de Divinación siguiente. Puedes disponer de uno o más D6 al lado de la miniatura del Fiel para representar su total de puntos de Fe Temporal.

Ejemplo : la Sacerdotisa de Hierro cuenta con 4 Lanceros del Grifo en su Aura de Fe que es de 10 cm. Al ser su condición Devoto de Merin su cociente es de 1 punto de F.T. por cada 3 aliados, disponiendo de 2 puntos de Fe Temporal.

implorar un milagro

Cada Fiel puede Implorar uno o más Milagros en una Fase de Divinación, comenzando por el que tiene el mejor valor de Disciplina. Un Fiel no puede Implorar un Milagro dado sino una única vez por Turno, cualquiera que sea su Rango y el número

de Milagros que posea. Puede, en cualquier caso, elegir no Implorar Milagros en una Fase de Divinación.

Lanza un D6 y añade el total de Fe Temporal del Fiel para igualar o superar la Dificultad del Milagro que vayas a Implorar. Esta tirada se llama **Tirada de Divinación**.

Si el resultado final es inferior a la Dificultad del Milagro, la oración del Fiel no ha sido oída por su dios, el Milagro no tiene lugar. Si el resultado final es superior o igual a la Dificultad del Milagro, éste se realiza. Aplica los efectos del Milagro.

RECUÉRDESE : en una Tirada de Divinación, un resultado natural de 6 puede ser vuelto a lanzar. Un resultado de 1 es un fracaso automático, incluso después de haber vuelto a lanzar un 6.

Implorar un Milagro consume una parte de la Fe Temporal del Fiel. Una vez que el Milagro se realiza, resta el valor de Fervor del Milagro del total de Fe Temporal del Fiel. El valor de Fervor del Milagro se indica en su Carta.

Si el Fiel dispone aún de puntos de Fe Temporal, puede intentar Implorar otro Milagro. Utilizará entonces su nuevo valor de Fe Temporal para la resolución del Milagro que desee Implorar.

El Fiel puede así Implorar Milagros mientras le siga quedando al menos 1 punto de Fe Temporal. Los puntos de F.T. no utilizados al principio de la **siguiente** Fase de Divinación se pierden definitivamente.

aplicar los efectos de un milagro

El objetivo del Milagro debe responder a todos los criterios de la Imploración del Milagro. El objetivo debe ser visible por el Fiel en el momento en el que se implora el Milagro. El objetivo debe también estar comprendido en el Área de efecto y el Alcance del Milagro.

Los efectos de un Milagro Implorado con éxito se aplican inmediatamente. Si la Resistencia de una miniatura cae por debajo de 0 bajo el efecto de un Milagro, considérala como MUERTA y retírala inmediatamente del terreno.

reforzar el vínculo

Para incrementar sus posibilidades de realización, un Fiel puede consumir puntos de Fe Temporal suplementarios. En el momento de Implorar el Milagro, el Fiel determina cuánto puntos de F.T. desea gastar. El valor de F.T. del Fiel no puede descender por debajo de 1 de esta forma. Se pierden los puntos gastados.

Por cada punto de F.T. gastado de esta manera, el Fiel obtiene a un D6 suplementario para la Tirada de Divinación del Milagro que desea Implorar. Los resultados de los dados no se añaden, solo el que obtuvo el mejor resultado se conserva para la Tirada de Divinación.

Ciertos Milagros permiten invertir puntos de Fe Temporal durante o después de la Tirada de Divinación, para modificar los efectos. Las consecuencias de estos aumentos se indican en la Carta del Milagro.

la censura

Muy pocos individuos sobre Aarklash pueden oponerse impunemente a la voluntad de un dios. Tan pronto como un Milagro se realiza, nada puede pararlo. Conscientes de eso, los Fieles vigilan con una atención muy especial a sus homólogos enemigos sobre el campo de batalla. Cuando uno de ellos recurra a su dios, el Fiel sólo tendrá algunos segundos para reaccionar. Deberá entonces recurrir su propia devoción para intentar neutralizar a su enemigo.

Durante la Fase de Divinación, después de que su adversario haya anunciado su intención de Implorar un Milagro con uno de sus Fieles, pero antes de la Tirada de Divinación, podrás aplicar la **Censura**. Bastará con gastar los puntos de Fe Temporal de uno de tus Fieles que tenga una línea de visión, incluso parcial, sobre el Fiel enemigo. Cada punto de F.T. así gastado cancela un punto de F.T. del Fiel objetivo.

Varios Fieles podrán asociarse para neutralizar la Fe de su adversario, el total de los puntos gastados reducirá en la misma proporción la reserva del Fiel sujeto a la Censura. Si el nivel de Fe Temporal de un Fiel se reduce a 0 a raíz de una Censura, no podrá Implorar más Milagros en esta Fase de Divinación.

casos particulares

La sociedad de los **Grifos de Akkylannie** está totalmente volcada hacia la adoración del dios único, Merin. Los Fieles de Akkylannie consideran un resultado de 5 como 6 en sus Tiradas de Divinación. Pueden pues, si lo desean, volverlos a lanzar.

Mid-Nor es un dios guerrero y rencoroso, presente en cada uno de sus hijos. Los Fieles **Enanos de Mid-Nor** consideran también un resultado de 5 como 6 sobre sus Tiradas de Divinación. Pueden pues volverlos a lanzarlo.

Las criaturas que no poseen valor de Disciplina, como los Muertos-Vivientes, no cuentan en el resultado Fe Temporal de un Fiel. Esta norma se extiende también a los Seres Elementales y a los combatientes Apátridas.

Los Mercenarios sólo conceden su fe a su pueblo de origen o, por defecto, a su tipo de Alianza dominante / Luz, Destino, Tinieblas. En caso de excepción a estas reglas, las indicaciones de la Carta tienen preferencia sobre las reglas generales.

ejemplo de juego

Después de la batalla del Puente de Min-Dolan, donde la carga de la Guardia Pretoriana hizo pedazos las hordas demoníacas de Mid-Nor, el Sacerdotisa de Hierro recibió la orden de cruzar el río Migol con una falange de Lanceros del Grifón con el fin de perseguir los servidores del Déspota.

El destacamento no tarda en alcanzar a una pequeña tropa de estas siniestras criaturas, guiadas por Nerán el Espantoso. Más que una simple escaramuza, serán los propios dioses los que vayan ahora a enfrentarse por medio de sus Fieles.

El Culto de la Sacerdotisa de Hierro es << Merin >> y sus Aspectos son Creación 0 / Alteración 2 / Destrucción 1. Posee los Milagros << Ardor de los Infieles >> (Culto de Merin / Creación 0 / Alteración 0 / Destrucción 1) y << Encarnación de

la Justicia >> (Culto de las Vías de la Luz / Creación 0 / Alteración 2 / Destrucción 0).

El Culto de Nerán el Espantoso es << Mid-Nor >> y sus Aspectos son Creación 1 / Alteración 1 / Destrucción 1. Posee los Milagros << Maleficio de la Muñeca >> (Culto de Mid-Nor / Creación 0 / Alteración 1 / Destrucción 1) e << Invocación de los Cosechadores >> (Culto de Mid-Nor / Creación 1 / Alteración 1 / Destrucción 0).

El Aura de Fe de la Sacerdotisa de Hierro es de 10 cm. Seis Lanceros del Grifo se encuentran en este perímetro. Su valor de Fe Temporal (F.T.) se calcula pues sobre la siguiente base : 1 por el Sacerdotisa + 6 por los Lanceros, todo ello dividido por 3 ya que el Rango de la Sacerdotisa es << Devoto >>. Lo que da, redondeando hacia arriba, una F.T. de 3 para este Turno.

Nerán, por su parte, se beneficia de un F.T. de 4, ya que 10 Guerreros de Mid-Nor se encuentran en su Aura de Fe y su Rango es también << Devoto >>.

La Sacerdotisa de Hierro posee un valor de Disciplina de 7 contra 3 de Nerán. Actuará pues en primer lugar. Está lo suficientemente próxima a uno de los Enanos de Mid-Nor para Implorar el Milagro << Ardor de los Infieles >> contra él.

La Dificultad de este Milagro es 7. Con su F.T. de 3, la Sacerdotisa debe pues obtener un resultado de 4 o más sobre un D6.

Pero Nerán no está dispuesto a dejar a su adversario actuar libremente. Puesto que dispone de una línea de visión sobre la Sacerdotisa, sacrifica un punto de F.T. para Censurarla. El F.T. de Nerán pasa pues a 3 mientras que la de la Sacerdotisa desciende a 2.

Ésta pues necesita ahora un resultado de 5 o más sobre un D6 para igualar la Dificultad de 7 del Ardor de los Infieles. La Sacerdotisa decide entonces jugarse el todo por el todo y decide sacrificar un punto de F.T. suplementario para Reforzar su Vínculo con Merin. Su F.T. pasa a 1 pero puede lanzar 2 dados para su tirada de Implorar. Obtiene los siguientes resultados : 2 y 5.

Como todos los Fieles del Grifo, la Sacerdotisa de Hierro considera un resultado de 5 como uno de 6 en todas sus tiradas de Imploración.

El 5 obtenido se transforma en 6 y este resultado añadido al F.T. de 1 de la Sacerdotisa le permite finalmente igualar la Dificultad del Milagro. Merin oye la imploración de su sacrificada servidora e inflige un justo castigo al objetivo del Milagro. El Ardor de los Infieles inflige al que la sufre, una Herida de una Fuerza igual a la F.T. del Fiel en el momento en que implora este Milagro. En este caso, el Guerrero de Mid-Nor encaja pues una Herida de Fuerza 1 que no lo mata, pero le inflige una Herida Grave.

La Sacerdotisa debe ahora descontarse el valor de Fervor del Milagro que acaba de Implorar de su valor de F.T. El Fervor del << Ardor de los Infieles >> es de 2. El F.T. de la Sacerdotisa pasa pues de 1 a -1, lo que equivale a 0.

Ahora es el turno de Nerán para implorar a su oscura divinidad. Intenta abrir un paso para permitir a los espíritus de los demonios de Mid-Nor materializarse en el plano de Aarklash.

La Dificultad del Milagro Invocación de los Cosechadores es de 6 + 2 por demonio invocado además del primero. Nerán decide

no asumir riesgos y limita su invocación a un solo Cosechador. La F.T. de Nerán es de 3, necesita pues un resultado de 3 o más en su Tirada de Divinación.

La Sacerdotisa de Hierro no dispone ya de ningún punto de F.T. para Censurar a su homólogo. Impotente no puede sino rogar a Merin...

Pero Mid-Nor oye la súplica de Nerán. Éste obtiene un resultado de 4 en su Tirada de Divinación y una horrible y gesticulante criatura alada toma forma ante él.

Confiados en la omnipotencia de sus dioses respectivos, los Fieles reúnen a los creyentes alrededor de ellos para desencadenar la cólera divina sobre sus enemigos... Un nuevo Turno se entabla en la Confrontación.

nuevas competencias

Leal / X : los ejércitos de Aarklash a veces están formados por guerreros que sólo viven para una causa, sea ideal o de pesadilla. Los Leales no cuentan en el número de combatientes presentes en el Aura de Fe de un Fiel : el Leal le da directamente un número de puntos de Fe Temporal igual a X.

Iconoclasta : los Fieles Iconoclastas dependen de sus enemigos y no de sus aliados para su Fe Temporal. Para calcular su valor de Fe Temporal, cuenta el número de miniaturas **enemigas**, cualquiera que sea su pueblo, que se encuentran en su Aura de Fe. El propio Fiel se incluye en este total.

Exaltado : un Exaltado consagró mucho más que su vida a su dios. ¡ Hábil es el que sepa disociar la voz de un Exaltado de la de su divinidad ! Un Exaltado no considera un 1 como un fracaso automático cuando efectúa una Tirada de Divinación, incluso después de haber vuelto a lanzar un 6.

Mártir / X : cada dios de Aarklash tiene sus fieles, y algunos de estos adoradores demuestran un fervor ejemplar o suicida. Cuando un Fiel de tu bando necesita Fe, puede sacrificar un guerrero que posee esta Competencia en cualquier momento durante el Turno. El sacrificado debe estar en contacto peana con peana con el Fiel. Por este acto, este último se beneficia de X puntos de Fe Temporal de más. Retirar al guerrero sacrificado como si acababa de caer MUERTO. Se le considera como una baja.

Monje-Guerrero : los Monjes-Guerreros son Fieles para los que la fe es un combate, y una manera de combatir. Utilizan conjuntamente la Fe y las artes de la guerra. Su doble Competencia los convierte en Fieles particulares, sujetos a las siguientes normas :

- No pueden elegir sino un único Milagro en el momento de la constitución de los ejércitos. Éste será obligatoriamente resultante del Culto de su pueblo y de ningún otro, a excepción del Culto Universal.
- Pueden Implorar su Milagro trabados en Cuerpo a Cuerpo.
- Pueden Implorar su Milagro incluso si sufrieron una Tirada de Heridas desde el principio del Turno.
- Pueden utilizar el Contraataque.
- Pueden Cargar, Correr, Disparar o realizar una Proeza Física e Implorar un Milagro.

Taumaturgo : el fervor de un Taumaturgo es tal que la furia de los combates no hace más que ampliar sus poderes. Cuando

alcanza el nivel de Herida Ligera, aumentan su Aura de Fe 5 cm con relación a su valor inicial. En Herida Grave, aumentará en 10 cm y en 15 cm en Herida Crítica. Si el Fiel es curado, su Aura de Fe se ajustará en consecuencia

Los inmortales

Para numerosos guerreros, los Fieles no son más que manipuladores que utilizan las antiguas creencias y los miedos ancestrales de su pueblo para alcanzar sus fines. Nada más falso.

Los dioses mismos no pueden manifestarse sobre Aarklash, pero las legiones celestiales y abisales están allí para probar que las leyendas son bien reales... Estos seres divinos con poderes a veces terroríficos son llamados **Inmortales**.

Los Inmortales se agrupan de la misma manera que las Sendas Aliadas presentes en el libreto CONFRONTATION : Sendas de la Luz, Caminos del Destino y Meandros de las Tinieblas. Un ejército dado no puede disponer sino de Inmortales pertenecientes a su Senda Aliada en sus propias filas.

Un Inmortal puede unirse a un ejército de dos maneras :

- O ha sido reclutado antes de la batalla, gastando en este caso los P.E. indicados en su Carta de Referencias cuando constituyas tu ejército.
- O fue invocado por un Fiel que poseía el Milagro conveniente en el transcurso de la batalla.

Existen tres Círculos de Inmortales, simbolizando su poder y su lugar dentro de la jerarquía divina. Cuanto más próximo está el Círculo de pertenencia de un Inmortal al Corazón de la Creación, más difícil será su invocación... o incluso arriesgada.

El **3er Círculo** agrupa a los seres menores, servidores de las potencias celestiales o demoníacas.

El **2º Círculo** está constituido por los combatientes de los ejércitos ocultos, las legiones que aflorarían sobre Aarklash si los dioses volvieran de nuevo entre los hombres.

El **1er Círculo**, finalmente, está formado por los seres más potentes y los más respetados de las Esferas Prohibidas. Sus poderes desafían la imaginación...

Cada Inmortal posee una de las Competencias siguientes. Para cada una de entre ellas, el X corresponde al Círculo del combatiente.

Ejemplo: Ser de la Luz / 2 designa un Ser de la Luz del Segundo Círculo.

Ser de la Luz / X : los Seres de Luz sirven a la causa de la justicia bajo todas sus formas, sean tanto intransigentes como compasivos. Son afiliados a las Sendas de la Luz. Un Ser de Luz es inmune a toda forma de Miedo, incluso de origen divino o mágico, y no puede en ningún caso pasar bajo el control del enemigo. Se considera que poseen la Competencia *Justo*.

Ser del Destino / X : el concepto de Bien y Mal es prácticamente desconocido para los Seres del Destino. Actúan

según sus deseos, de acuerdo con su medio ambiente inmediato. Son afiliados a los Caminos del Destino. Los Seres del Destino son inmunes a la Competencia Asesino. Pueden cargar a un enemigo al que no veían al principio de su desplazamiento y detecta a los Exploradores que se encuentran en su alcance de Carga. Se considera que un Ser del Destino posee la Competencia Conciencia.

Ser de las Tinieblas / X : la corrupción, la desolación y la destrucción son las principales razones para existir de estas criaturas espantosas. Están vinculadas a los Meandros de las Tinieblas. Contra un Ser de las Tinieblas, una Criatura que causa Miedo no está inmunizada ya al Miedo. Su característica de Miedo se transforma en Coraje. Un Ser de las Tinieblas está inmunizado a toda forma de Miedo, incluso de origen mágico o divino. No puede pasar bajo el control del enemigo.

reencuentros

Finalmente Cynlain fué adulto. Por primera vez en su vida, iba a poder sumarse a una gran batalla... Ese día, la tribu iba a enfrentarse a los Drones, esos brutos sanguinarios que manchaban el nombre de Cernunnos desde hacía demasiado mucho tiempo.

Esa mañana, después de dos días de ayuno, los Antiguos habían venido a verlo, acompañados de un Fiel de Danu. Sentado con las piernas cruzadas, había permanecido impassible cuando la cuchilla había penetrado en la piel de su antebrazo, describiendo un amplio siete. Sin pronunciar una palabra, tenía que dejar que a los antiguos aplicaran la Hierba de la Mañana sobre la herida, asegurándole a Cynlain una cicatriz que pondría de manifiesto a todos que ya no era un niño. El dolor había sido intenso durante varios minutos, pero no había dejado que nada trasluciera. Era un guerrero, como cada hombre de su raza. Al igual que su padre, combatiría a los enemigos de la tribu y estaría dispuesto a dar su vida por ella.

Su cuerpo había sido a continuación pintado con ayuda de plantas machacadas, indicando a todos que hoy Cynlain combatía por primera vez. Nadie vendría en su ayuda y todos tendrían un ojo puesto en él, asegurándose que hacía honor a su pueblo.

Armado de una espada larga y de un escudo, sentía la excitación crecer en él, el deseo de combate y sangre. Esa noche, cuando Lahn se pusiera, regresaría vencedor o sería llorado por los suyos, muerto en combate por Danu.

El centenar de Sessairs se abatía ahora sobre el campamento Drune. En medio de esta horda, Cynlain se sentía transportado, movido por una rabia que no conocía. El guerrero había perdido toda medida. No era más que un hombre armado en medio de una masa de combatientes cegados por la embriaguez del combate.

En un instante estuvieron en el campamento, masacrando sin distinción a todo lo que se movía. Guerreros sanos o heridos, no tenían ninguna diferencia para ellos... todos eran Drones, sus enemigos hereditarios.

- << Cynlain, escúchame... >>

Parando en pleno impulso, Cynlain observó en torno él. ¿ Era un sueño ? ¿ Por qué alguien acababa de pronunciar su nombre ?

- << ¡ Cynlain, ven a mí ! >>

El joven hombre estaba paralizado por el estupor. ¿ A quién pertenecía esa voz ? ¿ Quién era esa mujer que lo llamaba ? A su lado, un Drune cayó, atravesado por una lanza.

- << ¿ Quién eres ? >> gritó, su voz cubierta por el tumulto de la batalla.

- << ¿ Cynlain, mi pequeño, no me reconoces ? >>

- << ¿ Madre ? >>

¿ Era posible que el espíritu de su madre estuviera hablándole ? Ella se había muerto cuando era aún un niño. Los recuerdos que tenía de ella eran vagos, y sin embargo su corazón no podía engañarlo.

Alrededor de él los aullidos redoblaron en potencia. La victoria no dejaba lugar a dudas.

- << Cynlain, mi niño, debe irte, esta batalla no te es favorable. Danu me autorizó a avisarte, permitiéndome volverte a ver una última vez. >>

Soltando su arma y su escudo, se lanzó entre los combatientes, esquivando varios golpes recibidos aleatoriamente, pasando entre las llamas, franqueando los cuerpos. Iba a encontrarse con su madre, la que lo había puesto en el mundo, la que tanto le había faltado durante su infancia, la que tanto lo había amado.

Sin aliento, observando el bosque extendiéndose ante él, Cynlain esperaba no haber cometido un error. No, este no podía ser el caso, solo Danu podía autorizar a su madre a prevenirlo.

- << Por aquí, mi niño. >>

La voz parecía ahora más cercana. Reanudando su carrera, topó pronto con una cueva.

- << Acércate... acércate, Cynlain... >>

Penetró en la cueva con una sonrisa en los labios, feliz de volver a ver a la que le había sido arrebatada. Estaba allí, la distinguía apenas en la oscuridad, percibiendo solamente una suave silueta femenina. El espíritu de su madre estaba ante él, le estaría siempre agradecido a Danu por eso.

Sólo cuando se volvió que intuyó el horror de la situación. La criatura a la que se le enfrentaba no tenía ya nada que ver con una mujer.

- << ¿ Cómo, hijo mío ? ¿ No estás feliz de volverme a ver ? >>

Horrorizado, Cynlain sintió su universo oscilar. Su madre se había convertido en una Banshee, una de esas mujeres adúlteras decapitadas y transformadas en muerto-viviente por el poder de las Tinieblas. Comprendía ahora mejor porqué su padre siempre se negaba a explicar cómo había muerto.

- << ¿ Tu padre no te lo dijo todo ? ¡ Maldito sea, malditos seáis los dos ! >>

Abriendo la boca, levantando su cabeza todo lo que le permitía su brazo, emitió un aullido de una potencia inimaginable, haciendo nacer en Cynlain un terror sin nombre. Petrificado, vio salir de la sombra a dos magníficas mujeres de piel blanca como el marfil. Como fieras, se lanzaron sobre él, sus colmillos rasgaban su carne, en un verdadero banquete en vida. Gritando a su vez de dolor, sentía la mirada sin vida de la Banshee clavada en él.

Algunas palabras resonaron entonces, quebrantando el aullido de la que había sido su madre.

Un hombre penetró a su vez en la gruta. Vestido como un Sessair, la espalda ligeramente doblada por el tiempo, llevaba un venablo en su mano izquierda y en la derecha una estatuilla de la efigie de la Diosa. Emanaba de él una luz que iba ampliándose hasta iluminar enteramente la gruta. Emitiendo gruñidos siniestros, ambas mujeres macilentas cuya cara estaba manchada de la sangre del guerrero se lanzaron sobre el intruso.

Levantando su mano y cerrando los ojos, el hombre las suspendió en pleno vuelo. Le escupieron su odio a la cara, revelando sus colmillos, gesticulando en el aire como

marionetas... Cerró entonces su puño y se desintegraron, retornando al polvo sobre el suelo de la gruta.

De rodillas, cogiéndose el antebrazo, Cynlain constató que su madre se había ido. El hombre se puso en cuclillas ante él.

- << Muéstrame tu brazo. >>, dijo con una voz rota por los años.

- << B... bien. >>

Cynlain no sabía lo que lo hacía sufrir más, su herida o la amargura dolorosa que latía en el fondo de su corazón.

- << Soy Nemehd, sacerdote de Danu, déjame echar un vistazo a esta herida. >>

- << ¿ Cómo lo supo ? >>

Con mano segura, Nemehd rozó la herida y murmuró algunos rezos. La carne se volvió a cerrar, dejando sólo una impresionante cicatriz como recuerdo.

- << Danu me guió hasta ti, joven guerrero. >>

- << Era mi m... madre... >>

- << Es inútil hablar, si Danu permitió este encuentro, es que tenía sus razones... aunque hoy no las comprendes. Regresa al pueblo, las heridas que portas en tu corazón tardarán tiempo en volverse a cerrar, pero sé que saldrás crecido. Un día verdadero, deberás estar dispuesto a pagar tu deuda con Danu. >>

Levantándose. Cynlain pasó junto al hombre, observándolo una última vez.

- << ¿ No viene conmigo ? >>

- << No. Mi deber es permanecer aquí. Elegí vivir aislado de las tribus. >> le respondió con una voz grave impregnada de tristeza.

- << ¿ Vas a encontrar a mi madre ? >>

- << Vuelve a tu casa, el momento está por venir. >>

Sin una palabra más, Cynlain dejó la gruta, más perdido que nunca, no sabiendo lo que diría a los ancianos, a los que lo habían visto dejar el campo de batalla.

...

Desde la gruta Nemehd observó mucho tiempo la silueta del guerrero alejarse, sabiendo que jamás lo vería de nuevo.

- << Sí. Cynlain, debo encontrar a tu madre... la mujer a la que quise y a la que tu padre decapitó. >>

...

<<... Los sirvientes de los dioses llevarán en su corazón la esperanza y el odio. Su fe abrirá las puertas eternas de la condenación eterna y la redención... >>

...

RACKHAM ®

44, rue de Lagny
93100 Montreuil sous Bois
Tél. 01.55.86.89.28
www.confrontation.fr

...

CONFEDERACION DEL DRAGON ROJO

www.conf-federacion.org