

MANUAL DE INSTRUCCIÓN

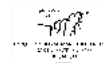


www.illasdasmrabillas.com

© Pablo Culebras, 2023



Financiado por
la Unión Europea
NextGenerationEU



Axudas na área de influencia socioeconómica do Parque Nacional Marítimo Terrestre das Illas Atlánticas de Galicia

Índice **Aviso importante**

Glosario	3
Agradecementos	6
Limiar	6
O Trasfondo do xogo e as especies de seres máxicos	7
Bibliografía e recursos empregados	14
Taboleiro e compoñentes	15
O Taboleiro	15
Tipos de terreo (TRR)	16
Os Peóns	17
Antes de xogar	18
documentación por parte do DX	18
Preparación da Táboa de Roldas e da Folla de Dirección do Xogo	19
Elaboración da Táboa de Roldas	19
Elaboración da Folla de Dirección do Xogo	19
Elaboración das Follas de Campaña dos PX e DX	20
Carta de Consulta Rápida (CCR), Fichas de Personaxes e Táboas	20
Mecánica do xogo	21
Estrutura das quendas de xogo	21
Tirada de Movemento	21
Movemento por terra	22
Movemento sobre a superficie do mar	22
Movemento baixo as augas	23
Voar	24
Outras situacións realizadas co Movemento	24
Tirada de Evento	25
Tirada de Evento básica (en terra ou baixo a Huga)	25
Piñas de Moedas	27
Quenda do DX	27
Interacción con PNX e animais	28
Encontro cun Animal ou PNX	28
Activación e Desactivación de PNX e Animais	28
Control de animais (monturas e animais axudantes)	29
Comunicación con animais	29
A lombos de animais	30
Loita	31
Tirada de loita (TL)	32
Tirada de Dano por Loita	33
Situacións especiais de Loita	33
Miscelánea	34
Asistencia a PX en perigo ou que non se pode desprazar só	34
Accidentes	35
Trampas	35
Suma de feridas	36
Ferida causará a morte inmediata.	36
Probas e Dons	36
O oráculo de seis caras: empregar 1d6 para obter respostas	36
Táboas	37
Guías de partidas	43
Taboleiro de Cies	43
Taboleiro de Ons	46
Taboleiro de Sálvora	50
Taboleiro de Cortegada	53
Táboa de fauna dos catro arquipélagos	56

Os seres máxicos representados neste xogo poden entenderse como unha personificación da natureza ou dos propios animais. En todo caso, enténdese que vivirían nun plano de existencia diferente ao noso, e por iso poden interactuar coa fauna e coller cunchas, pedras ou calquera outro elemento natural (aínda que nin sequera eles soen cortar as plantas autóctonas, das que polo xeral capturan só o que chaman “arrecendo”, a súa esencia) e acceder a terreos que están prohibidos ou non recomendados ao paso humano. En ningún caso debe tomarse isto como invitación a facer o propio por parte dos seres humanos, pois hai que lembrar que, ante todo, o territorio do Parque Nacional é un espazo protexido. Por esta razón, o taboleiro de xogo propiamente dito, cos seus camiños, fontes e cadriños que cubren todo tipo de ecosistemas, non debe tomarse como un mapa que se poida percorrer e realizar as accións que fan os personaxes dun xeito distinto ao da imaxinación. As rutas de sendeirismo permitidas aos visitantes do mundo real veñen indicadas no reverso do taboleiro. Para saber a que illas ou illotes se pode acceder, de que fontes se pode beber ou non e, en xeral, as normas que deben seguir os visitantes do Parque, prégase contactar ao Centro de Visitantes chamando ao teléfono 886 21 80 82, escribindo un correo electrónico a iatlanticas@xunta.gal ou buscando información na web <https://illasatlanticas.gal/>

Nota sobre este Manual

As páxinas que seguen están pensadas para recoller a mecánica básica do xogo empregando algunhas das especies de fauna e flora máis representativas. Para coñecer máis detalles e exemplos sobre regras concretas, prégase consultar a web illasdasmrabilas.com, onde se irán publicando exemplos con imaxes do taboleiro. Polo demais, un xogo aberto como este, que aspira a trasladar a inmensa riqueza natural e cultural que rodean as Illas Atlánticas de Galicia a un xogo de mesa, non pode ter un manual que sexa ao mesmo tempo funcional e esgote todas as posibilidades que ofrece este entorno. Tal e como se explica máis adiante, as persoas participantes no xogo están invitadas a continuar a descuberta do patrimonio existente no Parque e a implementar as súas propias adaptacións para as partidas, asumindo un rol protagonista na expansión do seu (noso) imaxinario. No fondo, diso se trata.

Contacto

Calquera dúbida sobre este regramento, ou comentario sobre calquera outro aspecto do xogo, por favor escribir a info@illasmarabillas.com

GLOSARIO

A continuación, recollense algúns dos termos recorrentes do regulamento, co acrónimo ou na súa forma completa, en función de como aparecen máis habitualmente no manual.

1d6: acrónimo de “un dado de 6 caras”.

Accidentes (Acc): percances que poden sufrir os PX ao atravesar determinados tipos de terreo, por tropezar, esvarar ou caer. Danse cando se obtén un 6 na Tirada de Evento.

Ameazas (Amz): concepto inverso ao de tesouro. Refírese a elementos móbiles que poden constituir un perigo para o personaxe que as atopa. Poden ser plantas venenosas, personaxes hostís, depredadores naturais ou máxicos, etc.

Animais Activados (AnAc): animais que entraron na partida ben porque os atopou algún PX na súa Tirada de Evento ou ben porque a Táboa de Roldas os fai entrar na partida.

Animais Amigables (AnAm): animais que poden axudar aos xogadores, ben como monturas ou ben como asistentes cumprindo peticións que se lle fan (como pedirllas que acodan a un Eido determinado para rescatar a un PX en perigo, atacar a un PNx ou recoller algún item de valor). Os Animais Amigables poden ser Naturais ou Máxicos.

Animais Hostís (AnHs): animais que poden atacar a un determinado PX. Poden ser Naturais ou Máxicos.

Animais Máxicos (AnMx): animais inspirados no folclore galego. Poden ser Amigables ou Hostís.

Animais Naturais (AnNa): os animais do mundo real, é dicir, a fauna que habita as Illas Atlánticas de Galicia tal e como as coñecemos: aves (mariñas, limícolas, frinxílidas, noitébregas, etc); mamíferos terrestres (tanto as especies propias dos arquipélagos como as introducidas e as invasivas que ameazan a estabilidade dos ecosistemas); reptís (lagartas, lagarto arnal, cobras); anfíbios (sapos, tritóns, píntegas); animais mariños (mamíferos mariños, marraxos, peixes, cefalópodos, bivalvos...) e artrópodos terrestres (insectos voadores e terrestres, arañas, etc).

Animais Neutrais (AnNt): animais que en principio non son nin Amigables nin Hostís para un determinado PX. A súa actitude pode cambiar na Quenda do DX ou en base ás interaccións que teña con eles ese PX. Nótese que un mesmo animal pode ser Amigable para un PX, Hostil para outro e Neutral para un terceiro. É dicir, en función do tipo de PX que se atopa con eles, pode aparecer como Tesouro, como Ameaza ou como calquera das dúas cousas, se é Neutral.

Árbores Senlleiras: árbores destacadas no mundo do xogo polas súas calidades máxicas ou pola súa importancia para algunha das culturas feéricas que habitan as illas.

Augas Picadas: o mar presenta ondas moderadas, dificultando o avance a nado ou a navegación a remo. Os perigos aumentan para os que se atopan na mar,

especialmente nos Eidos de costa perigosa. As Augas Picadas danse cando está o Tempo Revolto (TR).

Augas Tranquilas: condicións óptimas ou boas do mar, que se corresponden co Bo Tempo (TB). O desprazamento a nado e por remo ten as súas condicións de máximo rendemento e menor perigo neste estado.

Bo Tempo (TB): calma meteorolóxica. O vento sopra nos cantís e en mar aberto, pero sen a forza suficiente como para alterar as condicións normais do xogo nin encrespar o mar. Se corresponde cun estado de Augas Tranquilas.

Don: Un Don é unha gracia ou agasallo que un Señor ou Señora das Illas ou un PNx Amigable concede a un PX, polo común logo da superación dunha Proba. Os Dons consisten en obxectos especiais, a miúdo de carácter máxico; capacidades extraordinarias ou en elementos que poden axudar a ese PX na partida.

DX (Director/a do Xogo): persoa que prepara a partida e que coñece a localización das Moedas, os Tesouros e as Ameazas agochadas no mapa. Ocupase de mover os Personaxes Non Xogadores (PNx), os animais e os monstros. Informa tamén dos cambios na meteoroloxía e as mareas, e leva o control das quendas. Tamén representa aos Señores das Illas. O Director ou Directora do Xogo é o árbitro das partidas, e ten a última palabra en todas as situacións donde pode haber distintas interpretacións dunha regra ou dunha situación dada.

Eido: chámanse así, con maiúscula, cada unha das porcións numeradas en que está dividido o taboleiro. Estes “Eidos” non se corresponden co termo “eidos” do galego común, que denota os terreos de cultivo en torno as casas. Os seres máxicos do mundo das Illas das Marabillas, en tanto personificacións da natureza, ocúpanse de “cultivar” e gardar os distintos ecosistemas, nos que tamén habitan. Dende o seu punto de vista son “eidos” os campos que a nós semellan bravíos, as rochas talladas polo vento, os xardíns naturais de uces e toxeras, as chairas líquidas onde pacen as ondas e os “agros” submariños de algas.

Feridas (x): as feridas representan os danos que sofre un PX, PNx ou animal a causa dun ataque doutro actor do xogo ou dun Accidente. No xogo distínguense cinco clases: xSk (Shock), Feridas Leves (xLv), Feridas Graves (xGv), Feridas Mortais (xMt) e Feridas Fulminantes (xFt). Cada unha delas ten un tipo de consecuencias no actor que as sofre, que van dende unha quenda sen poder realizar ningunha acción, no caso do Shock, ata a morte inmediata, no caso das Feridas Fulminantes. (v. Páx 38. Táboa de Feridas).

Folla de Dirección do Xogo (FDX): listado que fai o DX antes das partidas onde apunta os Eidos onde están as Moedas perdidas; os Tesouros e Ameazas especiais (obxectos únicos, especies de Plantas ou animais que só aparecen de xeito puntual, PNx...); as Trampas e as Probas.

Fronteira: as Fronteiras son as liñas que dividen os Eidos. Son liñas verdosas, tanto continuas coma descontinuas, entre os Eidos mariños; e liñas escuras, continuas ou descontinuas, entre os Eidos de terra. As liñas brancas grosas e descontinuas que marcan os límites das Rexións son, a todos os efectos deste Regulamento Básico, equivalentes ás Fronteiras comúns. A distinta representación visual das Fronteiras terrestres e mariñas non inflúe no desprazamento entre os Eidos.

Follas de Campaña: folios ou medios folios onde os PX e o DX fan anotacións prácticas que precisan lembrar durante o xogo (Puntos de Movemento que restan por mover, Feridas, obxectos que transporta o personaxe, modificadores, etc.

Lance (Ln): Loita ou parte dunha Loita que se desenvolve nunha quenda. Correspóndese cunha Tirada de Loita.

Lar: Fogar, asentamento ou gorida do pobo ao que pertence un PX.

Lugares (Lg): denomínanse así os Eidos que conteñen algún elemento singular de carácter “inmóble”, é dicir, que non se pode desprazar nin transportar a outra parte. Estes elementos poden ser naturais ou artificiais, permanentes ou temporais. Por exemplo: son lugares os Eidos que teñen unha Árbore Senlleira, unha construción, unha fonte, un petróglifo, un espazo no que se dá algún tipo de fenómeno máximo nalgún momento do día ou do ano, unha charca que agroma cando chove, etc.

Moedas (Md): trátase de sete pezas de distintos períodos históricos distribuídas nos catro arquipélagos. Atopálas é o obxectivo das partidas. As Moedas están inspiradas en modelos reais de pobos que pasaron nalgún momento pola área que hoxe conforma o Parque. En cada versión do xogo hai que atopar as moedas perdidas nesa parte do Parque Nacional e levalas a un lugar concreto.

Monstros: Animais Máxicos de carácter Hostil aos PX.

Movemento Errante: tipo de desprazamento no que o PX, PNX ou animal non controla a dirección na que se move. Pode ser por mar, cando un personaxe ou animal fica a mercé das ondas, ou por aire, se é arrastrado polo vento.

nA/nR (Nivel de Ataque e Nivel de Resistencia): O nA de determina a capacidade dun PX, PNX ou animal de causar dano cando impacta ao seu adversario nunha Loita. O nR correspóndese coa súa resistencia ao dano dos impactos que recibe. Así, cando nunha Tirada de Loita o Defensor resulta impactado, crúzase na Táboa de Dano o nA do Atacante e o nR do Defensor, para ver se este sofre algún tipo de mancadura, se morre no acto, se experimenta un shock momentáneo ou se fica indemne.

Pistas de Moedas: Información sobre a localización das Moedas no taboleiro que o DX dá aos PX que sacan un “1” na Tirada de Evento e se atopan nun Eido no que non se atopan as Moedas.

Planta Negativa (PnNg): plantas (incluídas árbores e partes de especies vexetais, como flores, froitos, raíces ou follas) venenosas ou daninas para un PX. Nalgúns casos, un PX pode intoxicarse cunha planta aínda que non a inxira: a simple inhalación da súa pole ou o roce cas follas ou espiñas pode ser suficiente para envelenalo.

Planta Positiva (PnPs): o inverso das Plantas Negativas. As Plantas Positivas poden servir de alimento, medicina para sandar feridas ou como elemento máximo para realizar un

conxuro. Non entran nesta categoría as Árbore Senlleiras, que son elementos propios dun Lugar (Lg). Os seres máxicos non adoitan cortar as plantas autóctonas, especialmente as que pertencen a especies escasas ou ameazadas: no seu plano de existencia invisible son capaces de capturar o que chaman “arrecendo”, a esencia intanxible dos vexetais, que transportan en frasquiños de cristal.

PNX (Personaxes non Xogadores): seres máxicos de aspecto humanoide que poden interactuar cos personaxes. Poden ser Amigables ou Hostís. Neste regulamento básico, recóllense dous tipos de PNX para cada arquipélago, pero pode haber máis. Invítase aos xogadores/as e á persoa encargada da Dirección do Xogo a investigar no folclore galego para crear os seus propios PNX. Na web illasdamarabillas.com iranse publicando algúns exemplos que se poderán empregar tal cal ou tomar como base para crear outros novos por parte dos usuarios.

PNX Activados (PNXAc): PNX que entraron na partida ben porque os atopou algún PX na súa Tirada de Evento ou ben porque a Táboa de Roldas determina a súa irrupción.

PNXAm: PNX Amigable (v. PNX)

PNXHs: PNX Hostil (v. PNX)

Pousa ou Parada: as Pousas ou Paradas son cada un dos círculos brancos que se atopan impresos sobre os camiños. Son os puntos entre os que se desprazan os actores que viaxan por eles. A denominación “Pousa” non debe entenderse na súa acepción de “casa señorial no campo”, senón no sentido, talvez máis antigo, de “alto na andaina” que quizais sexa a explicación dos moitos “Pousa” e derivados que aparecen na microtoponimia galega.[1] Un PX, PNX ou animal que se despraza por un camiño só pode contar os Puntos de Movemento (PtMv) sobre estes círculos, deténdose na Pousa na que se consuman todos os seus PtMv.

Proba (Pb): enigmas por resolver ou misións que o DX pon aos PX para conseguir un ben (un Don ou unha pista extraordinaria para atopar unha das Moedas) ou evitar un mal. Están asociadas ás Tiradas de Evento con resultado de Tesouro ou Ameaza, e aos encontros cos SDI.

PtMv: Puntos de Movemento que obtén un PX, PNX ou animal ao realizar unha tirada de 1d6 e sumarlle (se o ten) un Valor de Movemento fixo (VMv). O total de PtMv determina cantos Eidos pode percorrer en función do Tipo de Terreo de cada Eido que atravesa e do tipo de PX, PNX ou animal que se despraza.

PX: (Xogador/a ou Personaxe Xogador/a). Cada unha das persoas que participan no xogo como exploradores á procura das Moedas, así como os seus avatares no mundo do xogo. Neste Regulamento Básico, cada arquipélago ten dúas especies de seres máxicos “xogables”. Entre estas, cada xogador ou xogadora pode elixir a que quere empregar. As distintas especies de seres máxicos varían moito en tamaño: dende os mouros e mariños, dun tamaño semellante ao humano, ata os minúsculos oestrimios e demiños, do tamaño das flores do breixo ou das esporas dos fentos.

Quenda (Q): o xogo desenvólvese dun xeito ordeado, onde cada xogador ou xogadora e a persoa encargada da Dirección do Xogo se suceden na toma do dado e o desenvolvemento das súas accións. A quenda dos PX subdivídese en dúas partes ou tiradas que se levan a cabo

sempre de xeito consecutivo e na mesma orde: a Tirada de Movemento (TMv) e a Tirada de Evento (TÉv). A Quenda do DX non ten Tirada de Evento.

Quenda do Director ou Directora de Xogo (QDX): na súa quenda, o DX pode mover os PNX e animais que teñan sido Activados.

Regulamento Básico (RB): Conxunto de regras contidas neste manual. Chámase básico por oposición a outros regulamentos máis avanzados ou ampliacións que se poidan desenvolver.

Rexión (Rx): As Rexións son conxuntos de Eidos. Neste Regulamento Básico, as Rexións só teñen a función de serviren de referencia para a localización das Moedas. No trasfondo do xogo, as Rexións son divisións territoriais de carácter histórico para os Seres Máxicos. Algunhas delas derivan de antigos territorios tribais, condados ou mesmo pequenos reinos, aínda que o seu tamaño é comparable ao das parroquias da Galicia rural.

Rolda (Rd): cada un dos ciclos da partida no que xogadores/as e DX realizan a súa quenda. Unha Rolda é o tempo que media entre unha quenda do DX e a seguinte quenda do DX.

SDI (Señores e Señoras das Illas): tipo especial de seres máxicos que actúan como gardiáns de cada un dos arquipélagos e a súa zona marítima. Funcionan como un avatar do DX dentro das partidas, e axudan aos PX a cambio de que estes superen as Probas que lles poñen.

Temporal (TM): estado do tempo caracterizado por fortes ventos e grandes ondas no mar, no que a meirande parte dos PX e PNX non poden gobernar o seu desprazamento nin a nado nin a bordo dunha embarcación. Os Temporais adoitan vir acompañados de intensas precipitacións. Estas condicións aumentan ao máximo o risco de Accidentes tamén no aire e nos Cantís, e inflúe noutros aspectos do xogo

Tempo Revolto (TR): estado do tempo con rachas de vento moderado e Augas Picadas. Pode haber unha choiva feble. Estas condicións aumentan o risco de Accidentes e inflúen en distintos aspectos do xogo, aínda que non tanto como o Temporal (TM)

Tesouros (Ts): o concepto de “tesouro” empregado no xogo tómase do folclore galego, de xeito que non se refire só a obxectos, senón tamén a seres animados que poden aportar algún beneficio a quen os atopa. Así, un Tesouro pode ser unha planta máxica, un obxecto de valor (ferramenta, arma, talismán, peza coa que se pode construír ou reparar algo...), un personaxe de tipo humanoide (PNX) ou un Animal Axudante, tanto de tipo Natural (a fauna do mundo real) como Máxico.

Tipos de Terreo (Trr): composición física dun Eido de terra, que determina os PtMv que consume para cada unha das especies de animais ou persoaxes, así como o feito de ser ou non accesible por estas. Neste Regulamento Básico contéplanse 16 Tipos de Terreo distintos, representados no taboleiro, nas Fichas dos Personaxes e na Carta de Consulta Rápida e na páxina Tipos de terreo (Trr) deste regulamento.

Tirada de Evento (TÉv): segunda parte da quenda dun PX, na que este tira un dado para ver se atopa algunha Piña da Moeda ou un Tesouro. Esta tirada tamén pode determinar que sofre algún Accidente ou lle asalta algunha Ameaza, coma un PNX ou un Animal Hostil.

Tirada de Comunicación con Animal (TcAn): tirada de 1d6 que serve para comunicarse cun animal, coa fin de pedirlle axuda, facelo Amigable, facerse acompañar por el ou preparalo para ser cabalgado.

Tirada de Control de Montura (TcM): tirada de 1d6 para ver se un PX é capaz de montar un animal (Natural ou Máxico) que se teña atopado nunha Tirada de Evento ou que, estando xa Activado, se cruce no seu camiño. Tamén se fai unha TcM cando un PX vai a lombos dun animal e obtén un resultado de “accidente” na Tirada de Evento.

Tirada de Loita (TL): tirada de 1d6 para ver se un PX, PNX ou animal é quen de impactar ao seu adversario nun combate físico ou se pode evitar ser impactado por este. Pode ser de dous tipos: Tirada de Loita con Combate (TLC) ou Tirada de Loita con Escape (TLE).

Tirada de Movemento (TMv): parte da quenda centrada no avance, no que os PX, PNX e animais se desprazan (ou non) polo taboleiro. Para elo, tiran 1d6 e avanzan en función da capacidade que teñen para desprazarse polos distintos Tipos de Terreo, polo mar ou polo aire. Algúns PNX e animais suman ao resultado desta tirada de 1d6 o seu Valor de Movemento (VMv), que é un valor de puntos fixo. Os PX e PNX que viaxan a lombos dun animal benefíciense do VMv dese animal.

Trampas (Tp): dispositivos que o DX pode situar segredamente nun Eido apuntándoos na súa Folla de Dirección de do Xogo.

VAn (Valor de Animal): cantidade fixa de puntos que indica o nivel de dificultade de comunicación cunha especie de fauna determinada. O DX suma este valor ao resultado de 1d6 cando un PX intenta comunicarse con un animal desa especie. Se a tirada de VAn+1d6 do animal é maior á de VcAn + 1d6 do PX, o intento de comunicación fracasa.

VcAn (Valor de Comunicación con Animal): cantidade fixa de puntos que os PX suman ao resultado de 1d6 para ver se son quen de comunicarse con un animal.

VcM (Valor de Control de Montura): cantidade fixa de puntos que un PX suma ao resultado de 1d6 nas Tiradas de Control de Montura.

VE (Valor de Escape): cantidade fixa de puntos que indica a capacidade dun PX, PNX ou animal de escapar dun ataque ou dunha Loita xa iniciada.

VL (Valor de Loita): cantidade fixa de puntos que indica a capacidade dun PX, PNX ou animal de impactar nun Ataque ou evitar ser impactado polo seu opoñente.

VM (Valor de Montura): Cantidade fixa de puntos que indica o nivel de bravura dun animal.

VMv (Valor de Movemento): cantidade fixa de puntos que algúns PNX e animais suman durante a Tirada de Movemento ao resultado de 1d6 para saber de cantos Puntos de Movemento dispoñen.

Vista Máxica (VisMx): capacidade dalgunhs seres humanos de percibir aos seres máxicos. No xogo, explícase que é común nos bebés, e que se vai perdendo ao longo da vida. Algúns adultos aínda a posúen, mais a súa incredulidade ao ver seres feéricos os convirte en animais ou elementos naturais. Estes tipo de humanos son os máis perigosos para os PX que atravesan zonas urbanas.

LIMAR

As Illas das Marabillas é un xogo de mesa colaborativo ambientado no Parque Nacional das Illas Atlánticas de Galicia.

Obxectivo

O obxectivo das partidas é localizar sete moedas perdidas nos distintos espazos e arquipélagos do Parque, mais, alén diso, constitúe unha invitación a explorar de xeito lúdico o riquísimo patrimonio natural, cultural e histórico que atesoura este espazo marítimo-terrestre, así como fantasíar colectivamente a partir de personaxes e historias enraizadas no noso folclore. As persoas participantes poderán encarnar distintos tipos de seres inspirados no noso imaxinario, o que lles permitirá acceder a recunchos que en moitos casos están vedados aos seres humanos. Polo seu propio pé, ou a lombos de distintas especies de animais terrestres, acuáticos e voadores, descubrirán a vida tinxida de verdes e azuis dos fondos mariños, subirán coas gaivotas as formidables paredes de rocha ata os ceos onde voa o vento que ouvea nas furnas costeiras, e correrán sobre as rochas, praias, toxeias e uceiras ata o corazón segredo das fragas. O farán adoptando o punto de vista de insectos e aves, mamíferos, reptís, anfibios e especies mariñas; coa mirada máxica propia das xentes da mourindade, esa que permite albiscar monstros e outros seres fantásticos invisibles aos ollos humanos.

As catro versións do xogo e o número de participantes

O xogo ten unha versión distinta por cada un dos catro arquipélagos que compoñen o Parque Nacional: Cíes, Ons, Sálvora e Cortegada. Cada unha destas versións ten un taboleiro diferente e distintos personaxes, pero todos eles comparten un regulamento e un trasfondo común.

Cada taboleiro pode soportar partidas de entre 2 e 5 participantes, contando que un deles actuará como Director ou Directora do Xogo (DX). A persoa encargada deste rol será a encargada de deseñar e conducir as sesións, mover os animais e outros seres que poden interactuar co resto dos participantes e indicarlles a estes os elementos que se poidan atopar no seu avance polo taboleiro. O DX tamén dará información sobre a meteoroloxía e as mareas, que teñen repercusións na mecánica das partidas; e poderá someter aos xogadores e xogadoras a preguntas ou probas a cambio de outorgarlles pistas e dons que lles axuden na súa misión de atopar as moedas perdidas, cuxa localización só el coñece ao principio do xogo.

Agradecementos

Na realización deste proxecto empregáronse libros e mapas sobre a fauna, flora e fondos mariños do Parque Nacional Marítimo-Terrestre do Parque Nacional das Illas Atlánticas de Galicia, facilitados polo persoal do Centro de Visitantes do Parque, a quen agradezo a súa amabilidade. Especialmente a Marta M. Lois Silva e X. Antón Fernández Bouzas, pola súa paciencia á hora de responder dúbidas sobre a toponimia e outros detalles das illas. Quero dar tamén as grazas a Miguel A. Fernández Martínez, de Ecoplanin Xestión e Información Ambiental SL (ecoplanin.com) por axudarme a localizar a espada de Excalibur en Sálvora –se ben a ubicación no xogo non é a mesma que a do panel, por estar este necesariamente na zona máis accesible da illa– e a Manuel Gago, pola súa dispoñibilidade para encontrar o Carballo Comepedras en Cortegada; e, en xeral, a todos aqueles e aquelas que consagraron as súas horas a poñer por escrito tantas marabillas, naturais e intanxibles, que atesoura o noso mar e a nosa terra.

A Duración das partidas

O tempo de xogo é variable en función do nivel de complexidade establecido polos propios participantes. Nas regras básicas contidas neste manual, está pensado para partidas de entre 45 minutos e dúas horas sobre un só taboleiro. En todo caso, as partidas poden interromperse e continuarse en distintas sesión.

Un xogo aberto

Se ben Illas das Marabillas pode definirse como xogo de rol de taboleiro, dende o punto de vista do regulamento e os as posibilidades que ofrece encaixa no que se coñece no mundo dos xogos de mesa e dixitais como un *sandbox*, é dicir, un trasfondo cun set de ferramentas a partir das cales as persoas implicadas poden desenvolver a súa forma de xogar cunha gran flexibilidade. Neste senso, o presente manual ofrece un regulamento básico que pode ser completado ou modificado con total liberdade. Na web do proxecto (illasdasmrabillas.com), accesible mediante o QR impreso no taboleiro, publicáranse algunhas propostas sobre como levar a cabo adaptacións ou extensións do xogo, incluídas ideas para o seu emprego nas aulas e a organización de macropartidas xuntando taboleiros de distintos arquipélagos. Na web tamén se publicará información sobre o trasfondo e fichas de fauna, flora, novos seres máxicos e elementos que poden servir de equipamento para os personaxes. A filosofía de base é que, na medida en que se inspira nun patrimonio compartido, Illas das Marabillas pertence tamén ás persoas que queren profundar nos seus segredos. Por iso, todas elas están invitadas a completar o repertorio de plantas, personaxes e animais que poboan estes arquipélagos, tanto no plano do seu patrimonio físico e tanxible, que debe ser respectado e recollido coa maior fidelidade posible, como a nivel do imaxinario das lendas e o folclore propio das illas e zonas circundantes, no que as novas xeracións, como suxeitos partícipes dunha cultura que lles é propia, poden ser parte activa e (re)creativa.

O TRASFONDO DO XOGO E AS ESPECIES DE SERES MÁXICOS

No universo de ficción do xogo, cada arquipélago está habitado por varios pobos máxicos, inspirados no folclore dese arquipélago ou da zona no que se atopa. Ao longo dos séculos, estas xentes feéricas se terían adaptado ás condicións físicas, a fauna e a flora dese arquipélago, da que son os seus gardiáns. En cada arquipélago hai dous destes pobos “xogables”, e o xogador ou xogadora pode elixir a cal deles pertence o personaxe representado polo peón que empregará para desprazarse polo taboleiro á procura das moedas perdidas, que pode personalizar (idade, sexo, nome,

etc), se ben neste regulamento básico esas características individuais non teñen repercusión nas partidas.

Ademais das especies xogables, nos arquipélagos habitan outros seres máxicos, algúns amigables e outros hostís aos personaxes dos xogadores (PX). Cando na partida aparece algún personaxe deste tipo, represéntase cun tipo diferente de peón, que neste caso será controlado polo Director ou Directora de Xogo (DX). Hai tres grandes clases de seres máxicos aparte dos PX: os PNX (personaxes Non Xogadores), que pertencen a outros pobos imaxinarios asentados no territorio do parque; os SDI (Señores e Señoras das Illas), que representan figuras sobranceiras con gran poder que poden axudar aos PX; e os monstros, animais Máxicos de gran tamaño e fereza que cando irrompen no xogo representan un gran perigo para os PX.

Todos os seres máxicos teñen en común o feito de seren invisibles para a meirande parte dos humanos. Destes, só os que teñen a chamada “vista máxica” poden velos. A meirande parte dos bebés menores dun ano posúen este don, e algúns nenos e nenas o conservan ata os seis ou sete anos. Unhas poucas persoas o manteñen toda a vida. Os humanos que tiveron a vista máxica e a perderon, son un perigo para os seres máxicos, porque cando os ven, a súa incredulidade os converte en animais ou en outros elementos ou fenómenos naturais.

A continuación, descríbense os distintos seres máxicos que habitan cada arquipélago.

Illas Cíes

Rabustos e rabusas (PX)

Estes personaxes están tomados da tradición oral do Morrazo. Trátase dun tipo de trasnos de reducido tamaño (aproximadamente dúas cuartas de altura), de aspecto grácil e fibroso, moi áxiles nos seus desprazamentos por rocas e cantís. Característico deles son os panos de liño que levan enrolados na cabeza, deixando un cabo solto que fai que, a ollos dos humanos que teñen a vista máxica, semellen unha especie de grandes ratos ou gatos cando se moven fugaces entre as sombras, confundindo os cabos do pano co rabo que lles da nome.

No universo do xogo, supónse que os rabustos chegaron ás Cíes xunto cos monxes benedictinos ou franciscanos que se estableceron alí na Idade Media. Pronto, pasaron de habitar as despensas dos monxes ás altas rochas das Cíes, onde trabaron amizade coas gaivotas patiamarelas, cuxa lingua comprenden. Co paso do tempo, soldaron un pacto de colaboración mutua con estas aves, gardando os seus niños do ataque das ratas e os visóns americanos. A cambio, os rabustos reciben peixe fresco ou algunha xoia ou pequeno tesouro que as aves tivesen atopado na praia ou roubado a algún turista descoidado.

Algúns rabustos axudan a pescar ás gaivotas, e viaxan montados sobre elas polos mares a ceos de Cíes. Con todo, para buscar a moeda perdida nas augas que rodean o arquipélago, precisan montar aves coas que non teñen unha relación tan estreita, como a pardela cincenta ou o mascato.

Os rabusos e as rabusas son torpes sobre a area. Con todo, grazas ao seu pequeno tamaño, desprázanse case coa mesma facilidade por uzais e matogueiras que polas rochas dos cantís. Nas toxeias se moven con mais cautela, para non enredar o seu característico pano nas espiñas. O seu tamaño fainos vulnerables -especialmente cando están lonxe dos seus rochafortes nas paredes de rocha- ante as aves de rapina que ocasionalmente sobrevoan as illas. Tamén os visóns americanos son un perigo para fillos deste pobo; así como as garzas, cando dan con algún deles buscando bivalvos na lagoa. No mar, os rabusos e as rabusas poden ser presa das quenllas que ás veces se atopan nestas augas.

Soliños e soliñas (PX)

Os soliños e as soliñas son unha especie de seres máxicos dos que se fala no Morrazo, e que a crenza popular relaciona cos descendentes de María soliña. Non é moito o que se sabe deles, salvo que eran temidos ou rexeitados pola xente, que proxectaba sobre eles os prexuízos fabricados contra a súa devanceira. No universo do xogo, os soliños e as soliñas de Cíes teñen o aspecto de persoas desaliñados, fracos e miúdos (non adoitan superar 1,20 m. de altura), con profundos ollos negros e un aspecto un tanto espectral. Disque chegaron ás illas entre os colonos de Cangas que volveron repoboar o lugar a principios do s.XIX. e que, unha vez alí, marcados polo estigma que pesaba sobre a súa ascendencia, apartáronse do resto dos colonos para ocupar covas segredas ao bordo do mar, dedicados á pesca de baixura.

As xentes deste pobo móvense con grande habilidade sobre os areais, o monte baixo e os camiños, aínda que non son tan áxiles coma os rabusos nas paredes de rocha. Teñen máis dificultades nas toxeias, e tampouco poden voar a lombos de ningún ave. A cambio, ningún animal das Cíes pode facerlle un dano mortal, salvo Monstros como a a chamada Lontra de Tirán ou a Raposa do Morrazo. A bordo das súas tradicionais gamelas, estas xentes mariñeiras poden desprazarse entre as illas. Expertos nadadores, son capaces de inmersións de ata dez minutos agarrados aos arroaces, aínda que para adquiriren o don de falar a linguaxe destes cetáceos necesitan atopar á pantasma de María Soliña, que se aparece algunhas veces entre a néboa dos cantís.

Herminios (PNX)

Os herminios son unha lendaria tribo que, no xogo, vive agachada baixo as ruínas do Castro das Hortas, en Cíes. Disque descenden da última tribo lusitana que resistiu a Xulio César. Ante o avance das cohortes romanas, o pobo herminio fuxiu cara a illa de Albiano, como eles chamaban á illa do Medio das Cíes, onde existía un altar aos deuses, que co seu favor convertían ás illas nun refuxio inexpugnable. Segundo a lenda, César non puido derrotar aos herminios polas armas e tivo que rendelos logo dun asedio por fame. Pero no mundo das Illas das Marabillas, como adoita acontecer nas narracións galegas sobre os antigos habitantes dos castros, os máis orgullosos de entre os herminios non se entregaron a César e pasaron a teren unha escura e máxica existencia baixo o castro. Os herminios viven nun tempo distinto, e o que para eles é unha noite, para nós son

varios anos, polo que é difícil velos fóra da súa subterránea morada. Só saen en momentos sinalados do ano, e odian por igual a humanos, rabusos e soliños, a quen consideran sacrílegos invasores das súas illas. Din quen os viron que teñen un aspecto feroz, de case 3 m. de altura e loiras barbas e guedellas, e teñen cabalos igualmente xigantes capaces de dar formidables brincos entre os penedos e cabalgar polo como se as ondas non fosen máis que unha tenue brétema. Disque estes máxicos corceis son descendentes das éguas lusitanas que, segundo sostiñan Homero e Aristóteles, eran preñadas por Céfiro, o deus do vento de poñente, e por iso daban poldros tan veloces.

Demiños (PNX)

Trátase duns minúsculos seres, do tamaño das pingas de humidade do aire, que nacen sobre os fentos da valgada da illa de Monteagudo na alborada de San Xoán. Durante séculos, foron capturados polas meigas do Morrazo, a quen servían, mais contra as que a miúdo se revelaban e ás que acababan posuíndo. Porque se ben é certo que os demiños obedecerán a todo aquel que os atope, no momento no que non se lles da unha tarefa poden acabar atacando ao seu dono.

María Soliña (SDI)

María Soliña foi unha muller de Cangas de familia acomodada, que viu morrer ao seu home e ao seu irmán no terrible ataque dos piratas berberiscos á vila en 1617. Disque a súa tristura a levaba cada noite á praia, onde faleceran os seus. Este feito, unido ao estrés postraumático que debía padecer, fixeron que se lle acusara de bruxería por parte da Inquisición, confabulada con un grupo de terratenentes locais que viran minguadas as súas rendas polo ataque dos piratas e arelaban o patrimonio familiar de Soliña. Así, ela e outras oito mulleres da vila, foron sometida a escarnio público e a torturadas para lles arrincar unha confesión de culpabilidade. O crime que envolve a súa historia, unido ao feito de non ter aparecido nunca a súa partida de defunción, engrosou a súa lenda.

No xogo, a pantasma de María Soliña aparécese algúns días de néboa na praia das Figueiras, a bordo dunha chalana, ou ben na Pedra da Campá, a onde sobe para contemplar o mar aberto. Cando se atopa nese lugar, se o vento é favorable, soliños e rabusos poden sentir o siniestro tanxer da campá que anuncia a súa chegada. Saben entón que, se queren falar con ela, contan con cinco Quendas para achegarse ata aló antes de que se evapore entre a brétema.

Illa de Ons

Mouros e moursas de Canexol (PX)

Estes seres, típicos do folclore de todas as bisbarras de Galicia, tamén se atopan na illa de Ons, onde teñen o seu lar baixo as ruínas do Castro de Canexol.

Malia seu nome, nada teñen que ver coas poboacións do Magreb, a diferenza de outra tribo de seres máxicos da illa, os almuiuces. Os mouros de Canexol, como os luparios que habitan na punta Centolo, están entre os máis antigos poboadores destas illas, só rivalizando en antigüidade cos oestrimios de Sálvora. A pesar da súa longuíssima historia, os mouros e mouras non teñen minguado de tamaño como outras especies feéricas (todas elas abocados á desaparición desde que os humanos lles deron as costas), mais sufriron como calquera outra unha perda de “presenza”, de xeito que se foron volvendo cada vez máis transparentes á nosa vista. Para quen aínda pode velos, amosan unha fasquía semellante á dos homes e mulleres comúns, e só son recoñecibles pola súa pel color terra e as súas orellas apuntadas, que eles ocultan cando se mesturan entre a xente baixo o pucho de pescadores. No amencer e solpor dos días de solsticio se volven fermosos e luminosos, recobrando por uns intres o fulgor que tiveron un tempo.

Os mouros e as mouras están vinculados á terra e ao equilibrio natural do monte, do que son a súa garda e cuxas sendas patrullan as noites de plenilunio a lombos dos seus fermosos cabalos garranos. Amantes das ribeiras, son grandes navegantes, e para desprazarense de illa en illa xonguen as súas dornas aos bois mariños, uns seres híbridos entre bóvidos e lobos mariños cuxo ruído soa como o vento nas furnas.

Os inimigos dos mouros e as mouras pertencen máis ao mundo sobrenatural que ao natural: a Santa Compañía é a súa meirande ameaza, pois aquel que a atopa está obrigado a desfilar con ela ata desaparecer para sempre polo Burato do Inferno. Outro perigo para estes seres é calquera obxecto feito de plástico ou de calquera metal distinto de ouro, prata, bronce ou cobre, pois teñen unha alerxia tan forte a estes materiais que o rozamento cunha lata ou calquera desperdicio que conteña plástico xerará neles unha febre fatal.

As xentes deste pobo teñen gran mobilidade pola zona de monte e polos camiños, sobre todo se van a lombos dun dos seus máxicos garranos, pero non poden voar nin mergullarse no mar tanto como outros seres máxicos, aínda que se a Moura de Ons lles outorga a Frol d'Augoa, poderán tele-transportase de fonte a fonte, así como recuperar o seu antigo aspecto luminoso a plena luz do día. Ademais, se atopan o Peite da Moura recibirán o don de se converter en xigantes de 3 metros de altura, podendo facer fronte ao mismísimo Can do Urco ou aos saefes de Sálvora.

Almuiuces e almuiuzas (PX)

Este é un pobo de piratas máxicos do que conta unha lenda que arrasou a cidade da Coruña, disfrazando as súas embarcacións con vexetación e converténdolas en illas flotantes. Aparecen tamén citados na crónica de Alfonso X o Sabio, onde se di que chegaron desde o norte, e parecen corresponderse cos normandos, a quen os musulmáns chamaban *Al-Mayus* (os magos). Con todo, o propio Alfonso X recolle unha lenda sobre eles na que os fai orixinarios de Caldea.

No xogo, este pobo é fillo dos djinn ou xenios do folclore bereber, e tería chegado a estas illas cos almorábides que arrasaron as rías galegas nos séculos XI-XII. Como

aconteceu con outros seres máxicos, os almuiuces foron minguando de tamaño co tempo e o esquecemento da súa existencia. Actualmente, a súa altura é de apenas unha cuarta, a metade que a dos rabusos. Como estes, grazas ao reducido tamaño e aos moitos séculos de adaptación á vida na illa, os almuiuces e almuiuzas trabaron unha estreita relación cunha especie de aves, neste caso, cos corvos mariños, entre cuxas colonias se asentaron.

Respecto dos rabusos, os almuiuces teñen unha maior habilidade para atravesar as abas poboadas de toxos, nas que trazan segredas corredoiras. Tamén son máis áxiles sobre a area, pero non son tan bos escaladores das paredes de rocha.

Os almuiuces e almuiuzas adoitan viaxar a lombos dos corvos mariños, tanto polo aire como baixo o mar e sobre a superficie das ondas, onde amosan unha estampa que lembra vagamente unha versión en miniatura das embarcacións almorábides de escuro velame. Superando unha proba máis difícil, poden aprender a mergullarse agarrados a un arao a grandes profundidades.

Tal e como amosa a lenda popular da súa invasión á Coruña, os almuiuces son xente enxeñosa. Así, para percorrer os fondos mariños son quen de fabricar batiscafos con cunchas e buguinas, que ademais de permitirlles preservar unha burbulla de aire no seu interior, constitúen unha boa protección contra o ataque de quenllas e monstros mariños. Unha vez baixo a auga, xonguen este dispositivo a un polbo ou unha recua de sepias, uns animais tan destros na arte do disfraze coma os propios almuiuces.

En terra, estes pequenos xenios deben gardarse da cobra de escada, así como das aves rapaces, que poden confundilos con apetitosos pitiños.

A habilidade para a camuflaxe dos almuiuces lles da a opción de se esconder de calquera perigo se teñen o tempo de reacción suficiente.

A Moura de Ons (SDI)

A lenda desta moura encantada persistiu ata o século XX na propia aldea de Canexol. No mundo das Illas das Marabillas, esta é unha princesa encantada, antiga soberana dos mouros e mouras da illa, que vive atrapada no interior dun penedo. Só pode saír da rocha ao aloborexar e ao solpor dos días de solsticio, o mesmo día en que os mouros de Canexol se volven luminosos. Mais a maldición que pesa sobre ela a fai disiparse como un bafo e ser absorbida de novo pola pedra se intenta afastarse da súa rocha. O único xeito de facela saír en calquera momento do ano é ofrecerlle unha cunca de leite.

Os mouros luparios da Cova da Loba (PX)

No extremo norte de Ons hai indicios de que existiu outro castro, na zona coñecida como Cova da Loba, un saínte no que se abre unha furna mariña. Como a tradición di que baixo cada castro de Galicia viven aínda os mouros, e tendo en conta o nome desta furna, no mundo das Illas das Marabillas habitan baixo este castro, que se comunica por túneles subterráneos coa citada cova mariña, os mouros

luparios, un tipo de mouros malvados, súbditos da raíña Lupa. Os luparios son son da cor da escuridade, e teñen uns grandes ollos amarelos que escintilan como a ollada dos lobos unha noite de invernía. Ven na escuridade aínda mellor que os seus parentes, os mouros de Canexol, e son temidos por estes, dos que son unha especie de reverso maligno como o é a noite do día. Os luparios empuñan armas de bronce e teñen a capacidade de se converter en gatos negros ou morcegos.

A Santa Compañía de Ons (PNX)

As referencias á Santa Compañía, comúns a toda Galicia, tense conservado especialmente ben en Ons, onde esta funesta comitiva ten quizais unha das súas postas en escena máis espectaculares: cóntase que chega en barca desde a praia da Lanzada, en Noalla, e toca terra na Punta do Centolo, desde onde percorre a illa de norte a sur ata o cemiterio ou ata o Burato do Inferno, segundo as versións. Quen se cruza no seu camiño estará condenado a camiñar con ela ata que outro desafortunado poida ocupar o seu posto. No xogo, a Compañía pasa polo cemiterio e desde alí prosegue ata o Burato do Inferno. Os PX que estean a menos de catro Eidos de onde se atopa, deberán seguila ata aló, onde desaparecerán para sempre. O único xeito de evitalo é que outro PX vaia onda os petróglifos do Chan dá Pólvora e repase os seus sucos co dedo, pronunciando un esconxuro.

A Santa Compañía tamén se pode aparecer no arquipélago de Sálvora: Segundo as crenzas populares, sae de entre as pedras da Gralleira os venres e percorre a illa pasando pola Aldea. Dende alí, segue ata a praia dos Bois, onde se embarca en dirección á illa de Noro, onde volve desaparecer. Os PX que se crucen con ela en Sálvora só poderán ser liberados de seguir a esta funesta comitiva extraendo a espada de Escalibor da súa rocha, unha operación non exenta de riscos, pois non todos poden facelo e as penas do Milreu se atopan na ruta da Compañía.

Illa de Sálvora

Mariños e mariñas de Sálvora (PX)

Di a tradición popular que as persoas que levan o apelido Mariño son descendentes da unión da Serea de Sálvora cun home mortal. A prole desta parella, de aparencia humana, se tería multiplicado logo de mil anos de mestura cos homes e mulleres das beiras da ría. Desde entón, os verdadeiros herdeiros desta liñaxe pódense recoñecer polos seus ollos da cor do mar de Arousa, un eco da nostalxia da súa ilustre antepasada polo seu fogar acuático. Movidos por esa saudade, estas persoas adoitaban partir un día da praia e non voltar. Días despois, aparecían misteriosamente gaivotas cos ollos de profundo azul mariño.

No xogo, os mariños e as mariñas habitan en refuxios submariños preto das costas de Sálvora, e as noites de lúa saen a deitarse sobre as numerosos cons que rodean a illa. Ao teren unha gran proporción de sangue humano, apenas minguan de tamaño, sendo só algo máis miúdos

que as persoas comúns. Ademais dos seus ollos azuis, é característico deles o lixeiro ton azulado da súa pel e os seus longos cabelos da cor do bronce vello, como as algas que algúns chaman folla de maio.

A xente desta especie só pode permanecer cinco quendas fóra da auga. Se non volven antes ao mar ou se achegan a algún espazo de auga doce, morrerán deshidratados. Isto limita os seus movementos en terra, onde son especialmente torpes en todos os terreos salvo na area húmida da praia, as xunqueiras e as rochas. En cambio, móvense no mar coa axilidade dos golfinos.

Como todos os demais PX, estes seres acuáticos poden ser vítimas do Can do Urco, que pola súa natureza híbrida fai batidas mesmo sobre a terra que baixo a auga. Ademais, no mar de Sálvora axexa outro terrible monstro: o Congro xigante Porviso, que dende a súa gorida na illa de Noro se achega ás veces ás leiras de algas que os mariños e mariñas cultivan baixo as augas. Para combater ao Congro e outros monstros mariños, coma o Can do Urco, os mariños contan coa axuda dun amigo de altamar: a candorca, un feroz mamífero mariño quen de cando en vez se deixa ver por estas augas. Pero este aliado non lles pode axudar en terra, onde as xentes deste pobo poden caer a mans dos saefes de Sálvora, ou da Santa Compañía.

Oestrimios e oestrimias de Sálvora (PX)

Os oestrimios son, xunto aos mouros de Ons, o máis antigos dos pobos máxicos das Illas Atlánticas. Son os herdeiros dos míticos oestrymnios, as xentes que, segundo o poeta romano Rufo Fesdo Avieno -quen a súa vez se inspirou en relatos máis antigos-, habitaban o noroeste de Iberia antes de seren expulsados polos saefes ou “pobo das serpes”. No folclore de Arousa consérvase a lenda de que o illote chamado Home de Sagres é na verdade o rei dos saefes petrificado polo encantamento dos oestrymnios, que así querían protexer a súa terra.

No mundo do xogo, os oestrimios e as oestrimias preséntanse como uns seres minúsculos por efecto dun longo esquecemento de máis de dous mil anos. Nos últimos dez séculos, conseguiron sobrevivir á crecente antropización da súa contorna refuxiados nas dunas e uceiras de Sálvora, onde construíron fermosos palacios de cunchas. Actualmente, a piques de desapareceren, os que os coñecen contan que “son do tamaño do pole da herba de namorar”, aínda que en realidade son algo máis grandes, duns tres ou catro milímetros. O alcume débese a que habitan as pradarias tapizadas desta planta ao sur da illa. Por esta razón, unha silenciosa ameaza para a supervivencia deste pobo é a extensión da planta invasora coñecida como unlla de gato. Esta mala herba acaba cos fráxiles hábitats dos oestrimios e cos cultivos de liques e flores que están na base da súa economía.

Debido ao seu tamaño, os diminutos homes e mulleres deste pobo enténdense especialmente ben cos invertebrados. A bolboreta macaón e a bolboreta arlequín son as súas monturas favoritas, aínda que decotío tamén cabalgan sobre mosquitos. Para transportar o pole e os liques que colleitan, dispoñen de diminutos carros feitos de cunchas de berberechos e tirados por unha especie de dermáptero endémica desta illa, a forcadela de Sálvora. Nestes

vehículos poden cargar tamén as moedas obxectivo das partidas, unha vez atopadas.

Os oestrimios deben coidarse dos voraces anfibios, como o sapo raxado, a píntega e o tritón ibérico; e, sobre todo, dos reptís, antigos animais de presa dos saefes. A lagarta dos penedos, o gran lagarto arnal e a cobra lagarteira son para eles terribles dragóns.

Para explorar os fondos mariños, os oestrimios viaxan dentro de delicadas burbullas de aire creadas pola Serea de Sálvora, que as adhire dun sopro submarino á cuncha dunha vieira viva. Conducida por eles, esta vieira desprázase baixa a auga co característico bater de cunchas deste tipo de moluscos, e é capaz de cavar os fondos areosos e capturar entre as súas valvas a moeda perdida nestes fondos. Con todo, estas exploracións subacuáticas son moi perigosas, xa que calquera evento ou animal acuático que perturbe o nado da vieira pode causar a ruptura da burbulla de aire na que viaxa a súa diminuta tripulación e causar o afogo inmediato desta.

Se alguén consegue sacar da rocha do Milreu a mítica espada de Escalibor, os oestrimios recuperarán o tamaño e aparencia dos seus míticos devanceiros, e se volverán moi semellantes aos mouros luminosos.

A Serea de Sálvora (SDI)

A Serea de Sálvora habita nun magnífico pazo de ca oculto baixo os fondos areosos entre os illotes. Un tempo da súa vida foi muller humana e esposa dun nobre cabaleiro, e ás veces sobe á praia as noites de luar para tenderse sobre as rochas e lembrar tempos pasados. Na escala temporal dos seres inmortais, “ás veces” pode significar unha vez por século. Por sorte, os mariños e as mariñas, que teñen nas súas veas parte do sangue azul desta serea, poden invocala soprando unha pequena frauta en forma de caramuxo desde eses mesmos penedos. Máis difícil o teñen o resto dos PX, que ao non dispor de tal instrumento, teñen que acudir a unha gaivota sombría para que chame na súa lingua á serea.

Saefes de Sálvora (PNX)

Coñecidos nas fontes antigas como “pobo das serpes”, foron asociados por estudosos posteriores aos indoeuropeos da Idade do Ferro, é dicir, aos castrexos. O seu nome derivaría do seu culto ás cobras. Segundo a Ora Maritima de Avieno, os saefes expulsaron de Galicia aos seus antigos poboadores, os oestrymnios. Na tradición oral, mesturouse o relato de Avieno coas lendas de que as illas de Sagres, Vionta, Noro e os cons que as rodean son en realidade o antigo rei dos saefes petrificado (o Home de Sagres), anacos do seu queixo, lingua e moas, e de varios animais convertidos en pedra. Todos eses elementos fíanse nunha lenda que conta como o rei dos saefes, no seu intento de conquista deste último refuxio dos oestrymnios, seduciui á filla do rei destes, Forcadiña. Da súa unión naceu un fillo que chamaron Noro. Mais o plan do rei dos saefes foi descuberto, e os oestrymnios converteron en pedra ao monarca invasor ao seu exército.

No xogo, os saefes e os seus animais totémicos (un porco, un

cabalo e un galo) son efectivamente os cons que se estenden ao norte e leste de Sálvora. Poden “espertar” e moverse cando son disturbados, ben polo canto do galo de Vionta ou ben porque alguén toca a moeda fenicia agochada neste territorio, que os saefes consideran parte do seu tesouro.

Illa de Cortegada

Carcamáns e carcamás (PX)

Segundo a tradición oral, os carcamáns eran unha especie de trasnos piratas que vivían na illa de Arousa. Disque no pasado foron xentes grandes e rexas. No xogo os atopamos na súa versión minguada de pouco máis dun metro de altura, incapaces de infundir o temor de antano. Coa decadencia do seu poder, a meirande parte dos antigos carcamáns se mesturaron cos humanos asentados na illa. Os que non o fixeron, foron expulsados da vila e confinados aos extremos despoboados deste anaco de terra, como punta Carreirón, punta Ouriceira ou punta Barbafeita. Co despoboamento de Cortegada a inicios do século XX, o que ficaba do antigo pobo carcamán se concentrou nestas costas, xa entregado a unha actividade máis pacífica da pesca de baixura e o cultivo de bivalvos.

As xentes desta especie teñen grandes mans e a pel de cor cobriza polo efecto do sol, e non coñecen o calzado. Saen polas noites a mariscar e faenar nas barras areosas, e habitan en casoupas que o ollo mortal non pode distinguir dos cons e o ramallo da costa. Para lexitimar a súa presenza na illa dos loureiros, os membros desta comunidade afirman ser herdeiros dos seus antigos habitantes. Malia estar perfectamente documentada nos anais dos seres máxicos a súa recente chegada, a reivindicación dos carcamáns ten un pouso de verdade: sábese que algúns humanos que rexeitaron abandonar as súas propiedades en Cortegada acabaron uníndose a este pobo e adoptando a súa calidade de máxica invisibilidade.

Os carcamáns son excelentes nadadores, e poden mergullarse durante varios minutos nos fondos pouco profundos desta zona da ría. Os humanos que teñen a vista máxica os confunden habitualmente coas xa escasas lontras que algunha vez aboian preto da illa ou chimpan axilmente ao mar dende as ribeiras. A risa destes trasnos é idéntica ao grallo da gaivota chorona, polo que o ouvido tampouco axuda a detectalos.

O seu medio preferido son a ribeiras, e non adoitan aventurarse no interior da fraga, verdadeira señora de Cortegada dende o seu abandono. Malia eles poder distinguir aínda a antiga xeografía de leiras da illa, co avance da vexetación chegou tamén a tribo dos salvaxes canouros, que tamén fixo desta illa un dos seus últimos refuxios. Ademais, os carcamáns temen tamén aos xabaríns que ás veces acadan a illa a nado, e que son para este pobo miúdo tan perigosos como o sería un rinoceronte para nós. Mais hai unha ameaza que si os pode empuxar a buscar protección no bosque: os crudelísimos lordemáns, que no plano dos seres feéricos se corresponden cos antigos dökkálfar ou elfos escuros da Escandia. Estes piratas, malia seren dunha talla só lixeiramente superior á dos

carcamáns por teren perdido tamén parte da súa presenza, son terriblemente feros e sanguinarios, e aparecen como pantasmas saídas da bruma nunha especie de eco máxico das invasións dos lordemanni, a némesis histórica dos carcamáns e as carcamás de Arousa. Estes dispoñen dun sistema de vixilancia, distribuído entre os illotes ao oeste de Cortegada, é dicir, as illas Malveiras, a illa das Briñas e o illote do Con. En cada unha destas pequenas porcións de terra teñen un fogo fatuo como sentinela, que se acende cando detecta a silueta dos barcolongos do norte. Pero este sistema non sempre funciona, pois a miúdo os lumes fatuos confunden as naves dos piratas coas dornas dos pescadores mortais que faenan na ría.

Outro dos grandes azoutes do pobo carcamán e o infernal Can do Urco, que, saído do mar, percorre a illa as noites de trebón. Mais estrañas son as visitas do Congro Porviso a esta zona do fondo da ría, aínda que os pescadores carcamáns navegan sempre con coidado, pois saben que cun simple aceno do seu alongado corpo é capaz de envorcar os seus fráxiles loros e bucatas.

Xente cativa de Cortegada (PX)

Son poucas as referencias a estes seres en Galicia, pero hai algunha noticia dela na ribeira setentrional da ría de Arousa, en Boiro e Nime. No mundo do xogo, á illa de Cortegada terían chegado restos dos antigos clans desta especie fuxindo da presión humana. Chamados tamén “xente pequena”, son do tamaño dun polgar humano, e constrúen delicadas vivendas entre as pólas das árbores que os seres humanos non poden distinguir dos niños de paxaros ou das formas caprichosas da hedra.

Os homes e mulleres desta diminuta sociedade aprenden desde a infancia a lingua dos paporroibos e os xílgaros, os cales lles serven como monturas aéreas cando precisan viaxar ao continente ou a outros arquipélagos. Algúns mozos e mozas se especializan no difícil arte da pesca a lombos de martiños pesqueiros, e fan vos rasantes sobre as augas quedas fronte a Carril como fugaces fadas azuis. En correspondencia, a xente cativa protexe os niños destas especies da acción dos humanos, que ás veces irrompen no seu territorio causando gran balbordo e desfeitas no tecido vexetal. A xente cativa tamén habita o chan fértil e húmido da illa, onde practica unha agricultura de subsistencia consistente no cultivo de musgo e cogomelos. Neste espazo a rentes do solo, as súas bestas de traballo son os ourizos, os murgaños e os ratos de campo; mais deben coidarse das teimosas ratas, dos imprevisibles falcóns peregrinos e, nas zonas preto da auga, do afiado pico das garzas. Para se ocultar en momentos de perigo, a xente cativa conta coa colaboración das toupas, cuxa extensa rede de galerías, que abrangue por todo o subsolo da illa, aproveitan para viaxar de forma segura dun lugar a outro. Mais nin estes túneles segredos están libres de perigo, pois alí se internan tamén os sapos e a cobra lagarteira. Polas noites, a xente cativa fai roldas para previr o ataque de curuxas e morcegos, que en ocasións asedian as súas aldeas colgantes nas pólas das árbores.

Entre os pobos máxicos, os seus maiores inimigos son os bárbaros canouros, a outra tribo do bosque.

Busgoso de Cortegada (SDI)

O busgoso é un ser típico das montañas dos Ancares e de toda a cordilleira cantábrica, que se describe como unha especie de gran fauno, con cornos e pezuños de castrón e longa barba e greñas de carriza. É o gardián do bosque, e cóntase que a súa principal misión é facer fuxir a cazadores e leñadores. É posible que este personaxe sexa a lembranza distorsionada dunha antiga divindade das fragas, similar ao Cernunnos céltico ou ao Pan grego. Tamén pode estar relacionado coa figura do Home Verde, estendido pola Europa medieval, do que temos algunhas tallas en igrexas de Galicia e na propia catedral compostelá.

No xogo, o busgoso é o señor do bosque de Cortegada. Do mesmo xeito que a xente cativa, chegou a esta illa nalgún momento do pasado século dende o seu fogar nas afastadas montañas dos Ancares, seica por fuxir dos rigores da inverno que xa non soporta tan ben á súa milenaria idade. Agora, xace durmido nalgún lugar da fraga, envolto na súa longuíssima barba de musgo e liques, imposible de distinguir sequera pola súa respiración, pausada como a brisa entre as árbores. O único xeito de dar co busgoso é detectar primeiro o chamado “rastreo do Rei Vello”, unha columna de formigas que percorre o soto ata o lugar onde dorme o busgoso, ao que alimentan botando sementes na súa boca. Quen o atope poderá coller prestada a súa vara de abeleira, que permite ao que a ten dar con calquera tesouro perdido, incluída a moeda perdida. O busgoso soltará dos seus dedos nodosos esta variña a todo aquel que responda a un enigma que farfalla en soños.

Canouros (PNX)

O canouro é un ser misterioso, do que hai abundantes referencias no folclore galego, pero poucas descrições. Algúns estudosos pensan que se trata dalgunha especie de can diabólico. Outros, dun humanoide que habita os bosques, os campos e as augas. Ás veces fálase del en plural, coma se máis que un personaxe fosen unha tipoloxía de seres. En xeral, descríbense como seres malignos e temidos, asociados coa espesura das fragas.

No xogo, os canouros son un pobo primitivo de trasnos que habita o interior de Cortegada. Teñen a pel verdosa, e como o busgoso e a xente cativa, en tempos recentes atoparon refuxio no bosque de Cortegada, onde viven da captura de paxaros e pequenos mamíferos coas súas lanzas de punta de pedra. Os canouros sempre tiveron unha relación difícil cos busgosos, con quen durante milenios se disputaron o control das fragas. Esta rivalidade a trouxeron á súa nova morada, de xeito que o seu obxectivo é acabar co busgoso, os carcamáns e a xente cativa, aínda que a estes últimos prefiren secuestralos primeiro para que os leven ata o busgoso. Como eles mesmos non saben seguir o rastreo das formigas, os canouros sempre están á espreita para capturar a calquera PX que vexan seguindo este tenue carreiro.

Lordemáns (PNX)

Os lordemáns non se describen como seres míticos de seu no folclore galego, mais a historiografía medieval cubriu

de lendas este nome de ecos apocalípticos. Lordemanni, Iormani ou leodemanni é o nome que se lle daba nas aos piratas viquingos que asolaron as costas Galicia entre os séculos IX e XI, que as crónicas describen máis coma demos que coma homes, unha imaxe que continuou a desenvolverse na memoria popular. No plano dos seres máxicos do xogo, os lordemáns son elfos escuros, os dökkálfar da antiga mitoloxía escandinava. Pouco é o que se conta destas criaturas nas sagas nórdicas, aínda que ás veces son descritos como seres subterráneos, pálidos e de aspecto cadavérico, opostos aos luminosos ljósálfar ou elfos da luz. Xa extinguidos os viquingos e os seus deuses, a lembranza dos seus ataques proxéctase entre os seres máxicos como unha marea que aínda volve cada estío, sementando o terror entre as xentes invisibles de Arousa.

Os monstros

Os arquipélagos do parque reciben ás veces a visita de xigantescas bestas mitolóxicas que habitan as augas do noso imaxinario. A meirande parte deles pode aparecer en máis dun arquipélago, aínda que, entre os aquí citados, ningún ten un territorio tan amplo que inclúa todo o parque.

Lontra de Tirán (Animal Máxico)

Da Lontra de Tirán fala Xoán Xosé Teijeiro Rey no seu libro *Seres galegos das Augas*, onde recolle a lenda de que, por baixo de todo o Morrazo -nunha tobeira que ía dende a cova da Lontra, en Tirán, ata Darbo- vivía unha lontra xigantesca con poderosas poutas e afiadísimos dentes, cuxo corpo producía un resplandor avermellado. No xogo, este monstro nada ás veces ata as Cíes, onde arrasa as moradas e as embarcacións dos solíños.

Raposa do Morrazo (Animal Máxico)

A pesar do seu nome, esta criatura non é unha simple raposa, nin é exclusiva do Morrazo. As referencias a ela esténdense desde a península do Morrazo ata a costa de Bergantiños, onde se lle chama “a raposa dos morrazos”. O que se conta dela é que non é nin animal nin humano, e parece que podería tratarse dalgún tipo de híbrido ou presentar alternativamente aparencia antropomorfa e animal. Dise que bota lume pola boca e os ollos e que o seu arrepiante ouveo anuncia a morte de quen a escoita. Coñecida tamén como “raposa do aire” este ser tamén pode voar convertido en paxaro negro coma un corvo. No xogo, é nesta forma de ave en que a Raposa do Morrazo pode acadar as Cíes e Ons. O seu carácter de mal agoiro para os humanos, como portadora aos infernos das ánimas dos que van morrer, a transforma para os seres máxicos nunha verdadeira depredadora.

O Can do Urco (Animal Máxico)

Do Can do Urco fálase na ría de Pontevedra e de Arousa,

especialmente nas cidades de Pontevedra e en Carril, onde o sitúan precisamente na illa de Cortegada. Disque xorde do mar as noites de treboada e que habitualmente aparece coma un can negro “de tamaño colosal e aspecto terrorífico”. Algunhas descrições sinalan que ten cornos e ollos fosforescentes, aterrecedores e hipnóticos, e destacan as súas longas orellas, estrañas para a fisionomía dun cánido. Cóntase tamén que o seu corpo está envolto en grosas cadeas. Segundo a tradición, o Can do Urco é unha besta inmortal que ten a súa toba no “Borrón ou país borroso”, un espazo cheo de néboa baixo o mar pertencente ao Alén. Outros localizan o seu acubillo con máis precisión, nas beiras do Lérez.

No xogo, o Can do Urco é unha fera temible que aparece as noites de temporal e percorre tanto os mares como as zonas terrestres das illas de Ons, Sálvora e Cortegada, destruindo todo ao seu paso, coa forza dun vagallón e a velocidade dun lóstrego.

Congro Porviso ou de Noro (Animal Máxico)

Fálase deste animal nalgúns lendas de pescadores da zona de Cambados, onde se conta que era un peixe alongado como unha serpe de enormes dimensións capaz de afundir unha barca e engulir un xato dun bocado. Habita nunha furna submariña do illote de Noro, polo que as súas aparicións son especialmente frecuentes no arquipélago de Sálvora. Co seu aspecto serpentiforme, ven sendo o equivalente dos dragóns que na Idade Media asoballaban os campos en torno ás cidades, só que neste caso a súa actividade e subacuática e os cultivos que esnaquiza son as leiras de algas dos mariños. Nalgúns ocasións, cando o alimento lle falta e a marea está moi alta, aventúrase ata o fondo da ría agardando ben quedo nos fondos areosos a ocasión para asaltar as barcas dos pescadores carcamáns.



BIBLIOGRAFÍA E RECURSOS EMPREGADOS

Medio natural

Castiñeira Lavadores, Roberto. *Guía visual de los animales marinos del Parque Nacional Marítimo Terrestre de las Islas Atlánticas de Galicia*. Organismo Autónomo Parques Nacionales, 2005

Crónicas de Fauna (26 de abril de 2012). *Mar y montaña (I). La fauna de las Islas Atlánticas de Galicia*. Crónicas de Fauna. <https://cronicasdefauna.blogspot.com/>

Lois, Antón (18 de agosto de 2015). *Una preciosidad llamada macaón*. La Voz de Galicia

Mouriño, Jorge. *Guía de la fauna terrestre del Parque Nacional Islas Atlánticas de Galicia*. Vertebrados- Arcea, 2010

Munilla, Nacho. *Guía básica de aves marinas del Parque Nacional de las Islas Atlánticas de Galicia y de las Rías Baixas*. Organismo Autónomo Parques Nacionales, 2014

Redacción Cies.gal (30 de decembro de 2015). *Introducción a los mamíferos terrestres del Parque Nacional*. <https://cies.gal/>

Suárez, Susi (junio de 2023). *Isla de Cortegada, un bosque en el mar. Descubre cada día*. <https://www.descubrecadadia.com/>

Vv.aa. *Guía de visita. Parque Nacional M-T Islas Atlánticas de Galicia*. Organismo Autónomo Parques Nacionales, 2014

Xoan Arco da Vella (15 de outubro de 2012). *Mamíferos en el parque. Galicia... O Paraíso existe*. <https://www.xoanarcodavella.com/>

Historia e folclore

Alonso Romero, Fernando. *Los orígenes del mito de la Santa Compañía de las Islas de Ons y Sálvora*. Cuadernos de Estudios Gallegos, Tomo XXXIII. CSIC, Instituto Padre Sarmiento, 1996-97

Alumnos do Instituto I.E.S Monte Carrasco (7 de marzo de 2012). *O Castro de Liboeiro*. <https://crenzadecangas.wordpress.com/>

Baines, Edurne (10 de setembro de 2021). *Legendas de Sálvora (y III): leyenda de la Santa Compañía*. Vivir Galicia. <https://belaguaediciones.com/>

Ballesteros-Arias, Paula & Sánchez-Carretero, Cristina. *Ons: Unha illa habitada*. Instituto de Ciencias del Patrimonio, CSIC, 2014

Cabanillas, Ramón. *Na noite estrelecida*. Lar, 1926

Callejo Cabo, Jesús. *Gnomos: Guía de los seres mágicos de España*. Editorial Edaf, 1996

Cuba, Xoán R.; Reigosa, Antonio y Miranda, Xosé. *Diccionario dos seres míticos galegos*. Xerais, 1999

Freán Campo, Aitor. *El Urco en Galicia y Asturias: análisis y caracterización*. Boletín de Literatura Oral, nº10. Universidad de Jaén, 2020

Gago Mariño, Manuel (5 de maio de 2013). *A Xente Cativa*

<http://www.manuelgago.org/blog/2013/05/05/a-xente-cativa/>

El Ayán (14 de agosto de 2009). *Os cativiños*. Arqueoneixon <https://neixon.blogspot.com/>

García Iglesias, José Benito. *De sirenas, Mariños y cantares de gesta (Parte primera)*. Pontevedra Viva! <https://pontevedraviva.com/>

García Losquiño, Irene. *El mundo vikingo (II): Los vikingos en la península ibérica: de crueles piratas a útiles colaboradores*. Fundación Juan March, 2022

Mariño Ferro, Xosé Ramón. *La medicina popular interpretada I*. Xerais, Vigo, 1985

Ochoa, X.A. (21 de novembro de 2010). *Santa Compañía*. La Voz de Galicia

Pardellas de Blas, Celestino. *O costume de “varea-las dornas” na illa de Ons*. Revista Hunios, Nº 0, O Grove, 1999

Rolland, Eduardo (12 de decembro de 2017). *El mito de la meiga María Solina*. La Voz de Galicia

Rolland, Eduardo (12 de agosto de 2017). *Julio César en las islas Cíes*. La Voz de Galicia

Teixeiro REY, Xoán. *Seres galegos das augas. Mitoloxía comparada*. Toxos Outos, 2002

Quesada Sanz, Fernando. *Armas de la antigua Iberia: de Tartesos a Numancia*. La esfera de los libros, 2010

Quintía Pereira, Rafael. *Mouros e mouras, na procura de nós mesmos*. Actas das V Xornadas de Literatura de Tradición Oral. Asociación de Escritoras e Escritores en Lingua Galega, 2012

Wicker, Nancy. *The Scandinavian Container at San Isidoro, León, in the Context of Viking Art and Society* (capítulo en *The Medieval Iberian Treasury in the Context of Cultural Interchange*. Brill, 2020

Xoan Arco da Vella (8 de outubro de 2012). *O tesouro da illa de Ons*. <https://www.xoanarcodavella.com>

@Cequeliños (18 de febreiro de 2021). *O bo parto*. BiosBardia. O país dos libros en galego. <https://biosbardia.wordpress.com/>

Outros recursos

Mapas de Cíes, Ons, Sálvora e Cortegada para o Proyecto de Restauración Vegetal en el Parque Nacional Marítimo Terrestre das Illas Atlánticas de Galicia, sobre datos de J. B. Blanco Dios. Organismo Autónomo Parques Nacionales, 2007

Mapas de fondos mariños de Ons, Sálvora e Cortegada para o Proyecto de Restauración Vegetal en el Parque Nacional Marítimo Terrestre das Illas Atlánticas de Galicia, sobre datos de J. B. Blanco Dios. Organismo Autónomo Parques Nacionales / Elittoral

Mapas para visitas do Centro de Visitantes do Parque Nacional Marítimo-Terrestre das Illas Atlánticas de Galicia.

Mapa de Cíes de Susana Freixeiro ([https://es.wikipedia.org/wiki/Islas_C%C3%ADes#/media/Archivo:Illas_C%C3%ADes_Topographic_Map_en_\(with_shadows\).png](https://es.wikipedia.org/wiki/Islas_C%C3%ADes#/media/Archivo:Illas_C%C3%ADes_Topographic_Map_en_(with_shadows).png))

Toponimia de Galicia <https://toponimia.xunta.gal/gl/visor>

TABOLEIRO E COMPOÑENTES

O TABOLEIRO

A continuación, se amosan tres exemplos de cómo interpretar a xeografía dos taboleiros. Consultar a web illasdasmaraillas.com para ver outros exemplos.



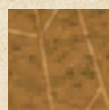
Na imaxe de arriba, detalle de Punta Muxieiro, na Illa de Monte Agudo de Cies: os **Eidos 132 e 133 (Rocha Costeira supramareal)** e **134 (Área seca)** limitan cos **Eidos de mar 238, 239 e 240** (o 133 limita tamén con outro polo norte, cuxo número non sae no mapa). Coa marea baixa, a auga retrocede ata detrás da liña amarela máis externa, retirándose dos **Eidos 133b (Rochas Costeira inframareal)**, **132b (Área húmida)** e **134b (Rocha costeira inframareal)**. Na imaxe se recollen tamén **dous bosques submariños de algas** (da especie *Laminaria* e *Gelidium pusillum*) e **dúas liñas brancas de niveis de profundidade**.



Sobre estas liñas, márcanse en laranxa as fronteiras do Eido de Rocha de interior 112. A fronteira grossa de liña descontinua é unha fronteira de Rexión, mais funciona igual que as demais.

TIPOS DE TERREO (TRR)

Cada Eido de terra pode ter un dos seguintes Tipos de Terreo, representados cunha cor e/ou textura diferenciada:



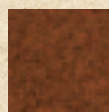
Rochas costeiras supramareais: estes Eidos teñen a mesma cor e textura que os de Rochas de interior, dos que se diferencian polo feito de estaren localizados a carón do mar. Pola súa exposición ao impacto das ondas, constitúen un terreo de características diferentes ás formacións rochosas de terra adentro. A diferenza das rochas costeiras intermareais, estas non fican nunca completamente mergulladas.



Rochas costeiras intermareais: rochas costeiras que fican baixo o mar nos momentos de marea alta. Isto fai que alberguen un tipo distinto de ecosistemas, con presenza de pequenas pozas, algas, mexillóns, percebes, etc. Normalmente están máis húmidas que as rochas costeiras supramareais, o que representa un maior risco de esvarar ao camiñar sobre elas.



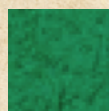
Cantís rochosos: os cantís sobre o mar danse sobre todo nas costas occidentais das Cíes, onde se atopan os máis altos de todo o Parque. Son pendentes moi acusadas esculpidas polas ondas e os ventos oceánicos, onde só medran especies de plantas con alta tolerancia ao sal, coma o perexil de mar (*Crithmum maritimum*), o fento mariño (*Asplenium marinum*), a herba das culleres (*Cochlearia danica*) e a herba de namorar (*Armeria pubigera*)



Cantís con Toxeiras: pendentes pronunciadas sobre o mar cubertas de toxeiras ou xestas e toxos.



Toxeiras: Eidos onde predomina o toxo. Nas zonas máis expostas aos ventos, tende a crecer a especie *Ulex humilis* ou toxo mouro, unha especie algo máis pequena que o *Ulex europaeus* ou toxo arnal, que medra en áreas máis resgardadas. Entre eles medran os fentos, as uces (estas ausentes de Cíes), e outras especies típicas do monte baixo.



Matogueiras: zonas con alta densidade de arbustos de gran tamaño, especialmente xestas, con baixa ou nula presenza de toxos. En Ons e na illa de Vionta dase a chamada xesta de Ons (*Cytisus insularis*) un endemismo que só se atopa nestas Illas e na praia de Barra, en Cangas.

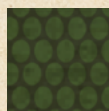


Rochas de interior: represéntanse no taboleiro coa aparencia que as Rochas costeiras, coa diferenza de que non limitan cun Eido de mar.



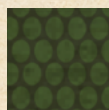
Campos: poden ser pradarias, uceiras (salvo en Cíes), gándaras, chancelas de terra, folgueiras, agras, etc. Caracterízanse por teren poucos ou ningún arbusto de gran tamaño e constituíren un terreo doado ao paso, chan ou en suave pendente.

Abruñais: zona mestra de abruñeiros. Se ben os abruñais son un tipo de bosque, no xogo diferéncianse do Tipo de Terreo de “Bosque” polas características dos propios abruñeiros, que adoitan formar barreiras moi difíciles de atravesar polo enleado das súas pólas cubertas de espiñas.



Bosques: Neste Regulamento Básico, a efectos prácticos non se diferencia entre distintos tipos de bosque (coa excepción dos devanditos Abruñais, que aquí non se considera Bosque).

Nas Fichas de Personaxe, o tipo de terreo marcado como “Bosque” pode facer referencia a calquera das variantes que se citan a continuación, que aparecen representados con distintas texturas no taboleiro:

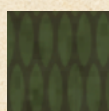


Fraga: bosque composto na súa maior parte por frondosas autóctonas, tales como carballos, sabugueiros, salgueiros, castiñeiros, amieiros...

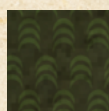
Nestes bosques, o solo soe estar poboado de fentos, uces, toxos, xestas ou herba. Porén, os Eidos marcados como Fraga, considéranse un tipo de terreo menos impenetrable que as toxeiras ou matogueiras propiamente ditas.



Piñeiral: formación arbórea onde predominan os piñeiros. Adoitan ter un sub-bosque de fentos ou area mesturada con frouma, cando están próximos ás praias.



Loureiral: conxunto de loureiros. Danse en Cortegada. Non deben confundirse coa laurisilva, un tipo de ecosistema propio das illas da Macaronesia.



Bosque de eucaliptos e/ou acacias: estas plantacións, realizadas durante o século XX, constitúen hoxe unha grande ameaza para os ecosistemas do Parque, polo seu carácter invasivo

e o agravamento que causan na seca propia dos arquipélagos. Na actualidade, están sendo reempzados por plantación de especies autóctonas ou matogueiras propias das illas. Aos pés destas árbores soen medrar fentos e algúns toxos ou herbas, ademais de especies de árbores autóctonas que tratan de abrirse paso para captar a luz do sol.



Xunqueira: zona húmida abundante en xuncos e/ou canas. Poden ser zonas con presenza de auga salgada ou doce na superficie, brañas, lameiros... Nos arquipélagos poden atoparse distintos tipos de xuncos. A illa de Sálvora é particularmente rica nestas formacións, especialmente na súa parte norte.



Dunas: eidos nos que predomina o ecosistema de dunas costeiras. Son un terreo frágil que adoita estar prohibido ao paso humano. Os PX, por encarnaren seres máxicos que, no fondo, representan personificacións da natureza, si poden percorrelas. O chan das dunas, onde enraízan as plantas propias destes ecosistemas, tende a ser máis firme que a area das praias propiamente ditas.



Praia seca (zona de area seca, fóra do alcance da marea): a area seca das praias constitúe un tipo de terreo que pode resultar difícil para algúns tipos de PX, polo feito de estar a area menos compacta que nas dunas e, sobre todo, que na area húmida e máis endurecida da orella.



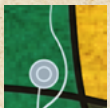
Praia húmida (zona intermareal): a franxa da praia ata onde chegan as ondas resulta máis chá e máis fácil para o desprazamento que a zona de area seca. Porén, nalgúns casos, estas areas poden ser de tipo fangoso e traizoeiro, e nelas é fácil afundir.



Zonas urbanas: As zonas urbanas son Eidos con varias casas ou edificios habitados ou frecuentados acotío por seres humanos. Estes espazos representan un perigo para os seres máxicos, pois, alén dos vehículos a motor que poden atopalos, algúns humanos aínda teñen a capacidade de velos, e o encontro con estes causará a transoformación dos seres máxicos en animais, polo ou en seres humanos eles mesmos, tal e como se indica na Táboa de Tirada de Accidentes en Zona Urbana (a pé ou sobre montura terrestre) (v. Páx. 17).



Camiños: Os vieiros e sendas marcadas no taboleiro permiten atravesar Eidos de terreo difícil evitando os atrancos propios destas zonas. Un PX ou PNx que segue un camiño avanzará entre as pousas ou paradas do camiño sen atender ás fronteiras entre os Eidos nin gastar os Puntos de Movemento que lle custaría percorrelas a través. Os animais, polo xeral, non seguen os camiños, salvo cando van montados por un xinete.



Regos, fontes e lavadoiros: Os regos que escorregan por algunhas illas adoitan ser estreitos, pero non deixan de ser un obstáculo para algúns tipos de PX, PNx ou animais de pequeno tamaño. Para outros, como é o caso dos mariños ou os mouros que teñen o Don da Frol d'Augoa, son unha especie de camiños especiais que poden baixar ou remontar a gran velocidade entre a súa fonte e o mar. As fontes son os circuliños dobres de fondo azul na cabeceira destes regos (aínda que non sempre forman regos). As Fontes, ademais, son puntos onde se concentra unha certa enerxía máxica que pode ser aproveitada por algúns tipos de PX ou PNx. Os lavadoiros son semellantes ás fontes, pero cadrados.

OS PEÓNS

Nesta páxina se presenta unha guía de cores e formas dos peóns do kit básico do xogo. Os SDI non se representan por ningún peón porque non saen do Eido no que se manifestan.



Soliños (PX)
[CÍES]



Rabusos (PX)
[CÍES]



Almuiuces (PX)
[ONS]



Mouros de Ons (PX) [ONS]



Oestrimios (PX)
[SÁLVORA]



Mariños (PX)
[SÁLVORA]



Carcamáns (PX)
[CORTEGADA]



Xente Cativa (PX)
[CORTEGADA]



Demachiños (PNX)



Herminios (PNX)



Mouros Luparios (PNX) [ONS]



Compañá (PNX)
[ONS / SÁLVORA]



Saefes (PNX)
[SÁLVORA]



Saefes (PNX)
[CORTEGADA]



Lordemáns (PNX)
[CORTEGADA]



Lontra de Tirán
(Animal Máxico)
[CÍES]



Raposa do Morrazo
(Animal Máxico)
[CÍES / ONS]



Congro Porviso
(Animal Máxico)
[ONS / SÁLVORA]



Can do Urco
(Animal Máxico)
[ONS / SÁLVORA
CORTEGADA]



Animais
mariños



Animais
terrestres



Animais
voadores



Embarcacións e
vehículos

A NTES DE XOGAR

DOCUMENTACIÓN POR PARTE DO DX

Antes de comezar o xogo, o DX debe planificar algunhas cuestións básicas, como a localización da Moeda ou Moedas perdidas no mapa. Mais a busca destas pezas por parte dos xogadores e xogadoras non é máis que un motivo para lanzar unha exploración que lles permitirá descubrir as verdadeiras marabillas das illas. Así, no curso da partida, nos distintos Eidos de mar e terra do taboleiro os PX encontrarán algunhas das especies de animais e plantas que poboan ese arquipélago, recunchos de interese natural ou etnográfico e espazos con elementos singulares. Algúns animais e plantas poden ser perigosos, outros beneficiosos e outros teren un carácter ambiguo. Certos Eidos agochan fontes, charcas, furnas mariñas, árbores senlleiras, ruínas de construcións doutros tempos, petróglifos ou rochas de formas estrañas con propiedades máxicas que os seres feéricos saben aproveitar.

A excepción das fontes e lavadoiros, eses elementos non se poden coñecer cunha simple ollada ao taboleiro. O DX llas irá desvelando aos xogadores e xogadoras a medida que estes avancen polo mapa. Para saber que elementos existen ou poden darse en cada Eido, o DX conta cos recursos que se explican a continuación.

As Guías de partidas

Na sección **Guías de partidas** (Páx. 43) o DX poderá encontrar material básico para preparar as partidas. Hai unha guía para cada arquipélago, ao comezo da cal figura unha **táboa de Lugares** referenciados polo número de Eido sobreimpreso no taboleiro. Os **Lugares (Lg)** son Eidos que contan con un ou varios elementos fixos –ou que aparecen de xeito temporal, pero sempre nese punto–, e singularizan ese Eido dentro do espazo do mapa. Algúns destes Lugares conteñen espazos que os xogadores e xogadoras poden explorar por dentro, como furnas mariñas, covas ou construcións de diverso tipo.

Aparte desta Táboa de Lugares, estas guías inclúen unha serie de epígrafes onde se explica en que Eidos poden aparecer os distintos elementos, ou ben se indica que a súa aparición depende do que dispoña o DX na Táboa de Roldas (sobre a Táboa de Roldas, ver páxina seguinte).

O DX debe ler a guía do taboleiro no que se vaia a desenvolver a partida **para configurar a Folla de Dirección do Xogo** (ver páxina seguinte) e a **Táboa de Roldas**.

Ademais, se ofrece unha descrición de como os PX poden interactuar cos distintos personaxes, animais e monstros; que uso poden facer dos obxectos clave, e a onde deben levar as Moedas en cada caso; alén dalgunhas regras específicas.

Como determinar os tipos de “Tesouros” e “Ameazas” que os xogadores e xogadoras poden atopar en cada Eido

Aparte dos elementos das citadas Guías de partidas, no curso do xogo os PX se encontrarán con algunhas das especies de animais existentes nas illas. Isto pode acontecer cando obteñan un resultado de “Tesouro” ou “Ameaza” na Tirada de Evento (v. Páx. 25). **Para saber que tipo de animais poden aparecer** en cada tipo de Eido, o DX ten a súa disposición a **Táboa de Fauna dos Catro Arquipélagos** (ver contraportada).

Neste Regulamento Básico, inclúense 15 tipos de aves, 5 de animais mariños, 13 de invertebrados terrestres, 3 de anfibios, 5 de réptís e 14 de mamíferos. Se ben poden parecer moitas, son só unha pequena mostra da riqueza faunística que atesoura o Parque. Para non facer demasiado extenso este manual, nin complicar demasiado a aprendizaxe do xogo, **non se fala de clases concretas de plantas**. En todo caso, **na web se publicará información ampliada sobre elo**, en particular sobre os tipos de plantas “máxicas” ou “venenosas” para os personaxes do xogo.

Co tempo, desenvolverase un **sistema de información** “accesible en directo” durante o desenvolvemento das partidas, ao que o DX poderá acceder **a través do QR impreso no taboleiro** ou navegando dende un dispositivo portátil á web illasdasmrabillas.com. Alí, na sección “Fichas de Personaxes” non terá máis que abrir a ficha do PX que realizou a Tirada de Evento e atopará información sobre que animais, plantas e obxectos lle pode presentar como Tesouro o Ameaza, así como o tipo de Eidos onde estes poden aparecer.

Investigación e ampliación do trasfondo por parte das persoas participantes nas partidas

Máis aló dos recursos descritos, a finalidade última deste xogo é invitar á descuberta a riqueza natural do Parque. A participación activa na investigación do seu patrimonio e a integración do mesmo no mundo do xogo coa argamasa dos seres do noso imaxinario, é parte da experiencia lúdica. Así, **as persoas participantes poden empregar a primeira sesión do xogo en documentarse sobre as características naturais do arquipélago**, descubrir outras posibles especies

nos distintos tipos de terreo e a función que poden ter nas partidas, avalando os seus argumentos con fontes verificables.

O listado de posibles ferramentas, vehículos, armas, talismáns máxicos e outros ítems que os PX poidan empregar, ten só os límites da creatividade.

PREPARACIÓN DA TÁBOA DE ROLDAS E DA FOLLA DE DIRECCIÓN DO XOGO

Pode dicirse que a Táboa de Roldas e a Folla de Dirección do Xogo son, respectivamente, a **planificación do tempo e do espazo da partida**.

A **Táboa de Roldas** é un espazo onde o DX debe indicar, para a súa propia consulta, **os acontecementos que se darán de xeito automático cando o xogo acade unha determinada Rolda** (ou sexa, cando se chegue a unha determinada quenda do DX). A **Folla de Dirección do Xogo** serve para **que o DX apunte o Eido no que se atopa a Moeda ou Moedas agochadas nese arquipélago e outros elementos** singulares distintos dos que caracterizan os Lugares.

A Táboa de Roldas e a Folla de Dirección do Xogo **son creadas polo DX antes de comezar a xogar**. Para elo, pode coller un **folio e dobralo pola metade**, empregando un lado para a Táboa de Roldas e outro para a Folla de Dirección do Xogo.

Elaboración da Táboa de Roldas

O DX pode elixir que acontecementos incluír o na Táboa de Roldas, coa excepción do estado inicial das mareas e o tempo, que son obrigatorios, aínda que poden permanecer estables durante toda a partida. A continuación, ofrécese unha breve explicación das implicacións destes elementos no xogo.

As mareas

En condicións de **marea alta**, os **Eidos intermareais** (os que se atopan entre as dúas liñas amarelas que perfilan a costa) **están mergullados, e polo tanto só se terán en conta os Eidos de mar** que teñen as súas fronteiras **sobre eles**. Coa marea baixa, os Eidos desta zona fican expostos e debe considerarse o Tipo de Terreo que amosan (Rochas intermareais -incluídos os cubertos de algas- ou Area húmida). **Os Eidos intermareais que están unidos á costa coa marea baixa** (e as partes deles que forman illotes cando esta sube) **están marcados cun número e unha letra** (1b, 1c, 1d...). **Cada un deles é un Eido distinto, aínda que coincidan no número inicial**.

O tempo

Cada un dos estados do tempo leva aparelado un distinto nivel de risco nos desprazamentos polo aire e polos cantís. Ademais, **correspóndese cun estado do mar**, o cal inflúe nas posibilidades de desprazamento e riscos asociados ás travesías. Así, o **Bo Tempo (TB)** se correlaciona con **Augas Tranquilas**, o **Tempo Revolto (TR)** con **Augas Picadas** e o **Temporal (TM)** coa **situación do mar homónima**.

Acontecementos que se poden incluír na Táboa de Roldas

Os acontecementos que se poden “programar” na Táboa de Roldas son os seguintes:

Cambios do estado do tempo. A situación meteorolóxica pode variar entre Bo Tempo (TB), Tempo Revolto (TR) e Temporal (TM). **O Bo Tempo e o Temporal terán unha duración mínima de 10 Roldas, e o Tempo Revolto de 5. Non será posible pasar directamente de Bo Tempo a Temporal, e viceversa**, sen unha transición dun mínimo de 5 roldas de Tempo Revolto. O DX pode decidir manter o Tempo inmutable durante toda a partida. En todo caso, deberá indicar a situación meteorolóxica para a Rolda 1.

Cambios do nivel da marea. A marea tarda **60 roldas** en cambiar entre os seus valores extremos, polo que isto só acontecerá en campañas moi longas (partidas de moitas sesións) ou cando se fagan elipses temporais no medio do xogo. En todo caso, o DX debe apuntar o nivel da marea para Rolda 1. **Non se terán en conta niveis intermedios entre o máximo e o mínimo do mar**, se ben fica á libre disposición do DX permitir certos movementos por terra ou por auga en zonas intermareais cando a marea se achega ao seu máximo ou ao seu mínimo.

Irrupción dalgún PNX ou animal (incluídos Monstros) nun Eido concreto do taboleiro, que en adiante quedará á disposición do DX como un PNX ou Animal Activado.

Aparición dun SDI nun Eido distinto no que normalmente se atopa.

Outros acontecementos (á libre imaxinación do DX)

Cambios do día á noite (Regulamentos avanzados)

En regulamentos avanzados será posible cambiar a hora do día (de noite as facultades de moitos PX, PNX e animais serán distintas); e mesmo a época do ano.

No inverno á noite durará entre 150 e 90 roldas e o día entre 90 e 120. No verán, invértense estas duracións de día e noite. En primavera a noite dura de 120 a 90 roldas e o día de 120 a 150, con valores inversos para o outono.

Elaboración da Folla de Dirección do Xogo

Na Folla de Dirección do Xogo, **o DX apuntará os Eidos (referenciándoos polo número ou número e letra con que veñen marcados no taboleiro) onde queira colocar os seguintes elementos:**

A Moeda ou Moedas que os PX deben atopar.

Os obxectos valiosos (xoi as, talismáns, armas...).

Especies de animais e plantas (a partir da información atopada sobre a distribución de especies, na web do xogo ou noutras fontes, tal e como se explicou anteriormente).

Os PNX existentes nese arquipélago

O Señor ou Señora das Illas dese arquipélago (Cando este non teña unha ubicación fixa).

Opcionalmente, o DX pode anotar nesta folia as **Probos** que os PX deberán superar para facerse cos obxectos positivos citados ou evitar os negativos, marcar Eidos con **Trampas** e engadir outros elementos que desexe incluír nas partidas.

Especificacións nos Eidos de mar e nos Eidos que son Lugar

No caso dos **Eidos de mar con varios niveis de profundidade**, o DX deberá indicar en que zona do Eido se atopa a Moeda, obxecto valioso, Planta, Animal ou PNX que queira situar nese Eido.

Nos **Eidos que son Lugar (Lg)** deberá especificar os Tesouros, Ameazas ou Moeda que poida haber no espazo singular ou en relación co elemento especial que hai nese Eido de xeito diferenciado con respecto aos que hai no resto do Eido. Por exemplo, nun Eido que inclúa unha furna mariña, construción, charca ou Lavadoiro, anotará os elementos que poida haber dentro dela; se hai un petróglifo, apuntará o que acontece cando o PX o activa con algún conxuro, etc.

En todo caso, guiarase polas **restricións recollidas na Guía das partidas** (Páx. 43).

Elaboración das Follas de Campaña dos PX e DX

Durante o xogo, os PX precisarán **levar a conta de aspectos coma os puntos de movemento que lles restan por “pagar” para atravesar un Eido, as Feridas (x)** que padecen, as quendas que deben permanecer sen mover por distintas circunstancias, os **Tesouros (Ts)** que levan consigo, os Dons que lles foron outorgados... así como as **modificacións á súa capacidade de movemento, VL, VE, nA, nR, VcAn e VcM**. Para levar conta de todo isto, o máis sinxelo é **anotalo todo nun anaco de papel** (medio folio pode abondar). Se se prefire, na web haberá modelos descargables con círculos para tachar e levar conta das feridas, cadriños onde anotar os Puntos de Movemento que restan, áreas para apuntar o equipamento, etc. Estes modelos se poderán imprimir nun folio tamaño A5, o que ademais permite imprimir a Ficha de Personaxe (que tamén estará dispoñible online) polo reverso.

Alén de anotacións prácticas como as descritas, o PX tamén pode escribir o nome do seu PX nesta folia, e todos os detalles que desexe para personalizalo.

O DX tamén terá a súa propia Folla de Campaña, onde fará **apuntes relativos aos PNX e Animais Activados** (Puntos de Movemento que lles faltan para superar un Eido, Feridas, etc) así como as tiradas de comprobación que deba realizar na súa quenda.

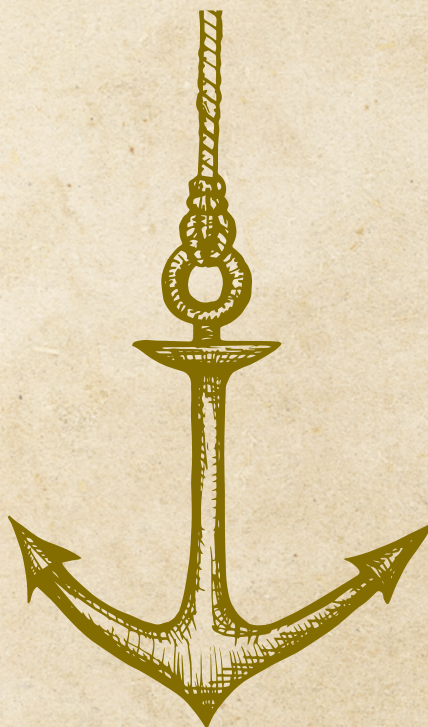
CARTA DE CONSULTA RÁPIDA (CCR), FICHAS DE PERSONAXES E TÁBOAS

O kit do xogo inclúe **fichas impresas dos tipos de PX dese arquipélago**, onde se indican os Puntos de Movemento (**PtMv**) que lle custa atravesar cada Tipo de Terreo, o seu Valor de Loita (**VL**) e de Escape (**VE**), o seu nivel de Ataque e Defensa (**nAt / nDf**), o seu Valor de Control de Montura (**VcM**) e de Comunicación con Animal (**VcAn**), e unhas notas sobre as capacidades especiais dese PX.

Estas fichas tamén estarán dispoñibles na web para ser descargadas e abrílas nun dispositivo móbil ou imprimilas. Non se recomenda escribir nada nas fichas que veñen co kit do Xogo.

Os parámetros do resto de personaxes, dos animais e dos vehículos están recollidos na folia desplegable chamada “Carta de Consulta Rápida”, que o DX debe ter a man durante as partidas. Novas listaxes de animais e personaxes serán publicadas en pdf descargables da web en formato imprimible en A3, así como un modelo en branco para que as persoas que o desexen poidan cubrilas con novas especies

As táboas citadas neste regulamento poden consultarse nas últimas páxinas deste manual.



MECÁNICA DO XOGO

Estructura das quendas de xogo

O xogo se organiza en quendas, nas que o DX e os xogadores e xogadoras actúan de xeito sucesivo seguindo sempre unha mesma orde. **A primeira quenda sempre é a Quenda do DX.** Cada nova quenda do DX, é dicir, **cada ciclo en que todos os participantes na partida completan a súa quenda, denomínase Rolda (Rd).**

Fóra da súa quenda, o DX intervéñen nas quendas dos PX: indica o que estes se atopan ou o que acontece en cada Eido, fai as tiradas en nome dos PNX e animais Activos, representa aos SDI e, en xeral, orienta o desenvolvemento do xogo. **Na súa propia quenda, o DX pode desprazar os PNX e animais que teñan sido Activados.**

Cada quenda dun PX se subdivide en dúas partes: a Tirada de Movemento (TMv), que permite ao PX desprazarse polo taboleiro; e a Tirada de Evento (TEv), na que o PX lanza 1d6 para ver se dá cunha Moeda ou, polo menos, unha Pista que lle axude na busca. Esta tirada pode comportar o encontro con Tesouros ou Ameazas, así como a posibilidade de ter un Accidente. As quendas do DX non inclúen Tirada de Evento, pero comportan outras accións.

TIRADA DE MOVEMENTO

Cada PX, PNX e animal avanza **tirando 1d6 e sumándolle o UMv que poida ter (se o UMv é cero, como acontece cos PX, terase en conta simplemente o resultado do dado).** **A cantidade resultante equivale aos Puntos de Movemento (PtMv)** que ese actor poderá gastar para desprazarse **nesa quenda**, tendo en conta que **por cada Eido que atravesese terá que “pagar” unha determinada cantidade de PtMv**, a cal varía en función do tipo de Eido (auga, aire, e tipo de Terreo nos Eidos Terrestres); da especie á que pertence ese personaxe ou animal, e do tipo de desprazamento (correndo, nadando ou voando) que realiza. O custe en PtMv de cruzar cada tipo de Eido ven indicada nas **Fichas de Personaxe**, no caso dos PX, e na **Carta de Consulta Rápida**, para os PNX e animais.

Cando un PX, PNX ou animal non ten PtMv dabondo para rematar de superar un Eido, ficará nese Eido ata a súa seguinte quenda. A persoa que leva ese PX, PNX ou animal apuntará na súa Folla de Campaña os PtMv que precisa para rematar de cruzar ese Eido, puntos que deberá gastar na súa seguinte Tirada de Movemento para pasar ao Eido seguinte.

Doutra banda, os PX, PNX e animais **non están obrigados a moverse, e tampouco a consumir todos os PtMv** que obteñen nunha tirada: **poden ficar no Eido inicial ou deterse en calquera outro que atravesen.** En calquera caso, os PtMv que non empreguen non se poden acumular para a seguinte quenda.

Movemento a lombos dun animal ou vehículo

Os PX ou PNX que viaxan enriba dun animal ou vehículo avanzarán á velocidade deste. É dicir: farán a **Tirada de Movemento empregando 1d6 + UMv do medio de transporte que os leve**, e pagarán en cada Eido que atravesen o número de PtMv que lle custe a este pasar por ese Eido.

Movemento xunto a outro animal ou personaxe

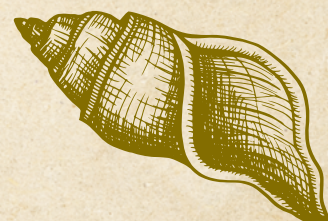
Cando un PX viaxa xunto a outro PX ou animal (mais non vai enriba del), ambos **empregarán o valor de PtMv do que teña menor Valor de Movemento, e viaxarán o paso do máis lento dos dous en cada Tipo de Terreo.**

Reglas de movemento entre Eidos

Dende un Eido, de mar, terra ou aire só se pode acceder aos Eidos adxacentes. **Considéranse adxacentes os Eidos que comparten algún dos seus lados**, non aqueles que se tocan polas esquinas.

Lémbrese que **no mar as fronteiras con liñas continuas e descontinuas teñen o mesmo valor.** Do mesmo xeito, as fronteiras grosas de liñas brancas descontinuas que marcan os límites das Rexións terrestres funcionan igual que o resto das fronteiras a efectos de movemento.

Excepción a esta norma son **movementos seguindo os camiños**, que ignoran as fronteiras entre os Eidos e **só teñen en conta as Pousas** (círculos sobre os Camiños); e os movementos especiais, como o tele-transporte que permiten aos mariños e a outros PX en posesión dun Don máxico viaxar e maneira instantánea dunha fonte a outra, ou da foz dun rego ao seu nacente.



Movementos por terra

Movementos seguindo os camiños

Seguir os camiños permite a un personaxe ou animal **saltar entre as casañas circulares** marcadas sobre eles (as chamadas Pousas), **empregando o seu custe por desplazarse polos camiños**, ignorando os Éidos e as fronteiras que atravesan. A meirande parte dos PX, PNx e animais terrestres, só emprega un punto (ou, se non é así, o mínimo custe en PtMv) en atravesar cada Pousa, de xeito que a tirada de $1d6$ + o seu Valor de Movemento, dan o número de pousas que poden percorrer por ese camiño, **independentemente do tipo de terreo dos Éidos que atravesan estes camiños**.

Só se pode acceder aos camiños dende un Éido no que haxa unha Pousa dese camiño. Cando unha Pousa está nunha fronteira entre dous Éidos, pódese acceder a el dende calquera dos dous Éidos.

Acceder a un camiño que ten unha Pousa no Éido no que xa se atopa un PX, PNx ou animal, **require o “pago” dos Puntos de Movemento que custaría pasar a primeira Pousa**. **Acceder a un camiño que está nun Éido adxacente a aquel onde está actualmente o PX, PNx ou animal, require o “pago” dos PtMv que custa atravesar o Éido** no que está esa Pousa. Neste caso, xa non se gastan PtMv adicionais nesa primeira Pousa.

Algúns personaxes, coma **os oestrimios, non se moven de Pousa a Pousa cando seguen un camiño**. Enténdese que estes seres teñen un tamaño é tan minúsculo que tanto lles ten seguir un camiño como ir campo a través polas minúsculas sendas que poden atopar nunha pradaria ou Éido de monte baixo. **Só se poden beneficiar dos camiños nos Éidos nos que estes atravesan Cantís rochosos ou Rochas: neste caso, se seguen o camiño pagaran 6 PtMv por cada Éido que atravesen, pero se moverán de Éido en Éido**, sen atender as Pousas do camiño.

Movementos sobre a superficie do mar

Desprazamento a nado

Para cruzar un Éido de mar, algúns personaxes e animais poden nadar por riba da superficie das augas.

A capacidade de desprazamento por auga de cada personaxe ou animal se recolle nas **Fichas de Personaxe**, no caso dos PX, e na **Carta de Consulta Rápida** para os PNx e animais. O **VMv por auga** e os PtMv que custa atravesar un Éido de mar, nas distintas condicións das augas, exprésase como unha cifra **entre parénteses dobres**, por exemplo: ((6)).

Límite Máximo de quendas a nado

A meirande parte dos PX, PNx e animais terrestres só poden

permanecer no mar un tempo limitado antes de afogar ou morrer por hipotermia. **Este tempo se indica en quendas** (enténdese quendas dese mesmo PX, é dicir, Roldas), e ven marcado nas **Ficha de Personaxe** e na **Carta de Consulta Rápida**. Os PX e o DX deberán **levar a conta** das quendas que levan na auga nas súas respectivas **Follas de Campaña**, e **a quenda seguinte a acadar ese máximo, afogarán**. Normalmente, o número máximo de quendas de permanencia no mar abonda para facer a pequenas travesías, especialmente en condicións de Augas Tranquilas. Pero debe terse en conta esta limitación antes de lanzarse ao mar, sobre todo porque o número de quendas que se tardará en cruzar os Éidos mariños depende tamén do resultado obtido nos dados.

Esta limitación á permanencia na auga é a principal diferenza entre as travesías realizadas a nado e as viaxes nalgún tipo de embarcación ou montura mariña.

Uso de embarcacións

Os PX e PNx poden atravesar os Éidos mariños a bordo dunha embarcación, como as dornas dos mouros, as gamelas dos soliños, os veloces barcolongos dos lordemáns ou as máxicas barcas de pedra dos saefes.

Como calquera outro elemento dotado de movemento autónomo no xogo, **as embarcacións avanza un número de PtMv igual a $1d6 + ((VMv))$** , onde **((VMv))** é unha cifra entre parénteses dobres para indicar que está referida a un desprazamento acuático. En todo caso, todas as embarcacións recollidas neste Regulamento Básico teñen un **((VMv)) de ((o))**, co cal o número de PtMv se corresponde co resultado de $1d6$. Como no caso dos desprazamentos a nado, **o número de PtMv que custa atravesar un Éido mariño a bordo dunha nave varía en función do tipo de embarcación e do estado do mar (Augas Tranquilas, Augas Picadas ou Temporal)**, e se indica como unha cifra entre parénteses dobres na **Carta de Consulta Rápida**.

Os personaxes que viaxan a bordo dunha nave e obteñen un resultado de **“Accidente”** na súa Tirada de Evento, sofren distintas consecuencias, en xeral menos graves que se estivesen nadando, tal e como se detalla na **Táboa de Accidentes no Mar** (v. Páx. 37).

Desprazamento por mar a lombos dun animal

Algúns animais, como as aves marítimas, as lontras ou os arroaces, poden desprazarse flotando sobre as ondas ou nadando a rentes da superficie, levando nas súas costas un PX ou PNx. Son famosos os corvos mariños sobre os que “navegan” os almuices, cuxa fasquía lembra as sinistras naves de negro velame que trouxeron aos almorábides ás Rías Baixas á altura dos séculos XI e XII. **As consecuencias dos Accidentes cando se viaxa sobre este tipo de monturas son distintas tanto ás dos accidentes con embarcacións como ás dos accidentes a nado** dos PX e PNx (v. Táboa de Accidentes no Mar, páx. 37).

A influencia do estado do mar

O estado do mar (Augas Tranquilas, Augas Picadas ou

Temporal) **ven determinado polo estado do Tempo**, e a súa vez **inflúe na capacidade dos distintos actores de moverse a nado ou a bordo dunha embarcación ou montura acuática**. **Moitos personaxes e animais non poden controlar o seu desprazamento na auga en condicións de Temporal**, e algúns mesmo perden esta capacidade coa **Augas Picadas**. Nestes casos entran en modo errante (v. Epígrafe Movemento Errante por mar). O **estado das augas tamén inflúe na probabilidade de ter un resultado de Accidente** na Tirada de Evento (v. Modificacións á Tirada de Evento de PX que se atopa sobre a superficie da auga, páx 26).

Nadar ou navegar ata un illote que se atopa nun Eido de mar adxacente

Como norma xeral, **para acadar un illote, aínda que o estreito de auga que haxa que cruzar sexa pequeno, haberá que empregar todos os PtMv que custa cruzar un Eido de mar** enteiro. Non obstante, fica á discrecionalidade do DX reducir este número de PtMv como considere se xulga que o illote está moi próximo.

Movemento baixo as augas

Mergullarse ou desprazarse baixo non só é posible, senón que pode ser necesario no caso de que as Pistas das Moedas apunten a que algunha peza está nun Eido mariño, é dicir, no fondo.

A meirande parte dos PX, PNX e animais terrestres só poden mergullarse durante unha quenda, e ademais isto cústalles sacrificar a Tirada de Movemento nesa quenda, de xeito que só poden nadar baixo a auga no Eido no que se atopan. Os **oestrimios e a xente cativa non se poden mergullar prescindindo de vehículos submariños** (na verdade, poden facelo, mais non son quen de baixar máis de uns poucos centímetros baixo a superficie da auga) e **os mariños poden permanecer baixo a auga todo o tempo que desexen e desprazarse entre os Eidos** mariños coma os peixes. Entre os PNX, os temibles **saefes**, feitos de rocha e demasiado pesados para flotar por si mesmos, **poden camiñar polos fondos mariños todo o tempo que desexen**.

Niveis de profundidade

Cada tipo de PX, PNX ou animal ten un límite de profundidade máxima ao que se pode mergullar, que ven indicada na **Ficha de Personaxe** ou na **Carta de Consulta Rápida**. **As liñas de profundidade represéntanse no taboleiro como liñas brancas semiesvaídas** - A máis cercana á costa marca a zona con profundidades inferiores a **5 metros**; a seguinte, profundidades de ata **10 metros**; a seguinte, profundidades de ata **20 metros**; a seguinte profundidades de ata **50 metros**; e, **máis alá desta, asúmense profundidades de 60 metros**. **Moitos Eidos mariños teñen varios niveis de profundidade**. No caso de agocharen algún **Tesouro ou Moeda**, o DX **ten que especificar na súa Folla de Dirección de Xogo a que profundidade se atopa** ese elemento. Do contrario, asumírase que se atopa na sección de menor profundidade dese Eido.

Inmersión con vehículos ou monturas subacuáticas

Algúns PX dispoñen dos seus propios vehículos submariños, tirados por animais acuáticos, nos que poden viaxar dentro dun habitáculo con oxíxeno. É o caso dos almuiuces, que adoitan xunguir un ou varios polbos a unha cabina construída de conchas e buguinas. Ou dos oestrimios, capaces de viaxar dentro dunha burbulla de aire adherida á cuncha dunha vieira grazas a acción máxica da Serea de Sálvora. **Estes medios de transporte non están exentos de riscos**, pois ao submariño dos almuices poden racharlle as bridas e deixar aos seus ocupantes varados a gran profundidade; e a burbulla dos oestrimios pode reventar (v. Táboa de Accidentes no Mar, páx. 37).

Algúns PX e PNX tamén son quen de mergullarse aferrados a animais como lontras, araos, corvos mariños, arroaces ou mascatos, **o que lles permite acadar unha maior profundidade** da que habitualmente son quen de acadar polos seus propios medios.

Os tipos de fondos mariños

No taboleiro se representan os distintos solos mariños con zonas de cor máis ou menos visibles, en función da profundidade á que se atopan, **marcados con nomes que sinalan o tipo de fondos: areosos, de rocha ou poboados de algas**. Neste Regulamento Básico **non se contemplan regras especiais para percorrer eses fondos mariños**. Porén, como en todos os demais aspectos do xogo, **os DX son libres de implementar as súas propias regras** ou pensar misións ou probas específicas nestes tipos de fondos, cuxas características ecolóxicas invítase a investigar.

Movemento Errante por Mar

Un PX, PNX ou animal en condicións de Movemento Errante no mar non pode controlar o seu desprazamento. As ondas e as correntes mariñas o moverán (ou non) de xeito aleatorio.

Na Tirada de Movemento, deberá tirar 1d6 e moverse segundo as seguintes regras:

Resultado de 1 no dado: se moverá ao Eido mariño adxacente que se estenda máis na **dirección do bordo inferior** do taboleiro.

Resultado de 2 no dado: se moverá ao Eido mariño adxacente que se estenda máis na **dirección do bordo superior** do taboleiro.

Resultado de 3 no dado: se moverá ao Eido mariño adxacente que se estenda máis na **dirección do bordo dereito** do taboleiro.

Resultado de 4 no dado: se moverá ao Eido mariño adxacente que se estenda máis na **dirección do bordo esquerdo** do taboleiro.

Resultado de 5 no dado: non se moverá, **permanecerá no Eido** no que se atopa.

Resultado de 6 no dado: Mesmo resultado que **Accidente** (v. Táboa de Accidentes no Mar, Páx 37). Isto non anula a Tirada de Evento subseguinte, na que pode sufrir un novo Accidente.

Cando un personaxe ou animal en Movemento errante por Mar é levado cara un Eido terrestre

No caso de que o movemento ditado polo dado leve ao personaxe ou animal a mercé das ondas contra a costa (por indicar unha dirección na que o Eido mariño no que se atopa limita cun Eido terrestre), a sorte do PX depende de moitos factores: o tipo de desprazamento (Se vai a nado, se vai sobre unha montura acuática, ou un vehículo, se vai por riba ou por baixo da superficie...), a cor do número do Eido mariño no que se atopa (que indica se é Costa Perigosa ou Costa Protexida), o Tipo de Terreo que hai na costa (se hai Praia ou non) e o estado do tempo. Para ver o que acontece en cada caso, consultar a **Táboa de Movemento Errante cara a Costa** (páx. 38).

Cando un personaxe ou animal en Movemento Errante por Mar é levado fóra do taboleiro

Cando o movemento ditado polo dado indique unha dirección na que xa non hai Eidos por estar xa limitando co bordo do taboleiro, interpretarase que ese actor é transportado a unha zona onde se perde de vista. **Durante as seguintes 5 quendas, ese personaxe ou animal poderá tirar 1d6: se obtén un 1, reaparecerá no mesmo Eido polo que desapareceu. Se saca un 6, afogará** sen posibilidade de rescate. Se non saca un 1 antes de que pasen esas 5 quendas, darase por morto ou desaparecido.

Voar

O Valor de Movemento (**UMv**) polo aire e os **Puntos de Movemento** (**PtMv**) que custa atravesar un Eido voando **se expresan entre parénteses simples**. Por exemplo: (1). Os animais voadores contan un valor fixo de **PtMv** para atravesar os Eidos de terra que sobrevoan, xa que ao desprazarse polo aire non lles afecta o Tipo de Terreo que hai no chan. Non obstante, **debido a que os Eidos de mar teñen un tamaño medio superior** ao dos Eidos de terra, **o custe en PtMv** de atravesar os primeiros **é maior**. Doutra banda, as malas condicións meteorolóxicas incrementan os **PtMv** necesarios para avanzar voando tanto sobre a terra como sobre o mar. Así, o movemento por aire segue as seguintes regras:

En condicións de Bo Tempo (TB), sobrevoar un Eido de terra custa (1) **PtMv**. Sobrevoar un Eido de mar custa (3) **PtMv**.

En condicións de Tempo Revolto (TR), sobrevoar un Eido de terra custa (2) **PtMv**. Sobrevoar un Eido de mar custa (5) **PtMv**.

En condicións de Temporal (TM), sobrevoar un Eido de terra custa (3) **PtMv**. Sobrevoar un Eido de mar custa (7) **PtMv**.

Ademais, **o estado do tempo tamén inflúe nas posibilidades de Accidente** cando se viaxa polo aire (v. Modificacións á Tirada de Evento de PX que se despraza sobre o aire, páx. 26).

Movemento Errante por Aire

Hai seres cuxo tamaño insignificante pode facer que sexan **arrastrados polo vento**. Incluso en condicións de Bo Tempo, as correntes de aire que sopran nas zonas máis expostas das illas poden arrincar a **oestrimios, xente cativa e demiños** da

superficie das rochas e levalos a decenas ou centenas de metros.

Un personaxe en Movemento Errante por aire, **tirá 1d6 na súa Tirada de Movemento** e desprazarase como segue:

Resultado de 1,2,3,4 no dado: mesmo criterio que para **Movemento Errante por mar**

Resultado de 5 no dado: enténdese que o vento leva ao personaxe a baixa altura e este **consegue agarrarse a algún elemento do terreo** (unha rocha, unha xesta, a ramiña dunha árbore se sobrevoa un bosque...). Se sobrevoa un **Eido mariño, cae a auga** sen ningún tipo de dano.

Resultado de 6 no dado: enténdese que o aire bate ao personaxe contra o chan. Deberá facerse unha nova tirada para determinar os danos, seguindo as seguintes regras:

- **Resultado de 1 no dado:** sofre un shock (**xSh**)
- **Resultado de 2 no dado:** sofre unha Ferida Leve (**xLv**)
- **Resultado de 3 no dado:** sofre unha Ferida Grave (**xGv**)
- **Resultado de 4-5 no dado:** sofre unha Ferida Mortal (**xMt**)
- **Resultado de 6 no dado:** sofre unha Ferida Fulminante (**xFt**)

Cando un personaxe ou animal en Movemento Errante por Mar é levado fóra do taboleiro

A diferenza do que ocorre no mar, **os PX que sexan arrastrados fóra dos límites do taboleiro polo vento, daranse por mortos** de xeito automático.

Outras situacións relacionadas co Movemento

Como resolver o Movemento Errante por Mar ou por Aire cando non está claro cal dos Eidos adxacentes se prolonga máis nun sentido ou outro

Poden darse situacións nas que sexa difícil interpretar que Eido chega máis preto dun bordo do taboleiro. Nestes casos, pode facerse unha **tirada de Oráculo** (v. O oráculo de seis caras: empregar 1d6 para obter respostas, páx 36), **ou ben deixar ao DX decidir**. En todo caso, **sempre convén establecer a priori** cales son os Eidos aos que se moverá o personaxe ou animal para os resultados de 1, 2, 3 e 4 no movemento errante.

Como resolver o Movemento Errante por Mar ou por Aire cando o número de Eidos adxacentes é distinto de 4

A regra das catro direccións do movemento errante se aplica con independencia do número de Eidos cos que limite o Eido no que se atope. Así, **no caso dos Eidos de 3 lados, un mesmo Eido será o que se chegue máis lonxe en dúas desas catro direccións**. No caso dos Eidos de máis de 4 lados, **estableceranse primeiro as catro direccións principais e, en caso de saír un resultado que apunte nunha dirección na que haxa máis dun Eido, farase**

unha tirada de Oráculo (v. Páx. 36) para determinar a cal deles se move. **En alternativa**, o PX e o DX poden **acordar antes da Tirada de Movemento** errante, cal deses Eidos adxacentes é máis próximo á imaxinaria posición do PX, excluindo xa de entrada a posibilidade de que poida acceder a outros Eidos se o resultado do dado o empuxa nesa dirección.

Hai que ter en conta que **o número de lados dun Eido ven sempre determinado polo número de Eidos adxacentes**. Así, cando un Eido mariño limite por un dos seus lados parcialmente cun Eido de terra, esta fronteira subdividirase en tantos lados como Eidos distintos haxa da outra banda.

Atravesar un Eido no que hai un PNX/ Animal Activado

Se durante a Tirada de Movemento un PX pasa por un Eido onde hai un PNX ou Animal Activado, o PX debe **interromper o seu desprazamento para resolver a interacción** con estes seres (aos que pode decidir ignorar se son Amigables ou Neutrais, pero non se son Hostís). Resolta ou ignorada esta interacción, o PX poderá completar a Tirada de Movemento a continuación, cos PtMv que lle restasen.

Rematar o Movemento nun Eido no que hai un PNX/ Animal Activado

Se un PX remata a súa Tirada de Movemento nun Eido no que hai un PNX/animal xa Activado, a **interacción con el deberá ter lugar antes de realizar a Tirada de Evento** (TÉv).

Chegada a un Lugar (Lg)

Os Lugares son Eidos nos que hai algún elemento especial de carácter inmóbil (furna mariña, cova, charca, fonte ou lavadoiro, ruínas dunha casa ou alpendre, petróglifo, etc). Cando un PX remata a súa Tirada de Movemento nun Lugar (mais non se simplemente atravesa un Eido que é Lugar), **o DX lle informará de que se atopa nun Lugar (Lg) antes de que o xogador ou xogadora realice a Tirada de Evento**.

Obter e reparar vehículos

Un PX que queira empregar un determinado vehículo, terá que ir buscalo a un ou varios Eidos concretos dos distintos arquipélagos, **ou ben recompilar as pezas necesarias para a súa construción**, segundo lle indique o DX.

Na web iranse publicando Fichas de vehículos e materiais para construílos, con detalles sobre onde se pode atopar cada un deles, así como o xeito de reparalos. O DX tamén é libre de crear as súas propias regras para a creación de novos medios de transporte e as súas posibilidades de movemento, tendo en conta sempre que os seres máxicos empregan exclusivamente materiais naturais e non producen enxeños contaminantes.

Nalgúns casos, **os vehículos poden ser un Don outorgado por un SDI**. Nestes casos, **o SDI indicará ao PX o Eido** onde lle agarda este agasallo.

TIRADA DE EVENTO

A Tirada de Evento conforma a **segunda parte da quenda dun PX**, logo da Tirada de Movemento. **Nos casos nos que a Tirada de Movemento non se teña realizado** (xa sexa por renuncia do propio PX ou por estar este envolto nunha Loita, ferido ou en calquera outra circunstancia que lle impida mover), **farase directamente a Tirada de Evento, sen importar que ese PX xa teña realizado unha Tirada de Evento nese mesmo Eido** na quenda anterior.

A Tirada de Evento se resolve de xeito distinto se o PX está en terra, se se despraza pola superficie do mar ou se vai voando polo aire.

Tirada de Evento básica (en terra ou baixo a auga)

O PX lanza 1d6 e o DX aplica os resultados como segue:

Resultado de 1 no dado: O DX comprobará se nese Eido está algunha das **Moedas** perdidas. Se é así, o PX farase con ela de xeito automático, a non ser que o DX teña previsto que para conseguila haxa superar unha Proba. Se nese Eido non hai ningunha Moeda, o DX revelará aos xogadores e xogadoras unha **Pista** sobre a súa localización.

Resultado de 2 no dado: O PX atopa un **Tesouro** (Ts). O DX consultará a súa Folla de Dirección do Xogo. Se ten apuntado que nese Eido hai algún PNX Amigable, un Animal Amigable ou un obxecto de valor (talismán, ferramenta, arma...), presentarallo ao PX. En caso contrario, o DX improvisará unha planta ou animal de carácter xenérico que poida darse nese Eido e que sexa beneficioso para ese PX (é dicir, unha Planta Positiva ou un Animal Amigable) ou, polo menos, de carácter neutral. Para iso pode consultar a **Táboa de Fauna dos Catro Arquipélagos** (contraportada) ou as Fichas online. Unha vez presentado o Tesouro ao PX, este poderá interactuar con el a través dunha Tirada de Comunicación con Animal ou Tirada de Control de Montura, no caso dos animais; ou da resolución dunha Proba -se así o ten determinado o DX- no caso de que o Tesouro atopado sexa un PNX, planta ou obxecto de valor.

Resultado de 3-4 no dado: Non sucede **ren** (salvo se nese Eido hai unha Trampa, en cuxo caso se activa).

Resultado de 5 no dado: O PX encontra unha **Ameaza** (Amz). O DX revisará a súa Folla de Dirección do Xogo. Se ten apuntado que nese Eido hai algún PNX Hostil ou un Animal Hostil, presentarallo ao PX. Se non ten apuntado nada, improvisará un Animal Hostil ou Planta Negativa -ou neutral, se non atopa o non se lle ocorre ningún perigoso- que poida darse nese Eido, usando os mesmos recursos que os citados para o Resultado de 2 no dado. Unha vez presentada a Ameaza, en caso de que esta sexa un Animal Hostil o PX poderá tratar de evitar ser atacado por este facendo unha Tirada de Comunicación, ou ben superando a Proba que o DX poida ter prevista. Se a Ameaza é un PNX, o PX só terá a opción da eventual Proba do DX, empregar a súa capacidade de escapar ou enfrontar a Ameaza nun combate corpo a corpo. No caso das Plantas Negativas, só

a superación dunha Proba Ile evitará o dano.

Resultado de 6 no dado: O PX sofre un **Accidente** (Acc). Se o DX non ten prevista ningunha Proba que Ile poida dar unha oportunidade de salvación, o PX deberá realizar unha Tirada de Accidente.

Modificacións á Tirada de Evento de PX que se atopa sobre a superficie da auga

Cando un PX flota, nada ou navega sobre a superficie da auga, a visión que ten dos fondos mariños é case nula. Nestes casos, os resultados da Tirada de Evento modifícanse como segue:

Resultado de 1 no dado: Se o PX está nun **Eido de mar** -ou zona dun Eido de mar- cunha **profundidade inferior a 5m** (ou sexa, entre a primeira liña branca esvaída e a costa), e ademais hai **Bo Tempo (TB)**, o PX **detecta a Moeda ou a Pista**. Se hai Tempo Revolto ou Temporal, ou ben o PX está nunha zona de maior profundidade, o DX informará aos xogadores e xogadoras de que o PX non logra ver o fondo. O PX sempre poderá agardar á seguinte quenda e mergullarse nese Eido.

Resultado de 2 no dado: Aplícase a **mesma mecánica que no caso de Resultado de 1**, pero en lugar de á Moeda ou Pista, a un Tesouro.

Resultado de 3: Se hai Bo Tempo ou Tempo Revolto, non acontece nada. Se hai **Temporal**, o PX sofre un **Accidente** e deberá facer unha Tirada de Accidente.

Resultado de 4: Se hai Bo Tempo, non acontece nada. Se hai **Tempo Revolto ou Temporal**, o PX sofre un **Accidente** e deberá facer unha Tirada de Accidente.

Resultado de 5: Ao PX Ile asalta unha **Ameaza**.

Resultado de 6: O PX sofre un **Accidente** e deberá facer unha Tirada de Accidente.

Para ver o que acontece ou pode acontecer logo de atopar a Moeda, Pista, Tesouro ou Ameaza ou ao sacar un resultado de Accidente, v. Tirada de Evento básica (en terra ou baixo a auga), na páxina anterior.

Modificacións á Tirada de Evento dun PX que se despraza polo aire

Durante as viaxes polo aire, os PX teñen máis difícil detectar as Moedas, Pistas ou Tesouros. As Ameazas son tamén distintas, e o risco de Accidentes está moi influenciado polo estado do tempo. Deste xeito, a Tirada de Evento se resolve como segue:

Resultado de 1 no dado: O PX debe **tirar de novo 1d6**: Só **detectará a Moeda ou a Pista se saca de novo un 1 e ademais** se dan as seguintes condicións: que o **Tempo sexa Bo (TB)** e **que a Moeda ou Pista estea nun Eido de terra ou nun Eido de mar** ou zona do Eido cunha **profundidade inferior a 5 metros**. Se non saca un 1 ou non se dan as condicións sinaladas, o DX informará aos xogadores e xogadoras de que ese PX non é capaz de albiscar o fondo do mar e por tanto non pode saber o que alí se agocha.

Resultado de 2 no dado: O PX debe **tirar de novo 1d6**: só **detectará o Tesouro se obtén un resultado de 1-3**. No caso de sobrevoar un **Eido mariño**, se non fai **Bo Tempo** e o Tesouro

está a unha **profundidade maior de 5 metros**, o PX non será capaz de velo. **En caso de que os Tesouros** sexan obxectos, plantas, animais ou PNX que estean **flotando sobre a auga, ou** se trate de aves ou PNX amistosos que **voen por riba dela**, o PX poderá **percibilo incluso en condicións de Tempo Revolto ou Temporal**.

Resultado de 3 no dado: Se hai Bo Tempo ou Tempo Revolto, non acontece nada. Se hai **Temporal**, o PX sofre un **Accidente** e, polo tanto, debe facer unha **Tirada de Control de Montura**.

Resultado de 4 no dado: Se hai Bo Tempo, non acontece nada. Se hai **Tempo Revolto ou Temporal**, o PX sofre un **Accidente** e, polo tanto, debe facer unha **Tirada de Control de Montura**.

Resultado de 5 no dado: unha **Ameaza** asalta ao PX, que neste caso só pode ser un animal ou PNX capaz de desprazarse polo aire.

Resultado de 6 no dado: o PX sofre un **Accidente**, independentemente do estado do tempo. Polo tanto, debe facer unha **Tirada de Control de Montura**.

Para ver o que acontece ou pode acontecer logo de atopar a Moeda, Pista, Tesouro ou Ameaza ou ao sacar un resultado de Accidente, v. Tirada de Evento básica (en terra ou baixo a auga), na páxina anterior.

Modificacións á Tirada de Evento cando o PX se atopa suspendido nun saínte dun Cantil rochoso

Como consecuencia dun accidente, un PX pode ficar suspendido nun saínte dun cantil. Mentres se atope nesta situación, os resultados da súa Tirada de Evento se interpretarán como segue:

Resultado de 1: Se a **Moeda** está nese Eido, O PX a localiza coa vista, **mais non pode collela**. Se a Moeda non está presente, o DX revela unha **Pista** do seu paradoiro.

Resultado de 2: O PX descubre un **Tesouro** nese Eido. No caso de ser un obxecto ou planta, **non poderá collelo**. No caso de ser un Animal Amigable ou Neutral, poder facer unha Tirada de Comunicación con el, e se te éxito, poderá intentar unha Tirada de Control de Montura na súa seguinte quenda.

Resultado de 3: Se hai Bo Tempo ou Tempo Revolto, non acontece nada. Se hai **Temporal**, o PX cae e debe facer unha **Tirada de Accidente** consultando os resultados para accidentes nun Cantil rochoso na Táboa de Tirada de Accidentes en Terra - Sen Montura (v. Páx. 39).

Resultado de 4: Se hai Bo Tempo ou Tempo Revolto, non acontece nada. Se hai **Temporal**, cae e debe facer unha Tirada de Accidente consultando os resultados para accidentes nun Cantil rochoso na Táboa de Tirada de Accidentes en Terra - Sen Montura (v. Páx. 39).

Resultado de 5: unha **Ameaza** (un Animal Hostil, ou un PNX Hostil, se así o dispuxo o DX na súa Folla de Dirección do Xogo) asalta ao PX. Cando o personaxe ou animal Ataques ao PX, este non poderá tratar de escapar, é dicir, na Tirada de Loita subseguinte **non poderá empregar o seu VÉ, senón o seu VI**, e ademais **cun modificador de -5**, que se suma a outros posibles modificadores por feridas.

Resultado de 6: O PX cae, e debe facer unha Tirada de Accidente para ver as consecuencias dun **Accidente** nun Cantil rochoso na Táboa de Tirada de Accidentes en Terra - Sen Montura (v. Páx. 39).

Para ver o que acontece ou pode acontecer logo de atopar a Moeda, Pista, Tesouro ou Ameaza ou ao sacar un resultado de Accidente, v. Tirada de Evento básica (en terra ou baixo a auga), pág. 25.

Pistas de Moedas

Cando durante a Tirada de Evento (TÉv) un PX saca un 1 no dado, e nese Éido non se atopa ningunha das Moedas perdidas, o DX revelará ao conxunto dos xogadores e xogadoras unha Pista sobre onde pode atopar algunha delas.

As pistas se darán sempre na mesma orde, indo das máis vagas ás máis precisas, a razón de unha nova pista por cada Tirada de Evento en que un PX obteña un 1.

A continuación, ofrécese a lista de pistas na orde en que serán descubertas. Os termos “Moeda H” e “Moeda B” fan referencia a unha ou outra das moedas nos arquipélagos nos que hai dúas moedas (ou sexa: Cíes, Ons e Sálvora). O DX decidirá cal das dúas moedas é a moeda H.

No caso de Cortegada, onde só hai unha Moeda por encontrar, a sucesión de pistas é: Pista 1, Pista 3, Pista 5 e Pista 7, ignorando as outras 4.

Pista 1: O DX revelará se a Moeda H se atopa nun **Éido de mar ou de terra**.

Pista 2: Igual que Pista 1, pero para a Moeda B

Pista 3: O DX revelará se a Moeda H se atopa **nun Éido costeiro** (de mar ou de terra), **ou non**.

Pista 4: Igual que Pista 3, pero para a Moeda B

Pista 5: O DX revelará o **Tipo de Terreo do Éido** no que se atopa a Moeda H

Pista 6: Igual que Pista 5, pero para a Moeda B

Pista 7: O DX revelará a **Rexión** na que se atopa a Moeda H

Pista 8: Igual que Pista 7, pero para a Moeda B

A partir das pistas 7-8, o DX xa non dará máis pistas aos xogadores. Ante un resultado de “1” na tirada de evento, só poderá dicir se nese Éido se atopa a moeda ou non.

Outros sistemas de Pistas

O Directo ou Directora de Xogo é libres para establecer o seu propio sistema de Pistas. Incluso pode improvisalas, sempre e cando a nova información axude aos PX na súa pescuda.

Quenda do DX

Durante a súa quenda, o DX realizará as seguintes accións, sempre na mesma orde:

1- Consulta da Táboa de Roldas para ver se hai algún acontecemento especial. No caso de habelo, executarase inmediatamente e antes de resolver calquera outra acción.

2- Consulta da súa Folla de Campaña para ver o estado dos PNX e animais Activados, e fará, se se dá o caso, as **tiradas con respecto ao cambio de estado entre Amigable, Neutral e Hostil dos Animais** cos que os PX teñan realizado unha Tirada

de Comunicación. Tamén revisará e actualizará, se procede, o **estado das Feridas** que os PNX e Animais Activados poidan ter sufrido como consecuencia dunha Loita con algún PX.

3 - Moverá (ou non) os PNX e animais xa Activados. O DX poderá facer unha **Tirada de Movemento por cada PNX ou animal Activado** que non estea nunha situación que lle impida desprazarse.

As regras de movemento dos PNX e animais son as mesmas que as dos PX: **Tirada de $1d6 + VMv$** dese actor para obter un total de Puntos de Movemento (PtMv), os cales se consumirán en función do que lle custe atravesar cada tipo de Éido a ese PNX ou animal. Os PNX e animais non teñen fichas propias coma os PX, mais a súa capacidade de movemento, ao igual que outros parámetros, aparece indicada na **Carta de Consulta Rápida**.

O DX non está obrigado a mover todos os PNX e Animais Activados nin a consumir todos os PtMv destes.

4 - Activación de novos PNX e Animais por parte do DX. O DX poderá **Activar de xeito automático os** PNX e Animais que aparezan na Folla de Dirección do Xogo asociados ao **Éido no que rematen o seu movemento outros PNX ou animais xa Activados**.

5 - Resolución das Tiradas de Loita por parte do DX. O DX fará, se o desexa, as Tiradas de Loita (Ataque) que lle poidan corresponder aos PNX e animais Activados.

Sobre a non necesidade de comprobacións de Control de Montura, Comunicación e Accidentes de PNX e animais

Neste Regulamento Básico, o **DX non ten que realizar Tiradas de Control de Montura, Comunicación con Animais, Accidentes, etc.** Asímesa que PNX e animais teñen sempre éxito nas súas accións **cando non implican a un PX**. Así mesmo, os PNX só poderán ser atacados por animais que estean controlados por un PX. Ademais, os PNX poderán cabalgar ou ser axudados por calquera animal presente no Éido no que rematen o seu movemento, sen necesidade de realizar trámite ningún; sempre que ese animal non estea controlado por un PX, e sexa compatible co PNX en cuestión. A compatibilidade entre un determinado PNX e unha especie animal concreta se establecerá na ficha online dese PNX. De non estar especificado, será o DX quen decidirá se hai tal compatibilidade ou non, buscando o consenso cos xogadores e xogadoras.



INTERACCIÓN CON PNX E ANIMAIS

Encontro cun Animal ou PNX

Un PX pode atoparse cun animal ou un PNX nos seguintes casos:

A) Encontro cun Animal / PNX Amigable nunha tirada de evento con resultado de Tesouro

Como se viu, cando un PX saca un 2 nunha Tirada de Evento atopa un Tesouro (Ts). Este pode consistir na aparición dun Animal ou un PNX, que en, principio, terá un carácter amistoso con ese PX.

Se o encontro é cun **Animal Amigable**, xa sexa Natural ou Máxico, o PX pode facer unha Tirada de Comunicación para obter algún tipo de **axuda** ou para facer que o **acompañe**. Se o PX ten a capacidade de **cabalgar** ese animal, pode realizar unha Tirada de Control de Montura para tratar de subir ao seu lombo.

Se atopa un **PNX Amigable**, este lle propoñerá a una Proba, cuxa superación valeralle ao PX a obtención dun **Don**. Neste Regulamento Básico os únicos PNX de carácter Amigable son os demiños de Cíes, e o Don que se obtén ao superar á Proba é a súa inesgotable capacidade de axudar.

Un PX sempre pode ignorar a un PNX ou animal Amigable e non realizar ningunha interacción con el.

B) Encontro cun Animal / PNX Hostil nunha Tirada de Evento con resultado de Ameaza

Un PX que obtén un resultado de Ameaza na Tirada de Evento pode encontrarse cun Animal ou PNX de tipo Hostil.

Se lle sae ao paso un **Animal Hostil**, tanto Natural como Máxico (neste último caso, tratarase dun Monstro), o PX pode facer unha **Tirada de Comunicación** para intentar evitar a agresión. Se fracasa no intento, o animal saltará sobre el e comezará un proceso de **Loita**.

Se o que atopa é un **PNX Hostil**, o único que pode facer o PX é decidir a acción que realizará ante o inminente ataque: un **intento de Escape** ou empregar o seu VL para contrarrestar o asalto do PNX nunha **Tirada de Loita con Combate**.

Un PX nunca pode ignorar un Animal ou PNX Hostil, pois en todo caso será atacado por estes.

C) Encontro cun animal ou PNX Activado (Amigable, Hostil ou Neutral)

Un PX tamén pode atoparse cun PNX ou Animal que teña sido Activado nunha quenda anterior, ben porque apareceu na Tirada de Evento dalgún PX ou ben porque o DX os meteu na partida seguindo algunha outra regra, como a Táboa de Roldas.

O encontro destes PNX e animais cos PX pode producirse **ou ben na quenda do DX**, cando este mova aos personaxes e animais que controla ata un Eido onde haxa un PX; **ou ben na quenda dun PX**, que no seu desprazamento atravesese un Eido onde estea un PNX ou Animal Activado.

As posibilidades de interacción cos PNX e animais Activados son as mesmas que as que hai cando o encontro se produce como resultado dunha Tirada de Evento.

Activación e Desactivación de PNX e Animais

PNX Activados e Animais Activados

As veces un **PNX ou Animal**, logo de manifestarse no xogo, **non resulta controlado, derrotado ou posto en fuga por parte dun PX**; ou simplemente é ignorado por este. **Tamén pode darse** que a **Táboa de Roldas** faga irromper a un animal ou PNX nunha determinada quenda da partida, nun determinado Eido do taboleiro. En calquera destes casos, e con independencia da disposición que teña cara aos distintos PX do xogo (Amigable, Neutral ou Hostil), un personaxe ou animal que non está envolto nunha interacción cun PX, **ficará baixo o control do DX**, que na súa quenda poderá movelo libremente polo taboleiro.



Un PNX ou Animal Hostil que teña sido Activado pode atacar a calquera PX que, durante a súa Tirada de Movemento, cruce o Eido onde se atopa este PNX ou animal ou remate o seu movemento nel.

O DX poderá Activar aos PNX e animais que estean apuntados na súa Folla de Dirección do Xogo nun Eido no que remate o seu movemento outro PNX ou animal xa Activados.

Desactivación de PNX e animais

Un PNX ou animal pode deixar de estar Activo como consecuencia dalgunhas accións da partida. Por exemplo, **cando ten éxito nunha Tirada de Loita con Escape ou cando o seu opoñente nunha Loita logra escapar del**. Nestes casos, **o DX ten a opción** de desactivar ese PNX ou animal, o que significa que volverá **ocultalo nese mesmo Eido**, no que **podrá volver aparecer** de novo como resultado dunha **Tirada de Evento**.

CONTROL DE ANIMAIS (MONTURAS E ANIMAIS AXUDANTES)

Comunicación con animais

Finalidades polas que un PX pode tratar de comunicarse cun animal

Hai varias razóns polas que un PX pode intentar comunicarse cun animal. Neste Regulamento Básico, contéplanse as seguintes posibilidades:

A) Un PX pode tratar de comunicarse cun Animal Amigable para que o acompañe no seu desprazamento

Ás veces, un PX atopa unha posible montura **nun momento ou nun lugar no que non quere ou non pode facer uso dela**. Tamén pode ser que o PX non teña a capacidade de cabalgar ese animal, pero queira levalo consigo para **achegalo a outro PX** que si sexa quen de montalo. Algunhas especies animais tamén poden **axudar aos PX ante posibles ataques** de PNX ou outros animais, de xeito que é unha boa idea facerse acompañar por eles. En calquera destes casos, un PX precisará obter un éxito ou un empate nunha Tirada de Comunicación cun animal Amigable para que este o siga.

Cando un animal viaxa xunto a un PX, **ambos empregarán o valor de PtMv do que teña menor Valor de Movemento, e viaxarán o paso do máis lento** dos dous **en cada Tipo de Terreo**.

B) Comunicarse cun Animal Amigable para pedirlle axuda (encargarlle unha misión)

Un PX tamén pode intentar persuadir a un Animal Amigable para que realice unha misión, como por exemplo **acudir a un Eido concreto para axudar a un compañeiro ou atacar a un PNX ou a outro Animal Activado**. Neste último caso, hai que ter en conta que os animais só atacarán ás especies ás que atacarían na natureza.

Os animais **non poden ser enviados a recoller algunha das Moedas perdidas** cuxo paradiro sexa coñecido. **Tampouco teñen Tirada de Evento** propia, polo que non atoparán Pistas, nin Tesouros, nin Ameazas, nin sufrirán Accidentes.

C) Comunicarse cun Animal Neutral para volvelo Amigable

A comunicación exitosa cun Animal Neutral o converte nun Animal Amigable, o que permite que ese PX poida tratalo en adiante como tal.

D) Comunicarse cun Animal Hostil para calmalo e evitar que o ataque

Ante un Animal Hostil, o PX pode facer un intento de comunicarse con el para evitar ser atacado. O éxito nesta Tirada de Comunicación pode volvelo Neutral, pero isto non sempre é así, co cal a comunicación cos animais Hostís sempre implica risco de Ataque.

E) Comunicarse cun Animal Hostil para tratar de convertelo en Amigable

Este é un **proceso lento e perigoso** para un PX, pois se fracasa será inmediatamente atacado por ese animal. En caso de ter éxito nunha primeira tirada de comunicación con el, o PX terá que facer aínda polo menos unha nova tirada na súa seguinte quenda para rematar de volvelo Amigable.

Valor de Comunicación cun Animal (VcAn) e nivel de dificultade de ser comunicado dun animal (VAn)

A capacidade dun PX de comunicarse cun animal se expresa cunha cifra de **VcAn (Valor de Comunicación con Animal)**. Estes valores veñen indicados na súa **Ficha de Personaxe**, onde figura un listado de especies co VcAn que ten ese PX para cada unha delas.

Hai que ter en conta que un PX pode comunicarse con animais que non ten capacidade de cabalgar. Nestes casos, o PX pode comunicarse co animal para facer que o acompañe ou ben envíalo a un Eido onde hai un PX que si o pode empregar de montura.

Cada especie animal, pola súa banda, ten un determinado nivel de **VAn**, que expresa a dificultade de comunicarse con el por parte dos personaxes. Só os animais que teñen unha ficha propia ou que aparecen na **Carta de Consulta Rápida** teñen un nivel de VAn definido. No resto dos casos, o DX pode establecer un nivel de VAn facendo unha analoxía coas especies que si o teñen establecido.

Tirada de Comunicación con Animal

O PX que quere comunicarse co animal tira **1d6**. **Ao resultado lle suma o VcAn** que ten para ese tipo de animal.

O DX tira **1d6** en nome do animal, e ao resultado lle **suma o VAn** dese animal.

Se o PX obtén un resultado maior na súa suma, a **comunicación é exitosa**. **En caso contrario**, a comunicación **fracasa**, o que

significa que o PX non logra controlar as accións deste animal, ou volvelo Amigable (se é Neutral) ou Neutral (se é Hostil). En caso de empate, o éxito é parcial, como se indica máis abaixo.

Éxito na Tirada de Comunicación con Animal

Se o animal é Amigable, o PX pode **encargarlle algunha misión** ou pedir ao animal que o **acompañe**.

Se o animal é Neutral, vólvese **Amigable** para ese PX, de xeito que na seguinte quenda dese PX, este poderá renunciar a moverse dese Eido e **na seguinte quenda** facer unha nova Tirada de Comunicación, aplicando as consecuencias de éxito ou fracaso para unha tirada de comunicación cun Animal Amigable, ou ben intentar **cabalgalo**.

Se o animal é Hostil, vólvese **Neutral** para ese PX, e polo tanto non o atacará nesa quenda. **Durante a quenda do DX**, este tirará **1d6**: con resultado de **1-3**, **o animal permanecerá Neutral** con ese PX para o resto da partida (sempre que unha nova interacción con el non o faga cambiar de estado). Con resultado de **4-6**, **o animal volverase de novo Hostil** para ese PX. En calquera caso, o PX terá evitado a agresión inmediata, e na súa seguinte quenda poderá afastarse cunha Tirada de Movemento; ou, se ten un especial interese en converter este animal en Amigable, intentar unha nova Tirada de Comunicación con el.

Empate na Tirada de Comunicación con Animal

Se o animal é Amigable, o PX pode pedirlle que o **acompañe**, mais non poderá encargarlle ningunha misión.

Se o animal é Neutral, vólvese **Amigable** para ese PX **só ata a seguinte quenda (incluída)**, dese PX, logo do cal volverá ser Neutral. Así, na súa seguinte quenda, o PX poderá facer unha nova Tirada de Comunicación e se aplicarán as consecuencias de éxito ou fracaso para un Animal Amigable.

Se o animal é Hostil, este **non poderá atacar a ese PX ata que chegue de novo a quenda dese PX**. Nesa quenda posterior, **o PX poderá afastarse dalí antes de ser atacado**, ou ben, se ten un especial interese, facer unha nova Tirada de Comunicación con ese animal aplicando as consecuencias de éxito ou fracaso para un Animal Hostil.

Fracaso na Tirada de Comunicación con Animal

Se se trata dun Animal Amigable, o animal volverase **Neutral** para ese PX.

Se o animal é dunha especie Neutral, volverase **Hostil** para ese PX, mais **non atacará a ese PX nesa quenda**. O DX apuntará na súa Folla de Campaña que debe facer unha tirada para ese animal. Cando chegue a **quenda do DX**, este **tirá o dado: cun resultado de 1-3**, o animal **permanecerá Neutral**. Se saca **4-6**, **o animal tornarase Hostil e atacará** nesa mesma quenda do DX ao PX que fixo o intento de comunicación.

Se o animal é dunha especie Hostil, atacará inmediatamente ao PX, xusto despois de ter fracasado o intento de comunicación.

A lombos de animais

Valor de Control de Montura (VcM) e Valor de Montura dun animal (VM)

Cada PX ten a capacidade de cabalgalo varios tipos de animais, aínda que non co mesmo nivel de destreza. Nas **Fichas de Personaxe** veñen listadas as **especies de fauna poden servir de montura** a ese PX, xunto cun **Valor de Control de Montura (VcM)** para cada unha delas.

Pola súa banda, non todos os animais son igual de dóciles aos seres máxicos. O **nivel de resistencia a ser empregado como montura que ten un animal** aparece indicado como unha cifra de **VM (Valor de Montura)** na **Carta de Consulta Rápida**. Ese valor é común para todos os PX que intenten cabalgalo ou manterse sobre el.

Os **PX só poden montar especies Amigables**. Se un PX desexa montar un animal Neutral ou Hostil, deberá facer antes as Tiradas de Comunicación necesarias para volvelo Amigable.

Cando un PX quere intentar montar un animal, ou cando, xa viaxando sobre el, obtén un resultado de **Accidente** nunha Tirada de Evento, deberá realizar unha **Tirada de Control de Montura**.

Tirada de Control de Montura

A Tirada de Control de Montura se resolve como segue:

O PX tira 1d6 e ao resultado lle suma o VcM que ven na súa Ficha de Personaxe en relación a animal.

A continuación, **o DX tira 1d6** en nome do animal, e **ao resultado lle suma o VM** dese animal.

Se a tirada do PX da un resultado maior que a tirada que fai o DX polo animal, é unha **tirada exitosa** (ver consecuencias máis abaixo).

En caso contrario, o PX **fracasa** no seu intento (ver consecuencias máis abaixo).

Se obtéñen o mesmo resultado, dase un **empate** (ver consecuencias máis abaixo).

Unha vez que fai a tirada de control de montura para ver se consegue subir ao animal, o PX non pode rexeitar o resultado, pois enténdese que xa saltou sobre o animal e perdeu pé do chan.

Lémbrese que só se poden realizar intentos de monta con animais Amigables. Os Animais Neutrais ou Hostís deben facerse Amigables en quendas anteriores á Tirada de Control de Montura, empregando a Tirada ou Tiradas de Comunicación necesarias (a razón dunha tirada por quenda).



Modificadores á Tirada de Control de Montura por Mal Tempo ou Tempo Revolto derivada de Accidente en desprazamento por auga ou por aire

Cando un PX que se despraza polo aire ou polo mar a lombos dun animal ten que realizar unha Tirada de Control de Montura, e as condicións meteorolóxicas non son boas, o PX deberá aplicar os seguintes **modificadores** á tirada:

-1 ao seu VcM en condicións de **Tempo Revolto**

-3 ao seu VcM en condicións de **Temporal**

Éstes **modificadores** son **acumulativos con outros** que poidan existir.

Éxito na Tirada de Control de Montura

Unha tirada exitosa **nun intento de cabalgar un animal**, implica que o PX **pode subir ao seu lombo**.

Se a Tirada de Control de Montura se fai **cando xa vai cabalgando sobre el** (como consecuencia dun resultado de Accidente obtido na Tirada de Evento), o PX **logrará manterse sobre el**.

Empate na Tirada de Control de Montura

Se o resultado é de empate se da **nun intento de monta**, o PX **conseguirá subir, pero** enténdese que vai mal agarrado, de xeito que **na seguinte quenda terá que realizar unha nova Tirada de Control de Montura** (a cal non substitúe outra posible tirada que deba facer nesa mesma quenda como resultado dun Accidente). **Se fracasa** na seguinte quenda, ver consecuencias máis abaixo.

Se o empate se da **cando o PX xa ía a lombos da montura** (é dicir, cando a Tirada de Control de Montura se fixo a consecuencia dun resultado de Accidente) o PX **conseguirá manterse sobre a montura, pero** de xeito precario, de xeito que deberá facer unha **nova Tirada de Control de Montura na seguinte quenda** (na que pode aproveitar a Tirada de Movemento para pousarse sobre a terra ou sobre o mar, se os PtMv da montura llo permiten e/ou se esta pode flotar no mar). Esta segunda Tirada de Control de Montura “debida”, non exclúe outra que teña que realizar nesa mesma quenda se obtén un resultado de Accidente na Tirada de Evento. **Se fracasa** na seguinte quenda, ver consecuencias máis abaixo.

Fracaso na Tirada de Control de Montura

Se o PX xa estaba sobre a montura e a Tirada de Control era para ver se era quen de non descabalgár, caerá dela.

No caso de que a montura o transportase por aire ou por terra, debera **tirar 1d6** e consultar a **Táboa de Tirada de Accidentes en Terra - Caída de Montura terrestre** ou ben a **Táboa de Tirada de Accidentes en Aire - Caída de Montura voadora**, segundo corresponda.

No caso de que a montura o levase polo mar, as consecuencias poden variar **en función do estado da mar** (determinado polo estado do tempo) e o **tipo de Eido de Mar no que se atopa**. Consultar a **Táboa de Accidentes no mar**, pág. 37. Se a a

montura fica no mesmo Eido, o PX poderá facer un intento de subir a ela na seguinte quenda, salvo se a montura ou o PX están en condicións de Movemento Errante. Neste caso, o PX non poderá volver subir a ela aínda que estean no mesmo Eido.

LOITA

Un PX pode verse envolto nunha pelexa ou escaramuza contra un PNX ou animal, mais normalmente o fará en defensa propia. Esta acción denomínase Loita, mais non implica que os dous contendentes se golpean ou atacan ao seu adversario. Un deles pode limitarse a evitar os golpes e tentar fuxir. A Loita divídese en Lances (Ln) ou actos de Ataque e Defensa, e cada un deles ten lugar nunha quenda. Chámase Atacante ao que realiza o Ataque, e Defensor o que é atacado. Os roles de Atacante e Defensor se poden intercambiar, se o Defensor decide (e pode) devolver o Ataque na súa quenda.

Polo xeral, as Loitas acontecen cando un PX fai unha Tirada de Evento, obtén un 5 (Ameaza) e o DX revela que hai un PNX ou un Animal Hostil nese Eido. Se o PX fracasa nunha Tirada de Comunicación para calmalo, pode ser atacado por ese PNX ou animal nesa mesma quenda.

Os encontros con PNX Hostís e Animais Hostís tamén se poden dar cando esas criaturas están Activadas e se cruzan no camiño dos PX durante a Quenda do DX, ou ben cando os PX atravesan un Eido no que hai algún PNX ou animal Activo.

A capacidade que ten un PX, PNX ou animal para Loitar se expresa cun valor numérico chamado **Valor de Loita (VL)**. Este parámetro **indica a habilidade dese contendente de acceder aos puntos vulnerables do seu rival** e de evitar ser alcanzado por el nun combate corpo a corpo, e **non implica por si só o poder de causar dano efectivo**. Por exemplo, un mosquito ten un VL maior que o dun boi mariño e, non obstante, é incapaz de derrotalo, malia ser o boi moito menos áxil que o insecto. A potencialidade de infrinxir e resistir dano ven dada por outras dúas cifras: o **nA** (nivel de Ataque), que equivale ao **nivel de letalidade dos impactos certos**; e o **nR** (nivel de Resistencia), a **forza pasiva fronte aos danos**. No caso dos animais, o nA e o nR veñen determinados, ademais de pola axilidade e volume da especie en cuestión, polas súas “armas” naturais: os dentes, as gadoupas, o pico, o grosor da pel, o tamaño e fortaleza... Os PX e PNX, pola súa banda, poden **aumentar o seu nA e nR corporal co uso de armas, escudos e “armaduras”** (entendendo por estas calquera vestimenta que aumente a súa resistencia ao dano).

As persoas interesadas son libres de crear as súas propias armas e armaduras antes das partidas. Na web se publicarán algunhas fichas deste equipamento, e se explicarán as súas características. A partir daí, quedarán a disposición do DX para escondelas como Tesouros no taboleiro.

O VL, nA e nR dun PX ven indicado na súa **Ficha de Personaxe**. No caso dos PNX e animais, estes valores se recollen na **Carta de Consulta Rápida**.

Escapar dun Ataque

Cando un PX, PNX ou animal é atacado, pode intentar escapar, tanto antes de enlearse nunha Loita como despois de ter sufrido unha agresión. Este é o típico reflexo dos paxaros e dos animais silvestres en xeral. Esta acción se denomina “Escape” e non “fuxida” para non confundila coa Tirada de Movemento que se pode dar despois dalgúns lances do combate.

A capacidade de Escape dun PX, PNX ou animal se indica como unha cifra de **VE (Valor de Escape)**. Este valor é distinto do VL porque se refire a dúas habilidades diferentes: por exemplo, unha gaivota ten VE maior que o seu VL, pois, aínda que nos combates tamén se teña en conta a súa axilidade, a proximidade física ao seu rival limita a súa mobilidade.

Como o VL, o VE ven indicado na **Ficha de Personaxe**, no caso dos PX, e na Carta de Consulta Rápida para PNX e animais.

Cando un xogador emprega o seu VE nunha Tirada de Loita, esa Tirada de Loita se denomina **Tirada de Loita con Escape**.

Tirada de loita (TL)

A Tirada de Loita resólvese do seguinte xeito:

O **Atacante** lanza **1d6** e **suma aos puntos do dado o seu VL**. O **Defensor** fai o mesmo: tira **1d6** e **suma o seu VL** (se quere presentar combate) **ou o seu VE** (se quere intentar escapar).

Con independencia do resultado, **cada PX, PNX ou animal só pode realizar unha Tirada de Loita** por quenda. A Loita poderá seguir en quendas sucesivas se ningún dos contendentes é completamente derrotado ou logra poñerse fóra do alcance do outro.

En función do parámetro que empregue o Defensor na Tirada de Loita, fálase de Tirada de Loita con Combate ou de Tirada de Loita con Escape. As consecuencias do éxito, fracaso ou neutralización do Ataque son algo distintas para cada unha delas, como se explica a continuación.

Tirada de Loita con Combate (TLC)

Hai. Nesta Tirada de Loita, **os dous contendentes empregan** o seu **VL+1d6** para contrarrestar o resultado do outro. O que saque un resultado menor -incluído o propio Atacante- poderá sufrir danos.

Os personaxes e animais que se atopen **nun Eido de Cantil rochoso ou Cantil con Toxeiras e non poidan voar**, terán un **modificador de -5 e -2, respectivamente, ao seu VL** (tanto no caso do Atacante como no caso do Defensor).

Éxito do Atacante nunha Tirada de Loita con Combate (VL + 1d6 do Atacante maior que o VL + 1d6 do Defensor)

O **Atacante** fará unha **Tirada de Dano por Loita** (v. Epígrafe Tirada de Dano por Loita na páxina seguinte). O resultado do dado indicará o **impacto causado no Defensor**.

O **Defensor**, na súa quenda, **non** poderá realizar unha **Tirada de Movemento nin atacar** ao seu opoñente, mais si terá a

opción de intentar librarse del facendo unha **Tirada de Loita con Escape**.

Empate nunha Tirada de Loita con Combate (VL + 1d6 do Atacante igual ao VL + 1d6 do Defensor)

Ningún dos dous contendentes sofre danos. Darase por concluído o Lance e pasarase a outra quenda ou a outras accións diferentes nesa quenda.

O **Defensor**, na súa quenda, **non** poderá realizar unha **Tirada de Movemento**, pero **si** **podrá atacar** ao seu opoñente. Se decide facelo, convértese en Atacante (ver resultados para éxito ou fracaso de Atacante). **Tamén** **podrá** intentar escapar facendo unha **Tirada de Loita con Escape**.

Fracaso do Atacante nunha Tirada de Loita con Combate (VL + 1d6 do Atacante menor ao VL + 1d6 do Defensor)

O **Defensor** fará unha **Tirada de Dano por Loita** (v. Epígrafe Tirada de Dano por Loita na páxina seguinte). O resultado do dado indicará o **impacto causado no Atacante**.

Despois disto, darase por concluído o Lance e pasarase a outra quenda ou a outras accións diferentes nesa quenda.

Na súa quenda, o defensor (que saíu victorioso deste Lance) **podrá** **realizar unha Tirada de Movemento ou atacar** ao seu opoñente. Se decide facelo, convértese en Atacante (ver resultados para éxito ou fracaso de Atacante).

Se o defensor que saíu victorioso é un PNX ou animal, o DX pode decidir facelo desaparecer (é dicir, desactívalo).

Tirada de Loita con Escape (TLE)

Neste caso, **se gaña o contendente que trata de escapar, o seu rival non sufrirá danos**. Os intentos de Escape se poden facer tanto **como resposta a un Ataque** (ou sexa, na quenda do agresor) **ou por iniciativa do propio personaxe ou animal** que teña sido atacado fóra da súa quenda e non sacase nese Lance un resultado maior que o seu agresor.

Éxito do Defensor (o que intenta escapar) nunha Tirada de Loita con Escape (VE + 1d6 do Defensor maior que o VL + 1d6 do Atacante)

O **personaxe ou animal que intenta escapar** ten éxito na súa manobra. **Se está na súa quenda**, poderá facer a Tirada de Movemento inmediatamente para afastarse do seu rival. **Se está na quenda do seu Atacante** (é dicir, se o intento de Escape o fixo como resposta ao seu asalto), **cando chegue a súa propia quenda** **podrá** **facer unha Tirada de Movemento ou atacar** á súa vez a quen lle atacou. **Se o que logra escapar é un animal ou PNX**, o DX pode decidir desactívalo.

O **personaxe ou animal do que se escapa non sufrirá ningunha consecuencia**. Na súa seguinte quenda, poderá realizar unha Tirada de Movemento para perseguir ao que logrou escapar, se este non desapareceu antes. Se é un PNX ou animal, **o DX pode decidir volvelo inactivo na súa quenda**.

Empate nunha Tirada de Loita con Escape (VE + id6 do Defensor igual que o VL + id6 do Atacante)

Ningún dos contendentes sofre danos.

Na súa quenda, o que intentou escapar non poderá facer a Tirada de Movemento, aínda que **si poderá atacar** ao seu opoñente.

Fracaso nunha Tirada de Loita con Escape (VE + id6 do Defensor igual que o VL + id6 do Atacante)

O personaxe ou animal do que se intentou escapar, fará unha Tirada de Dano por Loita (v. Epígrafe Tirada de Dano por Loita na páxina seguinte). O resultado do dado indicará o **impacto causado no que intentou fuxir**.

O personaxe ou animal que intentou fuxir, na súa quenda, non poderá realizar unha **Tirada de Movemento**, pero **si poderá atacar** ao seu opoñente. Se decide facelo, convértese en Atacante (ver resultados para éxito ou fracaso de Atacante). **Tamén poderá** intentar escapar facendo unha **Tirada de Loita con Escape**.

Tirada de Dano por Loita

Esta tirada serve para ver o dano efectivo que se infrinxe ao derrotado nunha Tirada de Loita. Para resolvela, **o que gañou o lance**, fai unha nova tirada de **id6 e cruza o seu valor de nA co nR do perdedor** na **Táboa de Dano por Loita** (v. Páx. 42), onde aparecerá indicado o efecto do impacto. **En moitos casos, a casiña no que se cruzan o nA e o nR indica un resultado variable** (por exemplo 1: sen consecuencias, 2-3- Shock, 4-5: Ferida Leve, 6 - Ferida Grave). Neste caso, **o Atacante terá que facer unha segunda tirada de id6** para determinar o resultado.

Situacións especiais de Loita

Loita no mar

Os VE e VL dun PX, PNX ou animal que se atopa no mar se indican **entre parénteses dobres**. Exemplo: ((6)). Polo demais, as regras da Loita son as mesmas que se estivesen en terra.

Loita no aire ou desde o aire

Os personaxes e animais voadores ou que van a lombos dunha montura voadora, poden Loitar no aire ou dende o aire. Para elo, **empregarán o mesmo VE e VL que en terra**. Cando Loitan dende o aire contra un personaxe ou animal que está no chan ou no mar, enténdese que voan a rentes da superficie.

Cando un animal que está no aire sofre unha ferida que lle impide voar, precipitarase ao chan ou ao mar. O DX decidirá as consecuencias da caída dun xeito razoado, en función do tipo de animal e da altura a que se atopa. **Se ese animal leva**

un PX como xinete, o PX deberá facer unha **tirada na Táboa de Tirada de Accidentes en Aire - Caída de Montura voadora** (v. Páx. 41). Se o xinete é un PNX, o DX decidirá as consecuencias da caída, que deben ser sempre razoables.

Loita nos cantís

Os personaxes e animais envoltos nunha Loita que se atopen **nun Eido de Cantil rochoso e non teñan a capacidade de voar**, terán un modificador de **-5 ao seu VL**. No caso de que estean **nun Cantil con Toxeiras**, o modificador será de **-2**. Os afectados por este modificador **tampouco poderán tratar de escapar** (só poderán empregar o seu VL, non o seu VE. (v. Epígrafe Tirada de Loita con Escape (TLÉ) na páxina anterior).

Estes modificadores ao VL, **se suman a outros** que o personaxe ou animal poida ter (por exemplo, os causados por Feridas).

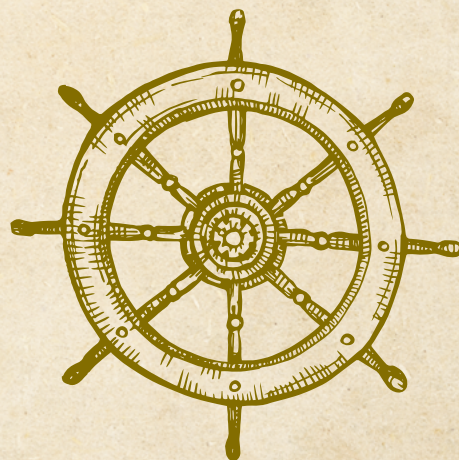
Loita entre máis de dous contendentes

Nas Loitas é posible que haxa máis dun Atacante e/ou máis dun Defensor.

No caso de Loitar varios personaxes e/ou animais contra un só opoñente, cada un dos que actúa en grupo realizará a súa Tirada de Loita, e **se apuntarán os resultados de cada un deles**. **O que Loita só fará a súa Tirada de Loita e poderá elixir como distribuír os puntos** que obtén (se os emprega todos para contrarrestar a un só dos seus opoñentes ou se os divide para neutralizar varios deles). **Cada un dos membros do grupo que non sexa contido fará unha Tirada de Dano sobre o que Loita só**, e se calculará a suma das Feridas sobre el (v. Epígrafe Suma de Feridas, páx. 36). **O que Loita só**, pola súa banda, **fará unha Tirada de Dano por cada Atacante ao que teña conseguido vencer** no Combate.

No caso de haber varios Atacantes contra varios Defensores, **cada un dos Atacantes decidirá a cal dos Defensores atacar**, e **se resolverán os combates por separado**, como Loitas de un contra un ou de varios contra un.

Nota: Algúns tipos de personaxes, como os demiños, cando son varios actúan sempre en enxame e teñen as súas propias regras de combate (v. Epígrafe Demiños (colocación libre por parte do DX en calquera Eido de Bosque ou Campo en Figueiras), páx. 44).



MISCELÁNEA

Asistencia a PX en perigo ou que non se pode desprazar só

Asistencia a un PX en perigo por un animal controlado por outro PX

Un animal que ten sido controlado con éxito por un PX nunha Tirada de Comunicación pode ser enviado a calquera Éido do taboleiro para socorrer a un PX en perigo. Por exemplo, para levarlle algún obxecto, para cargalo sobre o seu lombo ou para axudalo contra un PNX ou animal que o Ameaza..

Animal Axudante que leva obxecto valioso a un PX

Un animal controlado por un PX pode ser enviado a un Éido onde se atopa outro PX para levarlle a este algún obxecto que lle poida axudar. Por exemplo: unha planta medicinal se o PX está ferido ou algunha ferramenta, arma ou talismán máxico.

Os animais só poden transportar cousas que poidan levar collidas cos dentes, atadas ao seu corpo ou agarradas co pico ou garras, no caso das aves.

Animal Axudante que ataca a un PNX ou animal que ameaza a outro PX

É posible enviar un animal controlado por un PX a un Éido onde se atopa un PNX ou animal que estea para agredir a outro PX ou xa se teña iniciado un combate con el. O animal controlado polo PX viaxará ata ese Éido polos seus propios medios e limitacións (en canto a tipos de terreo, etc) e atacará a ese PNX ou animal.

Animal Axudante que carga a un PX no seu lombo

Un PX pode enviar un animal a rescatar un compañeiro ferido ou que se atope nun lugar do que non pode ou non quere arriscarse a saír só (un illote, un saínte nun cantil...). **Nestes casos, non será preciso que o PX rescatado faga unha Tirada de Control de Montura** para cabalgar o animal. O único requisito é que este sexa dun tamaño igual ou superior ao do PX. Ante a dúbida, aplicárase sempre o sentido común.

En caso de que o PX levado por ese animal obteña un resultado de Accidente na súa Tirada de Evento durante o desprazamento, **si deberá facer unha Tirada de Control de Montura** empregando o seu propio VM para esa clase de animais. **Se o PX vai ferido, aplicará as modificacións** ao seu VM que correspondan ao tipo de Ferida que sofre (v. Táboa de Feridas, páx. 38). **En caso de non ter un VM para ese animal, caerá** de xeito inmediato da súa montura, facendo a Tirada de Accidente que corresponda.

PX que carga a outro PX ás costas

Un PX que sexa dun tamaño igual ou maior a outro PX pode levar a este ás costas. En xeral, isto ocorre cando un PX padece unha Ferida Mortal e debe ser transportado a outro Éido para curarse.

Se o PX transportado é dun tamaño semellante ao PX que o leva, este só poderá avanzar **1 PtMv por Tirada de Movemento, en calquera Tipo de Terreo**, e **non poderá subir por Cantís** rochosos ou de Toxos. Si poderá levalo polo mar, mais coa restrición sinalada ao movemento.

Un PX que transporta a outro que, sendo máis pequeno, ten un tamaño maior a metade do propio, só poderá avanzar un máximo de 3 PtMv por Tirada de Movemento. É dicir: os resultados que na Tirada de Movemento sexan superiores a 3, reduciranse a 3. No mar, sufrerá a mesma restrición. **Non poderá subir por Cantís** rochosos ou de Toxos.

Se o PX ao que se transporta é dun tamaño inferior a metade do que o leva, este **non sufrerá redución no seu movemento** habitual.

Un PX que sofre unha Ferida Grave, só poderá levar a un PX dun tamaño inferior á metade do seu, e non poderá mover máis de **1 PtMv**.

Dous ou mais PX poden xuntarse para levar a outro. Neste caso **sumarán os seus tamaños** e se estimará a equivalencia para calcular as restricións ao movemento. Estas se aplicarán sobre o PX que teña menos capacidade de movemento en cada Tipo de Terreo.

Aos efectos sinalados, mariños e mouros se consideran dun tamaño semellante entre si, o mesmo ocorre con soliños e carcamáns, que á súa vez son dun tamaño maior da metade dos primeiros. Os rabusos teñen un tamaño inferior a metade dos carcamáns (e polo tanto, de todos os demais citados), mais son algo máis do dobre de grandes que os almuiuces. A xente cativa é bastante máis pequena da metade da talla dos almuiuces, e o mesmo ocorre cos minúsculos oestrimios con respecto á xente cativa.

Nota: Esta regra se pode facer extensiva, por parte do DX, aos PNX.

Accidentes

Tirada de Accidente

Os Accidentes (Acc) son sucesos prexudiciais de carácter fortuíto que pode sofrer un PX durante a busca das Moedas. Danse durante a Tirada de Evento, e **as súas consecuencias dependen do tipo de PX, da modalidade de desprazamento, do Tipo de Eido** no que se atopa, **do Estado do Tempo e**, no caso do mar, **do tipo de Eido mariño** no que se atopa.

Cando se produce un Accidente, **realízase unha tirada de 1d6 e se cruza o resultado** desta co tipo de PX e de terreo **na táboa que corresponda** en función das circunstancias en que se produciu o desprazamento do PX na súa Tirada de Movemento.

Tirada de Accidente en terra cando o PX vai sen montura (Páx. 39).

Tirada de Accidente en terra cando o PX vai a lombos dunha montura (Páx. 40).

Tirada de Accidente en aire cando o PX vai a lombos dunha montura voadora (Páx. 41).

Táboa de accidentes no mar (Páx. 37).

Afogamento

Un PX, PNX ou animal que nunha Tirada de Accidente no Mar obtén un resultado de “Afogamento”, queda somerxido na auga e **só pode salvar a vida se é rescatado** por outro PX, PNX ou animal **antes de que chegue de novo a súa quenda**.

Se o PX que obtén un resultado de “Afogamento” na Tirada de Accidente xa estaba en situación de Afogamento (por exemplo, se estaba en situación de Movemento Errante na auga, e sacou un 6 na Tirada de Movemento), o PX **morrerá de xeito inmediato**.

Personaxe suspendido nun Cantil rochoso

Ás veces, un accidente nun Cantil rochoso dá como resultado que un PX fiquese suspendido nun reborde ou pendurado dunha póla sobre o baleiro, ou ben nunha repisa da que non pode saír polo seu propio pé.

Nestes casos, o PX **non poderá moverse ata que alguén** (Outro PX, un Animal Amigable co que poida contactar ou ben un animal controlado por outro PX) **acuda na súa axuda**.

Si deberá facer, como en calquera outra quenda, a súa Tirada de Evento, coas modificacións que se sinalan na sección Modificacións á Tirada de Evento cando o PX se atopa suspendido nun saínte dun Cantil rochoso (Páx. 26).

A capacidade de combate dun personaxe que se atopa nesta situación vese minguada (v. Epígrafe Loita nos cantís, páx. 33). Si poderá facer Tiradas de Comunicación cos animais sen penalización. **Para tratar de cabalgar un animal** que poida atopar no cantil, deberá facer **primeiro unha Tirada de Comunicación** exitosa con ese animal, e **despois unha Tirada de Control de Montura, sempre cos modificadores** que correspondan polas Feridas que poida ter.

Trampas

As Trampas (Tp) son **dispositivos que o DX pode agochar en distintos Eidos de terra ou nos fondos mariños do taboleiro** (incluídos os Eidos onde están as Moedas), **anotándoo na súa Folla de Dirección do Xogo**. As Trampas **se activan cando un PX obtén un resultado de 2 ou de 3 na Tirada de Evento** nese Eido (no caso das situadas en Eidos de mar, só cando o PX está explorando o fondo). As trampas poden ser de dous tipos: Trampas de Dano ou Trampas de Captura.

Trampas de Dano

As Trampas de Dano son dispositivos que dentro do xogo se entende que foron colocados por PNX ou humanos coa Vista Máxica co **obxectivo de eliminar seres máxicos**.

O DX establecerá a que tipo ou tipos de PX van dirixidas e o dano que poden causar neles. Este dano **pode ser automático, sen necesidade de facer unha Tirada de Dano**, ou ben o DX **pode deseñar a súa propia Táboa de Dano** en función do tipo de PX que cae nelas e do resultado dunha tirada de dado. O DX debe tratar de crear trampas que sexan verosímiles, en función do tipo de terreo e do seu funcionamento.

Trampas de Captura

As trampas tamén poden ser de captura, dispostas por PNX ou humanos coa Vista Máxica **para atrapar seres máxicos**.

Nestes casos, **os PNX ou humanos** que puxeron a Trampa **presentaranse no Eido** da Trampa durante **a seguinte quenda do DX, e levarán ao PX a algún lugar concreto**, a onde os **outros PX** deberán acudir para **rescatalo** (o que pode implicar unha Loita contra os PNX ou humanos que estean a gardalo).

Límite de Trampas por xogo

O DX pode colocar **ata 10 trampas nos taboleiros de Cíes, Ons e Sálvora, e 5 no de Cortegada**. Cada unha delas debe estar nun **Eido distinto**. Non obstante, a colocación de Trampas e o número delas (ata os máximo sinalados), é sempre opcional.



Suma de feridas

Salvo os personaxes e animais para os que se indique o contrario, a acumulación de máis de 2 feridas dun mesmo tipo as transforma nunha ferida do nivel inmediatamente superior ata o nivel de Ferida Mortal. Así, **3 feridas leves** se transformarán de xeito automático en **1 Ferida Grave**, **3 Feridas Graves**, en **1 Ferida Mortal**. A partir da Ferida Mortal, **calquer nova Ferida** causará a **morte inmediata**.

Probas e Dons

Facer unha lista de Probas

O DX pode ter unha **lista de Probas xenéricas que ir propoñendo aos PX** como oportunidade para evitar un mal (fuxir dun depredador ou dun PNx Hostil, eludir unha planta venenosa, evitar un Accidente ou Trampa) ou como condicionante para facerse cun ben que xa teñan atopado (coller a Moeda ou obxecto de valor atopado nese Eido, obter un Don dun SDI ou a axuda dun PNx). As Probas **tamén se poden vincular a Eidos concretos do taboleiro**.

Os SDI adoitan someter aos PX que chegan ata eles a unha Proba antes de concederlles un Don. Nalgúns casos, como acontece coa Moura de Ons, a non superación da Proba pode comportar un castigo.

As Probas poden consistir en “enigmas” que os PX deben resolver ou misións que os PX deben realizar nun número determinado ou indeterminado de turnos.

Probas de resolución de “enigmas”

Este tipo de Probas consisten en preguntas que os PX deben responder correctamente. O contido destas queda á discreción do DX: poden ser **adiviñas, preguntas relacionadas con coñecementos xerais sobre a fauna e flora das Illas ou regras de funcionamento do Parque**, etc. Cando o xogo se emprega nas aulas, pode constituir o repaso de **contidos didácticos** de distintas materias. Neste caso, o docente ou a docente será quen elabore unha lista de preguntas que os alumnos e alumnas encargadas da Dirección do Xogo irán presentando aos participantes.

Probas que consisten na realización dunha misión

Estas Probas implican unha **acción ao longo de varias quendas** por parte dos PX. Os outros PX e os animais **axudantes poden colaborar**. **Ás veces** as misións deben realizarse **nun prazo concreto** de Roldas.

As misións normalmente consisten en acudir a un Eido concreto, que pode ser un Lugar, e realizar unha acción (ir a un Petróglypho e recitar un conxuro para, trasladarse a un Eido mariño e mergullarse para sacar do fondo algún obxecto perdido do SDI que puxo a misión, viaxar ata algún

Eido de cantís cun elixir que proporciona o propio SDI para axudar a un ave enferma, etc).

Dons

Os SDI concederán un Don ao PX que teña superado a súa Proba. Os Dons poden ser un **obxecto de valor**, normalmente de carácter máxico; unha **facultade máxica** que dará algún poder novo a ese PX ou ben potenciará os que xa ten (capacidade de movemento, loita, comunicación con animais, capacidade de monta, etc); un **medio de transporte** (que será sempre natural ou non contaminante, pois a polución mata aos PX) ou montura etc.

O oráculo de seis caras: empregar 1d6 para obter respostas

No xogo **poden darse situacións non definidas de xeito explícito neste regulamento**. É o que pode acontecer cando, durante un Movemento Errante no Mar, un PX, PNx ou animal é empurrado nunha dirección onde hai varios Eidos, e non está claro a cal debe ir o xogador. Cando se da unha situación deste tipo, sempre se pode **“preguntarlle aos dados”**. Aquí temos varias posibilidades:

Se a resposta é do tipo “A ou B”, podemos acordar que os resultados **1-3** significan **“A”** e **4-6** **“B”**.

Se a resposta é do tipo “A, B ou C”, podemos establecer: **1-2 = A; 3-4 = B; 5-6 = C**.

Se a resposta é unha posibilidade entre catro opcións (A, B, C ou D), o máis sinxelo é **1=A, 2=B, 3=C, 4=D** **5-6=tirar de novo**. O mesmo podemos facer **se hai cinco opcións** (só que neste caso **5=opción E, 6= tirar de novo**).

Se hai seis opcións, cada resultado do dado se identifica cunha opción.

Se hai máis de seis opcións, poden **subdividirse en grupos**. Por exemplo, se temos 7 opcións, podemos facer que os resultados de 1 a 5 correspóndense coas opcións A, B, C, D e E e **o 6 coas opcións F-G**. Para ver cal destas dúas opcións se da, faremos unha **nova tirada de tipo A-B entre as dúas**. Neste caso debemos **ter en conta que a opción F e a opción G van ser algo máis improbables que calquera das outras 5**, xa que se as outras teñen 1/6 de posibilidades de saír, estas dúas teñen a metade de 1/6 cada unha delas. Podemos **ter en conta elementos de contexto** (por exemplo, se estamos a falar da probabilidade dun PX en Movemento Errante de ser arrastrado pola corrente cara un Eido ou outro, reservaremos menos posibilidades aos Eidos de menor tamaño, etc). En xeral, se recomenda buscar unha xustificación dentro do mundo imaxinario do xogo para resultados que nos poden parecer, a priori, pouco cribles.



TÁBOAS

Táboa de Accidentes no Mar

Estado do Tempo	Tipo de Costa	Nadando	Navegando ou levado por un animal acuático (por riba ou por baixo da auga)		A bordo dunha embarcación ou un vehículo submariño	
			Sorte do PX	Sorte da embarcación ou montura	Sorte do PX	Sorte do vehículo
Bo Tempo (Augas Tranquilas)	Costa Protexida	Arrastrado pola resaca, entra en Movemento Errante <i>Se xa estaba en Movemento Errante, Afoga</i>	Sen consecuencias			
	Costa Perigosa	Arrastrado pola resaca, entra en Movemento Errante <i>Se xa estaba en Movemento Errante, Afoga.</i> Ferida Leve (xLv)	Fica só na auga sen dano	<i>A embarcación ou montura entra en Movemento Errante sen danos, de xeito independente</i> <i>A embarcación sofre danos leves</i>	Fica dentro do vehículo. <i>Pode saír á superficie se está a unha profundidade igual ou inferior á que se pode mergullar</i>	O vehículo cae ao fondo sen danos.
Tempo Revolto (Augas Picadas)	Calquera tipo de Costa	Ferida Leve (xLv)		<i>A embarcación envorca e sofre danos leves</i> <i>A montura entra en Movemento Errante sen danos</i>	<i>Oestrimios: morren</i> ao estourar a súa burbulla de aire	No caso da burbulla de aire da Vieira dos Oestrimios ,
Temporal		Queda sobre o Eido costeiro de Terra con Ferida Grave (xGv)	Fica só na auga con Ferida Leve (xLv)	<i>O vehículo escacha</i> contra as rocha ou un con. <i>A montura se perde</i> de vista	Queda fora do submariño, baixo a auga. <i>Pode saír á superficie se está a unha profundidade igual ou inferior á que se pode mergullar. Do contrario, Afogará</i> <i>Oestrimios: morren</i> ao estourar a súa burbulla de aire	<i>estoura e a Vieira marcha.</i> Se leva a Moeda, cae nese Eido
Bo Tempo (Augas Tranquilas)	Mar aberto (non limitando con Eido de terra)	Queda sobre o Eido de Praia en Shock (xSh)	Sen consecuencias			
Tempo Revolto (Augas picadas)			Fica só na auga sen dano	<i>A embarcación envorca e sofre danos leves</i> <i>A montura se perde</i> de vista	Fica dentro do vehículo. <i>Pode saír á superficie se está a unha profundidade igual ou inferior á que se pode mergullar. Do contrario, Afogará</i> <i>Oestrimios: morren</i> ao estourar a súa burbulla de aire	O vehículo cae ao fondo sen danos. No caso da burbulla de aire da Vieira dos Oestrimios ,
Temporal		Queda sobre o Eido costeiro de Terra con Ferida Grave (xGv)		<i>A embarcación afonda</i> <i>A montura se perde</i> de vista	Queda fora do submariño, baixo a auga. <i>Pode saír á superficie se está a unha profundidade igual ou inferior á que se pode mergullar. Do contrario, Afogará</i> <i>Oestrimios: morren</i> ao estourar a súa burbulla de aire	<i>estoura e a Vieira marcha.</i> Se leva a Moeda, cae nese Eido

Táboa de Feridas

	Afectación a VMv	Afectación a VL / VE / nH / nR	Afectación a VcM / VcHn ou VM / VHn	Afectación a VcHn
Ferida de Shock (xS)	Permanece 1 quenda sen mover	1 quenda sen poder Loitar nin Escapar	Non poderá facer Tiradas de Control de Montura nin de Comunicación con Animais. Se vai sobre unha montura e na Tirada de Evento obtén Accidente, caerá da montura	Non necesaria
Ferida Leve (xLv)	Redúcese á metade o seu resultado de PtMv totais, excepto se vai sobre unha montura. Se non é un personaxe ou animal acuático, con Tempo Revolto ou Temporal, sempre Movemento Errante. Os personaxes e animais acuáticos terán os seus PtMv reducidos á metade	-1 a VL -1 a VE -1 a nH/nR	-1 a VcM / VM -1 a VcHn / VHn	No seu Lar 2 Roldas
Dano Grave (xGv)	En terra ou en aire, só poderá avanzar 1 Eido por quenda como máximo. Non poderá atravesar terreo rochoso. Se non é un personaxe ou animal acuático, e cae ao mar, entrará en Movemento Errante, e se o mar non o bota á costa ou o rescatan, afogará en 3 quendas. Os personaxes e animais acuáticos só poderán desprazarse 1 Eido por quenda como máximo	Redución á metade do seu VL, VE, nH/nR	Redución á metade do seu VcM e VcHn. Se é un animal, non se pode montar nin facer tiradas de Comunicación con el	No seu Lar 5 Roldas
Dano Mortal (xMt)	Non poderá desprazarse só. Na auga, afogará en 1 quenda. Os personaxes e animais acuáticos entrarán en Movemento Errante	Non poderá Loitar nin Escapar. Ante un ataque, deberá facer directamente Tirada de Dano, con nR á metade do seu valor orixinal		No seu Lar reduce 1 nivel de feridas (Ferida Mortal > Ferida Grave > Ferida Leve) cada 5 Roldas
Dano Fulminante (xFt)	Morte instantánea			

Táboa de Movemento Errante cara a Costa

Estado do Tempo	Tipo de Costa	Nadando ou levado por un animal acuático (por riba ou por baixo da auga)		A bordo dunha embarcación ou un vehículo submarino	
		Sorte do PX	Sorte da montura	Sorte do PX	Sorte do vehículo
Bo Tempo (Augas Tranquilas)	Costa Protexida	Queda sobre o Eido costeiro de Terra sen dano	Sen danos	Queda sobre o Eido costeiro de Terra sen dano	Encalla no Eido costeiro de Terra sen danos
	Costa Perigosa	Queda sobre o Eido costeiro de Terra con Ferida Leve (xLv)			Encalla no Eido costeiro de Terra con danos mínimos
Tempo Revolto (Augas Picadas)	Costa protexida de Praia	Queda sobre o Eido de Praia sen dano	Se é un ave ou animal terrestre, remata en terra ao lado do PX. Se é un animal mariño, fica na auga	Queda sobre o Eido de Praia en Shock (xSk)	Varado na Praia sen danos
	Costa Protexida sen Praia	Queda sobre o Eido costeiro de Terra con Ferida Leve (xLv)		Queda sobre o Eido costeiro de Terra en Shock (xSk)	Encalla no Eido costeiro de Terra con danos mínimos
	Costa Perigosa	Queda sobre o Eido costeiro de Terra con Ferida Grave (xGv)		Queda sobre o Eido costeiro de Terra con Ferida Leve (xLv)	Encalla no Eido costeiro de Terra con danos graves
Temporal	Costa Protexida de Praia	Queda sobre o Eido de Praia en Shock (xSk)	Perde a montura	Queda sobre o Eido de Praia con Ferida Leve (xLv)	Varado na Praia con danos graves
	Costa Protexida sen Praia	Queda sobre o Eido costeiro de Terra con Ferida Grave (xGv)		Queda sobre o Eido costeiro de Terra con Ferida Grave (xGv)	Destruído
	Costa Perigosa	Fica na auga con Ferida Mortal (xMt)		Fica na auga con Ferida Grave (xGv)	Afunde

Táboa de Tirada de Accidentes en Terra - Sen Montura

Tipo de Terreo onde rematou o movemento	Bo Tempo (BT)	Tempo Revolto (TR)	Temporal (TM)
Cantil rochoso	1 – Fica nun sáinte do cantil con Ferida Grave (xLv) 2 – Fica nun sáinte do cantil con Ferida Grave (xGv) 3 – Se o Eido de Cantil limita cun Eido de Mar, cae ao mar con Ferida Grave (xGv). Se non, perde os PtMv que tivese avanzado do Cantil e Ferida Mortal (xMt) 4 – Perde os PtMv que tivese avanzado do Cantil e Ferida Mortal (xMt) 5-6 – Ferida Fulminante (xFt).		
	Oestrimios: entran en Movemento Errante por Aire		Oestrimios e Xente Cativa: entran en Movemento Errante por Aire
Cantil con Toxeiras	1 – Perde os PtMv que tivese avanzado do Cantil. Sofre Shock (xSk) 2 – Perde os PtMv que tivese avanzado do Cantil. Ferida Grave (xGv) 3-4 – Se o Eido de Cantil limita cun Eido de Mar, cae ao mar con Ferida Grave (xGv). Se non, perde os PtMv que tivese avanzado do Cantil e Ferida Mortal (xMt) 5 – Perde os PtMv que tivese avanzado do Cantil e Ferida Mortal (xMt) 6 – Ferida Fulminante (xFt).		
	Oestrimios: entran en Movemento Errante por Aire Xente Cativa: Perde os PtMv que tivese avanzado do Cantil e Ferida Leve (xLv)		Oestrimios e Xente Cativa: entran en Movemento Errante por Aire
Rochas costeiras	1 – Cae ao mar sen danos 2 – Ferida Leve (xLv) 3 – Cae ao mar con Ferida Leve (xLv) 4 – Ferida Grave (xGv) 5 – Cae ao mar con Ferida Grave (xGv) 6 – Ferida Mortal (xMt)	1 – Ferida Leve (xLv) 2 – Cae ao mar con Ferida Leve (xLv) 3 – Ferida Grave (xGv) 4 – Cae ao mar con Ferida Grave (xGv) 5 – Ferida Mortal (xMt) 6 – Cae ao mar con Ferida Mortal (xMt)	1-2 – Cae ao mar con Ferida Leve (xLv) 3-4 – Cae ao mar con Ferida Grave (xGv) 5-6 – Cae ao mar con Ferida Mortal (xMt)
	Oestrimios: entran en Movemento Errante por Aire		Oestrimios e Xente Cativa: entran en Movemento Errante por Aire
Rochas de interior	1-4 – Ferida Leve (xLv) 5 – Ferida Grave (xGv) 6 – Ferida Mortal (xMt)		
	Oestrimios: entran en Movemento Errante por Aire		Oestrimios e Xente Cativa: entran en Movemento Errante por Aire
Toxeira ou Matogueira	1-5 – Sen consecuencias 6 – Ferida Leve (xLv)		
	Oestrimios: entran en Movemento Errante por Aire		Oestrimios e Xente Cativa: entran en Movemento Errante por Aire
Bosque	1-5 – Sen consecuencias 6 – Ferida Leve (xLv)		1-4 – Sen consecuencias 5 – Ferida Leve (xLv) 6 – Ferida Grave (xGv)
	Oestrimios e Xente Cativa: sen consecuencias		Oestrimios: 1-4 – Ferida Grave (xGv), 5 – Ferida Mortal (xMt) 6 – Ferida Fulminante (xFt)
			Xente Cativa: 1-4 – Ferida Leve (xLv), 5 – Ferida Grave (xGv) 6 – Ferida Mortal (xMt)

Táboa de Accidentes en Terra - Caída de Montura terrestre

Tipo de Terreo onde rematou o movemento e Velocidade da Tirada de Movemento		Bo Tempo (BT)	Tempo Revolto (TR)	Temporal (TM)
Cantil rochoso ou con Toxeiras (a calquera velocidade)		Igual que Accidente en Cantil sen Montura		
Rochas costeiras	Velocidade de 6-10 PtMv	1-2 – Ferida Leve (xLv) 3 - Cae ao mar con Ferida Leve (xLv) 4-5 – Ferida Grave (xGv) 6 – Cae ao mar con Ferida Grave (xGv)		1 – Ferida Leve (xLv) 2-3 - Cae ao mar con Ferida Leve (xLv) 4 – Ferida Grave (xGv) 5-6 – Cae ao mar con Ferida Grave (xGv)
		Oestrimios: sen dano	Oestrimios: entran en Movemento Errante por Aire	
	Velocidade de 11-20 PtMv	1-2 – Ferida Grave (xGv) 3 - Cae ao mar con Ferida Grave (xGv) 4-5 – Ferida Mortal (xMt) 6 – Cae ao mar con Ferida Mortal (xMt)		1 – Ferida Grave (xGv) 2-3 - Cae ao mar con Ferida Leve (xGv) 4 – Ferida Mortal (xMt) 5-6 – Cae ao mar con Ferida Mortal (xMt)
		Oestrimios: sen dano	Oestrimios: entran en Movemento Errante por Aire	
	Velocidade de +20 PtMv	1-2 – Ferida Mortal (xMt) 3 – Cae ao mar con Ferida Mortal (xMt) 4-6 – Ferida Fulminante (xFt)		1 – Ferida Mortal (xMt) 2-3 – Cae ao mar con Ferida Mortal (xMt) 4-6 – Ferida Fulminante (xFt)
		Oestrimios: sen dano	Oestrimios: entran en Movemento Errante por Aire	
Rochas de interior e Zona Urbana	Velocidade de 6-10 PtMv	1-3 – Ferida Leve (xLv) 4-6 – Ferida Grave (xGv)		
		Oestrimios: sen dano	Oestrimios: entran en Movemento Errante por Aire	
	Velocidade de 11-20 PtMv	1-3 – Ferida Grave (xGv) 4-6 – Ferida Mortal (xMt)		
		Oestrimios: sen dano	Oestrimios: entran en Movemento Errante por Aire	
	Velocidade de +20 PtMv	1-3 – Ferida Mortal (xMt) 4-6 – Ferida Fulminante (xFt)		
		Oestrimios: sen dano	Oestrimios: entran en Movemento Errante por Aire	
Bosque	Velocidade de 6-10 PtMv	1-3 – Ferida Leve (xLv) 4-6 – Ferida Grave (xGv)		
		Oestrimios e Xente Cativa: sen dano		
	Velocidade de 11-20 PtMv	Ferida Grave (xGv)		
		Oestrimios e Xente Cativa: sen dano		
	Velocidade de +20 PtMv	1-3 – Ferida Grave (xGv) 4-6 – Ferida Mortal (xMt)		
		Oestrimios: sen dano Xente cativa: Ferida Leve (xLv)		
Outros Tipos de Terreo	Velocidade de 6-10 PtMv	Ferida Leve (xLv)		
		Oestrimios: sen dano	Oestrimios: entran en Movemento Errante por Aire	
	Velocidade de 11-20 PtMv	1-3 – Ferida Leve (xLv) 4-6 – Ferida Grave (xGv)		
		Oestrimios: sen dano	Oestrimios: entran en Movemento Errante por Aire	
	Velocidade de +20 PtMv	1-3 – Ferida Grave (xGv) 4-6 – Ferida Mortal (xMt)		
		Oestrimios: sen dano	Oestrimios: entran en Movemento Errante por Aire	

Táboa de Tirada de Accidentes en Aire - Caída de Montura voadora

Tipo de Terreo que sobrevoa ao rematou o movemento	Bo Tempo (BT)	Tempo Revolto (TR)	Temporal (TM)
Voando sobre mar	1-3 – Ferida Grave (xGv) 4-6 – Ferida Mortal (xMt)		
	Oestrímios: entran en Movemento Errante por Aire		
	Xente Cativa:		Xente Cativa: entran en Movemento Errante por Aire
	1-3 – Ferida Grave (xGv) 4-6 – Ferida Mortal (xMt)		
Voando sobre Cantil rochoso, Rochas ou Zona urbana	Ferida Fulminante (xFt)		
	Oestrímios: entran en Movemento Errante por Aire		
	Xente Cativa: Ferida Fulminante (xFt)		Xente Cativa: entran en Movemento Errante por Aire
Voando sobre Bosque	1 – Ferida Leve (xLv) 2-4 – Ferida Grave (xGv) 5 – Ferida Mortal (xMt) 6 – Ferida Fulminante (xFt)		
	Oestrímios: entran en Movemento Errante por Aire		
	Xente Cativa: Ferida Leve (xLv)		Xente Cativa: entran en Movemento Errante por Aire
Voando sobre outro Tipo de Terreo	1-2 – Ferida Grave (xGv) 3-4 – Ferida Mortal (xMt) 5-6 – Ferida Fulminante (xFt)		
	Oestrímios: entran en Movemento Errante por Aire		
	1-2 – Ferida Grave (xGv) 3-4 – Ferida Mortal (xMt) 5-6 – Ferida Fulminante (xFt)		Xente Cativa: entran en Movemento Errante por Aire

Táboa de Tirada de Accidentes en Zona Urbana (a pé ou sobre montura terrestre)

[illegible]

Táboa de Dano por Loita

		nR do Defensor																
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12					
nH do Atacante	1	1: xSk 2-3: xLv 4: xGv 5: xMt 6: xFt	1: s.c. 2-3: xSk 4-5: xLv 6: xGv	1-3: s.c. 4-5: xSk 6: xLv	1-4: s.c. 5-6: xSk	sen consecuencias												
	2	1: xLv 2: xGv 3: xMt 4-6: xFt	1-2: xSk 3-4: xLv 5: xGv 6: xMt	1-2: s.c. 3-4: xSk 5-6: xLv	1-3: s.c. 4-6: xSk													
	3	1: xGv 2: xMt 3-6: xFt	1: xSk 2-3: xLv 4: xGv 5: xMt 6: xFt	1-3: xSk 4-5: xLv 6: xGv	1-2: s.c. 3-5: xSk 6: xLv													
	4	xFt	1-2: xGv 3-4: xMt 5-6: xFt	1: xSk 2-3: xLv 4: xGv 5: xMt 6: xFt	1: s.c. 2-3: xSk 4-5: xLv 6: xGv	1: s.c. 2-4: xSk 5-6: xLv	1-2: s.c. 3-5: xSk 6: xLv			1-3: s.c. 4-6: xSk	1-4: s.c. 5-6: xSk	sen consecuencias						
	5		1: xGv 2: xMt 3-6: xFt	1-2: xLv 3: xGv 4: xMt 5-6: xFt	1-3: xLv 4: xGv 5: xMt 6: xFt	1-2: xSk 3-4: xLv 5: xGv 6: xMt	1-2: xSk 3-5: xLv 6: xGv	1-2: s.c. 3-4: xSk 5-6: xLv	1-3: s.c. 4-6: xSk	1-4: s.c. 5-6: xSk	1-5: s.c. 6: xSk							
	6		1-2: xMt 3-6: xFt	1: xLv 2-3: xGv 4-5: xMt 6: xFt	1-2: xLv 3-4: xGv 5-6: xMt	1-3: xLv 4-6: xGv	1-2: xSk 3-5: xLv 6: xGv	1-4: xSk 5-6: xGv	1-2: s.c. 3-5: xSk 6: xLv	1-3: s.c. 4-6: xSk	1-4: s.c. 5-6: xSk	1-5: s.c. 6: xSk	s.c.					
	7		xFt	xFt	1-2: xMt 3-6: xFt	1: xLv 2: xGv 3-4: xMt 5-6: xFt	1-2: xLv 3-4: xGv 5: xMt 6: xFt	1-3: xLv 4: xGv 5: xMt 6: xFt	1-4: xLv 5: xGv 6: xMt	1-5: xLv 6: xGv	1-2: xSk 3-6: xLv	1-3: xSk 4-6: xLv	1-4: xSk 5-6: xLv	1-2: s.c. 3-6: xSk				
	8				1-2: xMt 3-6: xFt	1: xLv 2: xGv 3-4: xMt 5-6: xFt	1-2: xLv 3-4: xGv 5: xMt 6: xFt	1-3: xLv 3-4: xGv 5: xMt 6: xFt	1: xSk 2-4: xLv 5: xGv 6: xMt	1-3: xSk 4-5: xLv 6: xGv	1-4: xSk 5: xLv 6: xGv	1-5: xSk 6: xLv	1-2: s.c 3-5: xSk 6: xLv					
	9				xFt	xFt	1-2: xMt 3-6: xFt	1: xLv 2: xGv 3-4: xMt 5-6: xFt	1-2: xLv 3-4: xGv 5: xMt 6: xFt	1-3: xLv 3-4: xGv 5: xMt 6: xFt	1: xSk 2-4: xLv 5: xGv 6: xMt	1-2: xSk 3-5: xLv 6: xGv	1-3: xSk 4-6: xLv	1-4: xSk 5-6: xLv				
	10						xFt	xFt	1-2: xMt 3-6: xFt	1: xLv 2: xGv 3-4: xMt 5-6: xFt	1-2: xLv 3-4: xGv 5: xMt 6: xFt	1-2: xLv 3-4: xGv 5: xMt 6: xFt	1: xSk 2-4: xLv 5: xGv 6: xMt	1-2: xSk 3-5: xLv 6: xGv	1-3: xSk 4-6: xLv	1-3: xSk 3-5: xLv 6: xGv		
	11								1-2: xMt 3-6: xFt	1: xLv 2: xGv 3-4: xMt 5-6: xFt	1-2: xLv 3-4: xGv 5: xMt 6: xFt	1-2: xLv 3-4: xGv 5: xMt 6: xFt	1: xSk 2-4: xLv 5: xGv 6: xMt	1-2: xSk 3-4: xGv 5: xMt 6: xFt	1-2: xSk 2-4: xLv 5: xGv 6: xMt	1-2: xSk 3-5: xLv 6: xGv		
	12								xFt	xFt	xFt	1-2: xMt 3-6: xFt	1: xLv 2: xGv 3-4: xMt 5-6: xFt	1-2: xLv 3-4: xGv 5: xMt 6: xFt	1-2: xLv 3-4: xGv 5: xMt 6: xFt	1: xSk 2-4: xLv 5: xGv 6: xMt		
	13											xFt	xFt	xFt	1-2: xMt 3-6: xFt	1: xLv 2: xGv 3-4: xMt 5-6: xFt	1-2: xLv 3-4: xGv 5: xMt 6: xFt	1-2: xLv 3-4: xGv 5: xMt 6: xFt
	14														xFt	xFt	xFt	1-2: xMt 3-6: xFt
	15											xFt	xFt	xFt				xFt

GUÍAS DE PARTIDAS

TABOLEIRO DE CÍES

Eido	Lugares
2	Cova dos Pesos (furna mariña – Lar dos soliños), Furna do Cabalo (furna mariña – Lar dos soliños)
5	Lar dos rabusos (entre os niños das gaivotas, nos cantís)
6	
11	Furna do Escudelo (furna mariña – Lar dos soliños)
12	Furna de Marín (furna mariña – Lar dos soliños)
27	Furna de Laxe do Peito I (furna mariña – Lar dos soliños)
28	Furna do Balcón (furna mariña)
30	Lar dos rabusos (entre os niños das gaivotas, nos cantís)
41	Furna da Percha (furna mariña)
51	Furna da Laxe do Peito II (furna mariña – Lar dos soliños)
52	Furna da Laxe do Peito III (furna mariña – Lar dos soliños)
58	Casa de Monteagudo (construción tradicional en ruínas)
61b	Furna de Monteagudo (furna mariña – Lar dos soliños)
63	Alpendres do gando (construción tradicional en ruínas)
66	Casa do Tío Repolo (construción tradicional en ruínas)
68	Casa da Vella (construción tradicional en ruínas)
71	Granxa dos Ferreiros (construción tradicional en ruínas)
76	Furna das Garzas (furna mariña)
90b	Burato da Lontra (furna mariña – Ameaza : gorida da Lontra de Tirán)
91, 92, 93	Eidos onde pode aparecer María Soliña (só na primeira Tirada de Evento que fai cada PX nese Eido. Se ningún deles saca un 2, xa non aparecerá aquí en toda a partida).
100	Granxa das Figueiras (construción tradicional en ruínas)
113	Cadeira da Raíña (restos do antigo pazo dunha raíña moura)
118	Casa das Langostras (construción tradicional en ruínas)
123	Casa do Forno do Coxo (construción tradicional en ruínas)
162	Pedra da Campá (punto onde aparece María Soliña)
172	Castro das Hortas (restos da Idade do Ferro – Ameaza : herminios)
179	Cova dos Cadáver (furna mariña), Cova do Seixo (furna mariña)
182	Furna da Porta (furna mariña)
183	Furna dos Hraus (furna mariña)
189	Furna das Follas (furna mariña), Cova do Inferno (furna mariña – túnel que conecta co Castro dos herminios – Ameaza : herminios)
196	Burato do Trapo (furna mariña)
200	Fornaca das Bogas (furna mariña)

Soliños

Lares dos soliños (Eidos 2, 11, 12, 27, 51, 52 e 61b)

Se ben, segundo a tradición, os soliños veñen todos dunha devanceira común (María Soliña), co devir do tempo e o seu cruce con xentes da mourindade dividíronse en tres clans, que fundaron os seus respectivos Lares nas furnas da costa septentrional e oriental da illa de Monte Agudo, é dicir, a zona das Cíes máis próxima á terra de onde foron expulsados. Os soliños do clan do Cabalo habitan a Cova dos Pesos e a Furna do Cabalo (Eido 2). Os do clan do Escudelo viven na Furna do Escudelo e na Furna de Marín (Eidos 11 e 12). Os do clan do Peito, nas Furnas do Peito (Eidos 27, 51 e 52) e na Furna de Monteagudo, só accesible coa marea baixa (Eido 61b).

O Xogador soliño pode comezar a partida en calquera destas furnas. En caso de resultar ferido, será atendido en calquera delas, mais cando atope unha das Moedas debe levala á súa furna de orixe.

Os túneles entre as furnas dos soliños

Nos catrocentos anos que levan habitando as entranas de Sías -como eles aínda chaman a súa illa- os soliños cavarón galerías que conectan entre si as furnas do clan do Cabalo coas do clan do Escudelo, e estas coas do Peito. Outros din que esta tarefa foi feita séculos antes da chegada dos soliños por uns escuros ananos especializados en furar rochas costeiras coa teimosa constancia do mar. Estas misteriosas xentes abandoaron as illas hai tempo para retornar ás súas covas baixo o monte Loboreiro. Algúns soliños pensan que deixaron grandes tesouros no interior segredo da illa.

Os túneles dos soliños **pode percorrelos calquera PX, mais debe ir acompañado dun soliño**. Nesas angostas galerías non se poden acender fachos e só os soliños son quen de orientarse nesa densa escuridade chea de pozos e perigos.

As gamelas dos soliños

O PX soliño é aínda un mozo ou moza demasiado novo como para dispor dunha embarcación propia, mais **na Furna do Escudelo (Eido 11) vive un soliño que aluga a súa cambio dun**

frasquiño de arrecendo de lavanda de mar, que os PX poden capturar, sen arrincar as flores, na Punta do Muxeiro (**Eido 133**) ou na Punta das Vellas, en Viños (**Eido 156**).

Nas partidas con varios taboleiros, a gamela de soliños **pode ser alugada do mesmo xeito por mouros, humanos e mariños**, que poden pilotala cun custo de **+1 aos PtMv** nas distintas condicións de mar que veñen indicadas na Carta de Consulta Rápida.

Rabustos

Lares dos rabustos (Eidos 5, 6 e 30)

Os rabustos viven entre as gaivotas dos Eidos 5, 6 (O Cabalo) e 30 (Tropieza). PX rabuso deberá elixir en cal deles comeza a partida. Para recuperarse das Feridas, poderá acudir a calquera deles, mais a Moeda ou Moedas perdidas que atope debará levalas ao seu Eido de partida.

O rito iniciático dos rabustos para a adquisición dunha montura (Eidos 171 e 186)

Dentro do xogo, o PX rabuso é aínda un individuo novo que nunca voou sobre unha gaivota. O pobo dos rabustos exige a demostración de coraxe antes de pedirlle axuda a calquera animal ou tratar de cabalgalo: a tradición establece que os rabustos e rabusas que chegan á adolescencia fagan unha peregrinaxe dende os seus Eidos no noroeste da Illa de Monteagudo (denominados Ugueille no particular dialecto deste pobo) ata o cumio do Monte Faro (que os Rabustos chaman Perecote), no **Eido 186**. Xusto antes de chegar, no **Eido 171**, deberá parar na Fonte das Hortas, onde se despojará do tocado que levan os máis novos do seu pobo, e tras mollalo na auga da fonte o deixará pendurado das ponlas dun arbucho cercano. A continuación, proseguirá ata o cumio do monte. Alí o agardará o membro máis vello da súa familia, que terá seguido a súa viaxe a lombos dunha gaivota (coa prohibición de intervir en calquera perigo que o mozo ou moza puidese ter que enfrentar). Este, envolverá o cráneo do iniciado no longo pano de liño dos rabustos adultos, e a continuación o invitará a buscar a súa propia montura nos impresionantes cantís que dan ao océano.

A navegación entre os rabustos

Afeitos á vida nos cantís, os rabustos non teñen embarcacións propiamente ditas. Tampouco poden gobernar as gamelas dos soliños nin ningún outro tipo de embarcación dun tamaño semellante ou superior. Non obstante, **poden flotar sobre as ondas subidos ao lombo das gaivotas e outras aves mariñas**.

Tesouros dos rabustos

Os rabustos atesouran unha gran cantidade de xoias e pequenos obxectos que as gaivotas lles ripan aos turistas ou

que atopan perdidas nas praias. Poden empregalas como moeda de pago nalgúns situacións do xogo.

María Soliña (Tirada de Ev: Eidos 91, 92, 93 – Táboa de Roldas: 162)

A visión de María Soliña **na praia das Figueiras non é frecuente: cada PX só pode facer un intento de encontrala unha vez por partida: se non saca un 2 na primeira Tirada de Evento**, xa non lle aparecerá alí. En cambio, **Soliña pode manifestarse** na quenda ou quendas que o DX teña disposto na **Táboa de Roldas** sobre a Pedra da Campá (**Eido 162**, Carnacido). Os PX saberán da súa chegada porque escoitarán no vento o son da máxica campá. Soliña só permanecerá 3 Roldas visible, de xeito que os PX dispoñen dese tempo para achegarse a ela.

Dons de Soliña

Fala da Linguaxe dos Golsiños - incrementa en +3 VcAn e VcM dos soliños cos arroaces, en +2 para os outros tipos de PX

Caixa dos Demiños - (v. Epígrafe Demiños)

PNX de Cíes

Demiños (colocación libre por parte do DX en calquera Eido de Bosque ou Campo en Figueiras)

Estes miudísimos seres poden atoparse sobre as follas dos fentos de Figueiras cando un PX obtén un resultado de Tesouro nun Eido no que o DX teña anotado, na súa Folla de Dirección do Xogo que hai presenza de demiños. Adoitan atoparse nas zonas de umbría preto do rego ou as fontes. Como se viu, **támén poden entrar na partida como un Don de María Soliña**.

Para saber cantos demiños atopa, o PX fará o seguinte proceso: lanzará 1d6, e se saca un 6, lanzará o dado de novo, acción que se repetirá ata que deixe de saír un 6, facendo sempre a suma cos puntos obtidos en tiradas anteriores. O resultado da tirada ou tiradas indicará o número de “fentos” poboados de demiños que encontra. A continuación, por cada un destes fentos, lanzará un 1d6. A suma de todos os resultados será o número de demiños que obtén.

Os demiños **acompañarán sempre ao PX**, tendo en conta que **se este atravesa regos ou Eidos de mar, os demiños se converterán en pingas de auga e se perderán**.

Nos combates, cada demiño aporta ao PX 1 punto de VL, nH e nR. Cada vez que nun ataque o PX é superado polo seu defensor, desaparece un deles.

Herminios (Eidos 172 e 189)

Os herminios viven **baixo o Castro das Hortas (Eido 172)**. Poden espertar **cando alguén pisa o seu Eido ou se interna na**

Cova do Inferno (Eido 189), que **comunica a través dun túnel** coas súas estancias soterradas e atrapa os ecos de calquera intruso. Os herminios se sinten os lexítimos donos das illas, e **enviarán un guerreiro** a acabar coa vida de todo aquel que ose interromper o seu profundo sono.

Monstros de Cíes

Lontra de Tirán (Eido 90b e Táboa de Roldas)

Este monstro ten a súa morada baixo o monte da Paralaia, entre Moaña e Cangas. Á súa toba ten saída ao mar a través da chamada Cova da Lontra, aos pes do monte, e doutro túnel que paixa por debaixo de Darbo. Non obstante, o seu territorio abrangue toda a Ría de Vigo, e non é raro que se achegue ata as Cíes, onde adoita repousar no **Burato da Lontra, unha furna do Eido 90b**, só accesible por terra coa marea baixa. A Lontra irromperá no xogo cando alguén pase por este Eido e obteña un resultado de Ameaza na Tirada de Evento. Ademais, **pode aparecer en calquera punto das augas ou Eidos costeiros** do arquipélago cando o dispoña o DX na **Táboa de Roldas**.

Raposa do Morrazo (Táboa de Roldas)

A Raposa do Morrazo pode presentarse no xogo en calquera quenda que indique o DX na **Táboa de Roldas**, e facelo **en calquera Eido**, grazas á súa capacidade de desprazarse polo aire convertida en **corvo**. Ademais desta fasquía, **pode aparecer nos Eidos de terra con forma humana** (nas que as súas **capacidades equivalen ás dun mouro**) ou **con forma de raposa** de gran tamaño e ferocidade, que ademais bota lume pola boca e os ollos, co cal **é capaz de incendiar todo o Eido no que se atopa con Lume Máxico** (un fogo invisible para os humanos pero mortal para os seres máxicos) se obtén un 6 nunha tirada de Loita. Isto implica a morte inmediata de calquera PX ou PNX que se atope nel (aos animais e plantas non lles afecta).

A Raposa do Morrazo **tarda 1 quenda en transformarse de paxaro a raposa e viceversa**. Como corvo, ten as capacidades dun individuo normal desta especie, como se recolle na Táboa de Consulta Rápida.

Con forma de raposa, non pode entrar nos Abruñais nin incendialos (esta é unha planta inmune ao seu lume), polo que consitúen un bo refuxio contra esta besta. **Tampouco pode atravesar regos nin entrar nos Eidos de Zona urbana**.

Obxectos de valor especiais (a situar no mapa polo DX)

Escudo dos Herminios (colocación libre por parte do DX nun Eido de terra)

Pequeno escudo redondo (caetra) de bronce bruñado que

brila como un espello. Ten o poder de atraer os golpes do inimigo e rebotarllos coa mesma forza. Pode ser empregado por **mariños, mouros, soliños e carcamáns**, e **cando o levan e gañan un Lance de combate, na Tirada de Dano empregárase o valor de nA do seu inimigo** contra él mesmo. O DX pode decidir colocar este elemento en calquera Eido de terra que elixa, e o apuntará na súa Folla de Dirección do Xogo.

Soliferrum dos Herminios (colocación libre por parte do DX nun Eido de terra)

O soliferrum era un tipo de arma típica dos pobos da Idade do Ferro da península ibérica. Era unha lanza duns 2 metros, feita dunha soa peza de ferro, que podía guindarse a 30 metros de distancia e perforar escudos e armaduras. O Soliferrum dos Herminios é unha arma máxica, que **permite atacar a un inimigo dende 2 Eidos de distancia** (e, polo tanto, sen entrar nunha Loita corpo a corpo), **salvo se este se atopa nun Eido de Bosque**. O obxectivo só poderá facer unha **Tirada de Loita para ver se é quen de esquivala**. Este arma **engade un +4 ao nA do PX** que as arroxa, que só pode ser un **soliño** (o resto de PX, ou ben son alérxicos ao ferro, como mariños e mouros, ou ben dun tamaño demasiado reducido para empregala). **En combate corpo a corpo, engaden un +2 ao nA**. O DX pode decidir colocar este elemento en calquera Eido de terra que elixa, e o apuntará na súa Folla de Dirección do Xogo.

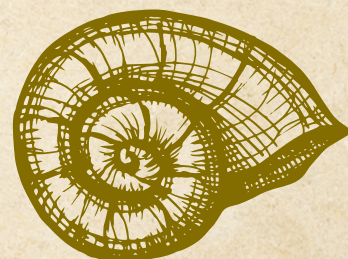
Moedas de Cíes

Coroa de Ouro de Sabela I de Inglaterra (colocación libre por parte do DX nun Eido de mar ou de terra)

Esta peza é un vestixio do paso do corsario Francis Drake e a súa tripulación polas illas Cíes, nos seus ataques contra Galicia do ano 1585. O DX pode ubicala en calquera Eido de terra ou de mar que elixa, e o apuntará na súa Folla de Dirección do Xogo.

Real de prata do Maracaibo (colocación libre por parte do DX nun Eido de mar)

Baixo as augas ao redor das illas Cíes se atopa unha antiga moeda que as correntes arrastraron polos fondos mariños logo do afundimento do galeón español Santo Cristo de Maracaibo, que se afundiú na boca da ría no contexto da batalla de Rande de 1702.



TABOLEIRO DE ÑS

Éido	Lugares
2	Furnas do Xubenco e do Rego (furnas mariñas – Entrada a Lar dos mouros luparios – Ameaza: mouros luprios)
3	
9	Furna da Pendente Ancha I (furna mariña), Furna da Pendente Ancha II (furna mariña)
16	Furna da Enseada da Pociña (furna mariña)
18	Furna do Centulo (furna mariña)
22	Castro da Cova da Loba (restos da Idade do Ferro – Lar dos mouros luparios), Cova da Loba (furna mariña – Entrada a Lar dos mouros luparios) – Tesouro: Espada dos mouros
24	Furna do Galilleiro (furna mariña), Furna do Cornecho (furna mariña))
29	Restos de construcións tradicional en ruínas
46	Restos de construcións tradicional en ruínas – (Carpintería de Freixo e Xesta)
48	Furna da Punta do Río (furna mariña)
63b	Furna do Gaiteiro (furna mariña – posible corte dos Almuiques)
64	Furna da Fontenova I (furna mariña – posible corte dos Almuiques)
64b	Illote de Xubenco (Lar dos Almuiques – posible corte dos Almuiques)
65b	Furna da Fontenova II (furna mariña – posible corte dos Almuiques)
68	Furna de Bastián do Val (furna mariña – posible corte dos Almuiques)
79	Furna de Eñstripeiral (furna mariña)
86	Restos de construcións tradicional en ruínas
92	Restos de construcións tradicional en ruínas
103	Furna do Castelo (furna mariña), Castelo da Roda (ruínas de forte da Idade Moderna)
120	Pedra da Moura de Ons
142	Furna das Bombas I (furna mariña)
146	Petróglifos do Chan da Pólvara I (gravados da Idade do Bronce)
150	Furna das Bombas II (furna mariña)
160	Petróglifos do Chan da Pólvara II (gravados da Idade do Bronce)
163	Restos de construcións tradicional en ruínas
178	Tapa do Sepulcro da Laxe do Crego (restos de sepulcro da Idade Media – lugar máxico)
182	Petróglifo da Laxe (gravados da Idade do Bronce – permite rescatar aos obrigados a marchar coa Santa Compañía)
194	Furna de Caniveliñas I (furna mariña)
202	Cemitero da Igrexa Vella de San Xoaquín – lugar máxico asociado á Santa Compañía)
204	Xacemento romano de Canexol (fábrica de Salgadura da Época romana)
206	Castelo dos Mouros (restos da Idade do Ferro – Lar dos mouros de Canexol)
209	Furna de Caniveliñas II (furna mariña)
214	Cova Mouros (cova prolongada en túnel – entrada a túnel dos mouros de Canexol , que leva ao seu castro e ao Illote do Cairo (Éidos 206 e 501))
224	Castelo de Pereiró (ruínas de forte da Idade Moderna)
238	Furna das Coviñas (furna mariña)
244	Furna de Coliño (furna mariña)

Éido	Lugares
245	Furna da Porta (furna mariña)
246	Furna de Fedorento I (furna mariña)
253	Furna de Fedorento II (furna mariña)
262	Burato do Inferno (furna mariña – lugar máxico asociado á Santa Compañía) :
271	Furna das Freitasas (furna mariña)
499	Laxe do Crego (sepulcro da Idade Media – lugar máxico)
501	Illote do Cairo – entrada a túnel dos mouros de Canexol , que leva ao seu castro e á boca da Cova dos Mouros (Éidos 206 e 214))
511	Furna das Freitasas (furna mariña – obradoiro de Humans – Tesouro: submarino de almuiques)
530	Illote da Fontenova (Lar dos Almuiques)

Mouros de Canexol

Lar dos mouros de Canexol (Éido 206)

Como o seu propio nome indica, o Lar desta comunidade de mouros se atopa en Canexol, baixo o monte do castro coñecido como “Castelo dos Mouros”, no Éido 206. Aquí comeza a partida a persoa que elixe a figura do mouro ou moura como PX, e aquí deberá acudir se sofre Feridas para a súa recuperación ou se atopa algunha das moedas perdidas.

O tunel da Cova dos mouros ata a O Cairo (Éidos Éidos 214 e 501 con saída no 206)

Os mouros poden acceder ao seu Lar a través de portas segredas nas rochas e no chan que só eles son quen de abrir. Máis no Éido 214 se atopa a entrada da coñecida como “Cova dos Mouros”, un tunel que segundo as crenzas dos insulares conduce tanto a vila subterránea dos mouros como, nunha prolongación cara oriente, ata o illote do Cairo, fronte á praia de Canexol, no Éido 501. **Só os mouros e os que van canda eles poden percorrer este pasadizo.**

Limitacións especiais

Non poden tocar ningún material distinto do ouro, prata, cobre ou bronce. De facelo, sufrirán un dano equivalente a unha **Ferida Mortal (xMt)**.

As dornas dos mouros (Éido 46)

Os mouros de Ons son expertos mariñeiros e artesáns. Nos longos séculos das súas vidas, desenvolveron unhas

lixerísimas dornas que superan en velocidade a calquera embarcación semellante feita por humanos. Todas as tardiñas saen a pescar o polbo, e á volta varan as súas barcas, que a nós parecen simples rochas, na area de Canexol (Éidos 204 e 205). Mais o mouro ou moura que representa o PX é demasiado novo para ter unha dorna propia. Se desexa poder saír ao mar, deberá cruzar a illa ata o **Éido 46**, onde xunto ao camiño que baixa á praia de Melide hai o que aos nosos ollos son simples muros de Pedra, mais na dimensión dos seres máxicos son a Carpintería de Freixo e Xesta, unha parella de mouros coñecidos tamén como Martiño e H Vareira. Martiño é un destro artesán que, coa axuda dos meigallos da súa muller, e capaz de construír unha dorna de xeito case instantáneo. **O PX mouro debe agardar nese Éido ata obter un 2 na súa Tirada de Evento** e así poder atopar a Martiño. **Á quenda seguinte, xa terá feita a súa dorna**, e poderá acompañar a Martiño e á Vareira á praia de Melide (**Éido 45**), onde a meiga fará necesario ritual de varear a dorna cunha galla de xesta para darlle as súas máxicas propiedades. A partir dese momento, o PX mouro xa poderá navegar na súa dorna.

Os **mariños, soliños e carcamáns tamén poden pilotar as dornas dos mouros** (se ben aos primeiros, capaces de nadar como os arroaces, non lles fai falta ningunha) cun **modificador de +2PtMv** ao custe por cruzar Éidos de mar sinalado na Carta de Consulta Rápida. Ademais, no poderán controlala **en temporais**, en que serán levados polas ondas en **Movemento Errante**.

Os bois mariños (Éidos 261b, 349 e 350, e outros Éidos de Rochas intermareais a elixir polo DX)

Se a dorna dos mouros é veloz, tirada por dous bois mariños acada a velocidade dos golfinhos. Os bois mariños son unhas bestas quiméricas a medio camiño entre un bóvido e un gran lobo mariño. Na terra son lentos e pesados, mais no mar son áxiles e veloces dabondo. Se tivéssemos a vista máxica, poderíamos recoñecelos nas aparentes rochas ao pé do Burato do Inferno (Éidos 261b, 349 e 350), no sueste da illa. Tamén é posible encontralos, cun pouco de sorte, en calquera outro Éido de rochas intermareais, pacendo nas algas que se acumulan cando baixa o mar ou descansando ao sol. Como todo gando máxico, non están domesticados, mais **teñen unha boa relación cos mouros de Canexol**, a quen non lles custará obter a súa axuda (a través dunha Tirada de Comunicación) para arrastrar a dorna polo mar; ou para **cabalgarlos** entre as ondas.

Tirada por un boi mariño, a dorna gaña unha bonificación de +1 ao seu VMv, e de +2 se a leva unha xugada de bois.

Os garranos dos mouros

Localización: o **DX pode colocalos ata en 10 Éidos de Cantís con Toxeiras, Toxos ou Matogueira** das Rexións de **Espaduada, Fedorento, Vixía, Alto, Freitasas, Caniveliñas, Sobreira, Con Grande, Alto de Ons, Liñeiro, Estripeiral, Cancela, Xubenco e Melide**.

Os garranos dos mouros son cabalos de monte máxicos, máis velozes que os exemplares comúns. Son capaces correr a gran velocidade polas toxeiras e chimpas entre as rochas

da costa e os cantís. Tamén son bos nadadores e **é posible montalos na auga**.

Non obstante, os mouros xa non teñen as calidades da idade dourada dos seus devanceiros, polo que hoxendía lles resulta máis difícil que antano comunicarse con estes corceis e cabalgalos, unha habilidade que poden recuperar coa **Frol d'Augoa da Moura** de Ons (v. Epígrafe Dons da Moura de Ons).

Almuiques

Lar dos almuiques (Éidos 64b, 530)

Os almuiques habitan na costa noroeste de Ons, entre o rego que dende a fonte do Gaitero baixa á enseada de Bastián de Val (que eles chaman “mar de Baal”) e as Furnas da Fontenova. Nalgunha destas furnas (Furna de Bastián de Val, Éido 68; Furna do Gaitero, Éido 63b e Furnas de Fontenova, Éidos 64 e 65b), crese que gardan os seus tesouros, e noutra reside a princesa berberisca que os goberna. A meirande parte dos almuiques, dedicados á pesca, vive en casas feitas de cunchas e plumas nos Illotes de Xubenco (Éido 64b) e Fontenova (Éido 530), entre os niños dos **corvos mariños** que **lles serven tanto de barcos como de monturas aéreas**. O PX almuiuz pode comezar a xogar en calquera destes Éidos. Poderá ir a sandar as feridas a calquera deles, pero terá que levar a Moeda o Moedas atopadas ao seu punto de incio. **O PX** representa un rapaz ou rapaza almuiuz que aínda non ten trabado relación con ningún corvo mariño, e, como acontece cos rabusos de Cíes, a tradición di que para merecer a confianza e o respecto desas aves debe amosar a súa coraxe indo a buscar un animal de entre os que crían nos cantís do extremo septentrional da illa, na enseada da Cova da Vella, nos **Éidos 3 e 4**.

Os disfraces e os caramuxos de ouro dos almuiques

Como se recolle nalgunha lenda galega, o pobo almuiuz ten unha grande habilidade para se camuflar e pasar desapercibido. Ao viviren en medio das colonias de corvos mariños, os almuiques de Ons están especializados en crear máscaras con fragmentos de ovos e plumas e disfrazarse paxaros. Mais esta arte, que practican dende pequenos, **precisa do seu equipamento, un material que non é fácil de carrexar** debido ao pequeno tamaño destes seres. Mais para isto os almuiques teñen unha solución especial. Saben que **nalgunha das fontes da cara leste de Ons existen unhas pequenas cunchas de caramuxo das que se poden tirar todos os disfraces imaxinables con só frotalas**. Din os vellos do seu pobo que nestes diminutos recipientes gardaron os antigos meigos segredos tan grandes que non lles cabían nas furnas, e que eran capaces de sacar cousas ben máis poderosas que un disfraz. Por desgraza, ata onde saben os seus minguados descendentes os pergamiños cos vellos conxuros se atopan... dentro dalgunha destas cunchas. Os almuiques non adoitan aventurarse ata a vertente oriental da illa, que tradicionalmente foi a máis poboada polos seres humanos e onde aínda hoxe é posible encontrarse

con moitos gatos e outros depredadores. Pero os PX, na súa misión de busca por todo o territorio de Ons, pode aproveitar para asomarse a estas fontes.

O submariño dos almuiuces (Eido 511)

Os almuiuces son grandes nadadores. *Se poden mergullar a pulmón ata profundidades de 10 metros, e incluso 50 se van agarrados aos corvos mariños.* Non obstante, para avanzar varios Eidos baixo a auga e poder rastrexar os fondos precisan dun enxeño que esta habelendosa xente aprendeu a fabricar hai tempo: un submariño feito de cunchas colocadas ao redor dunha xigantesca buguina que conserva unha cámara de aire. Mais na actualidade os mellores artesáns almuiuces só traballan para a corte. Se PX desexa obter un destes vehículos, deberá viaxar ata o illote das Freitasas (Eido 511), *onde está o obradoiro de Aumaus (Furna das Freitasas)*, un trasno que vive confinado alí por unha antiga maldición, pero que é *capaz de fabricar este somerxible en 3 quendas. Para impulsar este vehículo, o PX almuiúz precisa atopar un polbo nalgún dos Eidos de rochas intermareais* e, a través dunha Tirada de Comunicación Exitosa, convencelo de que se achegue ata o Eido 511 onde vive Aumaus.

Moura de Ons - (Eido 120)

A Señora da Illa de Ons vive no interior dun penedo no Alto de Ons (Eido 120[1]), onde está prisioneira por mor dun encantamento. Só hai dous xeitos de facela aparecer: agardar aos momentos de lusco e fusco dos días de solsticio ou *ofrecerlle unha cunca de leite dunha vaca real*, un alimento que as xentes da mourindade non poden obter do seu gando subterráneo, que dá un leite moi nutritivo para os do alén, pero que sendo da mesma orixe que o encantamento da Moura, non pode rompelo. Por iso, os personaxes do xogo que desexen facer aparecer á Moura, *deberán acudir á aldea de O Curro (Eido 173)*, onde se atopan algunhas das últimas casas aínda habitadas na illa, a procura dalgún ser humano que teña a “vista máxica” (algo, por sorte, aínda común en Ons) para convencelo de levar á Moura unha ofrenda de leite. Entón, a *Moura pedirá a resolución a unha adiviña*. O PX que levou ao humano deberá responder. Se acerta, a Moura ficará liberada e poderá outorgar Dons ao PX e riquezas á persoa que levou o leite. *Se falla, o PX mouro e mailo humano ficarán atrapados dentro da mesma rocha que a Moura ata que outro PX os libere cunha nova ofrenda.*

Dons da Moura de Ons

A Frol d’Augoa - pequena flor máxica que devolve aos mouros o aspecto nobre e luminoso que tiveron un tempo. Ademais, dalles a posibilidade de *tele-transportarse* (sen gastar ningún PtMv), *entre as fontes de toda a illa*. Ademais, mentres leven a Frol d’Augoa e teñan esta aparencia recuperaran a habilidade dos antigos xinetes mouros, e *poderán cabalgar os garranos dos mouros cun VcAn de 13 e un VcM de 15*.

O Peite da Moura - Don só válido para o PX mouro, que

cando o posúe se converte nun antigo guerreiro de 3 metros de altura, cunha bonificación de **+1 ao seu VMv e de +4 e +2 aos seus nA e nR**, respectivamente, valores que lle permiten enfrontar ao mesmísimo Can do Urco.

PNX de Ons

Mouros luparios (Eidos 2, 3 e 22)

Os mouros luparios pertencen a unha estirpe separada hai miles de anos dos antepasados dos mouros de Canexol, cos que se enfrontaron nunha mítica guerra. Xuraron lealdade á siniestra Raíña Lupa do Pico Sagro, da que se di que tiña un pazo baixo a Punta da Cova da Vella (Eido 4). O certo é que *os mouros luparios dispoñen de galerías que conectan o seu asentamento subterráneo coas furnas dos Eidos 2, 3 e 22*.

A diferenza doutros mouros das tebras que habitan o continente, os luparios de Ons non teñen a capacidade de se converter en lobos. Pero si *poden transformarse en morcegos e gatos durante a noite ou na escuridade das furnas*, o que lles permite fuxir dos inimigos de maior tamaño e os fai máis perigosos (por áxiles) fronte aos de menor talla

Santa Compañía (Táboa de Roldas)

Aparece na quenda do DX da Rolda que este teña establecido na Táboa de Roldas. *Entra no xogo no Eido 317, sobre o circuliño vermello con triángulos brancos* situado máis arriba no taboleiro. Nas seguintes quendas do DX *avanza tirando un dado seguindo ese ronsel de círculos vermellos. Non pode saír desta ruta, nin retroceder. Aquel que se atopa a menos de 4 Eidos de distancia de onde pasa* e ve o lume azul dos seus fachos feitos cos ósos dos mortos, *será arrastrado por ela*. O PX deberá colocar a súa peza no punto onde estea a Compañía e moverse con ela. *Non poderá facer ningún tipo de tirada nas súas quendas, e se moverá con a ela á súa velocidade por mar ou terra ata*, se ninguén o impide, *desaparecer para sempre á fin do percorrido*, no Burato do Inferno. *A única posibilidade de rescatar a un PX obrigado a camiñar coa Compañía, é ir ao Eido 182*, onde se atopa o Petróglypho das Laxes e *ficar unha quenda alí*, onde o PX repasará as formas do gravado co dedo, logo do cal o seu compañeiro ficará liberado e a Compañía continuará soa o seu tétrico peregrinaxe.

Monstros de Ons

Can do Urco (Táboa de Roldas, debe ser nunha Rolda de Temporal)

Este monstro pode entrar na partida *en calquera Eido de mar ou costeiro de terra, na quenda que o DX dispoña na súa Táboa de Roldas, tendo en conta que esta besta só aparece cando hai Temporal (TM)*. Como outros animais máxicos malignos, *non pode entrar nos Eidos de Abruñais nin nos de Zona urbana*.

Raposa do Morrazo (Táboa de Roldas)

(V. Páx. 45).

Obxectos de valor especiais

Camisa da Cóbrega (colocación libre por parte do DX en 4 Eidos de terra da illa)

Na illa de Ons se conservaba a tradición de colocar a “camisa” (pel) dunha serpe sobre o ventre das mulleres durante o parto como amuleto. No xogo, a chamada Camisa da Cóbrega é unha finísima **armadura** semitransparente feita coa pel dun ofidio. Ofrece un **bonus de +4 ao nR** de quen a leva.

Espada dos Mouros (Eido 22)

Espada de bronce empregada nas guerras de hai máis de 2000 anos entre os mouros do sur da illa e os do extremo norte. Pola súa fasquí, pénsase que foi forxada polos antigos oestrymnios, cando entes eran de tamaño humano. Os **mouros luparios** a colocaron enriba do lugar onde habitan como un sinal de advertencia. Co seu ouvido de morcegos, son capaces de percibir a vibración da súa folla e darse conta cando alguén a retira do seu lugar, polo que **sairán inmediatamente** a atacar ao intruso.

Esta espada **suma +3 ao nA de mouros e mariños, e de +2 aos canouros e soliños**; os catro tipos de PX que poden brandila.

Caramuxos de ouro dos almuiúces

Localización: **o DX pode colocalos** na fonte ou lavadoiro de **1 dos seguintes Eidos**: Lavadoiro de Melide (**Eido 43**, Melide), Fonte de Melide (**Eido 48**), Fonte do Ignacio (**Eido 88**), Fonte do Castelo (**Eido 105**, Cucorno), Lavadoiro de Cucorno (**Eido 109**), Lavadoiros da Entenza (**Eidos 156 e 166**, en Chan da Pólvora e Entenza), Lavadoiro do Cano (**Eido 176**), Lavadoiro de Canexol (**Eido 203**) e Lavadoiro de Pereiró (**Eido 225**).

Os caramuxos de ouro **só poden ser empregados polo PX almuiú**. Permitenlle **desaparecer da vista de calquera enemigo se sacan un 1,2 ou 3 nunha Tirada de Loita**, evitando así o Ataques.

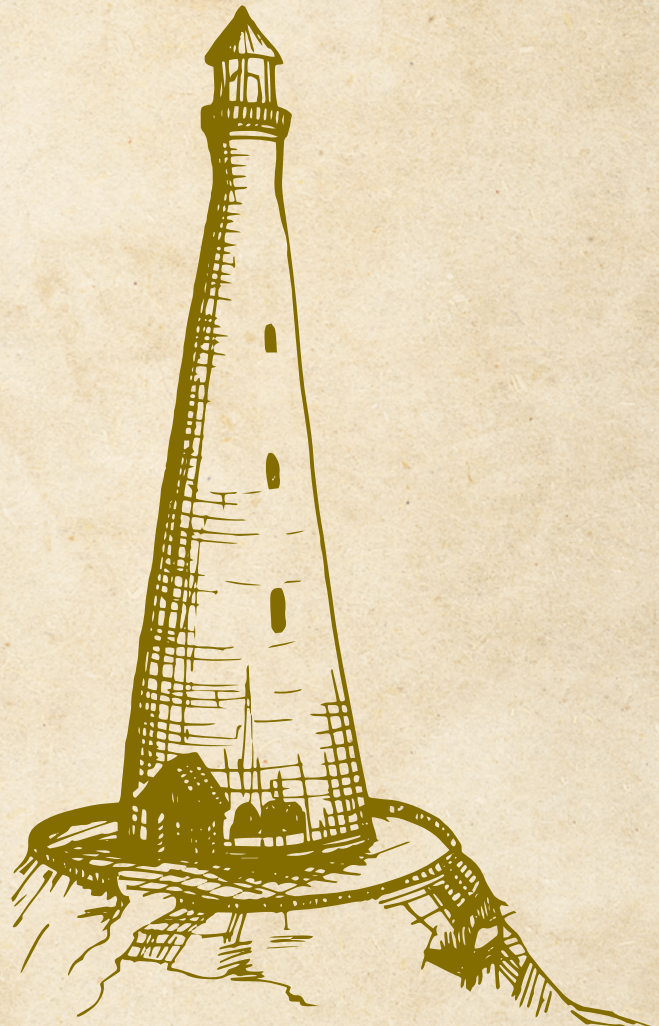
Moedas de Ons

Dinar de ouro de Ben Iusuf (colocación libre por parte do DX nun Eido de terra)

Trátase dunha peza de ouro almorávide, perdida durante as razzas destas xentes polas rías Baixas en 1085 e 1119-1120, cando foron derrotados polas galeras de Xelmírez.

Denario de prata de Xulio César (colocación libre por parte do DX nun Eido de mar)

Disque esta moeda romana chegou ata os fondos mariños en torno a illa de Ons a bordo dalgunha das naves coas que Xulio César percorreu a costa galega en torno ao ano 60 a.C., cando buscaba recursos e glorias militares para continuar o seu ascenso político en Roma. No xogo, este denario tería sido lanzada ao mar por algún lexionario romano supersticioso que buscaba sorte na súa singradura cara ás Cíes, onde, segundo a tradición historiográfica, Xulio César loitou contra o pobo dos herminios.



TABOLEIRO DE SÁLVORA

Eido	Lugares
8	Dunas (antigo posto de garda dos oestrimios : Endeira)
26	Xacemento romano da Area dos Bois (fábrica de Salgadura da Época romana)
30	Rochas con herba de namorar (Lar dos oestrimios : porto de Guesdeire)
35	Espada de Escalibor cravada na rocha
47b	Cova do Barro (furna mariña)
60	Aldea de Sálvora (restos de casas e hórreos en ruínas)
61	Charca de auga doce (aparece en inverno ou cando chove)
74b	Cova de Salvareiros (furna mariña)
83	Toxeiras con herba de namorar (ruínas da Cidade Perdida dos oestrimios)
84	Rochas expostas (antiga cidade dos oestrimios : Ittir)
94	Faro Vello de Ons (antigo faro en ruínas)
98	Charcas de auga doce (aparecen en inverno ou cando chove)
102	
106b	Cova de Candabade (furna mariña)
119	Charcas de auga doce (aparecen en inverno ou cando chove)
121	
123	Rochas con herba de namorar (Lar dos oestrimios : Eriseire)
125	Pazo de Sálvora (fábrica de Salgadura da Idade Moderna reconvertida en Pazo)
127b	Eido onde aparece a Serea de Sálvora
133	Dunas con arenaria de mar e herba de namorar – (Lar dos oestrimios : Isdrime (capital))
416	Galo de Vionta (formación rochosa – fai espertar aos Saefes)
429	Gorida do Congro Porviso
200	Fornaca das Bogas (furna mariña)

Oestrimios

Lar dos oestrimios (Eidos 30, 123, 133)

Os máis antigos habitantes de Sálvora viven en cidades rodeadas de carrouchas (cuxas froles repenican cando algún intruso traspasa as teas de araña con que defenden as súas fronteiras), en fermosas casas feitas de cunchas e nácara, os mesmos materiais con que está feito o seu pazo real. O etnónimo “oestrimios” é un cultismo derivado de oestrymnios, como se coñecía aos seus míticos antepasados. Na lingua común, os seres máxicos os chaman Isdrimes, e ao seu territorio, Isdrimea, Isdrima ou Isdrime, que é tamén o nome da súa capital, parcialmente oculta baixo a area das dunas do Eido 133. A segunda cidade en importancia do seu territorio é o porto de Guesdeire (Eido 30), que os estudosos cren derivado de Kassiterides. A metade do longo

camiño que une as dúas cidades, no medio dun bosque de herba de namorar, atópase a vila de Eriseire (Eido 123). Estes son os asentamentos máis importantes dos oestrimios na actualidade, pero tiveron outras vilas: lonxe ao interior, na alta cordilleira que coroa a illa están as ruínas da cidade de Eiriguelde (**Eido 83**) “a Cidade Perdida”, pois hai tempo que os altísimos toxos borrarón as sendas que levaban ata ela. Nunha cima dese mesmo macizo (**Eido 84**), está a vella Ittir, a única feita de pedra, exposta aos ventos sobre as rochas. Finalmente, no extremo norte da illa, mais aló do extenso deserto, localizábase o posto de garda de Endeira (**Eido 8**), “o Castelo das Areas”, ao que se pode chegar desde Guesdeire seguindo as perigosas rutas semiborradas que cruzan o deserto e os lagos interiores.

O PX oestrimio pode comezar a partida en calquera delas, se ben é a Isdrime (Eido 133) a onde terá que levar a Moeda.

As sendas dos oestrimios

Para conectar as súas cidades, os oestrimios construíron unha rede viaria de estreitísimos sucos entre os graos de area e os fíos de herba. Se un observa ben o chan nas zonas máis resgardadas da illa, probablemente non verá a estas pequenas xentes, mais si as longas caravanas de formigas que transportan as súas mercancías ata o porto de Guesdeire. **Seguindo as Pousas destes camiños, os oestrimios se poden desprazar cunha bonificación de -1 ao custe do Tipo de terreo que atravesan**, o que para eles representa unha gran ganancia en velocidade.

Os oestrimios e Escalibor

Segundo Ramón Cabanillas, a mítica espada do rei Artur se atopa na illa de Sálvora, entre o Alto de Milreu e a Area dos Bois. No xogo, Escalibor é o nome con que se coñece a espada do vello rei oestrimio quen, antes de seguir o ronsel do sol cara occidente, chantou a súa arma de bronce nun petón de granito, e dende entón esta foise difuminando no aire como tantas cousas que levou o esquecemento. Mais para os seres máxicos permanece visible coma un cruceiro enraizado na rocha do Milreu. Conta a lenda que se alguén a consegue sacar a mítica folla da súa baiña de pedra, os oestrimios recuperarán a talla e aspecto dos seus devanceiros, que é o mesmo que o dos mouros luminosos. Disque só hai unha man capaz de extraer a espada, que de certo xa non pode ser a dun oestrimio ou calquera das outras especies de minguada estatura.

(V. Epígrafe Espada Escalibor (Eido 35)).

As lagoas dos cínifes (Eidos 61, 98, 102, 119, 121)

Do mesmo xeito que se contaba na zona da Limia que o exército do rei Artur eran os cínifes que sobrevoaban a lagoa, os mosquitos que se poden ver os solpores de verán en torno aos humedais de Sálvora son os cabalos dos xinetes oestrimios.

As bolboretas macaón e arlequín, as monturas señoriais dos oestrimios)

Os príncipes e princesas oestrimios coidan dende cativos as eirugas destes fermosos lepidópteros, que cabalgan cando se fan mozos e as bolboretas estenden as ás. Con elas, os nobres oestrimios poden desprazarse incluso ata afastados arquipélagos. Aínda que o PX oestrimio non é de nobre liñaxe, pode tratar de montar algunha das bolboretas salvaxes que atope na illa.

Os cabaliños do demo (Eidos 61, 98, 102, 119, 121)

Os cabaliños do demo son seres feroces que os oestrimios temen como temían os antigos ás serpes voadoras. Non obstante, o PX pode intentar amansar algún dos que zoan sobre os humedais, como facían os príncipes doutroa.

O carro de cuncha de berberecho (Eido 30)

O carro de cuncha de berberecho, tirado por unha parella de forcadelas de Sálvora, é o vehículo típico dos mercaderes da vila portuaria de Guesdeire (Eido 30), que o empregan para cargar e descargar as mercancías dos barcos de noz. Se trata do vehículo perfecto **para transportar algunha das Moedas perdidas**, que as propias forcadelas poden levantar coas súas tenaces. Para conseguir unha destas carretas, bastará que o PX oestrimio lle conte a algún comerciante a súa misión: os oestrimios son xente solidaria, e en todo caso, ningún mercader se negará a participar na empresa de obter unha moeda dese tamaño. Un **2 nunha Tirada de Evento** bastará para convencer a un deles.

A vieira de Sálvora (Don da Serea)

Logo da superación da debida Proba, **a Serea de Sálvora colocará ao PX oestrimio dentro dunha burbulla de aire adherida á cuncha dunha vieira viva**. Neste diminuto habitáculo, o PX oestrimio poderá viaxar baixo a auga levado pola vieira, que tamén lle servirá para **recoller a Moeda** do fondo do mar. **A vieira se desprazará a onde o PX oestrimio queira, sen necesidade de Tirada de Control de Montura ou de Comunicación con Animal.**

Mariños

Lar dos mariños (Eido 300)

O Lar dos mariños está entre os xardíns de corais do Eido 300, **a case 50 metros de profundidade**.

A capacidade de tele-transporte dos mariños

Acoñados á vida nun medio líquido, os mariños son lentos en terra, onde ademais só poden permanecer un tempo limitado, como se indica máis abaixo. No entanto,

contan cun poder especial: **poden trasladarse dun xeito instantáneo entre os Eidos con fontes, lavadoiros ou lugares onde abrolla a auga**, isto é, os Eidos con **xunqueiras**. Esta capacidade tamén lles permite **percorrer sen gastar un só PiMu calquera distancia entre os Eidos unidos por un rego**.

A candorca

A candorca (*Orcinus orca*) é un temible cetáceo que os mariños coñecen das súas aventuras en mar aberto, e que os **pode axudar a combater ameazas coma o Congro Porviso ou o Cando Urco**. Os mariños coñecen a súa linguaxe e chamadas, mais as rutas habituais das familias de candorcas pasan a moitas millas da costa. **Para chamalas**, o mariño precisa atopar primeiro a **Frauta do Tritón** (V. Epígrafe. Frauta do Tritón (colocación libre por parte do DX nun Eido de dunas da illa de Sálvora)).

Limitacións especiais

Só pode permanecer 5 quendas fóra da auga. Se non volve a auga ou a un Eido con auga doce (rego, fonte, lavadoiro ou Xunqueira) sufrirá unha **ferida leve a quenda 11, que se transforma en ferida grave a quenda 12 e en ferida mortal a quenda 13**.

Serea de Sálvora

Para facela aparecer, é preciso atopar a **Frauta do Tritón** (v. Epígrafe Frauta do Tritón). Tamén pode aparecer en calquera Rolda se así o dispón o DX na Táboa de Roldas.

Vieira de Sálvora - (v. Epígrafe A Vieira de Sálvora)

Pluma de Gaivota - Este Don permitirá ao PX mariño converterse nunha gaivota escura cada vez que obteña un 6 na súa Tirada de Movemento, podendo sobrevoar rapidamente todo o territorio da illa e facer picados alí onde pensen detectar o brillo da moeda perdida. **Esta transformación é opcional, pode reverterse na quenda que o PX decida, ou, de xeito obrigatorio, cando volva tirar un 6 na Tirada de Movemento.**

PNX de Sálvora

Rei saefe (aparece cando algún PX colle a Moeda fenicia de onde se atopa)

Se algún PX colle a Moeda fenicia, o rei saefe, espertará do seu soño mineral, ao percibir na auga a vibración dunha reliquia que considera súa. Os grandes cons de granito renxerán mentres o Home de Sagres se estira e bota a andar. **3 Roldas despois, a barca de pedra do rei entrará** no taboleiro polo **Eido 251** en dirección ao **Eido 163**, onde o rei botará o seu pétreo pé a terra e **comezará a avanzar ata o Eido 133** para aplastar a capital dos oestrimios. **O único xeito de volver a transformar a este xigante en rocha** inerte e evitar a catástrofe e **enterrar a Moeda** xunto o pazo real

de Isdrime (**no mesmo Eido 133**), ou ben destruílo coa **espada Escalibor**. Isto último só o PX oestrimio pode facelo.

Mais hai **outro perigo que pode facer espertar ao Home de Sagres** e facelo marchar contra Isdrime: **se un PX está no Eido 416** (illa de Vionta) **e obtén un resultado de Ameaza** na Tirada de Evento, a rocha coñecida como Galo de Vionta abrirá as ás e cantará o seu cacaracá, que retumbará en petoutos e cons como un berro de guerra. Neste caso, só un oestrimio coa espada de Escalibor pode paralo.

Santa Compañía (Táboa de Roldas)

A Santa compañía xurde de entre as penas da Gralleira (**Eido 79**) cando o DX o marca na Táboa de Roldas. A partir de ahí, segue as mesmas regras que no caso de Ons (v. Páx. 48), coa diferenza de que **para rescatar ao PX que queda atrapado na súa comitiva**, neste caso hai que **extraer Escalibor da rocha**. Esta operación é arriscada, pois o **Eido 35**, onde se atopa a espada, está no itinerario da Compañía.

Monstros de Sálvora

Can do Urco (Táboa de Roldas, debe ser nunha Rolda de Temporal)

(v. Páx. 48).

Congro Porviso (colocación libre por parte do DX en 5 Eidos de mar)

Chamado tamén Congro de Noro, este peixe xigante ten a súa gorida nunha furna submariña da illa de Noro. O Congro porviso é un ser silencioso baixo a auga, e os PX só o poden ver cando é demasiado tarde e se atopan no mesmo Eido que el. Para representar esta incertidume, o **DX elixirá 5 Eidos nos que o Congro pode aparecer. Unha vez que entre na partida, só poderá aparecer nos outros 4 Eidos se non foi derrotado e o DX decide ocultalo de novo.**

Obxectos de valor especiais

Frauta do Tritón (colocación libre por parte do DX nun Eido de Dunas de Sálvora)

A Frauta do Tritón é unha buguina da especie Charonia lampas, decorada e traballada polos sirénidos da Antigüidade. Crese que está perdida nalgún dos Eidos de dunas da illa de Sálvora. **Facela soar** (algo que as especies de menor tamaño, como os oestrimios, poden facer se fan voar un abellón no seu interior) **fai aparecer á Serea de Sálvora ou, se os mariños fan a súa chamada especial baixo o mar, a unha candorca.**

Espada Escalibor (Eido 35)

Pode ser extraída por un PX que obteña un **resultado de Tesouro na Tirada de Evento** dese Eido. Enténdese que ese PX era a persoa elixida.

Cando se extrae a espada da rocha, o UMV e mailo VE do PX oestrimio acadan o mesmo valor que o dos mouros. O seu VL subirá a 13, e os seus nA/nR a 13/9. Se ademáis o que empuña Escalibor é o propio PX oestrimio, terá un nA/nR de 17 e 11, respectivamente.

Os outros PX capaces de levantar esta espada son os **mouros e mariños**, que con ela terán unha bonificación de **+ 3 ao seu vA** e de **+2 ao seu vR**.

Moedas de Sálvora

Trishekel de prata fenicio (colocación libre por parte do DX nun Eido de mar)

Nalgún punto dos fondos que bañan Sálvora e os seus illoes, permanece oculta unha unha antiquísima peza de prata perdida por algún dos comerciantes púnicos que no primeiro milenio a.C. atracaban no peirao de Punta Covasa, en Aguiño, no actual Concello de Ribeira, dúas millas ao norte de Sálvora.

Moeda da Traslatio (colocación libre por parte do DX nun Eido de terra)

Está na zona terrestre de Sálvora, ou en calquera creba nas rochas dos illotes que a rodean. Se trata dunha peza de orixe medieval moi singular, pois representa a barca que, segundo o Códice Calixtino, trouxo os restos do Apóstolo Santiago a Galicia. É moi semellante á famosa peza de prata do s.XII achada en Adro Vello (O Grove), que se converteu nunha das iconas do Xacobeo 2021-22.



TABOLEIRO DE CORTEGADA

Éido	Lugares
4	Ruínas da Aldea de Cortegada
7	Ermita da Virxe dos Miragres
12	Capela de Cortegada
18	Emprazamento da antiga Torre
21	Lar dos carcamáns
20	Piñeiro Manso de Cortegada
22	Lar dos carcamáns
37	Lar da xente cativa (Kentu Kwerku)
43	Lar da xente cativa (Kentu Lowru)
61	Lar dos carcamáns
68	Carballo Comepedras
195	Pecio romano (Época romana) – Tesouro: daga romana)
306	Barca (buceta) abandonada

Carcamáns

Lar dos carcamáns (Éidos 21, 22 e 61)

O PX carcamán pode escoller comezar a partida en calquera destes Éidos, aos que terá que volver para curarse ou onde deberá depositar a Moeda perdida.

As embarcacións dos carcamáns (Éido 306)

O PX carcamán non dispón dunha embarcación propia, mais pode **acudir a nado ata o Éido 306** onde se atopa unha buceta abandonada.

Os carcamáns e as lontras

Os carcamáns son demasiado grandes como para poder cabalgar as lontras, mais teñen unha excelente relación con elas, que son para eles como os cans para os humanos e a miúdo os axudan a pescar. Actualmente xa non se ven tantas lontras como antano entorno a Cortegada, mais, se o PX ten a sorte de atopar algunha, **non lle resultará difícil facerse acompañar por ela e contar coa súa axuda ante calquera inimigo**. Doutra banda, os propios carcamáns **poden converterse en lontras grazas ao Don do Pelo de Lontra**, que concede o Busgoso.

O sistema de vixilancia dos carcamáns (Táboa de Roldas)

Os carcamáns teñen un sistema de vixilancia consistente nunha serie de fogos fatuos que se acenden nas illas

Malveiras, Briñas e o Con. **Antes de comezar a partida**, cando o DX establece na **Táboa de Roldas a entrada do Can do Urco** ou os terribles **lordemáns**, **fará segredamente unha tirada de dado. Se obtén un 1, 2 ou 3, apuntará tantas Roldas antes como o resultado** obtido no dado, na propia Táboa de Roldas **“fogos fatuos”**. En caso contrario, non apuntará nada. Se os fogos fatuos están na Táboa de Roldas, os **PX serán informados cando chegue esa Rolda de que comezan a brilar**, e así saberán que hai un perigo inminente. En caso contrario, non verán ao Can do Urco ou os lordemáns entren polo bordo do taboleiro. **Á marxe disto**, con independencia de que o DX decida meter na partida ao Can do Urco ou as lordemáns, **antes da partida o DX debe facer unha segunda tirada: se obtén un 1-3**, meterá na Taboa de Roldas, na Rolda que el prefira, outro apunte de **“fogos fatuos”**. Neste caso, os xogadores serán informados como se estivesen a punto de chegar os lordemáns, pero só o DX saberá que é unha **falsa alarma**.

Xente Cativa

Lar da xente cativa (Éidos 43, 37)

A xente cativa ten as súas vilas suspendidas das polas dos carballos e Loureiros dos Éidos 43 (os da chamada Kentu Kwerku, ou tribo dos carballos) e 37 (as xentes da Kentu Lowru, no bosque de Loureiros). O PX pode elixir en cal deses Éidos comezar a xogar. Ese será o lugar a onde deberá levar a Moeda, mais se está ferido, lle atenderán en calquera deles.

Os ourizos, carros armados da xente cativa)

A xente cativa que habita o chan do bosque ten unha boa relación cos ourizos, que lles axudan nos traballos que requiren o transporte de obxectos pesados. As patrullas de xente cativa empregan estes animais como unha especie de carros armados, que conducen dende unha casca de noz situada entre as espiñas do animal. **Ante calquera perigo, os ourizos protexerán ao seu tripulante baixo o seu ventre. O Px de xente cativa pode atopar algunha destas patrullas de gardas, e tratar de convencer ao ourizo de que a súa misión é máis importante**. Para elo, deberá **superar aos** imaxinarios **gardas nunha tirada de VcAn co ourizo**.

Os túneles das toupas

As toupas son outra especie amiga da xente cativa. Esta emprega as súas galerías para moverse baixo o chan da illa. **O PX da xente cativa pode moverse seguindo o trazado destas corredoiras subterráneas**.

Se o PX da xente cativa (ou o oestrimio, que tamén pode empregar estas galerías) obtén un resultado de Ameaza nunha Tirada de Evento **dentro de un túnel**, atopará unha **cobra lisa**, un **sapo raxado** ou unha **araña**.

O Rastro do Rei Vello

A xente cativa ten unha especial habilidade para detectar esta fieira de formigas (v. Epígrafe Busgoso de Cortegada (colocación libre por parte do DX nun Eido de mar ou de terra.)): **pode atopalo en calquera Eido da illa obtén un 2 e un 3 na Tirada de Evento.**

Busgoso de Cortegada (colocación libre por parte do DX nun Eido de mar ou de terra)

Para chegar ao Señor da Illa de Cortegada, hai que seguir o “Rastro do Rei Vello”, unha ringleira de formigas que percorre o souto ata o lugar onde dorme o busgoso, que alimentan con sementes que botan na súa boca aberta. **O DX deberá por tanto marcar tanto a ubicación do buscoso como a serie de Eidos polos que pasa esta procesión de insectos, que só será visible para os PX que obteñan un 2 (Tesouro) na súa Tirada de Evento. O Busgoso non se pode atopar doutro xeito, nin sequera sacando un 2 no Eido onde se atopa. Unha vez que un PX atopa o Rastro do Rei, o DX indicarlle en cada quenda o Eido ao que e deben de mover para chegar ata o Señor da Illa. En cada quenda que o PX siga o rastro das formigas, deberá facer unha tirada extra de 1d6 para ver se aparecen os canouros (v. Epígrafe Canouros (colocación libre por parte do DX en 3 Eidos de bosque)).**

Dons do Busgoso

A Vara de Abeleira - Esta varíña **permite a quen a leva dar cos obxectos de valor** (Tesouros) **e mesmo coa Moeda perdida que poida agochar calquera Eido**, sen necesidade de dar facer Tirada de Evento. Porén, **non funciona nos Eidos de mar.**

Pelo de Lontra - Este Don só é válido para o **PX Carcamán**, que cando o posúe pode **converterse en lontra**. Esta transformación segue as mesmas regras que a Pluma de Gaivota (v. Páx. 51).

PNX de Cortegada

Canouros (colocación libre por parte do DX en 3 Eidos de bosque)

Os canouros non saben nadar, e ademais odian a auga, polo que **sempre evitan achegarse ás ribeiras. Cando un PX descobre o rastro das formigas, deberá facer unha tirada extra de 1d6 en cada quenda** (a parte da propia Tirada de Evento). **Se obtén un 6, aparecerá un canouro** nese Eido e **o atacará** para obrigarlle a levalo ata o Busgoso, algo que o PX non pode facer, pois sabe que suporía o asasinato do Señor da Illa. O PX terá que loitar contra o canouro ou tratar de escapar del.

Lordemáns (Táboa de Roldas)

Os perigosos elfos escuros do norte aparecen cando o DX o dispón na Táboa de Roldas. **Tocarán terra no Eido 22, e nas**

quendas seguintes destruírán de xeito inevitable as casoupas dos carcamáns. No kit do xogo básico só se inclúe un peón de carcamán, co que se entende que só **un deles se aventura ao interior do bosque ou detecta aos PX para ir tras eles.** Non obstante, **o DX é libre de introducir no xogo outros peóns ou fichas planas para representar outros guerreiros lordemáns**, mais para compensar, debería facer dispoñible para os xogadores e xogadoras algún PX carcamán ou doutro tipo a maiores, e un bo surtido de armas á súa disposición, ou polo menos algún refuxio nesa illa ou nalgún illote.

Árbores máxicas de Cortegada

Carballo comepedras (Eido 68)

Esta vetusta árbore é o elemento que define como Lugar no Eido 68, o que significa que **é inmediatamente visible para calquera PX que entre nese Eido.** O carballo comepedras, como seu propio nome indica, aliméntase de cachotes, pero **devece polo sabor dos seixos de cuarzo** que se atopan espallados pola illa. **Se un PX atopa unha pedra deste tipo, pode acudir con ela ata o carballo e, a cambio, recibirá unha bonificación de +4 tanto ao seu nA como ao seu nR.**

Piñeiro Manso de Cortegada (Eido 20)

Esta gran piñeiro tamén configura un Lugar. **Os PX feridos que cheguen ou sexan levados ao seu pé poderán curarse nunha soa quenda** grazas ao poder desta árbore máxica, cuxas propiedades aínda se lembran polos humanos descendentes dos insulares.

Monstros de Cortegada

Can do Urco (Táboa de Roldas, debe ser nunha Rolda de Temporal)

(v. Páx. 48).

Congro Porviso (Táboa de Roldas)

Malia este monstro non adoitar nadar tan dentro da ría, cando aparece é capaz de emborcar as barcas dos carcamáns, reducilas a lascas e devorar aos seus tripulantes. As regras da súa aparición en Cortegada son as mesmas que en Sálvora (v. Páx. 52).

Obxectos de valor especiais

Daga romana (Eido de mar 195)

Esta arma de ferro pode atoparse baixo a area do fondo, onde hai restos dun pecio romano. Malia seu estado oxidado, en

mans dos **seres máxicos capaces de tocar o ferro (o que exclúe a mariños e mouros)** recupera o seu aspecto orixinal. Aporta un **bonus de +3 ao VL e nA** do PX que a leva.

Caixiña de Frei (colocación libre por parte do DX nun Eido de mar ou de terra)

Pequeno recipiente feito de hasta de cervo, fabricado na Escandinavia viquinga, moi semellante á atopada na Colexiata de León, que constitúe o único resto material do paso dos viquingos pola península ibérica. No xogo, a caixiña foi empregada para transportar herbas máxicas (unha das funcións atribuídas ao chamado Idolillo de León), e aínda conserva o poder da súa esencia. **O PX que a atopar obterá unha bonificación de +4 ao seu nA.**

Pedras de seixo (colocación libre por parte do DX en 5 Eidos de terra a elixir)

(v. Epígrafe Carballo come pedras (Eido 68)).

Outros

O Camiño do Carro

O camiño representado no taboleiro entre a illa de Cortegada e Carril fica **practicable só cando as mareas baixas** acadan os seus mínimos, a fins de verán e principios de outono. Era empregado polos antigos habitantes humanos da illa para transportar mercadorías, e polas xentes de ambas ribeiras para apañar sargazo para as leiras. No mundo do xogo coñécese como “Carril da lúa da colleita”, porque coincide coas noites de lúa grande desta época. Nos momentos de marea baixa, **mouros e mariños consumirán só 1PtMv en cada Pousa dese camiño**, e **solíños e carcamáns**, aos que a auga chega por riba dos xeonllos, **2PtMv**. Os **PX de menor estatura** seguirán precisando **nadar** para cubrir a estreita canle de auga que fica no medio do camiño.

Moeda de Cortegada

Moeda do Corvo de Odín (colocación libre por parte do DX nun Eido de mar ou de terra)

En Cortegada e as súas augas circundantes os PX deben localizar unha soa Moeda. Trátase dunha rara peza que terían perdido os piratas de Gunderedo, temible capitán viquingo que no s.X, sementou o terror nesta ría. A moeda foi feita na mesma ceca que o famoso Raven’s Penny de York, que presenta no seu anverso un dos corvos de Odín e foi acuñada entre os anos 934 e 941, durante o reinado do rei Anlaf Guthfrithsson sobre as colonias viquingas de Irlanda e o norte de Inglaterra. A invasión de Gunderedo produciuse só uns anos despois (en torno ao 968 segundo a *Crónica de Sampiro*), e ademais, como sosteñen algúns historiadores, debeu incluír bastantes viquingos irlandeses.



TÁBOA DE FAUNA DOS CATRO ARQUIPÉLAGOS

Eido	Cíes	Ons	Sálvora	Cortegada
Eidos mariños non costeiros	Mascato, Arao, Pardelas cincenta, Polbo, Vieira – Gaivota patiamarela, Gaivota escura, Corvo mariño cristado, Arroaz, Quenlla – Candorca			Gaivota patiamarela, Gaivota reidora, Vieira – Gaivota escura
Eidos mariños costeiros	Gaivota patiamarela, Corvo mariño cristado, Polbo, Vieira - Arroaz, Quenlla, Gaivota Reidora – Candorca			Vieira
	Gaivota escura, Lontra, Visón americano, Cobra viperina,	Gaivota escura, Lontra, Cobra viperina	Gaivota escura – Visón americano	Gaivota patiamarela, Gaivota reidora – Gaivota escura, Garza Real, Correlimos, Martiño pesqueiro, Lontra
Rochas costeiras intermareais e supramareais e illotes	Gaivota patiamarela, Corvo mariño cristado – Arao, Gaivota Reidora, Garza Real			
	Gaivota escura, Lontra, Visón americano, Cobra viperina,	Gaivota escura, Lontra, Cobra viperina	Gaivota escura – Visón americano	
Cantís rochosos	Gaivota patiamarela, Corvo mariño cristado, Lagartas, Arañas, Formigas – Arao, Pardela cincenta, Gaivota escura, Andurón real, Falcón Peregrino, Morcegos, Lagarto arnal			
Cantís con Toxeiras	Lagartas, Arañas, Formigas – Gaivota patiamarela, Corvo mariño cristado, Morcegos, Lagarto arnal			
Toxeiras, Matogueiras, Campos e Rochas de interior	Lagartas, Arañas, Formigas – Gaivota patiamarela, Paporroibo, Coello, Rato de campo, Cobra lisa, Lagarto arnal, Sapo raxado (só en campos), píntega (só en campos), Cabaliño do demo, Avespa, Abella, Abellón, Cínifes – Bolboreta macaón, Bolboreta arlequín			
	Falcón Peregrino, Xílgaro, Gato, Rata parda – Visón americano, Rata parda, Ourizo (Illa do Faro), Cobra lisa	Xílgaro – Falcón Peregrino, Gato, Cobra lisa, Cobra de escada – Murgaño	Gaivota escura, Xílgaro, Tabáns – Garrano, Visón americano, Rata parda, Forcadela de Sálvora – Gato, Murgaño	Gaivota chorona, Xílgaro, Rata parda – Visón americano, Ourizo, Murgaño
Abruñais	Lagartas, Arañas, Formigas – Paporroibo, Coello, Rato de campo, Cobra lisa, Lagarto arnal, Avespa, Abella, Abellón, Cínifes			
	Gato, Visón americano, Ourizo (Illa do Faro), Rata parda	Xílgaro, Gato	Xílgaro, Rata parda	Toupa – Ourizo, Rata parda
Bosques	Paporroibo, Lagartas, Arañas, Formigas – Coello, Rato de campo, Murgaño, Morcego, Cobra Lisa, Lagarto arnal, Vaca loura, Bolboreta Macaón, Bolborea arlequín, Bolboretas nocturnas, Avespa, Abella, Abellón, Cínifes			
	Curuxa, Gato, Visón americano, Ourizo (Illa do Faro), Rata parda	Curuxa, Xílgaro, Gato, Píntega, Sapo raxado	Tabáns – Curuxa, Xílgaro, Rata parda, Sapo Raxado, Garrano – Cervo, Corzo, Xabarin, Gato, Visón americano	Toupa – Curuxa, Martiño Pesqueiro (xunto ao mar), Ourizo, Rata parda, Vaca loura – Corzo, Xabarin, Xílgaro, Sapo Raxado
Zonas urbanas	Gaivota patiamarela, Lagartas, Arañas, Formigas, Bolboretas nocturnas, Cínifes – Paporroibo, Xílgaro, Gato, Rata parda, Morcegos – Ourizo (Illa do Faro)	Gaivota patiamarela, Curuxa, Gato, Lagartas, Arañas, Formigas, Bolboretas nocturnas, Cínifes – Paporroibo, Xílgaro, Rata parda, Ourixo, Morcegos		Gaivota patiamarela, Gaivota chorona, Gato, Lagartas, Arañas, Formigas, Bolboretas nocturnas, Cínifes – Gaivota escura, Paporroibo, Rata parda, Ourizo, Morcegos
Xunqueiras	Garza real, Arañas, Cínifes			
	Falcón Peregrino, Correlimos, Cabaliño do demo – Ourizo (Illa do Faro)	Falcón Peregrino, Correlimos, Cabaliño do demo	Correlimos, Cabaliño do demo	Correlimos
Dunas, Praías (Area seca e zona intermareal)	Garza real, Gaivota patiamarela, Lagartas (dunas), Arañas (dunas), Formigas (dunas), Cínifes (dunas) – Gaivota escura, Coello (dunas), Rato de Campo (dunas), Lagarto arnal (dunas)			
	Correlimos, Gaivota chorona, Falcón Peregrino – Ourizo (Illa do Faro, dunas)	Falcón Peregrino, Correlimos, Gaivota chorona		Gaivota chorona
Regos, fontes, lavadoiros e charcas de auga doce	Cínifes			
	Cabaliño do demo, Cínifes – Píntega, Sapo raxado	Píntega, Sapo Raxado, Tritón, Cabaliño do demo, Cínifes – Martiño pesqueiro	Sapo Raxado, Tritón, Cabaliño do demo, Cínifes	Cabaliño do demo, Martiño pesqueiro, Sapo raxado

En letra grosa: Especie frecuente – En tipo regular: especie pouco frecuenta – *En cursiva carmesí: especies que só se dan moi puntualmente*

Para decidir qué especie presentar cando un PX cae nun Eido e na Tirada de Evento obtén Tesouro ou Ameaza; o DX pode usar un sistema como o seguinte: fai unha tirada de id6. Con resultado de **1-4** escollerá unha das **especies frecuente**. con 4-5, unha especie pouco frecuente. Se obtén un 6, volverá tirar id6, con 1-5, escollerá unha especie pouco frecuente. *Cun novo 6, unha especie rara.*