

SULAR

SULAR

☞ Traducido por: Sorgolás

☞ Autor Original: Gredavin

☞ Fuente: www.againsttheshadow.org

☞ Formato por: Álvaro Pérez Eguizábal

☞ Revisado por: Kano

Los Sular han existido en Aryth desde el principio de los tiempos. Son seres antiguos que no se han dado a conocer por el momento. Tanto es así que sus auténticos orígenes son desconocidos. Muchos los consideran una subcultura de elfos que se aislaron hace miles de años, encaminando su existencia hacia apestosos pantanos y ciénagas. Otros creen que son un resultado de la unión entre dragones y elfos, aunque tales historias pertenecen a textos antiguos de los elfos. Sin embargo, incluso los Sular desconocen cuáles son sus orígenes realmente. Desde la época de Slassachka (explicado más abajo), sus recuerdos se han ido desvaneciendo.

Los Sular son más parecidos a los enanos en el sentido de que eligen quién debe gobernarles. Hay muchos clanes distintos, cada uno de los cuales posee sus propias costumbres y líderes. No obstante, casi siempre hay una figura central que une a los clanes en tiempos de gran necesidad. Llamamos a este tipo de líder el Yular, o el Sabio. Los líderes de clan son elegidos por aclamación popular y el 99% de las veces son hembras de la tradición de la canalización espiritual. La sabiduría es considerada por encima de cualquier otra virtud y la devoción por la naturaleza está fuertemente arraigada a esta ideología. Los líderes de clan son llamados Slassk, o Voz Única. La fuerza es también apreciada entre los Sular, muy parecido a la tradición guerrera de los orcos. Los más fuertes serán líderes. Aquellos que se hayan mostrado como grandes cazadores y guerreros recibirán posiciones de caudillo. Estos jefes guerreros de clan son llamados Ulska, o Indiscutidos.

Los Sular nunca adoraron a los dioses de Aryth, sirviendo únicamente a un ser llamada Zardrix que se les reveló desde la más brillante luz del mundo. Zardrix con frecuencia visitó a los Sular, antes y después de la Ruptura. Cuando ocurrió la Ruptura, los Sular se encontraban bastante separados de aquello que desgarró a otras sociedades. A pesar de todo sintieron un cambio en la Madre Dragón. Zardrix, como la mayoría de sus semejantes, fue profundamente devastada por el vacío dejado por la falta de almas. Los Sular incrementaron sus ofrendas a la Madre Dragón pero aún así no parecía apaciguarse. Esto confundió a los clanes y surgieron indicios de una guerra civil.

Cada clan denunció los pecados de los otros clanes a la Madre Dragón, lo cual no contó con su aprobación. Zardrix, sin embargo, al ver lo que sucedía habló a sus seguidores desde la distancia para comunicarles el verdadero motivo de su tristeza. Aunque lo entendieron no sabían nada de los dioses de los que ella hablaba. No podían comprender que su Madre tuviera dioses por encima de ella. A su debido momento, aprendieron de Zardrix y fueron iluminados por su gran sabiduría. Pero llegó un tiempo en que Zardrix no paseó entre su pueblo. Los Sular sintieron que se separaban de ella y algunos supieron que ella no volvería nunca más. El pueblo cayó en una gran depresión; incomunicándose

completamente del mundo. Muchos pensaron que serían destruidos. Muchos cientos de años pasaron y nada cambió. La apatía fue el gran enemigo de los Sular, incluso amenazó con destruir a esta noble gente. Sólo recientemente, cuando encontraron sus manantiales envenenados y a sus congéneres muriendo a un ritmo alarmante, enviaron los Sular exploradores fuera de sus alejadas fronteras. Ahora, cada vez con más frecuencia se encuentra a un explorador Sular vagando por Erethor. Lentamente los Sular están resurgiendo a Aryth, para encontrar su lugar en el mundo.

DESCRIPCIÓN

Los Sular son altos, musculosos y temibles de contemplar. Su piel es inusualmente rugosa, a menudo con protuberancias de cuernos. Su cabeza recuerda a la de un dragón pequeño mientras que su torso y sus brazos son los de un hombre fuerte. Sus piernas son humanoides, pero terminan en unos enormes pies palmeados, así como una larga cola, frecuentemente rematada con púas, que crece al final de su espalda. El color de un Sular varía de un individuo a otro pero normalmente tienen tonalidades parecidas dentro de un mismo clan. Los colores van del marrón oscuro al verde bosque, e incluso hay quien luce matices oscuros del rojo.

Frecuentemente viven en pantanos y ciénagas, sintiéndose cómodos tanto en agua dulce como salada. Construyen sus casas en los desperdigados follajes de los pantanos y pasan la mayor parte de sus vidas en el agua. Cazán en los ríos y cenagales a lo largo de Erethor, donde se mueven como asesinos silenciosos. Su gran sociedad está oculta entre dos civilizaciones elfas, los Dansil y los Miransil.

Los Sular hablan arrastrando la 'r' y alargando la 's', con un acento casi incomprensible cuando hablan en otra lengua distinta de su dracónico nativo.

- ★ **+2 Fue, +2 Sab, -2 Con, -2 Car:** los Sular son una cultura fuerte y reflexiva, pero no tienen trato con otras especies desde hace miles de años. Sus cuerpos no reaccionan bien ante cambios repentinos, lo que les afecta adversamente.
- ★ Los Sular pueden contener la respiración durante un número de asaltos igual a doce veces su Constitución.
- ★ **+4 armadura natural:** los Sular tienen pellejos extremadamente duros que la mayoría de las armas tienen dificultad en atravesar.
- ★ **+1 energía de conjuros:** los Sular están sintonizados de manera innata con la magia de Aryth.
- ★ **+4 a Esconderse y a Moverse sigilosamente en el agua:** los Sular son escurridizos asesinos cuando se encuentran en el agua. Obtienen un +4 adicional a Esconderse si hay follaje en el agua que coincide con su color de piel.
- ★ **+2 Escuchar y Avistar:** los Sular están constantemente pendientes de lo que sucede a su alrededor.
- ★ **Velocidad nadando 20 pies:** los Sular nacen en el agua y pasan la mayor parte de su vida nadando.

- ★ **+2 Supervivencia en pantanos/ciénagas/bosques:** Los Sular son los amos de sus hogares.
- ★ **Vista ciega acuática 30 pies:** los Sular son sensibles a las vibraciones en el agua alrededor de ellos, permitiéndoles “ver” incluso cuando el agua está demasiado turbia o revuelta para permitir ver usando la vista normal.
- ★ **Lenguaje submarino:** los Sular han creado un lenguaje especial de caza usando los movimientos de sus colas y brazos. Combina ruidos graves y sordos con sutiles ondas submarinas que les permiten coordinar sus ataques estando bajo el agua. Cualquier Sular a 30 pies puede entender completamente el mensaje como si lo hubieran adiestrado desde que nació.
- ★ **+4 a Saltar:** los Sular pueden utilizar sus colas para añadir potencia a sus saltos.
- ★ **Ataque de garra y mordisco:** los Sular pueden usar sus afiladas garras y dientes en combate. Estos son ataques naturales y no provocan ataques de oportunidad. Las dos garras reciben el BAB completo y el ataque mordisco recibe un penalizador de -5. Los Sular pueden adquirir la dote Ataque múltiple, lo que reduce el penalizador del mordisco a -2. El daño de las garras es 1d4 y el del mordisco 1d3.
- ★ **Ataque de cola:** la cola de los Sular puede ser usada para realizar ataques de derribo. El fallo en el ataque de derribo no otorga un ataque de derribo al contrario. La cola también inflige daño de 1d4 cuando se usa como arma. Es considerado un ataque natural que no provoca ataques de oportunidad.
- ★ **Desprecio de armadura:** los Sular no usan armadura. Se considera un acto vergonzoso llevar armadura, es como si no valorasen la piel que la Madre Dragón les da. Ser visto llevando armadura es muy embarazoso, por lo que ver a un Sular con armadura es muy raro. Cualquier Sular sin competencia en armadura sufre el triple de penalizadores. Esto no les impide usar a la perfección los escudos.
- ★ **Idiomas automáticos:** Dracónico (Leído y escrito) . **Idiomas adicionales:** dialecto alto elfo, dialecto de la lengua de la selva, dialecto mediano.
- ★ **Clase predilecta:** Bárbaro. Los Sular no cuentan su nivel de bárbaro para determinar las penalizaciones a la experiencia por ser multiclase.
- ★ **Altura y peso aleatorio. Base:**
 - Mujeres 5'9 + 2d12 150 + (2d4)
 - Varones 5'6 + 2d12 140 + (2d4)
- ★ **Edades de los Sular**
 - Mayoría de edad: 50
 - Mediana edad: 125
 - Anciano: 200