

CAPÍTULO 1 “GENERALIDADES”



Free AI image generated for INFINITY industries®™ (Gemini.ai - Copyright reserved)

Generalidades

L1P2C1E1



Este módulo de Anárkika®™ está inspirado en E1P3C1G5D3E2S1L1 Mercenarios (Original de ANÁRKIKA Inc.), esta es una edición especial para el “Primer encuentro urmakiano Anárkika lanzamiento oficial” o “K1”.
Versión: 1.0 (*Anárkika®™ 01072015*) **Observaciones:** Ø.

Datos de la PAR	
Nombre:	L1 Mercenarios, edición especial K1
Código:	E1P3C1G5D2E2S1L1
Tipo de PAR:	Cerrada
Tipo de módulo:	Único
Tiempo de juego:	6h a 8h
N de JUs:	N1
Cantidad de PJs:	2 a 6
Creación de PJs:	Precreados
Puntaje:	1 1 1 1 1 1
E:	E3 Media
SPCs:	Amvisin
CATs:	Todas
multiCATs:	Ø
multiESPs:	Ø
ARQs:	Ø
R:	R5 Joven
N:	N1 EL peor novato
DM:	1
DA:	Ø
PA:	Ø

Antes de empezar

L1P2C1E2



No se debe olvidar que Anárkika®™ es solo un juego de rol, las aventuras vividas en él deben ser tomadas como tales, los personajes creados por los jugadores, solo existen en la imaginación y no son reales, las situaciones no están basadas en la realidad ni actualidad y no tratan de replicarla ni explicarla, las acciones descritas no deben intentarse en la vida real, está comprobado que el desarrollo normal de este producto en gente certificadamente hábil psicológica y físicamente sana, no produce ningún tipo de alteración, es por otro sentido un incentivo intelectual para el normal desarrollo y crecimiento de la creatividad, el pensamiento lateral, la competitividad laboral y académica, en forma de entretenimiento sano.

Los personajes, objetos y circunstancias descritos en este libro son imaginarios y son propiedad de INFINITY industries.

Uso de este libro

L1P2C1E3



Este manual está organizado en dos partes que agrupan capítulos a fines entre sí, ello agrupan episodios a fines entre sí y episodios, cada episodio concentra información de un solo tópico descrito lo más distintivamente posible, el episodio “Uso de este libro” que explica cómo debe usarse este libro, el título suele tener debajo un acrónimo o varios para aclarar información extra del título para poder eliminar confusiones o filtrar búsquedas al consultarlo, debajo del título (O el acrónimo si hubiese) se tiene el código numérico como “L1P2C1E3” que describe el número el número del libro (De su grupo, algunos son únicos sin embargo pueden aparecer versiones corregidas futuras del mismo libro), la parte, el capítulo y el episodio en sí. Con este código podrás encontrar cualquier episodio con más facilidad o interactuar con tus compañeros JUs con más soltura.

El Juego requiere el uso, manejo y conocimiento de acrónimos los cuáles se detallan muy específicamente en la siguiente tabla, estos acrónimos se usan

específicamente para los tecnicismos de Anárkika®™, consúltase a la medida de su aparición.

Acrónimos oficiales	
#	Cantidad.
#%	Valor actual porcentual.
A	Ataque u ofensa.
AC	Acción compleja.
ACC	Acción.
ACCaut	Acción automática.
ACCcoo	Acción cooperativa.
ACClb	Acción libre.
ACCnor	Acción normal.
ACCpro	Acción prohibitiva.
ACCref	Acción refleja.
ACCsim	Acción simultánea.
ACCsta	Acción estándar.
ACE	Acertividad (CRCsec).
ACEarr	Acertividad arrojada (subCRCsec).
ACEcom	Acertividad compleja (subCRCsec).
ACEcor	Acertividad corriente (subCRCsec).
ACEest	Acertividad estructural (subCRCsec).
ACEpre	Acertividad precisa (subCRCsec).
ACESim	Acertividad simple (subCRCsec).
ADPC	Los cuatro puntajes de Ataque, defensa, poder y conocimiento.
AI	Acierto crítico.
AL	Alineación.
ALI	Aliado.
ALT	Altura.
AM	A meleé.
antFAL	Antifalencia.
antGUA	Antiguada.
AR	A rango.
ARQ	Arquetipo.
ART	Artista.
AS	Acción simple.
AUT	Autocontrol.
BEN	Beneficio.
BENact	Beneficio actitud.
BENapt	Beneficio aptitud.
BENcos	Beneficio costumbre.
BENdon	Beneficio don.
BENexp	Beneficio expresión.
BENgra	Beneficio gracia.
BENpot	Beneficio potestad.
BENtra	Beneficio tradición.
BRI	Bribón.
C	Conocimiento o querer.
CAM	Campesino.
CAP	Capacidad.
CAR	Carisma (CRCpri).
CARapa	Carisma apariencia (subCRCpri).
CARcau	Carisma caudillismo (subCRCpri).
CARest	Carisma estoicismo (subCRCpri).
CARlea	Carisma lealtad (subCRCpri).
CARlid	Carisma liderazgo (subCRCpri).
CARrea	Carisma reacción (subCRCpri).
CAS	Casta.
CAT	Categoría.
CIE	Cientista.
CLA	Clase del personaje.
CNJ	Conjuro.
CON	Constitución (CRCpri).
CONasi	Constitución resistencia (subCRCpri).
CONcol	Constitución colapso (subCRCpri).
CONinm	Constitución inmunidad (subCRCpri).
CONreg	Constitución regeneración (subCRCpri).
CONres	Constitución resistencia (subCRCpri).
CONvis	Constitución visceración (subCRCpri).
COOmat	Coordenada material.
COOpar	Coordenada particular.
CRE	Crecimiento
CRC	Característica
CRCpri	Una de las CRCs primarias.
CRCsec	Una de las CRCs secundarias.
CRCa	Puntaje actual de característica.

D	Defensa.
DA	Desh asistente
DE	Destrucción de puntaje.
DES	Destreza (CRCpri).
DESape	Destreza apéndice (subCRCpri).
DEScm	Destreza combativa (subCRCpri).
DEScor	Destreza corporal (subCRCpri).
DESlar	Destreza larga (subCRCpri).
DESman	Destreza manual (subCRCpri).
DESmot	Destreza motora (subCRCpri).
DIN	Dinastía.
DM	Desh maestro.
DÑ	Daño a puntaje.
DOT	Dote.
DR	Drenaje de puntaje.
E	Era.
EJ	Endojuego.
EL	Elementos escolares.
ENE	Energía (CRCsec).
ENEata	Energía atacante (subCRCsec).
ENEdéf	Energía defendiente (subCRCsec).
ENEdiv	Energía divina (subCRCsec).
ENEmag	Energía mágica (subCRCsec).
ENEmas	Energía masiva (subCRCsec).
ENEmen	Energía mental (subCRCsec).
ESC	Escuela.
ESP	Especialidad.
EST	Estado.
EX	Éxito.
EXT	Efectos extras.
EXTneg	Efectos extras negativos.
EXTpos	Efectos extras positivos.
EXVinm	Propiedad inmobiliaria.
EXVmon	Montura.
EXVmob	Propiedad mobiliaria.
EXVobj	Objeto o servicio.
EXVveh	Vehículo.
FAE	Faena.
FAL	Falencia.
FAM	Fama general.
FAMneg	Infamia o fama negativa.
FAMpos	Fama o fama positiva.
FC	Falla caótica.
FEN	Fenómeno.
FODA	Fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas del personaje.
FODAame	Amenazas del FODA.
FODAdéb	Debilidades del FODA.
FODAfor	Fortalezas del FODA.
FODAopo	Oportunidades del FODA.
FR	Fracaso.
FUE	Fuerza (CRCpri).
FUEarr	Fuerza arranque (subCRCpri).
FUEpot	Fuerza potencia (subCRCpri).
FUEpre	Fuerza presión (subCRCpri).
FUEsos	Fuerza sostén (subCRCpri).
FUEtra	Fuerza tracción (subCRCpri).
FUEvit	Fuerza vitalidad (subCRCpri).
G	Grado.
GAS	Gasto de elementos escolares.
GUA	Guarda.
GUE	Guerrero.
HAB	Habilidad.
HCH	Hechizo.
HEC	Hechicero.
HEX	Hexágono de posición
HIS	Historia.
inCAP	Incapacidad.
INT	Inteligencia (CRCpri).
INTaph	Inteligencia aprehensiva (subCRCpri).
INTapr	Inteligencia aprensiva (subCRCpri).
INTest	Inteligencia estratégica (subCRCpri).
INTidi	Inteligencia idiomática (subCRCpri).
INTmag	Inteligencia mágica (subCRCpri).
INTpsi	Inteligencia psíquica (subCRCpri).
INV	Inventario.
INVana	Armamento natural.

INVarm	Inventario armamento cognoscente.
INVmin	Misceláneo natural.
INVmis	Inventario misceláneo.
J	Jornada.
JU	Jugador.
K	Constante categórica actual.
LIN	Linaje.
LINest	Linaje estirpe.
LINFam	Linaje familia.
LINocu	Linaje ocupación.
LINrec	Linaje recursos.
LIV	Lividez (CRCsec).
LIVeso	Lividad esosomática (subCRCsec).
LIVfis	Lividad física (subCRCsec).
LIVpar	Lividad parasomática (subCRCsec).
LIVpsi	Lividad psicossomática (subCRCsec).
LIVsom	Lividad somática (subCRCsec).
LIVult	Lividad ultrasomática (subCRCsec).
LU	Ley universal.
MAÑ	Maña.
MET	Método.
MJ	Metajuego.
MOR	Moral (CRCsec).
MORagr	Moral agresiva (subCRCsec).
MORatr	Moral atrayente (subCRCsec).
MORgru	Moral grupal (subCRCsec).
MORind	Moral individual (subCRCsec).
MORreg	Moral regresiva (subCRCsec).
MORrep	Moral represiva (subCRCsec).
MOV	Movilidad (CRCsec).
MOVasa	Movilidad asalto (subCRCsec).
MOVcar	Movilidad carrera (subCRCsec).
MOVesc	Movilidad escala (subCRCsec).
MOVEva	Movilidad evasión (subCRCsec).
MOVpir	Movilidad pirueta (subCRCsec).
MOVsal	Movilidad salto (subCRCsec).
multiCAT	Multicategoría.
multiESP	Multiespecialidad.
N	Nivel.
NAT	Naturaleza original o naturaleza.
P	Poder.
PA	Personaje asistente.
pA	Punto académico.
PAR	Partida.
PARarg	Partida argumento.
PARbat	Partida batalla.
PARcam	Partida campaña.
PARinv	Partida inventario.
PARjug	Partida jugabilidad.
PARpod	Partida poderío.
PDE	Poder especial.
PE	Personaje.
PER	Pericia.
PES	Peso.
PI	Pifia.
PJ	Personaje jugador.
PNJ	Personaje no jugador.
POL	Politista.
pP	Punto académico práctico.
pPC	Punto académico práctico cuantitativo.
pPQ	Punto académico práctico cualitativo.
PR	Proeza.
PRO	Proficiencia.
PROant	Antiproficiencia.
PROglo	Proficiencia global.
PRonor	Proficiencia normal.
pT	Punto académico teórico.
pTC	Punto académico teórico cuantitativo.
pTQ	Punto académico teórico cualitativo.
PUO	Profesión u oficio.
R	Rango.
RAR	Rareza.
RE	Regla general.
RES	Resistencia del material.
RIV	Enemigo o rival en batalla o campaña.
SAB	Sabiduría (CRCpri).

SABcul	Sabiduría cultural (subCRCpri).
SABdiv	Sabiduría divina (subCRCpri).
SABedu	Sabiduría educación (subCRCpri).
SABmag	Sabiduría mágica (subCRCpri).
SABmem	Sabiduría memoria (subCRCpri).
SABmil	Sabiduría militar (subCRCpri).
SAC	Sacerdote.
SB	Situación de batalla.
SC	Situación de campaña.
SEN	Sentido.
SENamp	Amplificador sensorial.
SENatr	Atributo sensorial.
SES	Sesión.
SEX	Sexo.
SIM	Simpatía general.
SPC	Especie.
subCRC	Subcaracterística.
subCRCpri	Subcaracterística primaria.
subCRCsec	Subcaracterística secundaria.
subSPC	Subespecie.
T	Turno o ronda.
TAL	Talento.
TEC	Técnica.
TRA	Trasfondo.
TRANeg	Trasfondo negativo.
TRApos	Trasfondo positivo.
TRU	Truco.
TRUant	Antitruco.
TRUglo	Truco global.
TRUnor	Truco normal.
VAN	Vanidad (CRCsec).
VANapa	Vanidad aparente (subCRCsec).
VANest	Vanidad estratégica (subCRCsec).
VANlid	Vanidad liderazgo (subCRCsec).
VANmen	Vanidad mental (subCRCsec).
VANpre	Vanidad presente (subCRCsec).
VANver	Vanidad verbal (subCRCsec).
XP	Experiencia.
α	Valor numérico cualquiera o variable (Actual y yuxtapuesto).
$\alpha \alpha \alpha$	Valores numéricos del ADPC.
$\alpha \alpha \alpha \alpha \alpha$	Valores numéricos de la partida.
$\alpha d4$	Cantidad variable de dados de cuatro caras.
$\alpha d6$	Cantidad variable de dados de seis caras.
$\alpha d8$	Cantidad variable de dados de ocho caras.
$\alpha d10$	Cantidad variable de dados de diez caras.
$\alpha d12$	Cantidad variable de dados de doce caras.
$\alpha d20$	Cantidad variable de dados de veinte caras.
$\alpha d100$	Cantidad variable de dados de cien caras.
αdX	Cantidad variable de dados de cantidad variable de caras.
$\alpha d\alpha$	Cantidad variable de dados de cantidad variable de caras.
$\alpha d\alpha\%$	Cantidad variable de dados porcentuales con variable de caras.
$\alpha d\alpha(a-\alpha)$	Cantidad variable de dados con variable de caras y zona.
$\alpha dL\alpha$	Cantidad variable de dados limitados de cantidad variable de caras.
αp	Peso en plheihion.
αt	Distancia en tokeihion.
αu	Tiempo en urmakn (Unidad anual no precisa).
αv	Tiempo en vlimh.
β	Valor alfabético cualquiera o variable (Actual y yuxtapuesto).
βs	Pluralizador de acrónimo.

La primera parte del libro es un fragmento literario original de Anárkika[®]™, la segunda es un manual técnico muy resumido para poder usarse como manual de consulta y jugar este módulo único, se divide en cuatro capítulos y se recomienda que solo los DMs tengan acceso a ellos, sin embargo, el L1P2C3 puede ser hojeado libremente por los jugadores.

No se lea este libro de principio a fin, es lectura tabulada por lo que este manual es de consulta y no requiere ser conocido de principio a fin por los JUs, si se planea narrar y ser DM, es aconsejable que se le dé un profundo estudio y se lea todos los episodios.

En los episodios pueden aparecer estos casos de información complementaria:

Acrónimos oficiales	
Subtítulo:	Subdivisión del código.

Sub-denominaciones:	Variables interiores del contenido.
Nota al pie ¹² :	Información rolérica coloquial.
Nota al pie ¹² :	Descripción detallada de un concepto nuevo o renovado.
(Pronunciación):	Aclaraciones idiomáticas suplementaria.
(Excepción):	Aclaración de excepción de lo mencionado.
(Código):	Sugerencia de complementación en otro código.
(Cita):	Aclaración de autoría ajena.
(Aclaración):	Explicación complementaria.
(Tecnismo):	Información técnica complementaria.
(Rolerismo):	Información específica de la jugada.
(Anécdota):	Anécdota complementaria al tema.

Además de todo esto un episodio puede tener imágenes, fórmulas, tablas, citas, esquemas, mapas, matrices, diagramas, Etc.

Personajes

L1P2C1E4



Para esta PAR solo se usarán personajes precreados que iniciarán en R5N1 y se estima que pueden alcanzar uno o más Ns, se recomienda altamente no importar o crear PJs personalizados o importar otros PJs, pues el objetivo de este módulo es de iniciar la práctica de los juegos de rol usando el sistema de Anárkika[®]™, para ello se recomienda que los JUs sean novatos, incluso el DM, sin embargo, esta partida puede ser divertida para JUs más avanzados. Como DM se debe describir los PJs disponibles y dejar que los JUs los elijan libremente.

PJs	
Thormes:	R5N1GUE
Sesdek:	R5N1BRI
Zuand:	R5N1SAC
Saij:	R5N1POL
Kuira:	R5N1BRI
Lurak:	R5N1HEC
Tark:	R5N1CIE

PNJs	
Auntar:	DP312R6N4BRI Asesino
Louto común:	DP81R5N1CAM
Louto de manada:	DP95R5N1BRI
Louto líder:	DP102R5N2GUE
Bandido común:	DP90R5N1CAM
Bandido peligroso:	DP112R5N2GUE
Mibrinh tropa:	DP98R5N1CAM
Mibrinh salvaje:	DP124R5N1BRI
Mibrinh shaman:	DP150R5N2HEC
Mibrinh líder:	DP192R5N3GUE

Misión de Auntar

L1P2C1E5



Si bien la misión que Auntar le asigna a Thormes ya es conocida por él, es prudente que el DM la explique antes de iniciar la PAR a todos los PJs de modo MJ, esta primera conversación será vital puesto que el DM entablará la primera descripción e interacción con sus PJs y fundará el ritmo de la PAR.

Thormes y sus mercenarios deben llegar a la cúspide del farallón usando las escalinatas que los soldados y sirvientes de la reina están construyendo, luego de rebasarlos, deben usar la grieta natural para seguir ascendiendo, es segura para escalar puesto que servía de ruta para los comerciantes, pero con cuidado porque pueden haber bandidos, luego se debe escalar por el farallón por una escalinata precaria construida por los viajeros, se dice que horribles mibrinhn atacan a los viajeros por ahí. Al llegar a la cúspide se debe buscar el nido de estos seres y ahí será donde nos juntaremos, la paga se mantiene.

Auntar también debe advertirle que estos seres malignos que deambulan, los ancianos los llaman “Mibrinhn” (Pronunciación: Migrin), son una especie de niños que fueron malditos por los dioses oscuros. Nadie sabe con seguridad su origen.

Inicio de la partida

L1P2C1E6

El inicio de la PAR debe ser un EVE elegido con cuidado por el DM, puesto que ello determinará la identidad de los PJs y el curso que vayan a tomar, para ello se tienen las siguientes opciones, se debe aclarar que se puede personalizar alguno extra, pero es muy importante que los PJs, no se aventuren de vuelta al bosque de faraz mostrándoles peligro, y recordándoles que la misión de Auntar es subir por el farallón.

Inicios posibles

Bebiendo en una mesa: Un clásico y funcional inicio es situar a los PJs en una mesa de la improvisada taberna del campamento de la reina, esto ayudara a que los PJs se conozcan puedan interactuar dentro de juego o fuera de él. Para ello se debe aclarar que los PJs ya estan con un gran plato de comida y bastante bebida en la mesa, cortesía de Thormes y su pago como escolta del señor Fintas. Es buen momento para aclarar cuanto dinero tiene cada uno.

Paseando en el campamento: Un gran inicio puede ser un paseo nocturno por el campamento, para ello se debe recordar que el campamento esta asentado en las viejas ruinas de un fortín, otrora usada para resguardar el norte, ahora simplemente es un conjunto de improvisados habitáculos, la taberna en el centro donde antes era el torreón, las barracas donde antes estaba el salon comedor, la cocina y despensa donde antes estaba la atalaya y donde yace la derruida barraca se improviso un establo, se debe evitar que los PJs consigan monturas pero se puede permitir abrigos extras y vituallas.

Investigando el bosque de faraz: Un inicio mas siniestro puede ser en los linderos del bosque al sur del campamento, describiendo lo lobrego y peligroso que se ve, es posible que este inicio mueva a los PJs rapidamente a los dos casos anteriores, en cuyo caso se usará esos paradigmas, pero si deciden aventurarse al sur, manada tras manada de louton les enseñara que es un callejón sin salida.

Investigando la escalinata: Al noroeste esta la precaria palizada del campamento que protege la entrada a la escalinata que los sirvientes de la reina construyen para mejorar el paso, dejarlos iniciar en este lugar puede alentar a los PJs valientes a iniciar mas temprano la misión, recuerdese que Auntar sugirió que es mejor partir al alba.

Lugares y escenarios

L1P2C1E7

Los lugares y escenarios si bien son muy específicos y limitados, se han resumido a las siguientes opciones para facilitar el trabajo del DM y las descripciones, así se pueden concentrar los eventos estratégicamente. Se debe aclarar que los lugares están organizados cronológicamente en forma de ascenso de los PJs hacia la cúspide, pero que no necesariamente debe mantenerse esta formación. Recuerdese que los escenas descritos sirven para usar correspondientemente los EVEs posibles.

Lugares y escenarios

Campamento de la reina: El campamento con soldados y sirvientes, el bosque de faraz al sur, infestado de louton hambrientos, la palizada que resguarda la entrada a las escalinatas y la explanada descampada en semiluna que rodea al sur de las ruinas, el campamento es cómodo y seguro.

Escalinata en el farallón: Los sirvientes construyeron ya bastante tramo de cómodas escalinatas que ascienden en el farallón, sometiendo la rugosidad agreste de la grieta, pero su zigzageante sentido puede servir para buenos sitios de emboscadas.

La grieta del risco: Las escalinatas eventualmente terminan y dejan ver el rudimentario ascenso por la grieta, no es difícil, pero tampoco ayuda con las monturas o las pesadas cargas, lugares de peligro y emboscada son mas comunes.

Arboleda entre las rocas: A media altura del ascenso aparece un peculiar espacio, una extraña galería natural concava a acumulado agua y tierra fértil en medio de esta gigantesca roca, un pequeño bosque se ha formado en ella.

Escalada final: Alejarse del pequeño terrario lleva a la escalada final por la grieta, en esta escalada se debe usar toda la fuerza y destreza para evitar caer en desgracia. El ascenso es muy inclinado y es inevitable usar pies y manos, sin embargo, se puede pelear con algo de dificultad.

Planicie final: Al terminar el ascenso se llega a una amplia terraza rocosa que deja ver el basto cielo, la inmensidad del bosque de faraz y en el horizonte lejano, el mar de Jinvanados, esta planicie se extiende de este a oeste sobre el pretil del farallón.

Arboleda en medio de la roca: La planicie rocosa se extiende indefinidamente al este y al oeste, al norte también, pero en medio se encuentra una peculiar hondonada que, como la anterior arboleda, ha capturado tierra fértil y agua, sin embargo, esta fosa es enorme, creado un tremendo macetón, es follaje denso lo que no permite ver que o oculta en su interior.

Nido de los mibrinh: En medio del macetón se encuentra el ingreso natural a una húmeda y sinuosa gruta, hiede y es resbaladiza, osamentas de personas dan a entender que es la guarida de los mibrinh. En el fondo existe una amplia galería donde esta el núcleo de los mibrinh y la entrada perdida del palacio de Zarim.

Eventos de la partida

L1P2C1E8

Los EVEs de la PAR son formas resumidas que el DM puede usar para organizar la aventura facilitándole tener el argumento en las manos al mismo

tiempo que tiene la libertad de decidir que EVEs usar, cuando usarlos y si debe usarlos o no, también puede crearse nuevos EVEs pero en este módulo se recomienda no personalizar ninguno para evitar que los PJs requieran nuevos recursos que el módulo no contempla y perder el propósito principal del módulo que es, iniciar a jugadores novatos en el sistema. Estos EVEs suelen tener un propósito fundamental como iniciar una SB o evitarla, mostrar una ACCsta u obtenerla, mostrar un RIV o tener que enfrentarlo, como DM se debe decidir cuándo usarlos y en qué momento.

EVEs

Festejo en la taberna: Es posible que los PJs pierdan demasiado tiempo en la taberna, para ello es aconsejable iniciar un desenfadado festejo entre soldados, sirvientes de guerra y mercenarios. Esto puede manejarse sometiéndolo a la voluntad de los PJs con galantes invitaciones a jarros ajenos de cerveza y sucumbir a la ingesta de bebidas alcohólicas, esto llevará inevitablemente a la mercena hacia el alba para la partida de la misión.

Conflicto en la taberna: Uno o mas PJs podrían intentar iniciar una escaramuza con los soldados o los sirvientes de guerra, tal vez tratando de robar monturas, timando en la taberna, actuando deliberadamente insolente o simplemente buscando entrenamiento, para ello se debe usar el galante carisma de los soldados o la humilde actitud de los sirvientes para mitigar ello, si nada funciona siempre se puede usar a Auntar para someter cualquier alocada o suicida idea.

Partida hacia la escalinata: Sea en la noche o al alba, lo PJs partirán hacia la escalinata y tratar de iniciar su escalada, pero se debe usar un ceremonioso momento y narrar lo compungidos que estan los soldados al despedirse como si en la cúspide del farallón solo habría muerte, se debe hacer un pequeño acto de despedida perpetrado por los soldados y sirvientes, haciendo notar su tristeza y cerrando la palizada tras su partida. En caso de que los PJs decidieran evadir la misión, se debe usar sutilmente unos louton para amedrentar su idea

Conflictos en la escalinata: Cada nuevo zigzag de la escalinata abre la posibilidad a nuevos encuentros con bandidos o moradores de estos lares, en caso de que los PJs esten avanzando desenfadadamente hacia arriba se puede usar el cansancio para ralentizarlos o incluso una emboscada con algunos bandidos servirá para desacelerar su ímpetu o mejor aun, afianzar sus lazos de mercena.

Pelea en la escalinata: En caso de una pelea en las escalinatas es mejor solo usar bandidos comunes o hasta bandidos peligrosos, la pelea no necesariamente debe terminar en matanza, los bandidos son cobardes y pueden huir dándoles la victoria a los PJs.

Entrada a la grieta: Al iniciar la grieta se puede mostrar algo de peligro al intentar trepar en ella, si bien no requiere tirada alguna para trepar, se puede mostrar el peligro pidiendo EX en AS Desplazarse (RE Modificadores circunstanciales) y causando algo de DN, DNmas1d100 en caso de caída pedagógicas o DNmas2d100 en caso de caídas graves.

Problemas en la grieta: Más allá de las posibles caídas, se pueden usar algunos bandidos extras para causar problemas, si es el segundo ataque ya se puede mostrar mas violencia y desenlaces mortales, los bandidos parecerán mas temerarios.

Arboleda en la grieta: En la arboleda se puede usar bastante misterio, algunos cadáveres despellejados, tótems de mibrinh o vestigios de violencia para asustar a los PJs, si se tiene tiempo de sobra se puede usar una escaramuza combinando bandidos y louton o mibrinh y louton, esto podría forzar a tener nuevas teorías a los PJs, si se sale de control el combate y los PJs estan en mucho peligro, se los puede auxiliar con una aparición fugaz de Auntar.

Misterio en la grieta: Despues de deambular en la arboleda eventualme te los PJs decidiran continuar su escalada y en este momento se debe mostrar una escritura precaria de advertencia que enseñe el siguiente mensaje escrito en sangre: “Solo muerte haber para aquellos que trepar”. Esto debería ser suficiente para alentar a los PJs a subir la mitad final del farallón. Se debe aclarar que las escalinatas y la grieta son la única forma de subir.

Escalando el farallón: Lo mismo que antes se puede mostrar peligro al ascender y cambiar a la AS Trepar, pero usar BONs para evitar demasiadas caídas de los PJs, arguyendo que los viajeros improvisaron peldaños, pisaderas y troncos incrustados en las rocas.

Conflicto en el farallón: En caso extremo de que el ascenso haya sido muy afortunado y rápido, se puede usar este momento de posturas incómodas para mostrar algunos mibrinh y pelear contra los desfavorecidos PJs, algo sutil y breve.

Llegada a la planicie: En la planicie se debe alentar en los PJs ACCs que demuestren que la planicie no tiene nada interesante mas que un enorme foso al norte, se debe hacerles perder el tiempo para que formulen la teoría de que el nido de los mibrinh está en ese foso. Se debe aprovechar de describir el gran panorama que Thormes recorrió desde el sur.

Pelea colosal en la planicie: Una vez esten dispuestos a marchar al foso o se haya fracasado con la pérdida de tiempo en la planicie, se puede lanzar un gran azote de mibrinh, este EVE puede usarse como una cruenta batalla y un prematuro final para los PJs. Masacrados por mibrinh o lanzados por el precipicio es un buen final para un PJ.

Arboleda en el foso: En la majestuosa arboleda se debe dejar deambular a los PJs hñ rato, encontrando grotescos cadáveres de soldados, bandidos, campesinos e incluso louton, para que noten que su teoría podría ser verdadera.

Emboscada en el foso: Eventualmente y procurando que esten todos juntos lanzar otro azote de mibrinh para intentar exterminar con los PJs, esta vez usar un shaman con ellos, este puede ser sin duda el inevitable final para los PJs.

Entrada al nido: En caso de victoria se dejará ver la entrada a la cueva de los mibrinh, este nido estará oscuro, pero se puede asumir que alguno lleva antorchas, en caso de que no las hayan conseguido, unos hongos fluorescentes tambien pueden servir, se debe mostrar precaria iluminación.

Obscuridad en el nido: La obscuridad puede describirse con comodidad o en caso de haber tiempo, algunas andadas de mibrinh extras.

Pelea final en el nido: Al final en la galería principal y en función al tiempo de SES, se puede mostrar al líder mibrinh con algunas tropas y algun shaman asistente, dependera que tan radical ze quiera ver la batalla, en caso de premura solo se debe entregar al líder.

El líder de los mibrinh: La pelea solo con el líder se puede dejar para el final con los PJs que hayan sobrevivido, en este caso se debe mostrar el sadismo y talento del líder para el combate, pero si los PJs logran udir como matarlo, no se debe forzar su supervivencia, sin embargo, si cometen errores tácticos, se debe masacrarlos sin misericordia.

El secreto de Auntar: Al momento que el ultimo PJ este por caer o ello hayan derrotado al líder, aparecera Auntar para agradecerles y felicitarles, mientras discursa y paga, los PJs deberan notar que atrás de la porquería de los mibrinh se vislumbra un altar dorado, una especie de puerta labrada de oro o algo similar, auntar mencionará que esa puerta no es asunto suyo y que el debe seguir solo por allá, que su deber ya fue cumplido, encontrar la guarida. En este momento se termina la PAR dejando la posibilidad personal al narrador de continuar esta aventura. Se puede usar los manuales estandares para ello o el manual completo de este modulo, no esta edición especial del K1.

Inventario

L1P2C1E9



Para esta PAR el INV que los PJs pueden obtener es muy limitado y por ello es que se debe cuidar mucho en la forma que este se entregue o presente, tratándose de enseñar la dificultad de hallarlo, su costo, su rareza, su valor en medio de un páramo desolado y que los PNJs no lo entregarán fácilmente.

INVs

N2INVarm Espada militar de soldado: Esta espada se podrá conseguir negociando con algún soldado de la reina y demostrando algo de buena conversación, será mejor mostrarse esquivo, el arma requiere PER, otorga 10+1|10+1|5|1 y causa DÑfis1d20+2+P.

N2INVarm Ballesta de soldado: Esta espada se podrá conseguir negociando con algún soldado de la reina y demostrando algo de buena conversación, será mejor mostrarse esquivo, el arma requiere PER, otorga 14+1|2|10+1|1 y causa DÑfis1d12+1+P.

N1INVmis Cuchillo de bandido: Se puede saquear a los bandidos y obtener esta arma, no requiere PER, otorga 1|1|0|0 y causa DÑfis1d4+P.

N1INVarm Lanza de mibrinhn: Se puede saquear a los mibrinhn y obtener esta burda arma, requiere PER, otorga 8+1|8+1|2|0 y causa DÑfis1d8+1+P.

N1INVarm Escudo abandonado: Se puede recolectar esto de los cadáveres, requiere PER, otorga 0|10+1|0|0 y causa DÑfis1d2+1+P.

N1INVarm Yelmo abandonado: Se puede recolectar esto de los cadáveres, no requiere PER, otorga 0|3|0|0 y causa DÑfis1d2+P.

N1INVarm Hacha abandonada: Se puede recolectar esto de los cadáveres, requiere PER, otorga 18+1|1|20|1 y causa DÑfis1d100+10+P.

Acciones estándares

L1P2C1E10



Para esta PAR las ACCsta que los PJs pueden obtener son muy limitadas y por ello es que se les debe explicar el momento y la forma que pueden conseguirse. Lo que se omite del sistema convencional, se recomienda mantenerlo fuera para no complicar el aprendizaje de todos los novatos.

ACCsta

TRUs: Se otorgará un Nuevo TRU cada vez que alguno de los PJs suba de N, siguiendo el sistema convencional, es decir, si el PJ sube de N1 a N2 entonces recibe un nuevo TRU del listado de su CAT, descrito en el capítulo siguiente.

BENs: Se otorgará un Nuevo BEN cada vez que alguno de los PJs suba de N, siguiendo el sistema convencional, es decir, si el PJ sube de N1 a N2 entonces recibe un nuevo BEN según el tipo que corresponda, descrito en el capítulo siguiente.

XP disponible

RIVs:	Según tabla de cada RIV, ver el capítulo final
Liberar la arboleda en la grieta:	XP+100
Liberar la planicie:	XP+200
Eliminar los enemigos del nido:	XP+300