


## EL MANÁ

El **MANÁ** representa tu reserva de magia personal.

Cada uno de los hechizos lanzados hará que pierdas una serie de puntos de **MANÁ** (cifra indicada en el texto cuando corresponda). Si tu **MANÁ** llega a un nivel negativo, se considera entonces que es 0, pero que el hechizo funciona y que puedes continuar.

Más tarde, si tu **MANÁ** es cero ya no podrás usar magia, en especial en viñetas con el símbolo .

En general, el uso de la magia en este universo es extraño, prohibido y terriblemente agotador para el cuerpo y la mente. Por lo tanto, solo la deberías emplear como último recurso, solo para hacer frente a los peligros más extremos, con frecuencia siendo mucho mejor recurrir a trucos o a tus habilidades diplomáticas. Ten cuidado, tendrás que conservar **MANÁ** para la etapa final de tu misión.

Tu total inicial de **MANÁ** es de **30**. Una cifra bastante alta, gracias a la presencia de GRIX a tu lado, tu indispensable compinche. En algunos momentos poco habituales, tu **MANÁ** podrá aumentar, pero **JAMÁS PUEDE SOBREPASAR EL VALOR INICIAL DE 30**.

Como no se trata realmente de fatiga en el sentido clásico del término, lo normal es que se recupere a través de oscuros rituales que exigen sangre y dolor.

Estos actos abominables a los que estás acostumbrado han manchado para siempre tu alma con una cierta **OSCURIDAD**.

## La Oscuridad

Cuanto más actos viles y amorales cometes y cuantas más decisiones tomes que causen sufrimiento y muerte a tu alrededor, más aumentará tu total de **OSCURIDAD**.

Se trata de una noción abstracta a la que no le das importancia, ya que no tienes conciencia de ella. Sin embargo, resulta que una mente corrupta está rodeada de cierta aura, invisible al común de los mortales, pero detectable por algunas personas particularmente receptivas al mal.

Cuanto más elevada sea tu **OSCURIDAD** más probable será que atraigas la atención de los santos sacerdotes y de los fanáticos cazadores de magos. Pero pasar desapercibido es parte de tu rutina diaria, si quieres adquirir aún más poder místico.

Tu total inicial de **OSCURIDAD** es de **10**. No esperes que disminuya.

Una vez has emprendido el camino pavimentado en cenizas que conduce a los arcanos oscuros, resulta imposible retroceder.

## Las Posesiones

En ciertos momentos de la aventura se te pedirá que anotes los **OBJETOS** que hayas encontrado y decidido llevar contigo. Además de tu ropa de viaje, como héroe de esta aventura, de inicio solo dispones de material de escritura (pergaminos, plumas, tinta).

No sabrías qué hacer con un arma. En cuanto a la moneda o a las provisiones durante el camino, GRIX, tu compinche, puede suministrarte con magia de todo casi a voluntad (aunque en proporciones razonables).

### IMPORTANTE

Por último, examina cuidadosamente cada viñeta, ya que algunos números para dirigirte a otras viñetas pueden ocultarse en ella. A veces, esto da acceso a un desvío, un objeto o una pista que puede ser de gran ayuda para el éxito de tu misión.

Si llegas a una casilla sin posibilidad de continuar, significa que estás muerto y que has fracasado.

Puedes retomar tu aventura desde el principio con un nuevo personaje, eligiendo dominios de magia diferentes y siguiendo otros caminos.