

A

Anímate a preguntar lo que quieras a los dioses. Ellos no tienen por qué contestar.

Ka'a Orto'o, *Elocuciones gnómicas*, II xvi

ABERRACIONES MUTANTES. A diferencia de los MONSTRUOS, son seres monstruosos creados mediante algún tipo de BRUJERÍA. Puede tratarse de ANIMALES que se han agrandado o mezclado mediante la MAGIA, o de humanos reducidos a una forma bestial. Rodearse de mutantes monstruosos que le ayuden en sus inicios es la práctica habitual de un BRUJO que se prepara para conquistar el mundo. Los demás mutantes son lo que ha quedado después de las defunciones de BRUJOS anteriores.

Véanse también CRIATURAS CON ALAS DE MURCIÉLAGO y PROGRAMAS DE CRÍA.

ADEPTO. Alguien que ha completado el curso de postgrado en MAGIA. Si un USUARIO DE MAGIA recibe este nombre, puedes estar seguro de que ella o él es bastante impresionante. Sin



embargo, el título es neutro y no indica si el adepto es BUENO o MALVADO. Examina cuidadosamente a todos los adeptos que te encuentres y ve con cuidado aunque parezcan amistosos.

Véase CÓDIGO DE COLORES para aprender el mejor modo de distinguir amigos de ENEMIGOS.



ADIVINACIÓN. TALENTO que consiste en la capacidad de *ver*^{DOO} tanto el pasado como el futuro o, de un modo más general, los mecanismos de la MAGIA o la POLÍTICA y las emociones humanas. Es útil, pero puede ser una gran carga para su poseedor.

Véase también ADIVINADOR.



ADIVINADOR. Es un viejo o una joven con TALENTO que puede ver el futuro (véase también PROFECÍAS). Pueden ser ciegos con *los ojos blanquecinos*^{DOO} o tener la costumbre de imponerse una ceguera simbólica atándose una venda sobre los ojos. Tener el DON de la ADIVINACIÓN no hace nada feliz a los adivinadores. Las adivinadoras suelen ser enfermizas y neuróticas. Parece que los viejos se adaptan mejor, probablemente debido a que han aprendido que no hay nada que puedan hacer con lo que *ven*^{DOO}.



AGRICULTURA. Obviamente se lleva a cabo, porque sus productos aparecen en los MERCADOS y, a veces, el VIAJE pasa por campos de cultivo. Pero casi todos los campos han sido pisoteados o quemados por EJÉRCITOS o, si no, están cuarteados

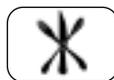
porque se les ha extraído toda la **MAGIA**. Las lecherías parecen muy escasas. Ésta es seguramente la causa de la monotonía de la mayoría de comidas en **FANTASILANDIA** (véanse **ESTOFADO**, **COMIDA**, **ESTOFADO**, **ESCORBUTO**, **ESTOFADO**, etc.).

AGUA. Durante el **VIAJE** beberás y te lavarás en cualquier agua, da igual el verdín que tenga, excepto en las **MARISMAS**, donde está llena de cosas que se mueven. El agua de **FANTASILANDIA** no cría gérmenes. La única agua que sería una estupidez tocar es la que hay cerca de la casa de una **ENCANTADORA** o en el rastro que deja un **BRUJO**. Podría transformarte en cosas o mostrarte imágenes desasosegantes.

Pero véanse **BAÑO** y **SEXO**.

ALCALDE. Preside el ayuntamiento y acostumbra a ser tonto de remate. Suele ser un **SEGUIDOR DEL SEÑOR OSCURO**, aunque menor. Apártate de su camino.

ALDEAS. Casi nunca aparecen en los **MAPAS**, pero son bastante frecuentes en la mayoría de rutas; puede que incluso una sea tu **SALIDA**, si está lo suficientemente lejos de todas partes. Las aldeas suelen consistir en una calle con casas desperdigadas a los lados, un montón de perros ladrando, una forja (véase **HERREROS**) y, si tienes suerte, una **POSADA**. La gente que vive en las aldeas tiende a ser muy cerrada y sospecha incluso de los visitantes buenos. Eso es porque su vida es una lucha constante contra la pobreza y la **INMUNDICIA**, así como



la sequía mágica y el resto del CLIMA. Tendrán muchas creencias extrañas sobre que la MAGIA es peligrosa y las niñas tienen que llevar FALDA, pero tienen el corazón en su sitio. Te entristecerá mucho que las ABERRACIONES MUTANTES surjan de las profundidades y los maten a todos.



ALTARES. Los hay de tres tipos:

1. En los TEMPLOS. Son para SACRIFICIOS, por eso llegan hasta la cintura y son lo suficientemente largos como para que quepa el cuerpo tumbado de una VIRGEN. La piedra superior tiene regatas para la sangre y está cubierta de *manchas marrones reseca muy inquietantes^{DOO}* de SACRIFICIOS anteriores.
2. Al aire libre, normalmente en lo alto de una colina. Son de mármol, bastante sencillos pero bonitos porque siempre están dedicados a una deidad BUENA. El tamaño y la forma varían, pero dan una impresión general de potencia discreta.
3. En las RUINAS. Estos altares están bajo tierra o dentro de *estructuras piramidales^{DOO}*. Descansan sobre una plataforma en la zona más alejada y oscura, y tienen más o menos el tamaño de un cesto para la ropa sucia, pero de piedra. Acércate a ellos con cuidado. Aunque sin duda esconden o contienen SECRETOS u OBJETIVOS DE UNA BÚSQUEDA que necesitas, están rodeados de trampas explosivas todavía operativas después de mil años. Primero tendrás que desactivarlas y después seguramente tendrás que enfrentarte

a la ira desatada de la tenue sombra de la deidad que se esconde tras ellas.

AMULETO. Uno de los muchos OBJETOS MÁGICOS protectores que puedes encontrar en FANTASILANDIA. Normalmente son pequeños, de metal, de ámbar o de PIEDRAS semipreciosas, y están pensados para llevar al cuello. Puede que te lo den, que lo consigas junto con otros TESOROS o puedes verte obligado a obtenerlo de un USUARIO DE MAGIA. En muchos VIAJES es esencial tener un amuleto y deberás que adquirir uno antes de pasar a la siguiente parte. Cuando no son esenciales, los amuletos siguen siendo útiles porque avisan del PELIGRO (normalmente calentándose mucho) y, si son especialmente poderosos, pueden invocar la ayuda de un DIOS o un BRUJO, o incluso hacer invisible a su propietario.



Véanse también BÚSQUEDA, INSCRIPCIONES, INVISIBILIDAD y TALISMÁN.

ANILLOS. Son tan peligrosamente mágicos como las ESPADAS. Los turistas no deben ponerse ningún anillo. Si tienes que adquirir uno como parte de tu BÚSQUEDA, la forma más segura es colgarlo de una cadena. Las normas sobre anillos son las siguientes:



1. Anillos con grandes piedras talladas, generalmente verdes, aunque a veces con un gran rubí basta. Son poco peligrosos, ya que la talla es el blasón o el tótem de la familia del poseedor. Su función principal es dar fe de tu derecho a un

reino o señorío. Suelen reconocerlo las personas menos adecuadas. Entonces tienes problemas.

2. Anillos con piedras de CRISTAL. Sólo se tienen que alzar con rabia para que el CRISTAL lance FUEGO y PODER, y alcance a aquellos delante de ti. Eso resulta incómodo si pierdes los estribos con un amigo. Y otro problema es que esos anillos necesitan ser recargados con frecuencia y no suelen funcionar cuando realmente los necesitas.
3. Anillos con una piedra del negro más oscuro. Suelen estar *malditos*^{DOO} de algún modo y te absorben el espíritu o permiten al SEÑOR OSCURO asaltar tu mente. Evítalos por útil que sea lo que hagan.
4. Anillos con otro tipo de piedra. Muchos han pertenecido a BRUJOS o a ELFOS y lo mínimo que pueden hacer es permitir la COMUNICACIÓN MENTAL con alguien que no te esperas. Los que tienen piedras verdeazuladas te transportan de golpe a otro lugar o te ponen en contacto con alguna DIOSA. Algunos tienes que hacerlos girar en tu dedo para que pasen acontecimientos inesperados. Si tienes que llevar uno de éstos, no juguetees con él. Puedes transformarte de pronto en un DRAGÓN.
5. Anillos lisos con RUNAS en el interior. Huye de ellos como de la PESTE. La norma dicta que cuanto más liso es un anillo, más poderosa es la MAGIA que contiene y más *maldito*^{DOO} está.