

♦
**CURSO POR
CORRESPONDENCIA
DE EXPLORADORES
FAMOSOS**
♦



**¿QUIERES EXPLORAR NUEVAS TIERRAS Y
BUSCAR NUEVAS CIVILIZACIONES?**

**¿QUIERES ANDAR POR LOS CAMINOS SIN
HUELLA DE LOS AFLUENTES PARA HABLAR CON
MIEMBROS DE TRIBUS ETERNAS?**

**¿TE SEDUCE LA IDEA DE CARGAR CON
MOCHILAS DE CUARENTA KILOS A TRAVES DE
TENEBROSOS PANTANOS Y SELVAS INFESTADAS
DE SERPIENTES?**

**ENTONCES LO QUE TU NECESITAS ES EL CURSO
POR CORRESPONDENCIA DE EXPLORADORES
FAMOSOS PARA VIAJEROS CAPRICHOSOS.**

Nosotros, aquí en el Famoso Curso por Correspondencia para Viajeros Caprichosos, entendemos las necesidades de los exploradores y por eso publicamos una serie de valiosas e informativas Guías de Campo para sacar provecho de esas necesidades de explorar.

La Guía de Campo a Fricana del Este incluye "Sugerencias sobre Tarna", "Excursión por la selva" y "Excursiones por la sabana".

La Guía de Campo a Fricana del Oeste incluye "Cómo hacer Vudú", "Aduanas locales" (y cómo evitar pagarlas) y "Cómo hacerse Agente Libre en el Comercio de Esclavos".

La Guía de Campo a Fricana del Norte incluye "Cómo no ser timado en Egipto", "Guía de cafés locales de comidas por encargo para expatriados" y "Descubriendo el destino en desiertos polvorientos".

La Guía de Campo a Fricana del Sur incluye "Cómo hablar con acento sureño", "Cómo organizar fiestas post-segregacionistas" y "Viajes a las minas de diamantes brillantes".

La Guía de Campo a L.A. del Este incluye "Cómo pasárselo bien haciendo mucho ruido", "Fabulosos festivales en autopistas sin peaje" y "Presupuestos de viajes de menos de 200 oros la noche".

Estas útiles e informativas guías se encuentran a la venta por sólo 10 oros cada una, más 25 platas por gastos de envío. (No se aceptan cheques de viaje, es decir, sal de casa sin ellos).

**Recuerda el lema del Curso por Correspondencia de Exploradores Famosos para
Viajeros Caprichosos: "Donde quiera que vayas, allí estás".**

Curso por Correspondencia de Exploradores Famosos para Viajeros Caprichosos.

12345 Camino Aerris, Silmaria

CONTENIDOS

Introducción a la Tierra de Fricana del Este	1
¿Qué es un Explorador?	1
Indicadores para Posibles Exploradores	1
Exploradores Guerreros Famosos y Valientes	2
Artefactos para el Guerrero	3
Exploradores Mágicos, Místicos y Misteriosos	3
Mensajes para el usuario de magia	3
Guía de Campo de los hechizos favoritos del Explorador	4
Resumen de Hechizos Especiales	5
Rateros, Exploradores de Dedos Largos que abren cerraduras	6
Pensamientos para el Ladrón	6
Herramientas del Negocio de un Ladrón	6
Exploradores Sin Igual y Paladines de Buen Ver	7
Asuntos de paladines	7
Lista parcial de poderes del Paladín	8
Bienvenido a Fricana del Este	9
Guía turística de Tarna	10
Excursión a la Sabana	13
Excursión por la Selva	14
Guía Lingüística de Fricana del Este	16
Frasas de Saludos	16
Otras Frases Útiles	16
Guía de Campo de la Flora y Fauna Locales	17
Criaturas divertidas y la mayoría inofensivas	17
Criaturas no tan divertidas y no tan inofensivas	17
Criaturas definitivamente nada divertidas y más bien dañinas	19
Criaturas de las que mejor huir	20
Advertencias finales	20

INTRODUCCION A LA TIERRA DE FRICANA DEL ESTE

“¡Hola!, soy F.E., es decir, un Famoso Explorador para ti. Voy a ser tu guía a través de las enormes sabanas y gigantescas selvas que forman la tierra llamada Fricana del Este. Yo la llamo “Puchi” - como aquella chica que una vez... Bueno, ésa es otra historia.

He sido un experto explorador durante largo tiempo y he aprendido mucho a lo largo de los años. Lo he visto todo, desde el gran desierto de Zezeboo hasta el gran, resbaladizo y verde río Limpopo. Soy una especie de explorador de exploradores, ¿sabes? De modo que tú ahora ¿quieres ser un explorador? Has venido al lugar adecuado para aprender todos los secretos de la supervivencia en la sabana y viajes por la selva.

¿QUE ES UN EXPLORADOR?

Explorar no es un trabajo fácil. En los cuentos de hadas todo lo que tienes que hacer es luchar contra feroces monstruos, rescatar delicadas damiselas de los dragones, sacar de las mazmorras a caballeros derrotados y evitar que magos locos liberen sus terribles poderes y destruyan el mundo. ¡Pues vaya! Un verdadero explorador debe enfrentarse a mosquitos malvados, rechazar a niños de decadentes ciudades perdidas que te confunden con el legendario y desaparecido Maestro del Mundo, así como resolver complejos puzzles para evitar caer en las trampas, construidas con tecnología muy superior a la de las civilizaciones que las construyeron, para encontrar increíbles artefactos de increíble poder y ponerlos en un museo (o guardarlos lejos, en algún almacén del gobierno y sin catalogar).

INDICADORES PARA POSIBLES EXPLORADORES

“Soy F.E. Acabo de pensar que podría compartir unos cuantos secretos contigo relativos a explorar la sabana y pasear por la selva. Recuerdo la época en que descubrí la Gran Ciudad Perdida del Bikini de Bronce donde... bien, ah, ¿dónde estaba? ¡Ah, sí!, de todos modos, si quieres ser un experto aventurero como yo, tienes que aprender y progresar en el asunto de la exploración.

Por ejemplo, analiza atentamente las costumbres locales (muchas tribus tienen costumbres que vale la pena observar). Quiero decir, por ejemplo, el que esas mujeres no lleven nada, bueno, ya sabes lo que quiero decir. De todos modos, intenta obedecer las pintorescas leyes de los aldeanos y no molestes nunca a los vecinos del lugar. Aunque todavía haya algunas tribus a las que puedas impresionar con el chasquido de tu mechero, otras te atravesarán con una lanza por usar magia delante de ellos y otras contraatacarán tu fuego con alguna llama mágica propia, y entonces ¿qué pasará contigo?

De la misma forma, no subestimes nunca a los habitantes del lugar. Recuerda que ellos llevan viviendo ahí mucho más tiempo que el que tú llevas perdido ahí.

Finalmente, guarda tu ingenio para situaciones importantes. Nunca se sabe cuando puedes caer en una trampa de duendes/pigmeos mientras veinte de esos pequeños tíos saltan a tu alrededor para tomar un aperitivo por la noche. Sorpréndelos con tu ingenio, recita algunas réplicas y te ganarás, de verdad, su respeto. Ellos contarán historias sobre ti después de haber roído tus huesos. La reputación es un factor importante a la hora de ser un explorador famoso."

EXPLORADORES GUERREROS FAMOSOS Y VALIENTES

◆ ◆ ◆

¡Cuando un guerrero se convierte en explorador, a la flora y fauna local le ha llegado la hora de huir! El guerrero está acostumbrado a salirse con la suya, mejor no meterse con él. A pesar de estar en un país extranjero, en una cultura desconocida, ser incapaz de hablar su idioma y difícilmente poder hacer amigos o influir sobre la gente, él no dejará que esto mine su moral. Sin embargo, hay unas cuantas normas básicas que el futuro Guerrero-Explorador debería tener en cuenta:

1. No está bien visto matar al posadero (o, de la misma forma, al dueño de un restaurante, a una camarera o a otros ciudadanos inocentes). En general, es mejor que sólo ataques a criaturas que te ataquen a ti o que se muestren abiertamente hostiles.
2. Si no sabes lo que es - ten cuidado. Algunas criaturas quizás sean más fuertes de lo que aparentan. Mantén tu arma afilada, tu escudo a mano y tus zapatillas de correr preparadas. Una buena ofensiva quizás sea tu mejor defensa pero un escudo en tu brazo es mejor que tu brazo en un cabestrillo.

ARTEFACTOS PARA EL GUERRERO

La espada: necesitas ser el "Sultán del Golpe", el "Cesar de la Cuchillada" y el "Señor de la Larga Espada" o serás el "Monarca de los Platos Fuertes".

El escudo: úsalo o piérdelo (con brazo y todo).

Los zapatos: recuerda, cuando el camino se vuelve duro, los duros abren el camino, de modo que mantén siempre abierta una línea de retirada.

EXPLORADORES MAGICOS, MISTICOS Y MISTERIOSOS

◆ ◆ ◆

Cuando un hechicero va de safari, la sabana no volverá a ser la misma otra vez. Extrañas situaciones parecen rodear al brujo. La magia se manifiesta por todas partes, desde el agua de un tranquilo estanque hasta en la fruta de un gran árbol. El usuario mágico a veces tiene la impresión de que alguien le está observando en cada uno de sus movimientos, manipulando sus acciones y de que el mundo entero ha sido diseñado para probar sus habilidades. Esto se conoce como "paranoia". No hay nada más peligroso que un prestidigitador paranoico.

MENSAJES PARA EL USUARIO DE MAGIA

Gestos Mágicos: Cuando los tengas, haz alarde de ellos. Usa tus hechizos (¡y tu cerebro!) cada vez que tengas una oportunidad. Seguro que esto impresionará mucho a los habitantes del lugar.

Avisos contra hechiceros: Algunas tribus tienen tabúes en contra de la magia. Evita el uso de hechizos en su presencia. Aunque tú puedas estar seguro que vas a impresionar a los locales, lo más probable es que ellos te impresionen a ti arrojándote sus lanzas.

Comunicaciones de combate: Como la mayoría de los brujos son peligrosos, mejor alejarse cuando surja el conflicto. Los hechizos funcionan estupendamente contra los monstruos, pero las garras y los dientes puntiagudos funcionan también sobre los brujos, de modo que las cosas tienden a equilibrarse. Finalmente, en caso de duda, huye.

Sugerencias sobre los hechizos: Conoce tus hechizos. La mayoría de los hechizos tienen sus ventajas y desventajas, o sea que es mejor escoger el mejor para una situación dada. Por ejemplo, no uses un "Dardo Llama" si estás rodeado de dinamita. Vigila siempre tus puntos de hechizos. Si te quedas sin puntos y hay un dinosaurio cerca de ti, huye rápidamente o enfréntate a la derrota.

GUIA DE CAMPO DE LOS HECHIZOS FAVORITOS DEL EXPLORADOR

DARDO LLAMA (Hechizo Ofensivo): Esta es la "Llama Principal" del juego. Este útil hechizo es relativamente barato en puntos de hechizo, puede ser usado en combates cuerpo a cuerpo y puede convertir un Espíritu Necrófago en unas gachas sabrosas (si te gustan ese tipo de cosas). Recuerda, sin embargo, que algunos de los monstruos más poderosos son inmunes a la inmolación.

RAYO DE FUERZA (Hechizo Ofensivo): El "Rayo con el Rebote" es un hechizo versátil. Se puede usar en combates cuerpo a cuerpo como un hechizo ofensivo (pero gasta muchos puntos de hechizo) o rebotar contra algo y tirar otras cosas. Mientras que algunas criaturas son inmunes a los efectos del Rayo de Fuerza, no hace tanto daño como el Dardo Llama.

ZAP (Hechizo Ofensivo): Este hechizo puede hacer que tu "puñal se anime" o que tu "daga se fanfarronee" porque añade carga mágica a tu arma e incrementa su daño. Por desgracia, el efecto del hechizo sólo es útil en combates cuerpo a cuerpo porque tú deberás clavar al monstruo tu daga para dejar libre la carga mágica. Afortunadamente, puedes lanzar el hechizo sobre tu arma antes o después del combate, lo cual te dará un poco de carga extra cuando más la necesites.

DESLUMBRAR (Hechizo Ofensivo): "La Juerga de Erasmus" ciega momentáneamente a tu oponente y te da tiempo para un ataque extra mientras que el monstruo se está rascando los ojos. Esto suponiendo que tu oponente tenga ojos que ven en el espectro de luz visible.

INVERTIR (Hechizo defensivo): La "Galleta del Karma" del lanzamiento de hechizos. Lanza este hechizo antes de entrar en un combate mágico y cualquier hechizo ofensivo dirigido específicamente contra ti rebotará hacia el que lo lanzó. Esto no te hace inmune a hechizos tales como el Ataque Termonuclear ni puede ser lanzado durante un combate cuerpo a cuerpo.

CALMAR (Hechizo Defensivo): Este hechizo "Tío tranquilízate" relaja al monstruo y le hace tomarse unos segundos para meditar sobre la belleza del universo. Mientras tanto, el usuario mágico puede escaparse. Es poco probable que este hechizo funcione sobre seres inteligentes que noten como lanzas el hechizo porque quizá ellos piensen que estás actuando disarmonicamente y decidan lanzar la unidad de todas las cosas contra ti. Asimismo, este hechizo es inútil en combates cuerpo a cuerpo porque el monstruo te comerá tranquilamente.

DETECTOR MAGIA (Hechizo General): Este "hechizo colector" te permite sentir la presencia de una energía mágica. Útil para encontrar importantes objetos mágicos o para determinar lo obvio.

LEVITAR (Hechizo General): Un hechizo "Arriba Chicos" que permite al lanzador de hechizos flotar ingravidamente en el aire. La levitación requiere concentración por parte del lanzador del hechizo y no se puede usar en combates cuerpo a cuerpo.

RECOGER (Hechizo General): el hechizo "Ven y llévatelo" te permite crear un "lazo" mágico para agarrar un objeto inanimado y recuperarlo.

DISPARAR (ACCIONAR) (Hechizo General): este "Conjuro Activador" permite al lanzador de hechizos preparar trampas mágicas o hechizos. Aviso: este hechizo puede causar la inmediata liberación de energía mágica cuando se lanza sobre objetos que almacenan magia y puede causar, como resultado, una gran destrucción.

ABRIR (Hechizo General): el hechizo "Abrete Sésamo" permite que el lanzador de hechizos abra cerraduras y puertas. Es útil cuando pierdes tus llaves. Abrir no siempre funciona sobre puertas encantadas.

RESUMEN DE HECHIZOS ESPECIALES

BOLA LUMINOSA (Hechizo Ofensivo): Esta "Esfera Encendida" crea un orbe de energía que puedes usar directamente contra tu adversario. Aunque este hechizo usa más puntos de hechizo que el "Dardo Llama", hay pocos monstruos inmunes a él.

ATAQUE TERMONUCLEAR (Hechizo Ofensivo): El hechizo "Golpe Final" (o "Nucléales hasta que estén al rojo vivo"). Este hechizo destruye a todos los seres vivos dentro de un radio de diez millas y convierte esa zona en inhabitable por siglos. Sin embargo, normalmente destruye también al lanzador del hechizo así como al objetivo. Este afortunado efecto ha ayudado a reducir la proliferación de este desagradable hechizo.

LUCES MALABARES (Hechizo General): Este indigno hechizo "Brillo Miedoso" crea una serie de esferas luminosas que giran alrededor de la cabeza del lanzador de hechizos. Es útil para iluminar zonas oscuras donde nadie más puede ver lo tonto que pareces. Un hechizo que sólo podría amar un gnomo.

LLAMAR CAYADO (Hechizo General): Aunque no es un auténtico hechizo, un "Cayado Mágico" es una manifestación creada mágicamente para lanzar hechizos. Creado a través de rituales mágicos, de madera mágicamente armonizada, el Cayado Mágico no existe en este mundo. Por eso, requiere concentración para mantener su presencia y no es algo con lo que puedas andar o en lo que confiar en un combate cuerpo a cuerpo. Por otra parte, los hechizos lanzados con el Cayado no usan los puntos de hechizo del Hechicero. Y lo que es más importante, el Cayado Mágico aumenta todos los hechizos, haciéndolos más poderosos.

RATEROS, EXPLORADORES DE DEDOS LARGOS QUE ABREN CERRADURAS



Como exploradores, los ladrones están, más bien, fuera de su elemento. En los pueblos, abrir cerraduras es un arte perdido porque no hay muchas puertas que abrir ni muchas cosas que merezca la pena robar. Además, en remotas y antiguas ciudades los extranjeros son los primeros sospechosos cuando falta algo. El castigo puede ser rápido y mortal. El gremio de los ladrones raramente sobrevive en la sabana ya que no hay nada que birlar. Por eso, la mayoría de las personas que ejerzan el robo como profesión deberán buscar otro lugar donde robar o cambiar de profesión.

PENSAMIENTOS PARA EL LADRON

Escabullirse frecuentemente. A diferencia de otras de tus habilidades, moverse furtivamente es muy útil cuando exploras. Cuanto menos ruido hagas, menos encuentros tendrás.

Lanzamientos. Cuanto más practiques tus lanzamientos, a menos monstruos fallarás en darles.

Evitar una confrontación directa. Huye sigilosamente, escóndete, haz lo que sea para pasar desapercibido. Cuanto más tiempo estés fuera de su vista, más tiempo pasarás sin luchar.

Contacta con tus colegas. Todo el mundo necesita compañía de vez en cuando, pero haz sólo la Señal del Ladrón a aquellos que sospeches que tienen tu misma profesión. La Señal del Ladrón puede producir un efecto inquietante sobre los extraños. Para hacer la Señal del Ladrón, coloca tu mano derecha perpendicular a tu cara con el dedo gordo sobre tu nariz y mueve los dedos. Con tu mano izquierda, frótate la barriga. Practica delante del espejo antes de llevarlo a cabo en público. Después de todo, no querrás parecer un tonto.

Recuerda: Haz la Señal del Ladrón cuando quieras encontrar el crimen.

HERRAMIENTAS DEL NEGOCIO DEL LADRON

Caja de herramientas del ladrón: Esta práctica y elegante caja tiene todo lo que necesitas para entrar ilegalmente en cualquier sitio, desde ganzúas hasta tarjetas de crédito.

Cuerda: Se puede usar para escalar muros resbaladizos o para evitar grandes caídas.

Rezones para sujetarse: Cuando son unidos a una cuerda, éstos permiten el acceso a lugares, de otro modo, inaccesibles.

Aceite: Cuando el silencio es esencial, el aceite es estupendo para engrasar lo que chirría.

EXPLORADORES SIN IGUAL Y PALADINES DE BUEN VER



Algunos les llaman "Hacedores del Bien", otros "Caballeros de la Nobleza" y otros "Caballeros de la Cortesía". Otros simplemente les llaman "Molestias Confundidas". Hay muchos nombres para estos héroes no reconocidos que luchan contra las injusticias del mundo y estimulan la armonía entre los seres vivos. Sin embargo, como la modestia es una cualidad importante para los paladines, éstos raramente se convierten en exploradores famosos.

Los paladines respetan las virtudes de la bondad y están de acuerdo con la justicia esencial del universo. Los paladines no son seguidores sino directores de sus propios destinos. Cuando las leyes de la tierra y los derechos de los individuos entran en conflicto, el paladín defiende lo que es "Bueno" más que lo que es "Legal". Los paladines no suelen ser bien recibidos en países totalitarios.

Para convertirte en paladín deberás ser digno de confianza, servicial, puro y valiente. (Es decir, que la mayoría de vosotros mejor que os olvidéis de ello). Los que ya son paladines a menudo vigilan al futuro paladín, al que recompensan por sus buenas acciones dándole una Espada Paladina. A través de actos de bondad, caridad y heroísmo, el paladín gana en sabiduría y comprensión.

El paladín adquirirá ciertas habilidades a medida que haga "Cosas Buenas" ya que está en armonía con el pacífico poder que todo lo impregna.

ASUNTOS DE PALADINES

1. Haz buenas acciones.
2. No hagas malas acciones. (Dar patadas a los gatos es mal Karma).



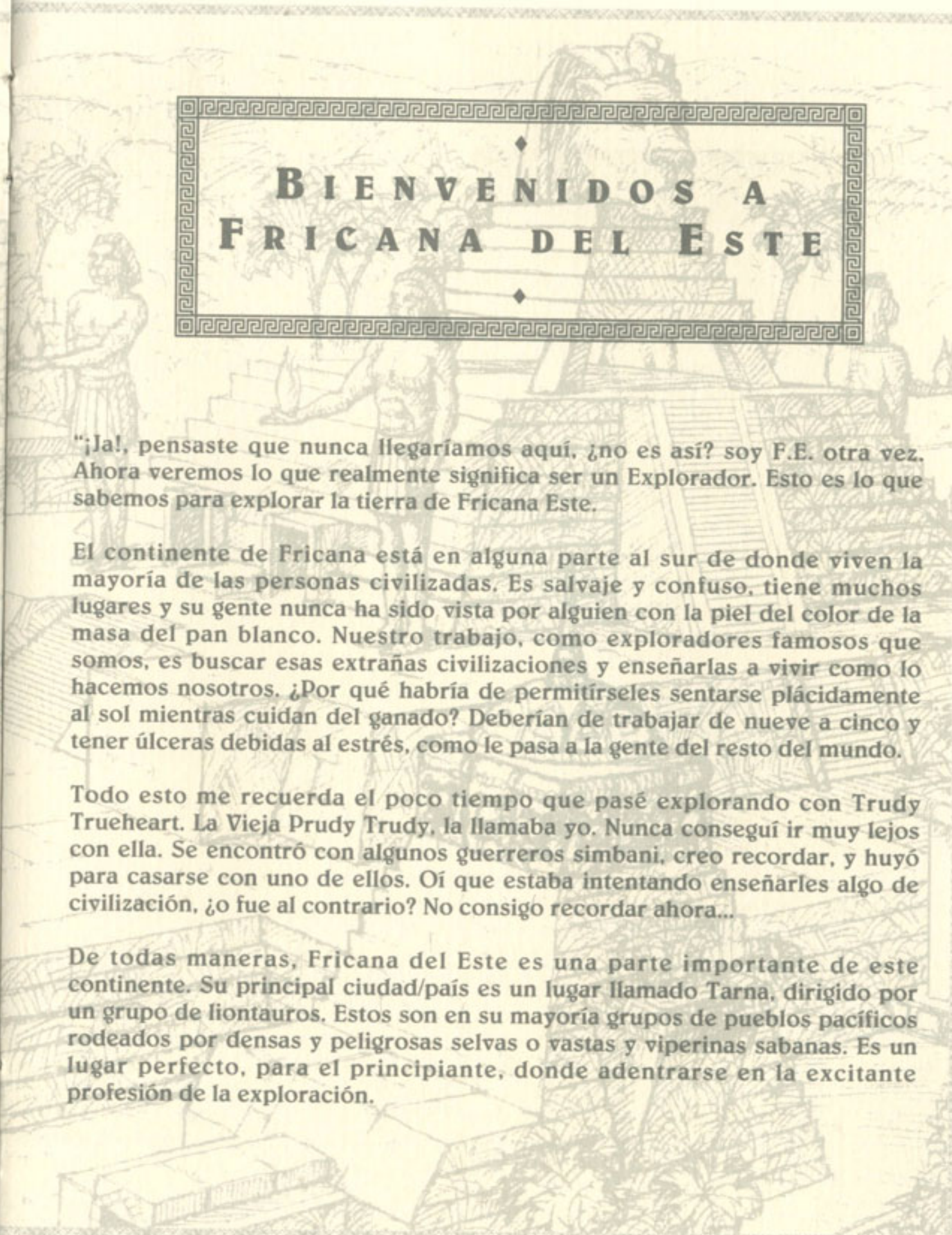
LISTA PARCIAL DE LOS PODERES DEL PALADIN

La Espada Llameante: Lo primero que gana el paladín es la capacidad de poder crear una llama mágica alrededor de su Espada Paladina. Esto aumenta el daño que la espada infringirá a los malhechores.

Curar: Como el paladín continúa promoviendo la paz, hay monstruos que intentarán despedazarle. Por eso, el paladín adquiere la habilidad de curar por contacto. Como esto supone una gran pérdida de energía para el paladín, éste se debilitará temporalmente, es decir, que esta habilidad no puede ser usada en combate.

Sentir el peligro: Cuando el paladín pase bastante tiempo haciendo buenas acciones, esta habilidad dará automáticamente al paladín un aviso ante el peligro.

El Escudo del Honor: Cuando un paladín completa con éxito acciones de gran heroísmo, una protección mágica le rodeará siempre que la Espada Llameante se encienda. La Espada Llameante quemará ahora ciertos ataques mágicos dirigidos contra el paladín.



BIENVENIDOS A FRICANA DEL ESTE

“¡Ja!, pensaste que nunca llegaríamos aquí, ¿no es así? soy F.E. otra vez. Ahora veremos lo que realmente significa ser un Explorador. Esto es lo que sabemos para explorar la tierra de Fricana Este.

El continente de Fricana está en alguna parte al sur de donde viven la mayoría de las personas civilizadas. Es salvaje y confuso, tiene muchos lugares y su gente nunca ha sido vista por alguien con la piel del color de la masa del pan blanco. Nuestro trabajo, como exploradores famosos que somos, es buscar esas extrañas civilizaciones y enseñarlas a vivir como lo hacemos nosotros. ¿Por qué habría de permitirseles sentarse plácidamente al sol mientras cuidan del ganado? Deberían de trabajar de nueve a cinco y tener úlceras debidas al estrés, como le pasa a la gente del resto del mundo.

Todo esto me recuerda el poco tiempo que pasé explorando con Trudy Trueheart. La Vieja Prudy Trudy, la llamaba yo. Nunca conseguí ir muy lejos con ella. Se encontró con algunos guerreros simbani, creo recordar, y huyó para casarse con uno de ellos. Oí que estaba intentando enseñarles algo de civilización, ¿o fue al contrario? No consigo recordar ahora...

De todas maneras, Fricana del Este es una parte importante de este continente. Su principal ciudad/país es un lugar llamado Tarna, dirigido por un grupo de liontauros. Estos son en su mayoría grupos de pueblos pacíficos rodeados por densas y peligrosas selvas o vastas y viperinas sabanas. Es un lugar perfecto, para el principiante, donde adentrarse en la excitante profesión de la exploración.

GUIA TURISTICA A TARNA

Construida hace siglos en las laderas del Mto Kubwa (Gran Río) al borde de la gran sabana, esta ciudad ha retenido el estilo arquitectónico básico de los antiguos egipcios. Algunos de los descendientes de los constructores originales aún permanecen allí y los idiomas que más se hablan son el egipcio, el swahili y el common.

Los liontauros son la especie dominante en la ciudad. Son la clase dirigente y la clase guerrera. Los liontauros viven principalmente en la zona este de la ciudad. Esta zona está prohibida a los humanos.

El Gobierno: El gobierno de Tarna está encabezado por el Rey. Las leyes de Tarna las hace el matriarcal Consejo del Juicio. El rey es elegido por medio de una serie de pruebas de habilidad, fuerza e ingenio conocida como el "Rito del Poder". Será rey hasta que el Consejo del Juicio le declara incapaz de gobernar. Este rey puede competir otra vez en el Rito del Poder para recuperar el trono. Normalmente, los jóvenes varones le hacen trizas durante la competición.

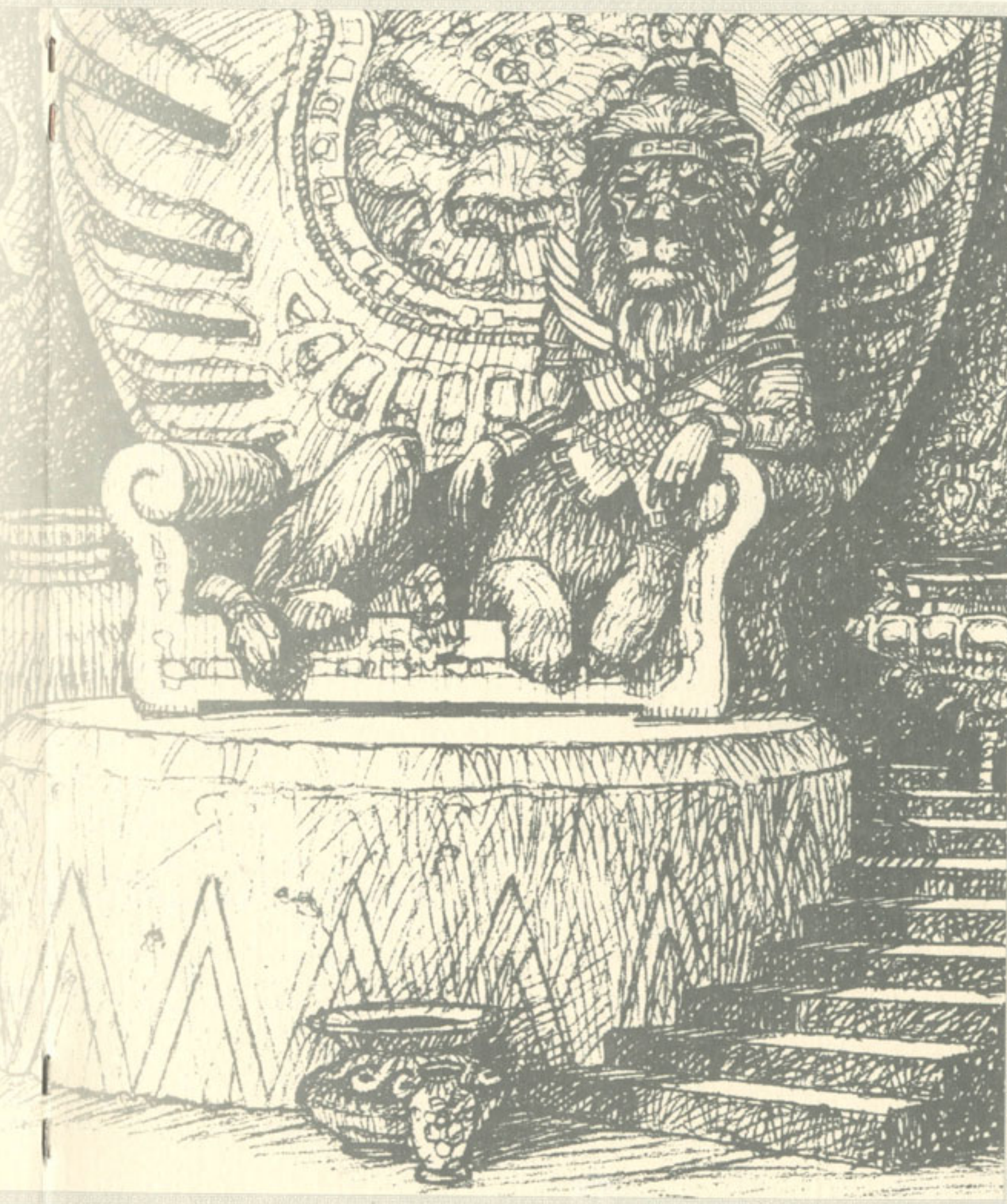
El Consejo del Juicio está formado por seis personas: la Portavoz, la Madre, la Joven, la Guerrera, la Sacerdotisa y la Maga. Todos estos puestos sólo pueden ser ocupados por mujeres.

La moneda: Las monedas principales de Tarna son los Reales y los Comunes. Los reales son más o menos iguales que los oros y dinares de otras tierras. Hay 100 comunes en un real. Los turistas deberían anotar: hay un cambista de moneda en la sección noroeste de la ciudad que intercambiará otras monedas por reales y comunes.

Dónde alojarse: Hay una buena posada que se llama la Posada Bienvenidos en el centro de Tarna. Esta posada tiene bonitas habitaciones a precios razonables. La comida varía diariamente desde las típicas comidas de Oriente Medio a muchas especialidades locales. **Clasificación de FECS: ******

Cosas a ver: Ningún turista que se precie debe perderse el espectáculo que ofrece el bazar que hay en la zona oeste de Tarna. Las vistas y los sonidos crean un ambiente incomparable en esta parte del mundo.

El turista debería salirse de su ruta para ver el impresionante "Templo de Sekhmet", situado en el interior de la torre más alta de la ciudad. Aunque a los humanos no se les permite entrar en el templo, merece la pena echar una ojeada a su interior, tras el ataque de asma que te da tras escalar tantos peldaños para llegar hasta ahí.





EXCURSION POR LA SABANA

La sabana es una larga llanura de hierba con pocos árboles y rocas que rompan su monotonía. Los pueblos de los simbani viven dispersos por esta amplia llanura.

La vida en un pueblo Simbani: Los simbani son tradicionalmente guerreros, nómadas y pastores de ganado. Viajan durante gran parte del año de un pueblo a otro para conseguir pastos frescos para sus rebaños. Los simbani son gente amable y abierta. Valoran la salud física y sienten gran respeto por los forasteros que están en plena forma física. Están abiertamente en contra de los usuarios de magia, de modo que se sugiere enérgicamente que no se use la magia en su presencia.

Gobierno: El principal gobernante de la tribu es el Laibon, escogido entre los Ancianos (los miembros más ancianos de la tribu), por su sabiduría. El Laibon y los Ancianos discuten juntos los asuntos y toman la mayoría de las decisiones de la tribu.

Moneda: La moneda principal de los simbani es el ganado. Un toro = dos vacas = cuatro terneros. El oro no tiene ningún valor para los simbani salvo como objetos de joyería. También es muy normal el trueque de objetos.

Lugares donde alojarse: Los pueblos de los simbani tienen normalmente una choza de invitados. Recomendamos encarecidamente a los turistas que traigan su propia comida. Aunque los simbani están más que dispuestos a compartir la suya, sólo unos pocos excursionistas podrían soportar la sangre coagulada y la leche que forma gran parte de la dieta de los simbani. Clasificación FECS: **. (Al fin y al cabo, ¿no puedes quejarte del precio!).

Si debes dormir al aire libre en la sabana, asegúrate de llevar contigo algo con lo que hacer un fuego. Hay muchos monstruos en la sabana que acechan y buscan a exploradores dormidos. Un buen fuego los alejará o los atraerá, pero por lo menos podrás ver con quien te estás peleando.

Cosas a ver: La gente, las chozas y el ganado de los pueblos simbani son mucho más interesantes que la hierba, las rocas y los árboles de la sabana.

Si andas hacia el sur del pueblo Simbani de Tarna, encontrarás la Piscina de la Paz. Este agradable y pequeño estanque tiene fama de ser mágico y es siempre un lugar estupendo para observar a la fauna del lugar.

EXCURSION POR LA SELVA

Cuando la mayoría de los forasteros piensan en Fricana, se imaginan densa vegetación bloqueando los caminos, espeluznantes enredaderas que pueden hacer caer al más incauto, serpientes arrastrándose por la rama que el explorador está tocando, mosquitos sobre trozos de carne, calor y humedad que hacen que tu camisa se pegue a tu piel. Sí, así es - la gran selva. Aquí es donde separamos al Explorador del Turista.

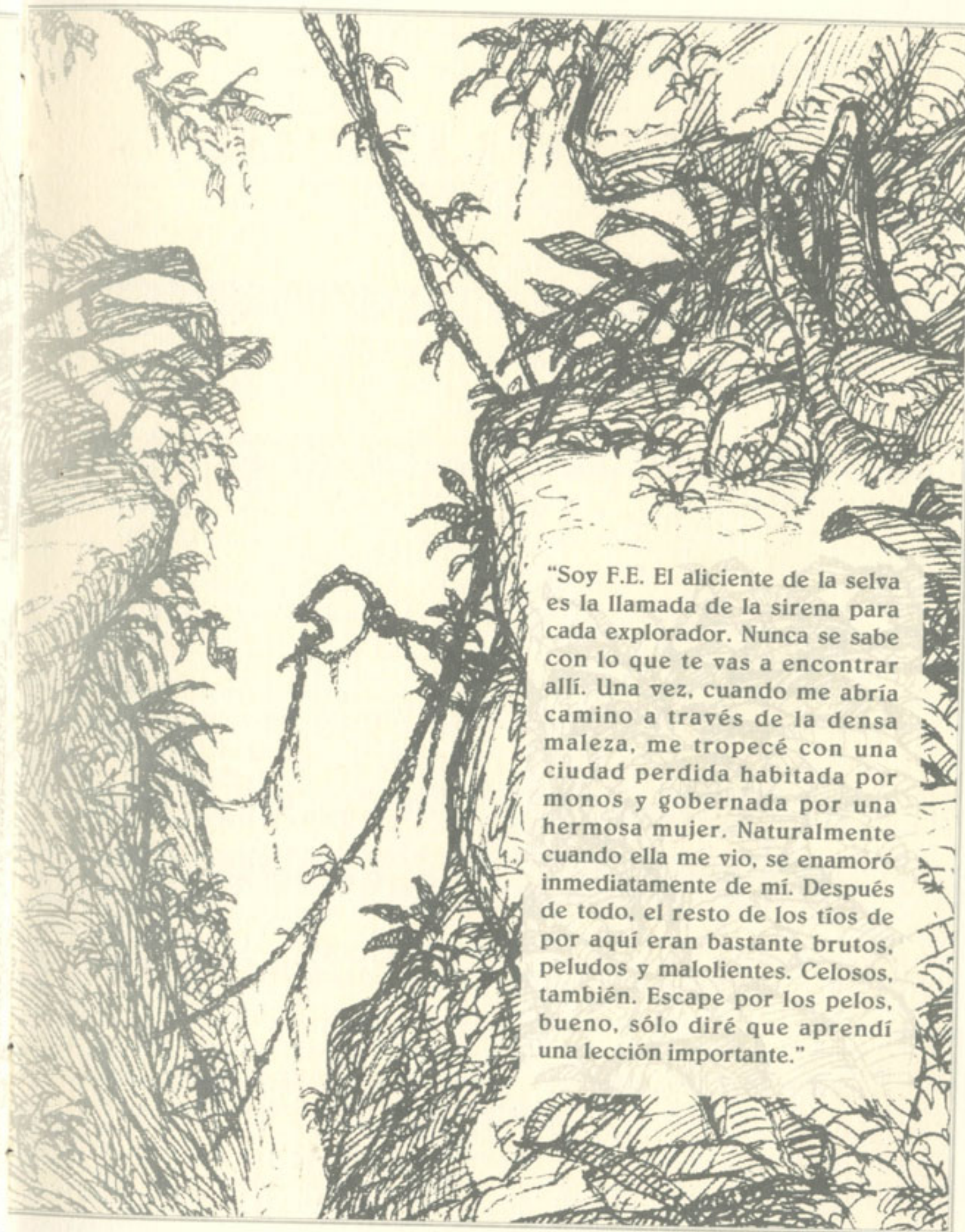
La selva es, efectivamente, un lugar de belleza salvaje. La cuestión está en encontrarla. Hay varias tribus que viven en la selva de Fricana del Este. La cuestión está en encontrarlas. Hay civilizaciones perdidas, escondidas por todas partes entre la densa maleza. La cuestión está en evitarlas (aunque algunas de las civilizaciones perdidas están llenas de gente amable.)

Gobierno: ninguno.

Moneda: ninguna.

Lugares donde alojarse: ninguno.

Cosas a ver: Plantas, serpientes, monos, bichos, leopardos, enredaderas, mosquitos, árboles, helechos, etc. Se rumorea que hay un árbol gigante y mágico por la zona y que también hay una ciudad perdida, hermana de Tarna, llena de viejos tesoros. Tales son las historias de esta gran tierra.



"Soy F.E. El aliciente de la selva es la llamada de la sirena para cada explorador. Nunca se sabe con lo que te vas a encontrar allí. Una vez, cuando me abría camino a través de la densa maleza, me tropecé con una ciudad perdida habitada por monos y gobernada por una hermosa mujer. Naturalmente cuando ella me vio, se enamoró inmediatamente de mí. Después de todo, el resto de los tíos de por aquí eran bastante brutos, peludos y malolientes. Celosos, también. Escape por los pelos, bueno, sólo diré que aprendí una lección importante."

GUIA LINGUISTICA DE FRICANA DEL ESTE



La mayor parte de la gente de esta tierra entiende el common, el swahili o el árabe, de modo que aquí tienes algunas frases para hacer tu comunicación más agradable.

FRASES DE SALUDO

Los saludos son muy importantes para la gente de esta región. Casi todas las relaciones sociales deben empezar con un saludo, o sea que cuida tus modales y sé educado.

Saludos en Swahili:

Saludo:	HABARI	Literalmente (¿Noticias?)	Figurativamente (¿Cómo estás?)
Respuesta:	MZURI	(Bueno)	(Estoy bien)

Otros saludos como "Jambo" (¿No pasa nada?) varían según el número de personas que estás saludando.

Saludos en árabe:

Saludo:	NAHARAK SA'ID	Literalmente (Feliz día)	Figurativamente (Diviértete)
---------	----------------------	------------------------------------	--

OTRAS FRASES UTILES

Swahili:

KWA HERI - "adiós"	ASANTE - Gracias
LALA SALAMA - "duerme en paz"	HODI - ¿Puedo entrar en tu casa?

Arabe:

AUDA'NAK - "Adiós"	KATTIR KHAIRAK - "Gracias"
LAILTAK SA'IDI - "Buenas noches"	SHUF ILMKARA WAKA'MNILBARL - "mira, ese chaval se ha caído de la mula".

GUIA DE CAMPO DE LA FLORA Y FAUNA NATIVAS DE FRICANA



Fricana del Este es ampliamente conocida por su fauna dinámicamente diversa. Los elegantes impalas saltan pasando a los ñus y a los enormes elefantes, los astutos onzas persiguen a una velocidad increíble a las rápidas cebras, las altas jirafas separan sus patas e inclinan sus alargados cuellos para beber de las maravillosas charcas mientras el feliz hipopótamo se revuelca en el maloliente lodo. Estas son las increíbles imágenes de un safari por la sabana, viajando al interior del escondido corazón de esta hermosa tierra. Desafortunadamente, la mayoría de estos sorprendentes animales se encuentran sólo en pequeños cotos de caza al este de la colorista Kensington, de modo que no es probable que te tropieces con ellos.

CRUATURAS DIVERTIDAS Y LA MAYORIA INOFENSIVAS

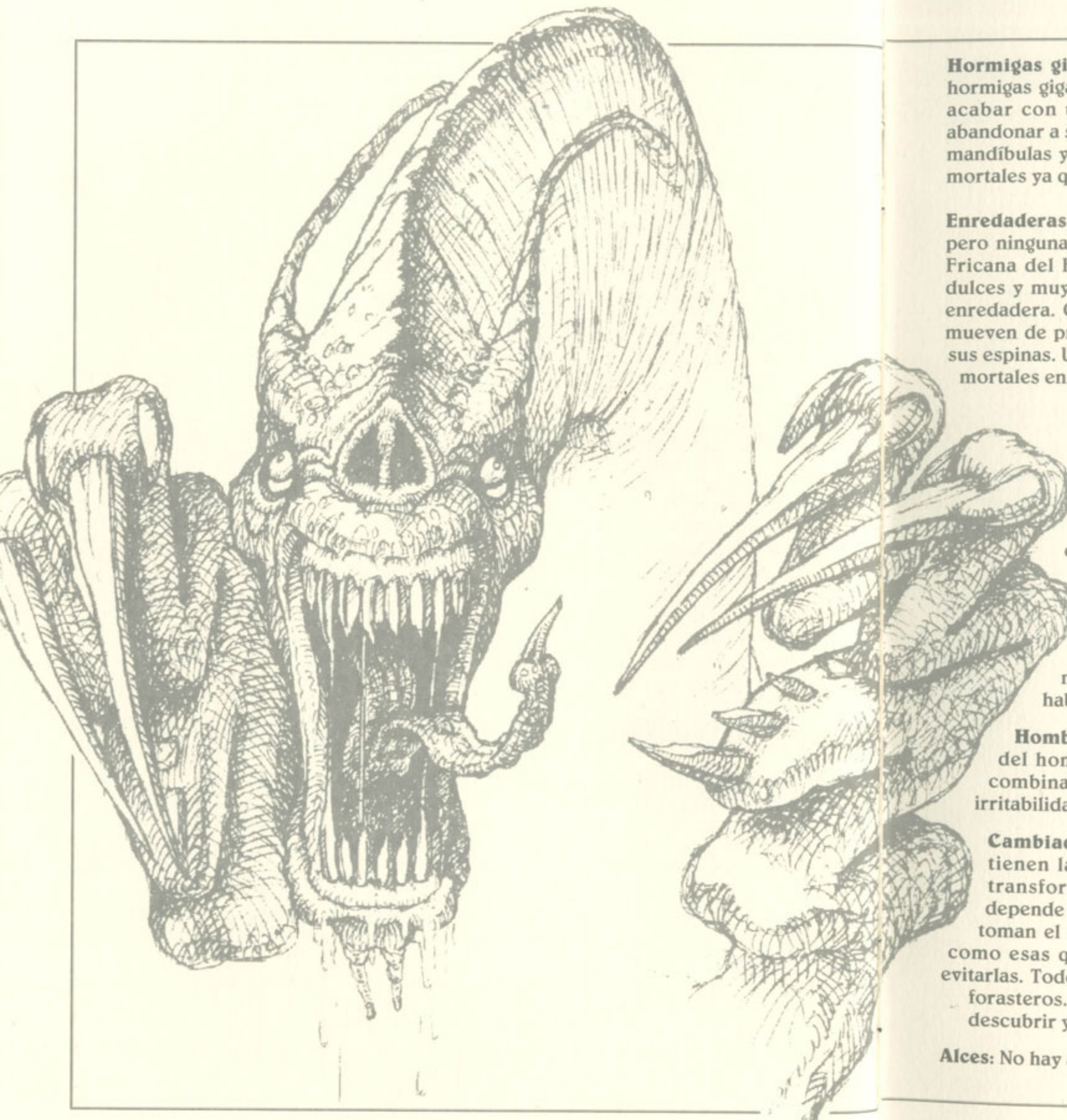
Monos: Mamíferos arbóreos con un infantil sentido del humor, los monos hacen todo lo posible por animar el aburrido día incluso del más humilde explorador con trucos tales como dejar caer mangos super-maduros sobre la cabeza del viajero, dejar pieles de plátanos en el camino del incauto vagabundo y escabullirse en el campamento del cansado explorador y largarse con sus cheques de viaje.

Murciélagos: Criaturas con alas pequeñas y peludas, los murciélagos parecen ser una mutación de ratas. Viven en grandes colonias subterráneas y comen fruta e insectos.

CRUATURAS NO TAN DIVERTIDAS Y NO TAN INOFENSIVAS

Rinocerontes: Estos torpes vestigios de tiempos prehistóricos aún vagan por la sabana de hoy en día. Ven muy poco, tienen un oído muy agudo y muy mal genio. Si te tropiezas con una de estas sorprendentes criaturas, recuerda este famoso refrán Simbani: "La única manera de cargarte un rinoceronte es hacerlo en tu tarjeta de crédito".

Duendes pigmeos: Estos diminutivos miembros de la familia de los duendes apenas son vistos por la sabana ni en la selva aunque su presencia es obvia. Son carnívoros, cobardemente prudentes y capturan a sus presas con trampas. Hay trampas de ellos por toda la región. El aventurero inteligente deberá estar alerta porque algunas de estas trampas están muy bien escondidas. No hay nada que hiera más el orgullo del explorador que ser descubierto colgando cabeza abajo por los guerreros Simbani. Aunque los Simbani son demasiado educados para reírse de ti, se reirán disimuladamente de ti cuando no puedas oírles.



Hormigas gigantes: Estos insectos no son hormigas normales de picnic. Las hormigas gigantes tienen un apetito increíble y de todos es sabido que pueden acabar con un elefante en 2/3 segundos. Son persistentes y se resisten a abandonar a su presa elegida, ya sea un antílope o un explorador. Además de sus mandíbulas y de sus abdómenes que expulsan ácido, las hormigas gigantes son mortales ya que rara vez cazan solas.

Enredaderas venenosas: Hay plantas venenosas en otros lugares del planeta, pero ninguna tan peligrosa como las enredaderas venenosas de la sabana de Fricana del Este. La fruta de estas enredaderas es parecida a las uvas, muy dulces y muy apetecibles. Estas salen del tallo de la planta, en el centro de la enredadera. Cuando cualquier criatura intenta coger sus frutas, las plantas se mueven de pronto, atrapando al animal e inyectándole el virulento veneno con sus espinas. Usa la prudencia y el sentido común cuando te encuentres con estas mortales enredaderas y sal pitando.

**CRIATURAS DEFINITIVAMENTE NADA
DIVERTIDAS Y MAS DIEN DAÑINAS**

Cobras Voladoras: Víboras venenosas con alas (una combinación particularmente repulsiva), las Cobras Voladoras tienen además la ventaja de escupir veneno y morder. Por eso, cuando viajes por la selva, te recomendamos que lleves píldoras anti-veneno.

Cocodrilos: Estos reptiles humanoides son inteligentes, fuertes y muy sabrosos. Se niegan a decir la verdad, (ya que no pueden hablar) y rara vez dejan la lanza o retraen sus dientes.

Hombres Mono: Aunque no está claro si estos son monos que ascienden del hombre u hombres que descienden del mono, los hombres-mono combinan la fuerza bruta y la dureza del antropoide con la estupidez e irritabilidad del humano.

Cambiadores de Forma: Estos son miembros de tribus de la selva que tienen la habilidad mágica de tomar ciertos aspectos de un animal y transformarse en una combinación humano/animal. El tipo de animal depende del tótem del pueblo en especial. Algunas tribus, como esas que toman el aspecto de un arbusto-bebé son agradables de encontrar. Otras, como esas que toman el aspecto de pitón, de jabalí o de leopardo, mejor evitarlas. Todos saben magia y usan hechizos para defender su territorio de los forasteros. Los pueblos de los Cambiadores de Forma son muy difíciles de descubrir ya que suelen estar escondidos mágicamente.

Alces: No hay alces en Fricana del Este.

CRIATURAS DE LAS QUE MEJOR HUIR

Dinosaurios: Grandes, feos, mezquinos, demasiado cabezotas para irse, demasiado estúpidos para morir, el "Hatari Kubwa" (gran peligro) es definitivamente algo para poner en la lista de "pies para que os quiero".

Gusanos Demonios: Las leyendas hablan desde el Mijikenda al gran monstruo llamado "Utakufa" (tú morirás). Como no hay nadie que los haya visto y haya vivido para contarlos, los rumores son incompletos. Se dice que persiguen a su presa excavando por la tierra y que emergen del suelo en el último momento. La mayoría de los exploradores famosos hablan de estas ingenuas leyendas locales como tonterías.

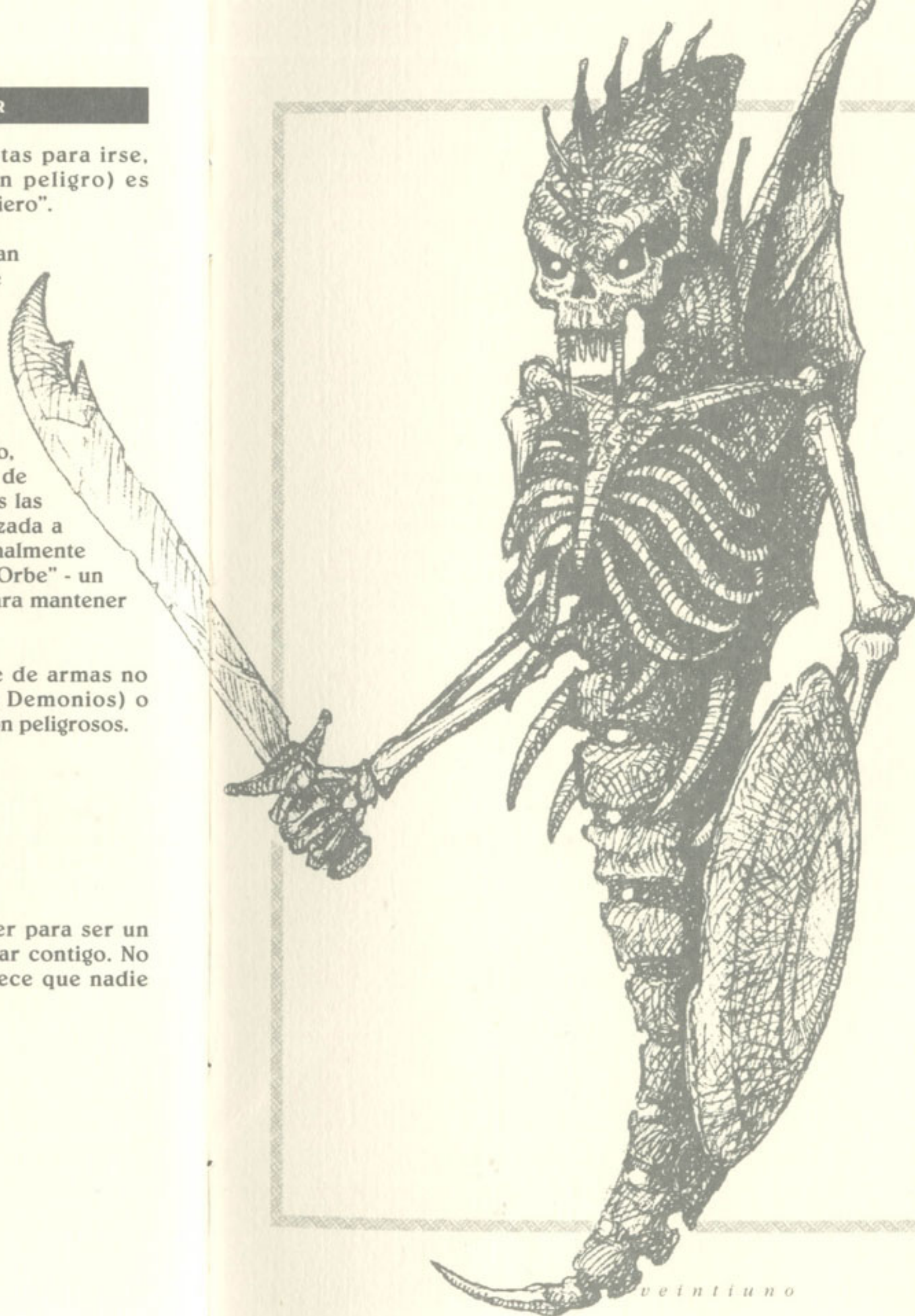
Demonios: Los demonios no son nativos de esta región. De hecho, no son nativos de este mundo. Entran en nuestro mundo a través de puertas mágicas para difundir el caos y la desolación sobre todas las cosas. Las puertas se abren por medio de energía negativa lanzada a través de la muerte o de la destrucción. Tales puertas son normalmente temporales a menos que se mantengan abiertas por una "Puerta Orbe" - un dispositivo mágico que atrae magia y energía negativa del aire para mantener abierta la puerta.

Los demonios son resistentes al fuego y al daño proveniente de armas no mágicas. Pueden ser muy inteligentes y usar magia (Brujos Demonios) o estúpidos y brutos (demonios tontos), pero todos los demonios son peligrosos.

ADVERTENCIAS FINALES



"Soy F.E. de nuevo. Bueno, esto es todo lo que necesitas saber para ser un Explorador Famoso por estos lugares. Ha sido estupendo hablar contigo. No tengo demasiadas oportunidades de hablar con la gente. Parece que nadie quiere escuchar. Bueno, recuerdo la época ..."





veintidos



™ indica una marca comercial de Sierra On-Line, Inc.
® es una marca comercial registrada a, o licenciada a, Sierra On-Line, Inc.
© 1992 Sierra On-Line, Inc. Todos los derechos reservados.
Traducción © 1994 MCM Software, S. A.

Dep. legal: M.-12809-1994