ALKAENDRA

LOS SUEÑOS PERDIDOS

AL PRINCIPIO ESTABA EL CAOS,
CUYO CORAZON ES EL FLUIR DEL TIEMPO.
DE EL SURGIERON LA LUZ Y LA TINIEBLA, ENFRENTADAS.
Y ALLI DONDE LUCHARON HUBO MATERIA Y ALMA,
Y ESTOS ERAN A SU VEZ EL CAOS ENCARNADO.
DE MODO QUE EL CAMPO DE BARTALLA ERA EL PROPIO LUCHADOR,
Y LUCHABA CONTRA SI MISMO.

ASI NACEN Y MUEREN LOS MUNDOS INNUMERABLES.
ASI EL CAOS SE SUEÑA A SI MISMO.
Y EN SU SUEÑO SE MIRA A SI MISMO
CON OJOS INNUMERABLES.
PERO TODOS LOS SUEÑOS TIENEN SU FINAL,
Y UN CIRCULO TERMINA JUSTO EN EL PRINCIPIO...

DIAGU ALVAREZ FERNANDEZ - BERNARDO B. FUENTES APARICIO - FRANCISCO J. RIO LORDA

ALKAENDRA

Diseño Original: Bernardo B. Fuentes Aparicio, Francisco J. Río Lorda

Dirección del Proyecto: Diagu Álvarez Fernández

Escrito por: Bernardo B. Fuentes Aparicio , Francisco J. Río Lorda

Ilustrado por: Bernardo B. Fuentes Aparicio

Diseñado de Maquetación por: Bernardo B. Fuentes Aparicio, Francisco J. Río Lorda

Maquetado por: Francisco J. Río Lorda

Han colaborado con nosotros: José Luis Monforte González, Jorge Monforte González, Miguel Monforte González, José Luis Amézaga Vela, Soledad García Barquero, Vanessa Campa Paz, Guadalupe Fernández Vila, Stella, Gerardo Bohigues Incio, Ubaldo Alvarez Ojeda, Aitor Prieto Menéndez, María Campos Olivera, Sonia Camacho Berné, María Adela Río Lorda

Han probado el Juego: José Luis Monforte González, Jorge Monforte González, José Luis Amézaga Vela, Soledad García Barquero, Vanessa Campa Paz, Guadalupe Fernández Vila, Orlando Monte Ortega, Gerardo Bohigues Incio, Ubaldo Alvarez Ojeda, Raquel Agulla, Cristina Martín García, Carmen Fuentes Aparicio, Aitor Prieto Menéndez, María Campos Olivera, Sonia Camacho Berné, Pablo Pérez Fernández, Rubén Villena García, Diagu Álvarez Fernández

La mayor de nuestras gratitudes a: el "Beers" de Avilés y a las dos personas que lo llevan, Jorge y Begoña, por regar nuestros cuerpos con cerveza bien puesta; a todos los que han colaborado y han probado el juego con nosotros; a J.R.R.Tolkien, Dan Simmons, Frank Herbert, Terry Pratchett, David Eddings, Robert E. Howard, Guy Gavriel Kay, Gary Jennings, Colleen McCoulough, Indro Montanelli, W. Toynbee, Margaret Weis y Tracy Hickman, Louise Cooper, Homero, Isaac Asimov, Miguel de Cervantes porque su imaginación ha inspirado esta obra; a Angus McBride, H.R. Giger, y a todos aquéllos que nos han ayudado a que el mundo de Alkaendra viera finalmente la luz.

Francisco J. Río Lorda **quiere dedicar** esta obra a su padre Faustino Río Busto, la persona más excepcional e increíble que ha conocido y un soñador en este mundo de locos, al que echa muchísimo de menos. Tenías razón.

A Raimundo, que me enseño qué es importante en la vida

Publicado por **Alkaendra**, C\ Gutiérrez Herrero, 52. 33405 Avilés, ASTURIAS
www.alkaendra.com e-mail: alkaendra@hotmail.com

Impreso por **Gráficas Summa**

Quedan rigurosamente prohibidas sin la autorización escrita de los titulares del <<Copyright>>, bajo las sanciones establecidas en las leyes, la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio o procedimiento, comprendidos la reprografía y el tratamiento informático y la distribución de ejemplares de ella mediante alquiler o préstamo públicos.

La editorial autoriza a fotocopiar las siguientes páginas de este libro para uso personal: desde la 276 a la 289

ISBN: 84-607-4221-0
Depósito Legal: AS-856-02

ALKAENDRA

CONTENIDO

Introducción 4
Alkaendra 8
- Las Tierras del Este 12-56
- El Syndalla 57-83
- Las Tierras del Sur 84-89
- Las Tierras del Oeste 90-129

El Camino 130
- Reglas Básicas 130-135
- Salud 136-138
- Experiencia 139-141

Creación de Personajes 142
- Creación de Personajes 142-155
- Rasgos 156-157
- Saberes 158-163
- Modos de Vida 164-174
- Debilidades 175-176
- Posesiones 177-189

Reglas Avanzadas 190
- Combate 190-197
- Las Vias Mentales 198-213
- Las Sendas Sagradas 214-239
- Gestión 240-253

Bestiario 254
Hojas de Personaje 274
Indices 290
- Alfabético 290-292
- De Ilustraciones 293-294
- De Tablas 295

" Y bien, ahora que el ancho camino se abre ante tí, sin trabas, sin límites, ¿qué harás?"

Libro de las Posibilidades Infinitas, Irthethne, Gran Espíritu Sombra de Tyethsinnuima

Una Banda de Guerra del Clan Rhageld inicia el combate antes de tiempo contra los odiados Hryeth bajo las frondas del Gran Bosque de Rhianaara...

EL CAMINO

Posiblemente tan viejo como la humanidad es el lenguaje, y tan viejo como éste el impulso de contar historias. Historias que enseñen. Historias que unan. Historias que maravillen. Sea cual sea su propósito, los hombres llevan miles de años haciéndolo. De todas esas historias, muchas se han perdido, pero otras viven aún en libros, películas, discos o en la memoria de las personas. Unas narran hechos que han sucedido. Otras son fantasías procedentes de la mente de sus autores. Las hay que hablan de las leyendas de un pueblo, o de sus creencias... Todas nos enseñan algo. Conocerlas nos hace mejores, más sabios. Y ninguna existía hasta que fue contada, en algún momento, por primera vez.

Bienvenidos. Os proponemos que vosotros os convirtáis en creadores de historias. Os invitamos a que construyáis los relatos que os gustaría oír. Y, sobre todo, os deseamos que os divirtáis haciéndolo.

¿Es esto verdaderamente un juego?

En un juego narrativo, uno de los jugadores asume el papel de Director de Juego y propone las historias en las que participan el resto de los jugadores controlando a los personajes jugadores, cuyas acciones determinarán el curso de los acontecimientos. Al contrario que en la mayoría de los juegos, en los que está perfectamente claro cómo se gana, y donde la partida termina en el momento en que se tiene un ganador, en un juego narrativo no hay perdedores. Una partida de un juego narrativo termina cuando los jugadores quieren dejarlo, y puede llegar a prolongarse durante muchas sesiones.

Los personajes pueden haberlo hecho bien o mal, haber superado con facilidad las dificultades que el Director ha puesto en su camino o haber estado girando en círculos incapaces de encontrar la solución a un enigma. El Director puede haber descubierto que los personajes controlados por él son desproporcionadamente poderosos o ridículamente débiles, que los personajes sortean sus planes con facilidad insultante o que ignoran completamente sus sugerencias. Pero nada de esto es demasiado importante. Lo importante es la historia: que sea hermosa, épica o trágica. Que tenga momentos de emoción, de incertidumbre o de gloria. Que los personajes se comporten como personas reales, según su carácter y habilidades, y que merezca la pena recordarla una vez terminada. Y, por encima de todo, que todo el mundo se divierta. Un juego narrativo no es una competición entre el Director de Juego y los jugadores, sino todo lo contrario: todos trabajan juntos para contar una historia. La diversión surge cuando los jugadores se meten en la piel de personajes que son completamente diferentes a ellos, que tienen sus propias motivaciones y cualidades, y que viven en un mundo muy diferente del cotidiano.

Cada uno de estos personajes viene descrito en una hoja de personaje, donde se recoge cómo es, no sólo física sino también intelectual y moralmente, qué cosas sabe hacer y cuáles son sus posesiones. Si es astuto o cobarde, fuerte o un experto luchador, si es codicioso o tiene nociones de astronomía, si vive en un pantano o todo lo que tiene es una lira y su voz. Todo esto viene reflejado en la hoja de personaje. Cuando el personaje hace frente a un problema o una situación difícil, es esta descripción lo que determina si puede superar ese trance o no.

¿Qué necesitas para jugar?

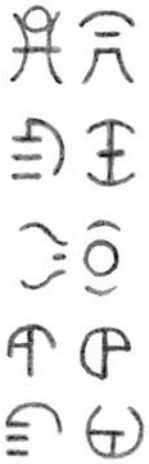
En un juego narrativo lo más importante es la imaginación y las ganas de los jugadores de pasarlo bien. Sin embargo, para todas aquellas acciones que no pueden interpretarse con facilidad se requiere un soporte de reglas. Las reglas de Alkaendra están diseñadas para usar dados normales de seis caras y todas las tiradas se realizan con ellos, así que necesitaréis unos cuantos. Aunque habrá veces que sólo se deba lanzar un dado, lo normal es que se lancen varios. Por ejemplo, si lees que una tirada es de 2d6, significa que es necesario lanzar dos dados. Hay ocasiones en que no se toma directamente el número que sale en un dado, sino que se le suma o resta un modificador. Por ejemplo, podéis encontrar tiradas como 1d6-2, que indica que al resultado del dado hay que restarle dos puntos. Si la tirada hubiese sido 1d6+2, en cambio, se le sumaría dos a lo obtenido en el dado.

Se necesitan papel y lápices o bolígrafos para rellenar y modificar las hojas de personaje y para apuntar cualquier información importante que aparezca durante el juego, para dibujar mapas o para hacer marcadores que indiquen el número modificado, que es algo que se

explica más adelante. Cada personaje jugador debería tener además una copia de la hoja de personaje que haya elegido, cubierta con los datos de su personaje, para poder empezar a jugar.

¿Qué hay en este libro?

En este libro podéis encontrar, además de las reglas que os permitirán solucionar las situaciones conflictivas, una extensa descripción de uno de los continentes de Alkaendra: Gahaedha. Sentimos no haber podido explicar más detalladamente las culturas que aquí aparecen, pero hemos preferido ofreceros una visión general que os permita escoger de entre un abanico de posibilidades lo más amplio posible el tipo de personaje que queréis. Aun así, Gahaedha es tan grande que son innumerables los pueblos, tierras y seres que no hemos podido ni siquiera mencionar. Especialmente entre las otras especies inteligentes, tan diversas culturalmente como los humanos, hemos tenido que limitar nuestras descripciones para dejar sitio a los pueblos humanos, ya que pensamos que serán los personajes jugadores más numerosos. Sin embargo, si lo que a vosotros os gusta son los Xyarjar, los Nidanyira o los Dun-Hannár, por favor, hacédnoslo saber: estamos deseando tener una excusa para describirlos con más profundidad.



No necesitáis leer la descripción de Gahaedha al completo. Una aventura, o una serie de ellas, puede desarrollarse perfectamente en el seno de una sola de sus culturas. Para empezar, escoged simplemente la que mejor aspecto tenga y sumergíos en ella.

Lo único que sí es necesario que leáis son las Reglas Básicas, las de Salud y las de Creación de Personajes. Si eres el Director de Juego tendrás que poner un poco más de atención, porque al final serás tú el que tenga la última palabra si no conseguís poneros de acuerdo en algo.

No tenéis que usar las Reglas Avanzadas si no queréis o si os parecen demasiado complicadas para empezar, pero una vez que os hayáis familiarizado con el sistema de juego veréis que enriquecen el mundo y aumentan las posibilidades y la diversión.

Finalmente, el Bestiario recoge algunos de los seres que pueblan Alkaendra, desde animales hasta especies inteligentes, pasando por muertos vivientes o demonios...

¿Cómo empieza todo?

Tarde de fin de semana. Te sientas con un grupo de amigos alrededor de una mesa cubierta de hojas en blanco, lápices y dados. Uno de vosotros, al que habéis elegido como Director de Juego, comienza a hablar:

-Imaginad...

-¿Has oído eso? -te pregunta Arwa, al tiempo que os hace un gesto para que os quedéis quietos.

Reaccionando con rapidez, os detenéis. Aunque concentras toda tu atención en captar el menor indicio de cualquier sonido extraño, no oyes más que el rumor del viento en los árboles y el canto cercano de un mirlo. De todas formas, Arwa siempre ha tenido el mejor oído de los cinco, así que no te sorprende cuando Daidh se dirige a ella:

-¿Dónde? -murmura mientras cambia de mano su hacha (consagrada).

Ella señala con la punta de su espada, y con el sigilo de un animal salvaje empezáis a caminar. Como tantas otras veces Phallan se adelanta y desaparece en el bosque. Sabéis que cuando caza puede volverse casi invisible, hasta el momento inevitable en que su presa ve en sus ojos que el fin ha llegado.

Bhael se detiene un momento.

-Furia, odio, muerte... -una rápida inclinación de su cabeza- monstruos...

De pronto, apagado por la espesura, se escucha un grito de agonía. Con una mezcla de preocupación y fiereza en su rostro, Daidh os urge a apresuraros.

-Puede que hoy no nos alimentemos con la carne de un ciervo sino que nos fortalezcamos con la sangre de un hirythann.

Otro grito de muerte rompe el susurro monótono de las ramas agitadas. Vuestro paso se hace más lento cuando el chocar del acero contar el acero os indica que aún se libra un combate. Un gruñido grave os señala dónde Phallan se ha apostado. Os acercáis y entre los arbustos echáis un vistazo al drama que se desarrolla sobre las aguas de plata del Ghalladrynn. En un pequeño claro varios oscuros horrores astados, armados con afiladas puntas de metal y hueso, luchan contra un grupo de mitthána. Aunque éstos los superan en número sabéis que la batalla ya tiene un ganador, por más que Rhagalysa demore un tiempo acoger sus esencias.

-Son los Medwyr. Deben haber emboscado a dos de

los hirythann, pero no contaban con el rojo y el monstruo-chamán -susurra Phallan, señalando primero a un hirythann que empuña una larga guadaña y después a otro de grandes cuernos con tres mástiles a su espalda. Frente a éste, un guerrero mitthána parece congelado en su inmovilidad, incapaz de golpear con su espada a su desarmado enemigo.

-Tiene atrapada la voluntad de Alvhann.

Los Medwyr son vuestros rivales en Eadhnna. Durante generaciones habéis luchado por dirigir los destinos de la tribu, y en muchos de esos enfrentamientos su sangre ha sido vertida, y también la vuestra. Y ahora pueden morir aquí Alvhann y Uyddne, Aedlyn y Muach, los mejores de sus hombres. ¡Nunca se recuperarían de su pérdida! Puedes ver en los ojos de Daidh que está pensando lo mismo. Pero también están los hirythann. ¿Dejarías que la tribu perdiera a sus guerreros para que los hirythann se alimenten? Puede que los Uledda y los Medwyr se odien, pero no con el odio mortal que sientes hacia esos horrores sin rostro. Quieres saltar al combate, eliminar a esas monstruosidades que ensucian la tierra hermosa e inmaculada del Beithanna. Pero... miras a tu alrededor, a Arwa, Phallan, Daidh y al severo Bhael. ¿Arriesgarías sus vidas por salvar las de tus enemigos?

Daidh se vuelve:

-Dinos, Bhael, ¿cuál es el color de la voz de Nuachtann?

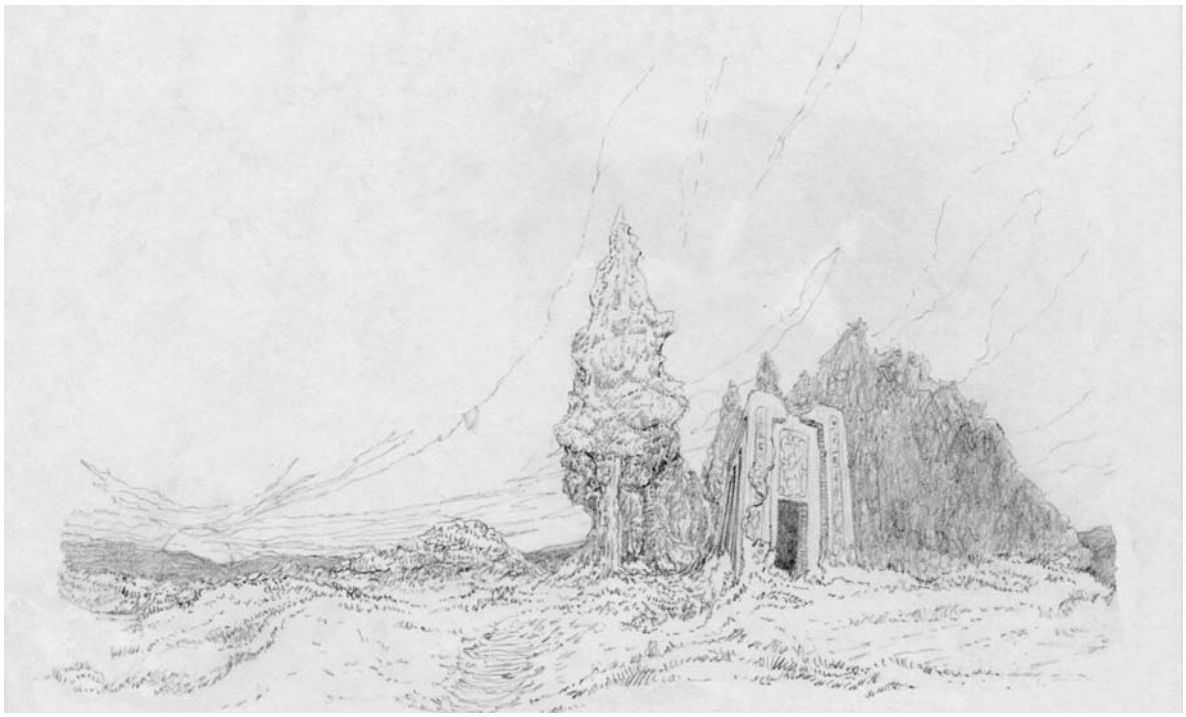
Los huesecillos repican brevemente sobre una roca. Desde la sombra, Bhael lee:

-Siete vidas más se apagarán antes de que Tadaraynn se de por satisfecha.

Daidh asiente. Sin duda, los Medwyr morirán si vosotros no combatís. ¿Podrán derrotar a los hirythann aun con vuestra ayuda? Apoyando su mano en tu hombro, antes de que hable sabes cuáles serán sus palabras:

-¿Y bien? ¿Luchamos?

La aventura puede comenzar. Lo que ocurra está en vuestras manos...



" ...Viajamos durante días por aquellas yermas extensiones, dejadas de la mano de cualquier deidad o espíritu creador. La comida escaseaba y los aullidos de las bestias nos impedían dormir cuando el manto estrellado de la noche cubría el sol. El miedo se apoderaba poco a poco de nuestros corazones y muchos nos preguntábamos si seríamos capaces de encontrarle algún sentido a la locura en la que Threphára nos había embarcado. Los salvajes avausa nos hostigaban aullando, ocultándose en la arenas como si pudieran moverse bajo ellas como insectos. Los cuerpos de muchos de nuestros amigos y compañeros se secaban bajo el calor y la luz impenitente de Mahá. Nuestro señor, poseído por la venganza, nos llevaba a la muerte..."

Fragmentos de las Escritos de Batalla de Tevehára

El Mapa de Vathethna - realizado en el Invierno 132 del reinado de los Dinastas de Gyethar-, que representa las tierras de la Gran Tyethsinnama y sus salvajes alrededores. Palacio Imperial de Inkiathedna

ALKAENDRA

Bienvenido a Alkaendra. Bienvenido al Sueño de los Añorados. Alkaendra es un mundo parecido a la Tierra, con continentes y océanos, con vientos y desiertos, con plantas y animales, con leyes físicas similares...pero las diferencias también son muy grandes, pues existen las Vías de la Mente que permiten a sus practicantes modelar la realidad a su alrededor; los dioses se manifiestan con fuerza, concediendo parte de su poder divino a sus seguidores más fieles; y la humanidad no es la única especie bendecida con la capacidad del pensamiento racional. Hay muchas más cosas, otras diferencias y similitudes, que seréis vosotros quién tendréis que descubrir...

En Alkaendra existen varias masas continentales de importancia, separadas por grandes distancias oceánicas que han impedido una mayor relación entre ellos, con la excepción de Gahaedha y Makahare. Las masas polares son de menor tamaño que en la Tierra, pero debido a fenómenos rotacionales cíclicos, cada ciertos años los polos crecen provocando pequeñas glaciaciones que afectan a las tierras situadas a menores latitudes. También existen fenómenos climáticos similares al Niño y la Niña, además de otros únicos de un planeta singular. Para empezar a describir este mundo, hemos decidido describir las tierras y naciones de Gahaedha, donde podréis encontrar historias y relatos sobre las grandes hazañas y los hechos ignominiosos de aquéllos que han dado su sangre y su vida por estas tierras que se clavan en el corazón de sus habitantes y jamás los abandonan.

Gahaedha es un continente situado en el hemisferio norte, de un tamaño algo mayor que África, aunque su forma dista mucho de ser parecida, ya que está partido en su centro por el vasto mar de Syndalla. Rodeándolo, existen numerosos sistemas montañosos de altas y nevadas cumbres que han visto el paso del tiempo y de las eras; están las Sammheda y las Zandhari en el este, a cuyas vertientes han nacido y muerto reinos míticos como los de los Khalyva; las montañas del sur en Panlho, cerca de las grandes selvas llenas de criaturas y misterios, o las de Sihagaru, que impiden que el desierto de Arena Roja de Avaru se extienda al norte; y en el oeste, son las cumbres del imponente macizo de Taechka y el gran sistema de Navaetharu, donde existen algunos volcanes y son relativamente frecuentes los terremotos, quienes miran por encima de los sueños de los que habitan en sus faldas.

El clima es parecido al de Europa, aunque algo más benigno. En las latitudes de Mituinor, Chakkiaryar y Tyethsinnúma crecen enormes bosques de hoja caduca y perenne, los veranos son agradables y los inviernos duros. Las corrientes oceánicas y el Syndalla mejoran sustancialmente las condiciones para un clima más apto para la agricultura, y las cosechas suelen ser abundantes, especialmente en las llanuras de Ysenia, Âra, Ayénda, Inúe y Xawa, donde las temperaturas no varían demasiado estacionalmente. Según se va descendiendo al sur, el calor aumenta y tenemos tanto bosques y selvas tropicales en Panlho y Linvayya, tierras muy fértiles donde crecen especies vegetales exóticas y moran animales extraños y peligrosos; como el gran desierto de Avaru, cuyos vientos y dunas forjan el carácter de sus habitantes.

Al este, se pueden encontrar una serie de grandes islas habitadas como Saunryr e Idáunna, donde las condiciones para el asentamiento y el clima han sido una de las causas que han provocado que hayan sido objetivo de muchas invasiones a lo largo de los tiempos. Cuna de piratas, adoradores de demonios y tumbas de los Añorados, todas estas islas han creado aventuras y leyendas desde que fueron habitadas. A pocos días de navegación hacia levante, se encuentra con la Gran Muralla de Vapor, que se extiende de norte a sur durante miles de kilómetros y que ha sido fuentes de miedos e historias de marineros durante generaciones; de hecho, muy pocos se han atrevido a cruzarla y aún menos han regresado o son creídos cuando dicen haberlo conseguido.

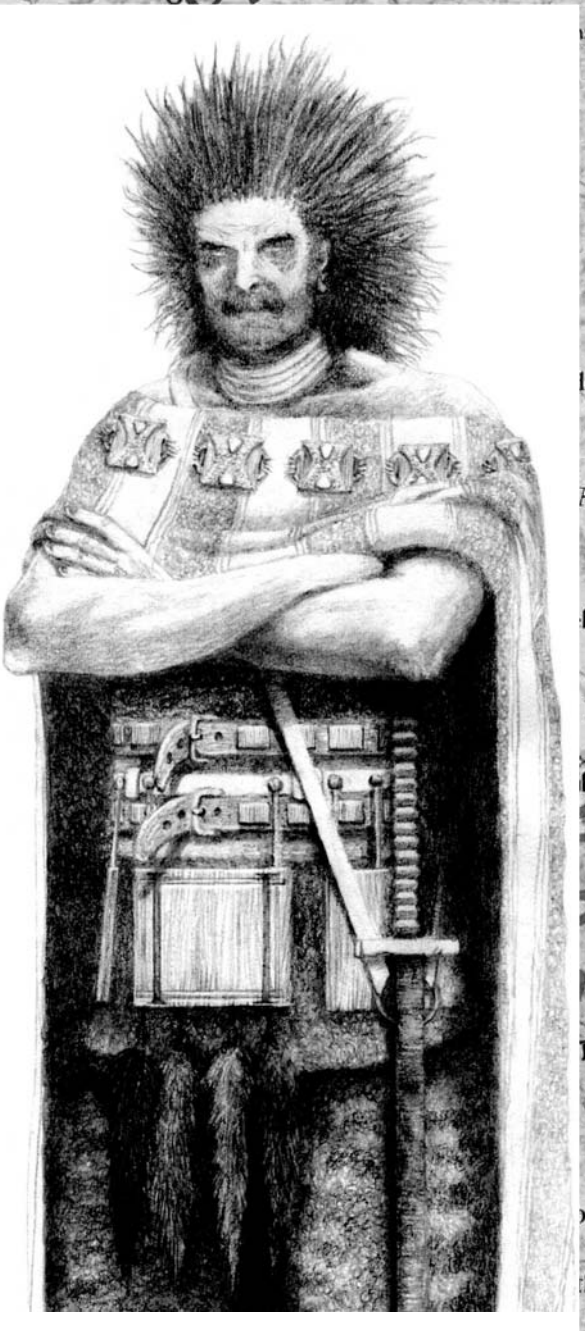
Entre Gahaedha y Makaháre, también tenemos algunos trozos de tierra rodeados de agua que han caído bajo la influencia de Phaukahára y las naciones de Klandama, aunque en los últimos tiempos otros han intentado establecerse allí. Han adquirido gran importancia estratégica pero económicamente no son más que rocas con poco que aportar. Se dice que a varias jornadas de navegación al oeste de Nargawannu, existe una gran isla habitada por algo o alguien que desea permanecer solo y todo intento de colonización ha sufrido un triste final.

La historia de Gahaedha ha sido muy agitada. A parte ya de las distintas concepciones culturales respecto a la creación del mundo, del universo y del lugar que

cada cual ocupa en él, la realidad es difícil de discernir. Los eruditos del este, han dividido la historia en tres grandes periodos o eras: la de los Nacimientos, la de la Sangre y la de los Pesares, en la cual nos encontramos en la actualidad.

La Era de los Nacimientos comenzó con la aparición de los Añorados, la primera especie sintiente que respiró el aire de Alkaendra. Surgieron por todo el continente, pero se asentaron principalmente en las tierras de lo que hoy es Llaeredh, en el Gran Bosque de Sagareda y en algunas islas del Syndalla. Eran unos seres grandes, inteligentes y sensibles, amantes de la naturaleza, la vida y la verdad. Tiempo después aparecieron los Kuannachta y los Ugara, asentándose los primeros bajos las montañas pues amaban la calidez de la roca, y los segundos por encima de estas pues amaban el viento y el sol. Las relaciones fueron tensas, pero los Khalyva y los Kuannachta no tardaron mucho en aliarse contra los salvajes Ugara, cuya concepción del mundo era muy distinta. Tres siglos más tarde aparecieron los Dun Hannár, los Rau´Mena´Kai y los Nidanyira, que se asentaron en bosques y pantanos. Les seguirían los Ylmarys, los Hryeth y los Humanos, que terminarían desequilibrando la situación debido a sus cortas vidas y a su altísima tasa de fertilidad. Poco a poco, toda la superficie de Gahaedha comenzó a ser poblada, y las grandes migraciones que enriquecerían el folklore de las culturas que irían surgiendo con el tiempo, iniciaron una serie de eventos que condicionarían el resto de la historia. Esta Era terminó con la enigmática e inesperada aparición de los Xyarjar bajo las montañas del mundo. Habían pasado más de dos mil años desde que el primer Khalyva había comenzado a soñar bajos los cielos del mundo.

La Era de la Sangre se denomina así por los grandes enfrentamientos y batallas que se sucedieron mientras los pueblos migraban y buscaban lugares donde asentarse. El antiguo lago de agua dulce que se asentaba donde lo hace el actual Syndalla, fue invadido por una catastrófica inundación de agua marina que le daría su aspecto actual, afectando a las culturas que allí se asentaban y acabando para siempre con las más desafortunadas. Los Humanos comenzaron a extenderse por todas las tierras, expulsando al resto de las especies hacia territorios menos favorecidos para el desarrollo. Los Kuannachta comenzaron a perder parte de sus reinos subterráneos frente a los Xyarjar y los Hryeth, oscureciendo para siempre los corazones de piedra que eran el centro espiritual de sus asentamientos. Los Nidanyira se convirtieron en plagas, y comenzaron a



emigrar hacia las ciudades de otras especies como los grandes oportunistas que siempre han sido. Pero el hecho más triste fue la división entre los Khalyva, ya que algunos de ellos se llenaron de odio y se convirtieron en las criaturas más poderosas y temidas que Alkaendra haya visto jamás: los Zadaritas. Hubo épicos enfrentamientos entre ellos, tanto en el plano físico como en el mental y el espiritual, y los que se mantuvieron firmes en las creencias originales se debilitaron tanto que fueron presa fácil del misterioso Azote, que

acabó con ellos para siempre privando a Gahaedha de la luz de su existencia. Muchas culturas que habían nacido y crecido bajo su manto protector, se encontraron de repente huérfanas y el caos no tardó en desatarse. Los Kuannachta se aislaron cada vez más en sus propios miedos, preocupados de la pérdida de sus reinos y por haber fallado a aquellos que habían sido sus aliados. Fue una época de enfermedades, guerras, muerte y decadencia; muchos imperios crecieron y murieron, como el de los Señores de los Árboles, y las naciones de la actualidad comenzaron el largo camino hacia la historia y el poder.

La Era de los Pesares se denomina así porque han sido los tiempos en los que los Zadaritas, las Grandes Sierpes Marinas y otros males se han mostrado con mayor fuerza, llevando las desesperación y la tristeza a los corazones de los habitantes de Gahaedha. Los Humanos han creado muchas culturas, alegres y vivas unas, oscuras y sangrientas otras; se han convertido definitivamente en la especie sintiente dominante, pero los Hryeth y los Xyarjar no están dispuestos a permitirles que se relajen, porque ansían muchas de las tierras que los primeros ocupan.

Los Rau´Mena´Kai se han aislado en el pantano de Yrmyldor, aparentemente ajenos a todo lo que sucede a su alrededor; a la vez que los Kuannachta lu-chan por el Mundo sin Luz con toda la pasión de sus corazones. Los Nidanyira se han asentado en la mayor parte de las grandes ciudades humanas y se han convertido en una auténtica pesadilla, aunque en algunos lugares han comenzado a encontrarles utilidad y se les ha ido introduciendo en las sociedades locales.

Los Dun Hannár, seres amantes y protectores de la vida en todas sus manifestaciones, que no buscan ni anhelan otra cosa más que aumentar sus conocimientos, son respetados por todos y son una visión bastante común en todo el continente. Mientras, los nómadas Ylmarys y los agrestes y salvajes Ugara se han visto empujados a regiones cada vez más inhóspitas y donde la vida tiene que realizar grandes esfuerzos para seguir siendo; se han vuelto más salvajes y agresivos y luchas cruentas han estallado por todo Gahaedha en busca de la supervivencia.

Algo está a punto de ocurrir, y eso es patente para la mayoría de las culturas; los signos cada vez son más claros, los sueños prescientes son cada vez más intensos y realistas: el cambio se acerca y todos temen lo que pueda traer consigo. El Destino comienza a llamar con fuerza y muy pocos son los que pueden resistírsele...¿Podrás Tú?

LAS ISLAS

Hay muchas islas en el Océano de los Muchos Nombres, llenas de historia y sangre, de valor y de cobardía, de fuerza y de debilidad. Desde Marokma en el norte hasta los misterios de Nareda y Amazra en el sur, pasando por Idáunna, Saunryr y Taurgal, todas ellas están llenas de belleza salvaje y orgullosas culturas humanas que han tenido que adaptarse a las continuas invasiones de otros pueblos, pues sus riquezas han sido envidiadas desde que los primeros hombres aparecieron en el mundo. También se las conoce como los Reinos antes de la Niebla, la Gran Muralla de Vapor que parte el Océano de los Muchos Nombres y de la que nadie que haya podido atravesar ha conseguido regresar jamás. Cuna de piratas y salvajes, son tierras peligrosas en las que la naturaleza demuestra su furia de cuando en cuando, mandado temblores de tierra y ríos de lodo para probar a sus habitantes. El viajero prudente debe cuidarse, pues las islas son tierras para aventureros y valientes.

Las islas han sido fuentes de mitos y leyendas, de riquezas y aventuras desde tiempos inmemoriales. Tanto para los míticos Khalyva como las culturas que les siguieron, estos pedazos de tierra, roca y vida que desafían al mar, han visto más muerte y dolor que muchas otras regiones de Gahaédha.

Su cercanía a la Gran Muralla de Vapor que divide el Océano de los Muchos Nombres, de la que sólo las separan algunos días de navegación hacia levante, ha creado toda una mitología tejida por la imaginación de los marinos de todas las razas y tiempos, conocida por aquellos que osan enfrentarse al mar y sus secretos. Un mar viejo que aún hace brotar el miedo de los corazones valientes y que ha moldeado a todos los que han decidido vivir en sus cercanías.

MAROKMA

Hace mucho tiempo, nosotros tuvimos que apagar las llamas del corazón de las montañas porque éste era el único modo en que podíamos alejar a las Grandes Sierpes Marinas que se habían adueñado de nuestra voluntad y nuestro espíritu, sometiéndonos bajo el poder de sus mentes y el hedor de sus alientos. Ellas trataban de acabar con la obra que habían creado las Ballenas al cantar por primera vez, cuando el mundo era joven. No podían soportar la belleza.

Ahora han pasado muchas generaciones desde su última visita, pues el frío las mantiene alejadas; por eso, nosotros reverenciamos el invierno eterno y somos felices allí donde nadie más lo sería, a pesar de los hrakna, a los que algunos llaman Hryeth, que habitan en las montañas, de los lobos, osos y todas las demás criaturas que compiten con nosotros por la comida y el espacio en la isla. Y no podemos olvidar a los otros pueblos humanos de Marokma, como los Cazadores de Focas del norte de las montañas Sagorak o los hathukna, con los que compartimos las costas del sur; el clima y las circunstancias nos han enseñado a vivir juntos, compartiendo un modo de vida similar: nos alimentamos de la caza y de lo poco que la tierra puede dar tan al norte. El frío es nuestra salvación y nuestra maldición, pero hemos aprendido a considerarlo un amigo y aliado caprichoso. Ahora seguimos oyendo las Voces de las Ballenas y sabemos que hicimos bien y que nuestras penurias tuvieron sentido: las Grandes Sierpes han dejado en paz a los hombres y eso es bueno.

IDÁUNNA

Idáunna. Muchos temen el nombre y los fuegos de la isla. Los alimentamos para alejar de nosotros a los Señores del Frío que moran en el norte y sus Mantos Blancos, que acababan con las vidas de nuestros recién nacidos. Ahora los fuegos nos protegen y ahuyentan al invierno.

El miedo a nuestra patria surgió después, durante la dominación de los ysenios provenientes del continente. Algunos de los nuestros quisieron seguir luchando después de haber sido derrotados, quemaban sus pieles con hierros candentes con la efigie de un gran fuego llameante en brazos, piernas y torso, y prometían que no dejarían de luchar hasta que las llamas de su corazón se extinguieran. Se llamaron a sí mismos los Sir Áuna, los que Matan con Fuego, e iniciaron una campaña de terror que debilitó tanto a los invasores que les obligó a abandonar la isla.

Sus ansias no terminaron ahí y acabaron haciéndose con el poder, sumiendo a Idáunna en un régimen de terror fanático al que muy pocos desean acercarse.

Niúnn

Niúnn es el líder del Sir Aúna, el grupo místico religioso que controla la isla de Idáunna.

Es un maestro del Siráu, el arte marcial que los Fanáticos del Fuego que surgieron durante la invasión ysenia desarrollaron para combatir contra los del continente.

Con más visión política y estratégica que sus predecesores, y utilizando astutamente a los asesinos de su tierra, ha colocado a Idáunna en la carrera por el poder en la costa este de Gahaédha.

Se habla de alianzas con los vedhas ysenios y de ataques a los reductos sarachi en Raedén; además, ha mandado alguna que otra expedición a Amazra, tratando de descubrir secretos perdidos de los míticos Khalyva. Esto ha provocado tensiones con Llaeredh que pueden desembocar en guerra abierta en los próximos meses...

Han llevado la isla a la autarquía y la mayoría de nosotros ya estamos hartos de esta situación. Pero tenemos miedo: todos los que han intentado rebelarse han muerto horriblemente. Idáunna es ahora una isla de fuego y miedo.

TAURGAL

Taurgal es una isla de guerreros valientes y navegantes avezados y enamorados del mar. No encontrarás aquí una mujer que no sepa defenderse con cuchillos, ni oirás en ningún otro lugar tantos relatos de hazañas realizadas por sus habitantes antes de la llegada de los ysenios, cuando los Grandes Hermanos Astados aún compartían con nosotros la tierra y luchábamos contra los Gigantes y los Gusanos de la Tierra.

Pudimos haber sido aún más grandes, pero todos nuestros vecinos nos envidiaban y dedicaron sus esfuerzos a impedir que nosotros fuéramos allí donde nadie más se había atrevido a llegar.

Temblaron cuando se enteraron de que nuestros valientes hombres habían cruzado la Pared de Vapor y regresado con maravillas tales que no podrían ser descritas sin que perdieran parte de su realidad. Ahora, cuando nuestra luz vuelve a iluminar el mundo, debemos resarcirnos.

Recordad siempre esto cuando vengáis a nuestra isla a comerciar: somos guerreros orgullosos y marinos nobles cuya palabra y honor son más importantes que la propia vida: engáñanos o traiciónanos y escóndete bien porque no habrá lugar en el mundo en que dejemos de buscarte para vengarnos.

SAUNRYR

Sí, sí. Todos dicen que aquí, en Saunryr, la maldad campa a sus anchas y la muerte llega con demasiada prontitud. Ellos ni entienden ni son capaces de comprender el significado del dolor, el supremo éxtasis que produce en aquellos que abren sus mentes a él y se dejan dominar por su pulsación.

Muchos siguen viniendo a nuestras tierras, tratando de que abandonemos la senda que los saunra venimos siguiendo desde hace tanto tiempo o dispuestos a descubrirla por ellos mismos. Expulsamos a los Khalyva, que mancillaban nuestra isla con su existencia; expulsamos a los ysenios e instauramos el culto al dolor y a Igliath, el Que Todo lo Ve y Todo lo Comprende, purgando nuestra región de seguidores infieles, especialmente de los cobardes lacayos del Dios Lloriqueante. En el sur y en las pequeñas islas que nos rodean habitan los piratas adoradores de demonios que se conocen así mismos como sarach; pero ellos no importan porque son fácilmente controlables: nos sirven sin saberlo desde hace siglos.

Saunryr es una isla unificada bajo el mando de los clérigos guerreros de Igliath, que ansía explorar las míticas tierras de allende la Muralla de Vapor, y que está ansiosa por vengarse de los despojos de Ysenia y del reino de Llaeredh; Saunryr es ahora una isla que comprende el verdadero significado del dolor, y eso es lo único importante.

ARCHIPIÉLAGO DE RAEDÉN

Nos llaman piratas y nos acosan y persiguen desde que tenemos memoria de ello. Ni siquiera aquí, en nuestras tierras ancestrales de Raedén, el Archipiélago de las Treinta Islas, hemos podido descansar en paz.

Al principio de los tiempos, cuando mis antepasados descubrieron por primera vez al Príncipe Demonio Fel-Charadh, el Carnero Negro, éste les advirtió de lo que tendrían que sufrir y de lo que nos había sido robado en el momento de la Creación del Mundo. Él prometió ayudarnos, y nosotros decidimos adorarle y seguirle en sus sueños de conquista. Así empezó nuestra

verdadera historia.

Nosotros no robamos, sólo recuperamos lo que por derecho nos debería haber pertenecido. Nuestros barcos surcan el Océano de los Muchos Nombres en busca de los auténticos ladrones y piratas que son los habitantes del continente, liberándoles de sus bienes y de la carga del pecado que cometieron contra mi pueblo. Nuestros marineros se aventuran allí donde otros no osarían acercarse, ¿acaso no fuimos los primeros en atravesar la temida Muralla de Vapor y contemplar las tierras misteriosas que se encuentran más allá?

Oh, sí, somos un pueblo fiero, orgulloso y devoto seguidor de los demonios y del señor de todos, Fel-Charadh; hemos reconstruido nuestros hogares muchas veces cuando habían sido destruidos por el fuego o el odio de los que no nos respetan. Nuestro destino es luchar y sobrevivir, hasta que seamos recompensados con lo que nos debería haber pertenecido desde que nuestros antepasados sintieron el sol en sus pieles por primera vez. Sólo hay un camino: luchar y sobrevivir.

AMAZRA

Amazra es una isla moribunda, en la que la antigua belleza de los Añorados se ha marchitado hasta el punto de que ahora muchos no se atreven a poner un pie en ella. Los grandes bosques de sauces están desapareciendo y las Criptas del Adiós, donde antaño se dejaban los cuerpos de los Khalyva, son lugares perdidos para siempre que ni siquiera los Forjadores de Lágrimas más devotos pueden purificar. Su belleza y su hermosura se ha perdido para siempre, como si necesitara de los murmullos y los sueños de los Añorados para sobrevivir...

NAREDA

Nareda es un misterio, donde nadie es capaz de vivir la misma experiencia que otro hombre, donde las cosas imposibles suceden continuamente y donde algunas personas son curadas y otras castigadas con enfermedades tan terribles que ni siquiera me atrevo a describirlas.

Aquellos que se acerquen a ella que tengan cuidado, ya que sus misterios desean permanecer ocultos y alejados de toda manipulación, sirviéndose de la facilidad con la que los sentidos y el corazón pueden ser engañados.

SAZADHAKKÁUMA

Esta isla significa mucho para nosotros, los Kuannachta, ya que aquí medramos buscando un equilibrio mayor entre la Roca y el Agua; es la única tierra de nuestra gente donde el agua y sus manifestaciones no son consideradas como enemigas de nuestra deidad, Kuann, Gran Señor de la Tierra. Por eso somos vistos como extraños y disidentes por la mayoría de nuestros primos del continente aunque, a pesar de ello, nos respetan y mantienen la paz; algunos, incluso, se atreven a visitarnos, pues la belleza de nuestras cavernas es legendaria, aún con el profundo dolor que les causa ver las Piedras Natalicias sumergidas en el mar: ninguno de ellos que contemplara las paredes de Sarak Saekkvar o la Puerta del Arco-Iris de Kirzabbanakka, ha podido contener sus lágrimas ante tanta hermosura.

Nuestros rituales mezclan los dos elementos, roca y agua, ya que sabemos que no pueden existir el uno sin el otro: la vida no existe sin el equilibrio. Dedicamos nuestras vidas a defender y mantener ese equilibrio vital, sin perder por ello nuestra conexión con la Roca Primigenia, ni olvidar la extraña intimidad que Kuann mantiene con Enkkazu, la Señora de las Aguas en las creencias de nuestro pueblo. Esta dualidad nos ha hecho fuertes, nos ha permitido mantener a Gahaédha libre de los incursores que de vez en cuando surgen de la Muralla de Vapor y a nuestras moradas subterráneas libres de la depredación de los avarientos.

CHAKKORAH

En Chakkorah habitan salvajes humanos que se asocian con los thyrgazu, que comparten con ellos la isla de un modo escandaloso e impropio que haría ruborizar a toda sociedad civilizada.

Los machos de ambas especies viven en parejas de caza, mientras que las hembras se agrupan por separado y no dejan de pelear entre sí con una furia terrible que las hace parecer cualquier cosa menos mujeres. Los machos deben raptarlas y una vez que han engendrado en ellas devolverlas a sus poblados sin ser descubiertos, si no quieren sufrir una muerte terrible.

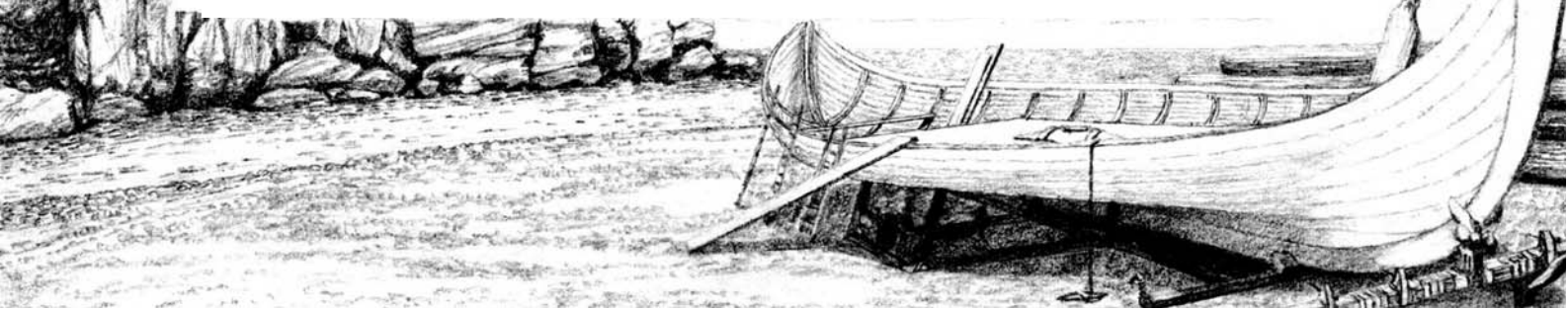
Es una isla salvaje, en la que sólo la costa ha conocido la mano de los ysenios y los llaeredhíes. Su interior aún permanece en la oscuridad de la ignorancia, sin comprender o conocer la luz purificadora de la verdad revelada por deidad alguna.

No hay nada que ver ni descubrir allí.

Káurech

Káurech ha perdido todo el respeto que poseía entre su gente, los piratas de Sarach, porque dice haber navegado más allá del Muro de Vapor, estado en maravillosas tierras, y haber descubierto nuevas ideas y artilugios de ingenio sin par.

Dice haber conseguido fabulosos tesoros, pero que los ha escondido en lugar secreto porque no se fía de aquéllos de entre sus paisanos que se ríen de él pero le miran con codicia; éstos piensan que está loco y que se está volviendo peligroso. Muchos jóvenes han partido hacia el este y no han vuelto a ser vistos nunca más; otros, atosigan a Káurech con sus preguntas e incluso le amenazan con la muerte si no les responde, pero él guarda silencio y el misterio crece.



MITUINOR

Mituinor, el de las Muchas Colinas, el de los Seis Clanes. En ningún otro lugar del mundo podrás encontrar una tierra como ésta, donde lo agreste, lo místico y la naturaleza en sus formas más salvajes se entremezclan para formar un crisol de pasión y belleza que cautiva a aquellos cuya alma está más cerca de la tierra que le rodea. Aquí la voz y la palabra dada son importantes; aquí el valor y la sabiduría compiten y tratan a la vez de buscar la armonía; el corazón y la cabeza son los motores que dirigen la vida de estas gentes, acostumbradas a luchar por su modo de entender el mundo. Mituinor es la tierra del Náuranon, el Padre Roble, del que, según la tradición, descienden todos los demás árboles. Es el lugar donde los Grandes Inviernos se asientan para probar la templanza de los mitthana; donde se respeta a la vida y a la naturaleza salvaje, cerrada a todos aquellos que no sepan comprenderla. Por eso, viajero, si entras en Mituinor hazlo con la intención de respetar todo lo que allí encuentres y veas, o tu vida durará muy poco en la tierra de los Seis Clanes.

LOS ORÍGENES

Sí, Mituinor es una tierra especial, como especiales han sido siempre sus habitantes. En un principio, sus bosques y colinas estaban poblados por bandas de Ylmarys y nidos de Hryeth. Eso fue lo que se encontraron las tribus humanas procedentes del sur, de las regiones donde los Khalyva habían creado sus reinos. Los primeros en llegar fueron los rhageld y los vhaleddán, y tiempo después los sairal y los zaurain, con sus bellas águilas. Amaban la naturaleza y sus manifestaciones, por eso cuando descubrieron las inmensas frondas del Gran Bosque de Rhyanáura quedaron extasiados. Cuando sus ojos completaron por primera vez el Náuranon, el Primer Árbol, el Padre Roble, no dudaron más y decidieron luchar para quedarse.

Los nativos no pudieron resistir y cedieron terreno hasta las mismas orillas del Haethin, uno de los Hijos del río Naoredil, y finalmente acabaron relegados a las tierras cercanas al Océano de los Muchos Nombres. Allí, los Ylmarys y los Hryeth se vieron obligados a aliarse con Ithúgavel, una de las Grandes Sierpes Marinas, que por aquel entonces aterrorizaba a los pobladores de las costas del norte donde hoy se asientan Aelaynn y Dunn Veynn, para frenar el empuje de las tribus y clanes humanos que los estaban expulsando de sus tierras natales.

LA LLEGADA DE LOS ZHEMDÁR

Luego llegó la plaga y muchos de los invasores humanos perecieron rápidamente, cediendo terreno ante sus enemigos. Fue en ese momento cuando los zhemdár, seguidores del Dios que Llora, llegamos a través del mar, huyendo de Saunryr y de nuestros propios miedos, dispuestos a todo; nos enfrentamos con Ithúgavel y la derrotamos no sin muchos sufrimientos y muertes. Después de eso, fue fácil asentarnos en la costa y empujar a los Grotescos, como también se conoce a Ylmarys y Hryeth, hacia el norte, más allá del Gran Bosque y de las montañas Sammheda. Las relaciones de los zhemdár con las otras tribus humanas no fueron demasiado amistosas al principio y los enfrentamientos eran continuos. Pocas generaciones después y para complicarlo todo aún más, llegó la última gran oleada de colonos procedentes del sur dirigidos por los thylzar, que adoraban, además, al Señor de las Aguas, con el que se sentían vinculados.

EL PRIMER KLANNATH

Triste fue el hecho de que no pudimos unirnos hasta que algo, lo suficientemente fuerte como para amenazar con relegarnos a todos al más completo olvido, trató de que las tierras de Mituinor cambiaran de dueño. Fue un extranjero, un asqueroso anidador, uno de los que no permiten que los muertos descansen en paz. Tras la Batalla del Gran Bosque, en la que los Seis Clanes lucharon por primera vez unidos junto con los aliados de la naturaleza para derrotar al Anidador y sus huestes de No-Vivos, los lazos empezaron a estrecharse. Los líderes de los Seis Clanes decidieron reunirse, bendecidos con la presencia de los Naurmiara y los Thyraedd, Protectores y Conocedores de los Secretos de los Animales y los Árboles, los clérigos de Adraen de los zhemdár y los hombres santos de los thylzar. Establecieron acuerdos duraderos, con la intención de protegerse mejor de aquellos que ansiaban y deseaban

Aeryann

Aeryann nació con la gran Marca del Lobo: su destino era ser líder de hombres. Tras ser elegido rey de los zhemdár, llevó a los clanes a la victoria contra los ysenios en el Vado del Haethin, y contra los chakkiaya y los de Mávra en Cynn Neadha.

El resto de los clanes aceptaron unirse bajo su mando. Condujo a sus tropas al Paso de los Aullidos para expulsar a los Hryeth, que habían ocupado la montañas. Allí cayó él, aunque sus tropas consiguieron la victoria. Jamás será olvidado: Mituinor siguió siendo libre.

sus tierras. Así fue como se celebró el Primer Klannath, la Primera Asamblea bajo la sombra de las Piedras Talladas de Eryn Dhaedda.

Pero el sueño de un Mituinor unido tardaría aún generaciones antes de culminarse. Fue Aeryann bhar Maerydd quien, convenciendo a los clanes para que se unieran, hizo frente a los invasores ysenios del sur, a los mávra y chakkiaya que habían cruzado las Sammheda por el Paso de los Aullidos, y a los Hryeth e Ylmarys que se habían asentado en esas mismas montañas desde los tiempos del Primer Klannath. Sería su hijo Aeru el que extendería los territorios de Mituinor, llevando a los clanes más allá de las montañas para ocupar las tierras de los mávra y las de los Melenas Cortadas de Chakkiaryar. Así se les devolvió la misma amargura que ellos habían traído a nuestra amada región. A partir de él, los reyes zhemdár pasaron a ser los líderes oficiosos de todo Mituinor, y lo siguieron siendo mientras respetaron las resoluciones que eran tomadas en los klannath.

LOS AÑOS TRISTES

Seis generaciones después, en nuestro momento de mayor grandeza, fuimos tocados por la desgracia. Habíamos recibido un regalo de los míticos Forjadores de Hielo del Norte: una corona hecha con el legendario hielo blanco y con piedras sayhada cuyos poderes y grandeza eran dignos del Señor de los Mitthana. Se decía que ningún hombre que la llevara sobre su cabeza podría ser engañado, ni podría tomar una decisión que no fuese justa y acertada. En tiempos del rey Alynd bhar Aevrydd, nuestros enemigos se aliaron y urdieron un plan para robarla e invadirnos que tuvo éxito; pese a los intentos para recuperarla de su hijo, Arathar el Buscador de Joyas, la corona se perdió para siempre y nosotros con ella.

Fuimos empujados al interior de nuestras propias tierras, a las lindes del Gran Bosque, por aquellos a los que habíamos sometido. Entre nosotros, los zhemdár, estalló una guerra civil y la casa Lhoara ascendió al poder trayendo la vergüenza y alejándonos de los otros clanes, hasta el punto de que terminaron repudiándonos.

Algunos dicen que los grandes pueblos no merecen los gobernartes que les han tocado en desgracia, y así ocurrió en Mituinor en aquéllos tiemposque no deben ser olvidados para que nunca vuelvan a suceder.

ESPERANZA RENACIDA

Cuando el último de los reyes lhoara fue abatido en el palacio de Ryadán en la capital de Zhemdáros por una revuelta popular, Argaynn bhar Nechtu fue quién le sustituyó. El nuevo rey zhemdár se humilló ante los demás clanes durante uno de los klannath, rogando que los zhemdár volvieran a ser admitidos entre los Seis Clanes, para lo que ofreció su vida como aval. Cuando quince años después volvimos a ser parte de un Mituinor unido, cumplió su palabra y se autoinmoló contra las afiladas ramas del Náuranon. Su sangre bañó las raíces del Padre Roble, que floreció como nunca antes se había visto, provocando una nueva y breve primavera. Algunos de sus descendientes imitaron a Argaynn para paliar el sufrimiento y la penuria de los mitthana cuando los Grandes Inviernos se apoderaban del mundo y las nieves no cesaban de caer durante todo el año. El Náuranon es el alma de Mituinor y mientras él siga vivo, aún podremos mantener la esperanza de renacer. Mientras él viva la primavera siempre regresará. Su espíritu es la fuerza del bosque.

EL PRESENTE

En las últimas generaciones, hemos contemplado avergonzados cómo perdíamos el Paso de los Aullidos a manos de los mávra y los Melenas Cortadas; cómo el bosque era invadido por los Grotescos hasta el río Mhuireagh; cómo los piratas y los esclavistas asolan nuestras costas. Pero ahora somos más sabios y estamos más dispuestos a luchar que nunca.

Nuestro actual Rey y Señor de los Seis Clanes, Cymradden Bhar Mhuir, se ha cansado de defenderse y

está moviendo a los clanes a atacar, a recuperar las tierras y el honor perdidos. Por primera vez en muchos años, los mitthana se sienten orgullosos de serlo, y cuando nuestro pueblo se siente así nuestros enemigos comienzan a temblar. La palabra y el corazón vuelven a ser fuertes en Mituinor. La hora ha llegado: o recuperamos aquello que hemos perdido o moriremos luchando hasta que el último de los nuestros sea abatido. Así somos los mitthana. Así nos ha hecho Mituinor.

CLAN ZHEMDÁR

Los zhemdár somos los más civilizados en el sentido amplio de la palabra, aunque la mayoría de nosotros jamás consideraría a los miembros de los otros clanes como bárbaros. Vivimos en las tierras costeras del norte, allá donde los ríos van a unirse con el mar, y en muchos sentidos somos la puerta comercial de Mituinor. Son las tierras más suaves, más llanas y más fértiles, alimentadas con nuestra propia sangre, y donde Adraen y Raghalysa han unido sus bendiciones.

De las distintas familias que llegaron al continente surgieron las distintas casas que fundaron los asentamientos más importantes como Alaynn, Dunn Veynn, Hyrongard, Dunn Lhoara y Zhemdáros. Cualquier hombre libre debe afiliarse a una de estas casas, a la que deberá fidelidad, ascendiendo de acuerdo con las reglas particulares de cada una. Cada cinco años se reúne en Zhemdáros el Concilio de las Casas, cuya función es elegir el Señor de los Seis Clanes, y se decide si mantener al actual o deponerlo; todas las casas nobles votan en secreto a favor o en contra del rey: si todos los votos son en contra, habrá cambio de familia regente eligiéndose una nueva por aclamación de dos terceras partes de las restantes familias.

Seguimos el culto a Adraen, el Dios que Llora, y respetamos mucho las opiniones y los consejos de sus clérigos, que actúan como jueces en la mayoría de las disputas que se producen en nuestras tierras.

Los zhemdár somos altos y fuertes, aunque en menor medida que los clanes del interior. Nuestros rasgos son delicados, tenemos el pelo oscuro, y los ojos y la tez claros. Vestimos ropas de lana similares a las de los demás mitthana, pero también importamos otros tejidos y joyas, siendo la gama de colores y materiales mucho más variada, sobre todo entre los cargos más altos de las distintas casas y familias. Tanto la caballería como la infantería llevan armaduras de anillos o mallas ligeras, y su entrenamiento es mucho más disciplinado y marcial que sus contrapartes tribales. Cualquier hombre zhemdár en la mayoría de edad se deja el pelo largo, y se lo recoge en una trenza con una anilla de metal, cuya calidad indica el rango, en la que viene reflejada la familia o casa a la que pertenece. Las mujeres tienen la misma filiación que sus padres hasta que llegan a la edad adulta, momento en el que pueden elegir la suya propia o aceptar la de sus maridos. Ellas llevan la anilla colgada al cuello con una cadena. La de los guerreros tiene una forma especial y les identifica como tales.

CLAN RHAGELD

Los rhageld vivimos inmersos en el Gran Bosque, en aldeas fortificadas entre las colinas de Mor Tyval y Mor Mathann, donde nacen el Faedh y el Dhyr, enfrentados a continuos peligros y luchas constantes. Desde tiempos inmemoriales hemos tenido que combatir contra los lobos, thyrgazu y Hryeth provenientes de las estribaciones septentrionales de las Sammheda. Somos adoradores de Raghalysa, la Gran Madre, y defensores fanáticos del bosque y del Padre Roble. Confiamos mucho en los thyraedd y en los naurmiara, que vagan como ascetas en las cercanías de nuestros asentamientos, dejándonos llevar por su guía en aquellos momentos en que los hombres deben callar y son los espíritus de la tierra y la vida los que deben hablar.

Para ser líder de un asentamiento, basta con ser elegido por los ancianos, los seguidores de Rhagalysa y los hombres libres; pero para convertirse en el líder del clan no basta con la voluntad de los hombres y se debe recurrir a la sabiduría milenaria del Náuranon. El que quiera probar su valía, deberá pasar tres días ayunando bajo sus ramas eternas, hablando con animales y árboles para descubrir los secretos de la existencia, hasta que el Padre Roble decida probar su sangre, clavándole una de sus ramas en la parte superior del pecho, que le dejará una cicatriz que no se borrará nunca. Si Náuranon le considera digno, le permitirá seguir viviendo y ser el líder de los rhageld hasta el siguiente klannath; si no, morirá y su sangre dará lugar a nueva vida.

Vestimos de un modo mucho más primitivo que los demás clanes, adornándonos con materiales del bosque

Dhaéru

Dhaéru escuchó la profunda llamada de la Tierra cuando aún era una adolescente.

Acudió a Rhagaslysa y ha dedicado su vida desde entonces a proteger los lugares sagrados de la Gran Madre y a las criaturas que ésta creó.

Es famosa por haber dirigido la defensa del Padre Roble, el Náuranon, contra la horda de No-Vivos que asolaba y mancillaba el bosque de Rhyanáura.

Ahora, está convenciendo a los Clanes para luchar contra los que osan enfrentarse a los Mitthana y a Rhagalysa.

como pieles, cortezas y el poco metal que hay en nuestras tierras. Somos guerreros fieros y orgullosos, y muchos nos dejamos el pelo hacia arriba untado con sangre de animal, lo que nos ha dado el sobrenombre de hombres erizo entre los demás clanes, y utilizamos espadas cuyo mango es tan largo como nuestros antebrazos. Usamos capas de pieles para indicar el rango y somos grandes amantes de la caza justa. Los hombres somos muy altos y robustos, con rasgos duros y tez más oscura que la de los zhemdár. Nuestro pelo y nuestros ojos suelen ser marrones o negros. Las mujeres son más delicadas, pero muy fuertes y resistentes. No se erizan el pelo, sino que se lo trenzan en función del número de hijos que han dado a la tribu, y son tremendamente respetadas en todas las tribus del clan. Nuestra palabra es muy importante para nosotros, por lo que nunca la damos en vano.

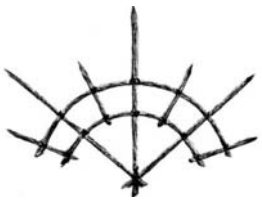
CLAN VHALEDDÁN

Las tierras de los vhaleddán son muy parecidas a las de los rhageld, con las colinas de Bhaeragh y Mor Imrath, bañadas por el río Mhuireagh, rodeadas por multitud de robles, hayas, castaños y acebos del Gran Bosque. Nuestras aldeas están fortificadas con empalizadas de madera y situadas en las regiones altas. Vivimos del pastoreo y de una agricultura de subsistencia y respeto a la madre naturaleza.

Los vhaleddán necesitamos de líderes que se asocien a la fertilidad de la tierra, ya que dependemos de ésta para nuestra sobrevivir. Las mujeres poseen los mismos derechos que los hombres en todas las facetas de nuestra cultura: van a la guerra con nosotros para luchar hombro con hombro con los hombres, pueden ser elegidas líder de aldea e incluso de clan y forman parte de los consejos de ancianos. Son precisamente estos consejos quienes eligen al hombre o mujer que debe probar su valía para liderar a los vhaleddán en tiempos de necesidad. Tendrá que dirigirse al Náuranon y allí hacer el amor con un asceta de Raghalysa del otro sexo que estará poseído por un espíritu de la naturaleza; si de tal unión se produce un embarazo, ella o él se convertirá en el líder de los vhaleddán hasta que sea tan anciano como para no poder ir a la guerra o como para que sus desvaríos pongan en peligro a los miembros de la tribu o el clan. El fruto de la unión será entregado a los ascetas de Raghalysa para ser entrenado en los secretos de la Gran Madre, y nunca conocerá quien fue su padre o madre.

Nuestros atuendos son las más decorados de los clanes del bosque, con nuestras armaduras de cuero y nuestras armas adornadas con el mhaerynn, una lacería fina y bella que trata de imitar las ramas de los árboles. Somos más bajos y menos musculosos que nuestros vecinos rhageld, pero más ágiles y rápidos; nuestros rasgos faciales son más pronunciados, y predominan los pelirrojos/as de ojos grises, dejándonos el pelo largo, suelto o con pequeñas trenzas que se adornan con broches de gran belleza fabricados con metal, madera o cuero. Los guerreros portan arneses de madera a la espalda que representan al sol, cuyo calor da luz y vida al bosque.

Tenemos fama de astutos y taimados entre los demás clanes, y nuestros exploradores son famosos por su habilidad, por lo que se les ha dado el nombre de haraidh, que significa hurones en nuestra lengua.



CLAN SAIRAL

Los sairal somos pastores, ya que las tierras donde vivimos, sin apenas árboles y muy onduladas, no permiten un agricultura intensiva pero sí una economía de pastoreo. Estamos separados de los clanes del norte por el gran río Naoredil y los montes de Mor Ghynnaedh, que han sido testigos de nuestras hazañas y de nuestros errores desde que llegamos aquí procedentes del sur. Como en el caso de los vhaleddán, nuestras mujeres tienen igualdad de derechos en todos los ámbitos de nuestra sociedad y nuestras arqueras son famosas por su puntería y su rápida cadencia de disparo.

Seguimos un calendario lunar, que influye en las decisiones que tomamos como cuándo mover y desplazar nuestros rebaños a las tierras altas o prepararnos para la lucha; este calendario también influye en cómo rota la jefatura dentro del clan: una vez al año, los líderes de cada aldea se reúnen bajo los auspicios de los ascetas de Rhagalysa, que son los que leen la naturaleza e indican el "nombre" del año (p.e.: año del Lobo, año del Brezo, etc.) y deciden cuál es la aldea de inicio del mandato para ese año. Con cada luna el mandato rotará a otra aldea siguiendo un dibujo imaginario que representa el "nombre" anual tal y como se vería desde el cielo. Aunque esto se suele respetar generalmente, para klannaths de gran importancia todos los jefes de aldea se reúnen y se elige por votación al que creen más capaz para representar al clan.

Teñimos nuestras ropas de marrón, ya que nos sentimos unidos a la tierra, adornándonos con ramas y hojas de árboles. Utilizamos capas de lana fina, muy apreciados entre el resto de los clanes e incluso en otras tierras, para arroparnos en los duros inviernos que asolan nuestras tierras. Somos los más bajos de todos los clanes, pero también los más robustos, ya que nuestras colinas han fortalecido nuestros cuerpos. Hombres y mujeres llevamos el pelo moreno corto, tenemos ojos oscuros, facciones muy marcadas y un optimismo innato. Además, adornamos nuestras caras con pintura verde representando motivos arbóreos estilizados

Nuestros luchadores y luchadoras decoran sus atuendos guerreros con cornamentas de ciervos, colmillos de jabalíes y las colas de aquellos animales que cazan. Además, como nuestras tierras son las más ricas en metal de todo Mituinor, vamos más protegidos a las batallas que ningún otro clan. Somos grandes amantes de los lanzadores fírdach y de los arcos de tejo que fabricamos con gran respeto, hablando con un naurmiara antes de obtener la madera más apropiada sin dañar a los preciados árboles.

CLAN ZAURAIN

Los zaurain, los cetreros, vivimos cerca de las montañas Sammheda, donde la vegetación arbórea es escasa. Utilizamos las grandes águilas conocidas como zaura, en cuya cabeza se mezclan plumas de color blanco y azul, para cazar en nuestros territorios. Seguimos una vida seminómada, variando los terrenos de caza y asentamiento según la estación del año. Rendimos ofrendas a Gaukkeva, el Guardián de las Bestias, uno de los hijos de Rhagalysa, y tendemos a ser solitarios.

El jefe que enviamos a los klannath se elige, en opinión de los otros clanes, de un modo muy curioso, ya que escogemos al cazador cuya águila ha matado más piezas en beneficio de su propia comunidad o familia. Recurrimos a los ascetas de Gaukkeva que moran en las montañas, que son quienes averiguan, mediante los dones concedidos por su divinidad, quién ha tenido el águila más efectiva.

Cuidamos y queremos a nuestras águilas como a un miembro de la familia más, y es habitual que cuando éstas alcanzan cierta edad sean liberadas para que procreen en la libertad de las montañas que las vieron nacer, festejándolo con una celebración similar a la de un funeral para un ser humano.

Las águilas pierden plumas y éstas tienen un gran significado para los nosotros, ya que portan la fuerza, la velocidad y la nobleza de las aves. Las utilizamos para adornarnos fabricando chalecos, chaquetillas y tocados de un colorido y un aspecto muy característicos. Los hombres llevan el pelo corto y somos las mujeres las que nos lo adornamos espectacularmente utilizando las plumas e incluso los cráneos y los huesos de los aguiluchos que no han sido lo suficientemente fuertes como

Láinnan

Láinnan abandonó las Vías de la Diosa para liderar a los supervivientes de su pueblo en su venganza contra la tribu dreádha, fieros y salvajes guerreros que habían sembrado la destrucción entre los pequeños poblados vhaleddán de las orillas del negro lago Athennmuyl.

Durante años acosó a las partidas de guerra de los incursores dreádha, hasta que la deuda de sangre quedó saldada.

Ahora es la más respetada de los líderes de guerra de la agreste región de Mathann, y una de las impulsoras del renacimiento de los mitthana...

para sobrevivir.

Somos guerreros fieros pero caóticos e individualistas, ideales para guerrilla, pero no para batallas campales. Nuestros enemigos aprenden pronto a defenderse de las garras de nuestras águilas, pues nunca nos separamos los unos de las otras.

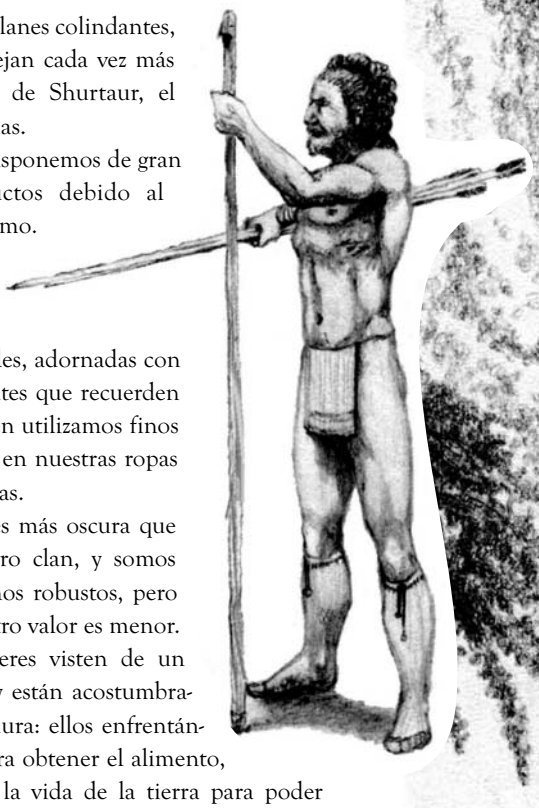
CLAN THYLZAR

Los thylzar fuimos el último de los Seis Clanes en llegar a Mituinor, asentándonos en la costa sur de la región bañada por los ríos Atha Dhiadh, Lhyndde y Singhaynn, muy similar a la que ocupan los zhemdár. Somos, quizá, los que más nos diferenciamos del resto, principalmente porque adoramos con más fervor a Shurtaur, Gran Señor de las Aguas, que a Adraen o Raghalysa, lo cual implica que nuestro modo de vida depende más del mar o de los ríos que del ganado y el pastoreo, al contrario que el resto de los clanes. Nuestras aldeas son menos numerosas pero más pobladas que las de los sairal, vhaleddán o rhageld.

Nuestros marineros son los mejores luchadores navales de los Seis Clanes, y son respetados y temidos a lo largo de toda la costa del Océano de los Muchos Nombres. Nuestros barcos llegan allí donde no osa acercarse ninguno de los de las otras tribus, comerciando con las lejanas islas del norte, cuyas aguas son ricas en ballenas y focas.

Para elegir a nuestro representante en las reuniones de los Clanes hay que ser muy valiente, resistente y habilidoso, puesto que la prueba que debe superar es muy peligrosa: enfrentarse a muerte con un cuchillo a un tiburón tigre de color blanco. Los que lo consiguen son tremendamente respetados durante toda su vida, cualquier habitante de las poblaciones thylzar cederá gustosamente su comida a tal héroe si éste se viera en la necesidad, y son nombrados líderes del clan hasta que no puedan salir a pescar o luchar, momento en el cual un nuevo solicitante tendrá que enfrentarse con el tiburón sagrado.

En los últimos siglos, los thylzar que habitan en el interior están sufriendo cierta contaminación cultural por parte de los clanes colindantes, por lo que se alejan cada vez más de las creencias de Shurtaur, el Señor de las Aguas.



Los thylzar disponemos de gran gama de productos debido al comercio marítimo. Suelen predominar prendas de tonos azules, adornadas con motivos ondulantes que recuerden a las olas; también utilizamos finos arcos de madera en nuestras ropas para representarlas.

Nuestra tez es más oscura que la de ningún otro clan, y somos más bajos y menos robustos, pero no por ello nuestro valor es menor. Hombres y mujeres visten de un modo parecido y están acostumbrados a una vida dura: ellos enfrentándose a la mar para obtener el alimento, ellas extrayendo la vida de la tierra para poder comer. Fuimos los últimos en llegar, pero somos tan mitthana como el que más, y nadie nos expulsará de aquí sin luchar.

LAS OTRAS TRIBUS

Hay otras tribus en Mituinor que no pertenecen a los clanes, bien por que llegaron separados de ellos o bien por que las rencillas les llevaron a distanciarse. Ocupan las regiones intermedias o las exteriores, y si han sobrevivido se debe a los extraños lazos que esta tierra ha forjado en todos nosotros y a que los clanes se dividen a su vez en tribus, por lo que las relaciones internas y externas son tremendamente complejas.

Su existencia es propicia, da variedad y nuevos puntos de vista; además, son tan fieles a su palabra como cualquier miembro de los clanes. Están los siadha y los dreádha en el sur, los guerreros aullantes de Fieraynn en el oeste, los cyrnna a las orillas del Naoredil, los marineros viaraidh de la isla norteña de Anad Viaru, los montañeses thiurna y algunas más. Son tan fieros y buenos guerreros como cualquier miembro de los clanes y eso es algo que nadie debe olvidar.

GAUDDAR

Gauddar, la Ciudad de las Espadas, indómita joya de un pueblo orgulloso. Gauddar es un puerto cosmopolita adonde llegan barcos de todas las nacionalidades. Un lugar donde los clérigos de Adraen, El Dios que Llora, tratan de mantener el orden y la justicia, gobernando junto con los guerreros seguidores del Fhal Atha Riedh, el Camino de las Dos Espadas, la vía para alcanzar la perfección de cuerpo y espíritu. En los últimos tiempos ha crecido tanto que es cada vez más difícil mantener la antigua esencia de la ciudad, y hay muchas gentes en ella que sólo buscan su propio bien en vez de mirar por el bien de la ciudad. Gauddar es una ciudad de contrastes, una plaza donde uno puede ver muchas cosas e intuir aún más. Ahora muchos la conocen como Gauddar la Misteriosa, pero sus habitantes siguen llamándola como siempre: la Orgullosa Gauddar.

Gauddar es hermosa en invierno, cuando las tormentas del Océano de los Muchos Nombres provocan que disminuya el comercio y la población itinerante que abarrota las calles en verano hasta el punto de recordar un hormiguero humano. Llevo muchos años como clérigo escriba en el Templo del Estanque de las Lágrimas y he visto como nuestra ciudad crecía hasta hacer casi imposible la tarea de los encargados del censo y de los alimentos necesarios para abastecer a toda la población. Nunca, desde los tiempos en que los ysenios nos tuvieron bajo su yugo, se ha visto a nuestra población más desdichada, sobre todo debido a la pérdida de valores que parece estar produciéndose.

EL CAMINO DE LOS AÑOS

Los gheda siempre hemos sido un pueblo orgulloso y fiel a Adraen. Incluso algunos Añorados tan poderosos como Nerthana se dignaban a visitar nuestra ciudad atraídos por su organización, su belleza y su fe. De hecho, fue gracias a una de las hijas de éste, Nirthaeva Amiga de los Hombres, que pudimos resistirnos largo tiempo a los asaltos de los bárbaros y avariciosos ysenios del sur, cuando eran tan poderosos que la tierra temblaba bajo el peso de sus ejércitos, aunque al final termináramos siendo sometidos. Su recuerdo nos sirve de inspiración y en el lugar donde murió, abatida por el poder combinado de muchos mentalistas, se erige hoy una enorme y hermosa piedra tallada con los Glifos de Consciencia que su gente tanto amaba, permitiendo recordar a todos aquellos que lo deseen la antigua gloria de esta vieja ciudad y de los que dieron su vida por ella con tanta valentía.

Años después, recuperamos nuestra independencia ayudados por los mitthana del norte, a quienes tanto respetamos. Somos un pueblo endeudado pero feliz de poder pagar aquello que debemos y que no olvidamos.

LA CIUDAD

Los templos y el Palacio de los Diárcas son bellos a pesar de su aparente simplicidad y su falta de adornos y cúpulas, tan diferentes de las construcciones de Ysenia o Llaeredh. Desde ellos gobiernan el Sumo Forjador de Lágrimas, máxima autoridad religiosa de Adraen en la Ciudad, y el Gran Caminante, el mejor guerrero de la orden del Fhal Atha Riedh, el Camino de las Dos Espadas. Se les conoce como los Diárcas y comparten un templo que se enorgullece de haber resistido el empuje de los ysenios cuando trataron de volver a conquistarnos, y que ahora está rodeado de agua y árboles.

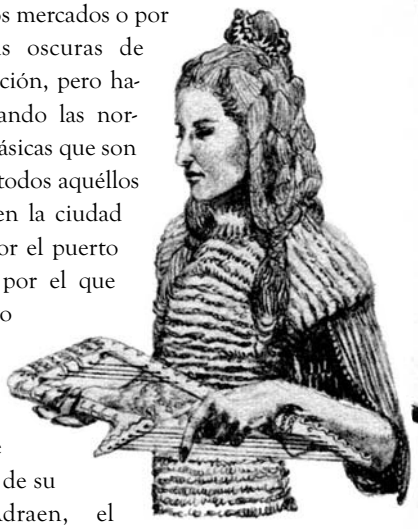
Los mercados siempre son bulliciosos, incluso en esta época a pesar del frío invernal, y se puede encontrar en

ellos cualquier cosa que se haga o produzca en las orillas del Océano de los Muchos Nombres; sin embargo, en los últimos tiempos se ha de ser más cuidadoso al caminar por ellos puesto que los ladrones y los asaltantes han aumentado en número y, debido al crecimiento de la población, es mucho más difícil controlarlos. También cuidamos y vigilamos una de las pocas cosas buenas que la ocupación ysenia nos dejó: el alcantarillado, que ha reducido drásticamente la aparición de brotes de enfermedad en verano, pero que ha facilitado sitios para esconderse a las organizaciones clandestinas y criminales.

Otro regalo que nos han dejado nuestros agresivos vecinos del sur es la manera de vestir, puesto que el atuendo típico gheda se ha mezclado con las túnicas de muchas capas finas, adornadas con borlas y motivos geométricos y naturales, que visten los ysenios, aunque nosotros utilizamos los colores blancos, verdes y púrpuras. Los llevamos ajustados mediante cintos redondos cuyo color indica nuestro estado civil y cuya trama muestra cuál es la profesión a la que nos dedicamos. Los clérigos de Adraen, Benditas Sean Sus Lágrimas, llevamos un atuendo más modesto de color azul claro, constituido por una camisa, un pantalón y un poncho acortado por los laterales, con adornos que recuerdan a las lágrimas de Nuestro Creador; mientras que los seguidores del Fhal Atha Riedh llevan camisas blancas, pantalones negros y se adornan la cabeza con cintas de esos mismos colores en función del rango. Ellos constituyen nuestra guardia y nuestro ejército.

No puedo terminar sin hacer mención a los mentalistas, especialmente a la Escuela de los Hijos de Nirthaeva, fundada por aquéllos que aprendieron las Vías de la Mente a través de la sabiduría que la Añorada, Bendito Sea Su Recuerdo, nos dejó. Sus habilidades nos han ayudado más de una vez a defendernos de ataques de todo tipo, desde Grandes Sierpes Marinas a flotas de piratas sarachi, por lo que son tremendamente respetados; además parecen no mostrar demasiada atención por la política y todo lo relacionado con ella, lo cual los hace aún más importantes para el desarrollo de la ciudad, pues bastantes preocupaciones tenemos ya. Visten con sencillez y portan diademas que recuerdan a las cornamentas de los Añorados, como símbolo de respeto y admiración.

Bien, ha llegado el momento de terminar. No olvidéis que esta ciudad tiene leyes que abogan por el respeto de los que aquí habitan y defienden sus derechos. Podéis visitar alguna de las numerosas tabernas -como el Grifo de Oro-, famosas por sus muchos servicios, o pulular y andar a vuestro antojo por los mercados o por las barriadas oscuras de reciente creación, pero hacedlo respetando las normas y leyes básicas que son advertidas a todos aquéllos que entran en la ciudad por tierra, por el puerto marítimo o por el que está en el río Ghedera, frontera natural que nos aleja de los ysenios y de su avaricia: Adraen, el Alenda de la Justicia, el Honor y el Conocimiento, es quién rige aquí a través de sus seguidores y aliados.



Aquí prima el respeto a todas las culturas siempre y cuando éstas correspondan con la misma actitud. Gauddar, la orgullosa Gauddar, está abierta a toda raza, etnia o cultura que acepte esta gran verdad, pero no dudará en castigar con firmeza a aquellos que se sientan llamados a no cumplir con las reglas que permiten y ayudan a la convivencia.

"Me gustaría decir que la Orden fue destruida por enemigos acérrimos, que todos morimos defendiendo a nuestros hermanos, las espadas en alto y cubiertos de sangre traidora. Pero no fue así. Algo tan burdo no hubiera sido una amenaza para la sutil sabiduría que alimentábamos en nuestros corazones. La historia nos desperdigó a los cuatro vientos... Ahora lo comprendo. La orden no ha muerto, no se ha debilitado, sólo ha cambiado de forma, adaptándose a las circunstancias como un espadachín flueye alrededor de la estocada enemiga."

Baihur el Viejo, Seguidor del Camino de las Dos Espadas

YSENIA

Ysenia, tierra bendecida por muchos ríos y por una fertilidad que es la envidia de toda la Costa del Océano de los Muchos Nombres. Ysenia, antaño poderosa república expansionista y mercantil, ansiosa por el beneficio y alentada por un extraño culto a un ente avariento y codicioso. Ysenia, convertida ahora en pequeñas naciones, en pequeños reinos que tratan de salir de la barbarie en la que cayeron cuando el Régimen de Vassaerán se vino abajo. Ysenia, conocida como la Tierra de las Maravillas donde se puede encontrar todo aquello que se busque por exótico o ajeno que resulte. Sus habitantes son hombres acostumbrados a la lucha con armas y con palabras, hombres que no se amilanan ante nada y cuyos principios están basados en la ley del más fuerte y del más hábil, aquél que demuestre con sus actos que es merecedor de la envidia y el respeto de los demás. Ysenia, la Tierra de los Artistas, donde han nacido algunos de los mejores arquitectos y escultores que el mundo haya conocido. Ysenia la Única, tierra de montañas, ríos y llanuras.

Ysenia es una tierra fértil, con muchos ríos que riegan la tierra alimentados por las aguas que nacen en las imponentes montañas Zandhari, como el Arach, el Vaenda o el Enendras. Mezcla de culturas primitivas y refinadas, se ha convertido en el claro ejemplo de la gloria y el horror al que pueden llegar aquéllos que no se detienen ante nada por conseguir el poder y las riquezas, ignorando el valor de una buena espada y centrándose en las maniobras ocultas y en las palabras melosas. Ysenia, temo por ti, porque parece que tus gentes no saben aprender de los errores del pasado...

LOS ANALES

Desde tiempos inmemoriales ha estado ocupada por multitud de gentes que intentaron medrar en nuestro ubérrimo suelo. Nacieron muchos pequeños reinos y repúblicas, que trataban de imitar el modo en que se gobernaban los Añorados que habitaban en lo que actualmente conocemos como Llaeredh. Sus nombres ya se han perdido en el olvido de mi vieja memoria, azotada por el cansancio y la traición de mi hijo mayor, que ha decidido heredar antes de tiempo y me ha encerrado en una de las torres del castillo que me vio nacer...

Poco a poco, algunas de estas naciones crecieron lo suficiente como para empezar a mirar con ojos avariciosos a su alrededor, y en ellas se inició el culto a Yddur, una potencia sobrenatural que ayudaba a quienes carecieran de escrúpulos con tal de alcanzar el poder del modo que fuese. Sus clérigos vestían con más ostentación que los líderes de los consorcios mercantiles más ricos de las ciudades, que poco a poco iban alcanzando el poder en sus respectivos asentamientos, y su sola mención me repugna, porque los considero cobardes que nunca tomaron una espada ni se enfrentaron con un problema cara a cara .

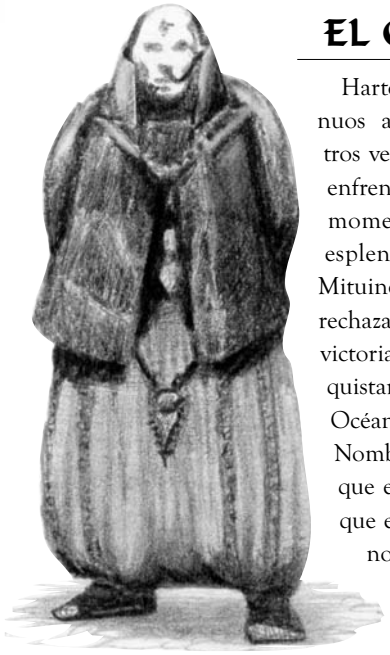
VASSAERÁN

Hubo una ciudad que finalmente se erigió por encima de las otras: la gran Vassaerán; en pocos años inició una serie de conquistas y tratados que la convirtió en la mayor república mercantil de la zona, con grandes ejércitos y una administración eficiente. Sus vecinos intuyeron lo que se les avecinaba y trataron de defenderse contra ella, pero fue inútil. En tres generaciones, Vassaerán se extendió desde el río Ghedera hasta el río Ysaddar en el sur, donde su ambición se encontró con los aguerridos llaeredhíes.

El gobierno republicano tuvo que evolucionar para adaptarse a la nueva situación, pues nunca nadie había imaginado que llegaría a controlar tantas y tan alejadas tierras. Se dividió el territorio en diez regiones que fueron gobernadas por el consorcio de mercaderes más importante de la zona. Tuvieron bastante independencia a la hora de manejar los asuntos internos, y debían reunirse con los demás en Vassaerán una vez cada tres meses. Se les llamó el Concilio de los Diez y su poder era total.

Para evitar las revueltas civiles que de vez en cuando estallaban, formaron un senado títere al que sólo podían acceder los hombres libres que no poseyeran grandes propiedades. El sistema se basaba en la explotación de los más débiles por parte de los más fuertes, como debe ser; y no como el sacerdocio yddurita lo hacía, valiéndose de cualquier tipo de treta, bendiciendo a los más taimados y tramposos. Eso no funcionaría ahora, en mis tiempos, pero me estoy adelan-

tando a la historia, así que continuaré.



EL CÉNIT

Hartos de los continuos ataques de nuestros vecinos, decidieron enfrentarse a ellos en el momento de mayor esplendor: invadieron Mituinor, donde fueron rechazados tras escasas victorias iniciales; conquistaron las islas del Océano de los Muchos Nombres, incluidas las que están tan al norte que el invierno parece no terminar nunca; atravesaron las montañas occidentales y se enfrentaron a los hombres y las bestias del bosque de Khonvár, obligándoles a encerrarse en lo más profundo de sus espesuras. Los ysenios que llevaron a cabo estas proezas estaban dirigidos por Driano de Arándra, el más grande de los generales de nuestra tierra, del cual me enorgullezco de descender.

LA CAÍDA

Fueron momentos de gloria efímera, pues pronto el destino regresó con fuerza brutal. Epidemias, las guerras internas entre regiones, consorcios y bandas de mercenarios... Todo fue agotando poco a poco al Régimen de Vassaerán, por no hablar de la corrupción y de la desidia de los ydduritas que cada vez ignoraban más a los que les rodeaban, considerándoles poco merecedores de su atención. Los esclavos se rebelaban con frecuencia, dejando los campos vacíos y provocando hambrunas. Los miembros del senado protestaban sin cesar y amenazaban con alzar a los suyos. El caos se apoderó de la Gran República y la hizo derrumbarse. El Concilio de los Diez decidió separarla en los vhedas o regiones constituyentes y que cada una sobreviviera como pudiera; uno de sus miembros, Riadára de Talrra, se indignó tanto ante esta cobardía que marchó con todos aquellos que estuvieron de acuerdo con él, hacia Talrra. Desde allí, embarcó hacia la isla de Saunryr donde fundó la Segunda República Ysenia, que aguantó algunas generaciones antes de tener que volver a huir hacia el este. Nadie los ha vuelto a ver, pese a los relatos de marineros borrachos que uno puede escuchar en las tabernas.

Los ydduritas abandonaron Ysenia, hartos de tratar con aquellos que no querían escuchar a su sabiduría, y dudo mucho que nadie los echara de menos.

LA ÉPOCA DE LOS VEDHAS

Así surgieron los diez vhedas: Ossilién, Irdára, Narvád, Anuiraena, Arándra, Ovan, Athana, Tilasenda, Argadál y Talrra. La pobreza y el hambre eran tan grandes quela mayoría de ellos no pudieron retener las antiguas instituciones republicanas ni el sistema de los consorcios mercantiles. Las ciudades se despoblaron y los que aún poseían tierras y dinero se asentaron en el campo, fortificando sus villas y construyendo castillos para defenderlas.

Fue una época de guerra continuada, de bandas de proscritos y ladrones en los caminos, de mercenarios, de traiciones y alianzas, y de mentalistas locos como Shangadu de Athanaura, que se creía con el poder de someter a todo lo que viviera sobre la superficie del mundo. Yo he pasado toda mi vida encima del caballo con mi furia presta y mi espada a mano para defender mi vheda, Arándra, al que todos miran con la avaricia de los ladrones y las prostitutas.

Pero ahora, la generación de mi hijo parece preferir los antiguos métodos cobardes de los tiempos de los ydduritas: sólo hablan y se traicionan, mandan ejércitos pero ellos nunca han empuñado arma alguna. Están recuperando la economía y la antigua gloria de Vassaerán, dicen, pero a mí no me engañan. Lo único que me alegra es que yo no viviré para ver como llevan a Ysenia y sus vhedas a la ruina total. Permiten el paso a sus tierras de clérigos de otros dioses y poderes, como si esta tierra bendecida por la mala suerte no hubiera tenido bastante con Yddur.

Mi vida no ha sido fácil, pero su final está siendo amargo e impotente. Ahora ya todo me da igual, que se pudra esta tierra y todos los que sobre ella viven; ya estoy harto de luchar... Sin embargo, como ni siquiera se me concede el dulce consuelo del vino, os contaré ahora todo lo que queda de la orgullosas llanuras ysenias...

Driano

Driano fue el mejor general que nunca hayan visto las llanuras ysenias. Bajo su mando, las tropas republicanas llevaron la extensión de Ysenia más allá de lo que nunca se habían imaginado: las Islas del Océano de los Muchos Nombres, el bosque de Khonvár, el sur de Mituinor y el norte de Llaeredh. Ningún ejército ysenio fue jamás derrotado mientras hubiese sido liderado por él. Pero como muchos otros grandes hombres murió traicionado, asesinado en medio de una batalla por su propio hijo...Aunque corren muchos rumores distintos al respecto. ¿Quién puede saber lo ocurrió de verdad?

ARÁNDRA

Arándra siempre ha sido cuna de hombres valientes y aguerridos, como fueron todos mis antepasados. Ahora los sacerdotes del norte, de ese dios que llora, parecen habernos ablandado, aunque las relaciones de vasallaje a los distintos señoríos que surgieron tras el colapso de los consorcios mercantiles aún se mantienen.

Poco a poco van resurgiendo los grandes negocios comerciales, especialmente en los puertos de Arándra, Ileda y Nauria, aprovechando la prosperidad aburrida y cobarde, la paz que reina últimamente al norte de Ysenia.

Vestimos con camisas y pantalones de muchas capas finas y de colores cálidos, ceñidas con una faja adornada con motivos marinos y agrícolas; las mujeres visten pantalones más ceñidos y diademas de madera sobre las que colocan pañuelos que entrañan gran significado para nosotros: si es liso, es soltera; sino, está casada. Si un hombre quiere cortejar a una mujer, tendrá que quitar el pañuelo de la diadema a una muchacha soltera y reemplazarlo por el dibujo de su familia.

Los guerreros usan protecciones de láminas de cuero cosidas a un armazón de piel, yelmos cónicos terminados en punta o en crin de caballo, escudos lanceolados en los cuales se indica a qué señor se rinde pleitesía, espadas, lanzas y, aquellos que pueden permitírselo, caballos.

ANUIRAENA

El vheda maldecido por la desgracia y la vanidad de los hombres. La costa está prácticamente despoblada, con las ruinas de Árach y Chaerda como único testigo de la desolación que el Viento de Almas de Shurtaur, el Gran Señor de las Aguas, provocó al pasar por aquí como castigo por los sacrilegios que los anuiraenos perpretaron en tierras del norte.

En el interior, debido a su proximidad con nosotros, los arándreos, las cosas han evolucionado de un modo muy parecido aunque con pequeñas diferencias. También se rinde vasallaje, pero aquí existe la posibilidad de caer en la servidumbre temporal por cometer faltas graves; a los que les ocurre esto se les conoce como shashta, y no pueden participar en ningún acto público durante ese periodo, ni llevar a cabo ningún tipo de acción legal o militar contra otro señor.

No tienen una organización central, siendo el vheda dirigido por los señores de las tres ciudades más importantes: Irétta, Siáren, y Lakéda.

Allí no usan pantalones, sino que alargan las camisas hasta las rodillas y se las ciñen con anchos cinturones de cuero y metal; las mujeres se trenzan todo el pelo excepto el flequillo, mientras que los hombres se afeitan la cabellera hasta la altura de las orejas, adornando con pinturas y símbolos la gran frente que les queda, y se trenzan también el resto del pelo.

Los guerreros no llevan armadura, utilizando en su lugar un enorme escudo de piel soportado por una armazón de madera, y usan espadas y lanzas.

NARVÁD

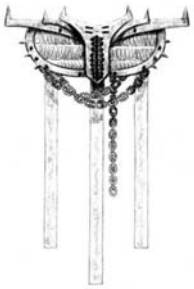
Narvád es temido por todos lo que le rodean, porque está dirigido por el culto a Igliath, basado en el dolor, el sufrimiento y la oscuridad. Se hizo con el poder poco después del desmembramiento de la Gran República, tomando el control de Naartaj y Árnnuna, los asentamientos más importantes.

Mantienen tradiciones y ropas del antiguo estilo, largas túnicas de muchas capas, pero han cambiado a los colores oscuros, preferentemente al negro. Son los sacerdotes quienes controlan la vida política y económica del vheda, y mantienen un control férreo sobre una sociedad cerrada dividida en castas en la que los de abajo viven con el miedo de ser torturados o castigados por sus superiores.

Visten largas capas y las máscaras nyrka, que representan a su dios, Igliath, para dejar bien claro quiénes son y que se les rinda el debido respeto. Poco queda aquí de las antiguas leyes de Vassaerán. Nadie ha visto nunca a una mujer niarva desde la implantación de la teocracia y corren muchos rumores.

Todo son mitos y leyendas respecto a esta tierra, pues el paso a los extranjeros está restringido. Narvád es una tierra oscura donde sólo encontrarás la muerte. El

miedo crece, pues se hacen fuertes y la superstición respecto a ellos ha crecido entre sus vecinos. Todos se preparan para lo inevitable: que Narvád comience a expansionarse y el equilibrio que actualmente existe en las llanuras ysenias desaparezca de nuevo...

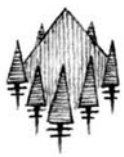


OSSILIÉN

Ossilién, otra región llena de mitos y folklore, es la puerta a las tierras más allá de las grandes montañas Zandhari, dominadas por el pico Mhaernos, y el macizo Hassaendar. Está cubierta de bosques y repleta de animales salvajes. Sus ciudades han sido casi completamente abandonadas desde los tiempos del Desmembramiento, y es el vheda que más se ha ruralizado de todos. Los campesinos que allí habitan miran a los árboles que les rodean con recelo, puesto que en los últimos años parecen estar infestados de lobos, thyrgazu y montañeses hambrientos.

La fortaleza de Ossilar, que antaño guardaba el paso más accesible de las montañas Zandhari, ha sido abandonada, y muchas de las aldeas próximas a Narvád han caído bajo la influencia cultural y religiosa del vheda maléfico. Hay desapariciones de jóvenes y adultos,fenómenos inexplicables que muchos atribuyen a entidades sobrenaturales de todo tipo. El miedo a que regresen los Falamhu, los habitantes del bosque de Khonvár, nunca ha desaparecido del todo en esta región, y se ha acrecentado con los rumores respecto a los Animales que Caminan Erguidos que han sido vistos desde Ceréda a Esamrra.

Ossilién ya no es segura, ni sé por cuanto tiempo continuará siendo un vheda o será ocupado por Narvád, que no oculta en absoluto sus deseos de apropiarse de él.



IRDÁRA

Otra tierra de bosques casi vírgenes y montañas escarpadas.

Los habitantes de Irdára viven en pequeños asentamientos en los bosques, a los que temen y pueblan con las mismas historias y leyendas que sus vecinos del norte, en Ossilién.

Han construido fuertes para proteger los pasos a través de las montañas, mostrándose cautos ante los movimientos de las salvajes tribus que allí moran, los lobos, ogros y thyrgazu que sobreviven a su alrededor. Pero los de Irdára son guerreros que no temen la lucha ni enfrentarse a lo desconocido: sólo llevan pantalones y sus armas a la batalla; ellos creen que no necesitan nada más.

Han abandonado muchas de las tradiciones que les fueron impuestas por las numerosas generaciones de dominio de Vassaerán. Llevan el pelo oscuro corto y suelto, trenzándose las patillas, que se dejan largas, mientras sus mujeres se adornan con arneses faciales en los que sujetan cuentas y diademas, que en la mayoría de los casos son de una factura exquisita.

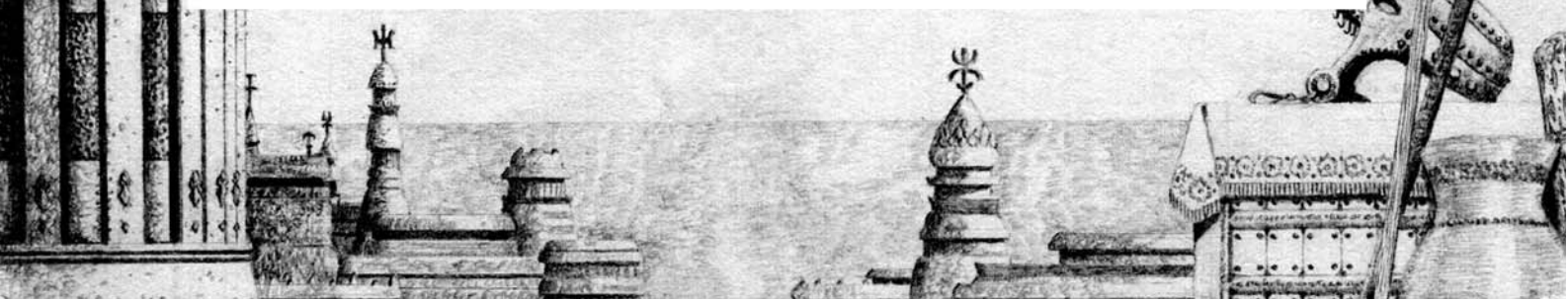
Son las mujeres quienes rigen el destino de Irdára, y la vhedarca es la encargada de dirigir toda la región desde la capital en Diára; entre otras cosas debe controlar el poder creciente de las casas gremiales que obtienen las materias primas que el bosque y la montaña poseen en abundancia, además de seguir manteniendo la cobarde y patética paz que mantienen con los

Narandára

Ysenia también ha dado mujeres fuertes y valientes.

Narándara heredó el trono de Irdára a temprana edad, mientras los grandes señores del vedha de Irdára se preparaban en secreto para arrebatarle el poder creyéndo que era una niña débil. Se equivocaron. Con su encanto natural, se rodeó de hombres y mujeres fieles que le ayudaron a mantener el vedha unido contra toda adversidad.

Recientemente, ha derrotado a una partida de caza proveniente de Khonvár y ha puesto sus ávidos ojos en la cercana y boscosa tierra de Ossilien...



Hombres Incompletos, los Kuannachta, que habitan en moradas bajo tierra.

El espíritu de la antigua Ysenia resurge poco a poco en la mayoría de los vhedas, y el dinero, no el valor, ha vuelto a convertirse en un gran señor...

TILASENDA

Al sur de Irdára está el vheda más salvaje y más aislado de todos, donde los hombres visten con pantalones bombachos y camisas amplias adornadas con motivos florales y se sienten orgullosos de sus barbas rizadas, el único pelo que se dejan crecer en el cuerpo. Las mujeres visten amplias túnicas adornadas con filigranas y se adornan el pelo con tres gruesas trenzas y cintas y abalorios de colores.

Tilasenda es una tierra rodeada de grandes montañas grises y por el río Ysaddar, donde tras el fin de la gran república nada permaneció como antes. Las luchas se desataron sin piedad entre hombres valientes que constituyeron una sociedad feudal muy parecida a la que tenemos nosotros en Arándra y que a no mucho tardar, con líderes como mi propio hijo, desaparecerá para siempre.

El liderazgo de la región, bendecida por la tierra con muchos de sus frutos más preciados, cambia constantemente mientras unos señores se alzan y caen, sin que ninguno consiga mantenerse más de dos o tres generaciones. Ahora, cuando Ysenia vuelve a recuperarse, cada vez les cuesta más mantener su aislamiento y cada vez son menos hospitalarios con los extranjeros.

No es una buena tierra para visitar si se quiere conservar la vida, aunque envidio el espíritu que aún mueve a sus gentes, tan parecido al mío cuando era joven.

OVAN

Ovan es el corazón de Ysenia y del sueño extraño y corrupto en que se convirtió la Gran República Mercante. Vassaerán es ahora una ciudad que renace de las cenizas de pasadas glorias, aunque el espíritu que la motivó aún perdura aquí con fuerza, tanto en leyes como tradiciones, tanto en costumbres como en actitudes. De hecho, tras la anexión de Athana unos sesenta años después del Desmembramiento y la muerte de Shangadu de Athanaura, Ovan ha ido regresando poco a poco a los antiguos modos, a los consorcios comerciales, a la ley del más fuerte, al empleo de los asesinos nakthai de las montañas para acabar con todo aquello que ellos no tienen el valor de hacer...

El río Vaenda alimenta a esta tierra de gente sin coraje, y en él viven unos caracoles cuya concha genera formas hermosas que los artesanos de la capital, Sagalién, tallan y modifican como nadie. Estas conchas se han convertido en el símbolo del vheda y los guerreros adornan sus armaduras y sus escudos con símbolos de espiral doble para representar este hecho, mientras que hombres y mujeres de a pie engalanan sus túnicas de muchas capas con ellas.

Ovan es la nueva Vassaerán, con la salvedad de que ahora existen más cultos además del de Yddur y que el Senado se ha reducido a diez miembros elegidos por los hombres y mujeres nacidos libres. Sus ejércitos vuelven a ser fuertes y sus mentalistas están preparados para obedecer las órdenes del Consejo de los Diez.

ARGADÁL

Al sur de Ovan está el otro vheda que invadió y se anexionó parte de Athana. Argadál es famosa por la ciudad fortaleza del mismo nombre situada en la confluencia de los ríos Enéndras y Lhaéros. Es ahí donde se reúnen los Cinco Grandes Señores asesorados por un consejo de ancianos funcionarios y guerreros, para dirigir el destino de las ciudades que han crecido con la bonanza de las últimas generaciones, a pesar de los siempre presentes problemas con todos sus vecinos.

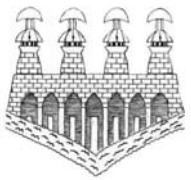
Se rumorea que es en estas tierras donde se cultivan

muchas de las hierbas de extrañas propiedades que se consumen en todas las llanuras ysenias y que en algunos casos generan adicción; también son famosas por las Colinas de los Sueños, donde aquéllos que se internan sufren extrañas experiencias sobrenaturales que no siempre son agradables.

Aquí los hombres se dejan perilla y trenzan su pelo, tiñéndolo de gris y azul para honrar a las nuevas deidades que adoran, Nethendra, la vida del río; y Maiankhe, la muerte. Visten ropas sencillas y van a la guerra con camisas y pantalones de tres capas, tela-metal-tela, lo que les da gran protección; los chales de sus mujeres, adornados con bellos motivos geométricos, y sus exóticos y complicados maquillajes las hacen famosas en toda Ysenia.

Argadál nace de entre las cenizas de la cultura de Vassaerán intentado forjarse una propia, ávida de poder y riquezas. Otro nido de víboras y en-gaños, donde se prefiere la espalda a la cara.

Otra tierra de cobardes.



TALRRA

La costa sur de Ysenia se interna en parte en el mar, como si las colinas de Taliade hubieran decidido resistirse a su continuo anhelo por ocupar y anegar la tierra. Las colinas y la mar son la vida y el sustento de los talrranos, por lo que adoran a todas las entidades divinas relacionadas con ellos.

Los talrranos son gente adusta y práctica, acostumbrados a bregar con piratas y contrabandistas, que infestan periódicamente los numerosos fondeaderos naturales que existen en esta costa. Están liderados por hombres decididos y conocedores de la debilidad de sus congéneres, y han sido capaces de mantener este vheda independiente a pesar de todos los que les rodean con ojos golosos.

Sus ropas son iguales que ellos: sin refinamientos o estilo pero tremendamente prácticas; las únicas licencias que se permiten a esto son los pañuelos que tratan de buscar la protección de las deidades que adoran, las diademas que indican si están casados o solteros, y los moños con los que ellas se recogen el pelo.

Son gente pacífica a la que no le gusta los cambios, pero son guerreros salvajes y peligrosos cuando la ocasión les obliga a coger las armas, protegiéndose con arneses fabricados con huesos de ballena y otras partes de estas criaturas marinas. Si se les deja en paz, son gente amable con aquéllos que sólo estén de paso, aunque es muy difícil que den su confianza a los desconocidos.

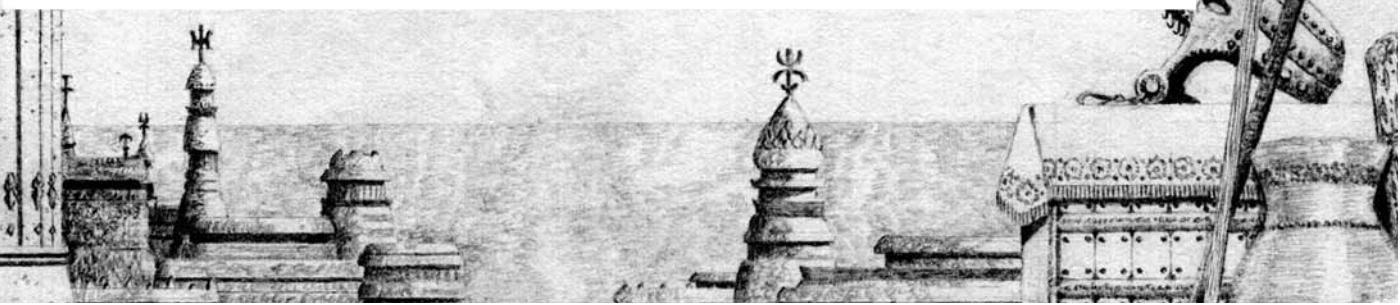
Por ironía del destino y de la vida, aún estoy vivo y no he muerto antes de terminar este resumen, esta breve historia. He decidido que voy a continuar escribiendo...

Edálva

Edálva era el nombre de la espada que se usaba durante el Régimen de Vassaerán para ajusticiar públicamente a los enemigos de la república. La tradición dice que aquel que muriera debido a su filo, jamás podría levantarse de entre los muertos ni ser despertado por un anidador.

La espada era uno de los bienes más valiosos obtenidos del botín de guerra que Driano consiguió al conquistar Gauddar, y había sido forjada por los Kuannachta.

Se perdió durante el caos que siguió al Desmembramiento, y aún no ha sido encontrada, pese a que se la ha buscado con afán...



LLAEREDH

Llaeredh, la tierra de los Añorados. Aquí aparecieron, hace milenios, los Khalyva, la Gente Sabia, los Elegidos de Adraen, el Dios que Llora. Nos acogieron a todos cuando los humanos comenzamos a surgir de las montañas y nos enseñaron a apreciar la belleza de aquello que nos rodeaba y a crearla por nosotros mismos. Pero ahora es una tierra ocupada por hombres, los pocos fieles que permanecieron con ellos y que heredaron la tierra que dejaron cuando murieron a manos del Azote de los Añorados, contra el que nada se podía hacer. Su recuerdo se mantiene con fervor y su herencia cultural es patente en las gentes de Llaeredh, amantes del orden, la justicia, el honor y la belleza de la naturaleza. Un llaeredhí está orgulloso del pasado de la tierra donde vive y por lo general sólo teme una cosa: el regreso de los Zadaritas, seres malignos que se alimentan de la sangre y las almas de sus víctimas, que se han instalado más de una vez en las ruinas que antaño pertenecieron a la Gente Sabia. Llaeredh es una tierra de misterios y belleza sin par, una tierra forjada por la esencia de sus habitantes.

Gahandhára

Aunque nunca fue Eshaedha, o rey, de Llaeredh, es una de las personalidades históricas más cercanas al corazón del pueblo llaeredhí.

Vivió en los malhadados tiempos de la Gran Invasión, cuando miles de guerreros de las Llanuras Bárbaras entraron en el reino a través del Señorío de Merytaes. Junto con Amaurigal, se enfrentaron a los bárbaros en la ciudad de Irmalían y les inflijieron una severa derrota con la inesperada ayuda de los Kuannachta. Su sobrino murió en la batalla y el cogió las riendas de lo que quedaba de Llaeredh.

Reconquistó el señorío de Merytaes y fundó la famosa orden militar de los Paladines Lágrima. Algunos dicen que murió envenenado durante el asedio de Taelvaléa, tratando de acabar con la insubordinación de Tavalgevaetha; otros creen que fue envenenado por su propio hijo...

¿Pero quién puede decidr qué y qué no es verdad?

Debo decir aquí, antes de empezar, que la historia de mi tierra podría ocupar volúmenes enteros, pero se me ha pedido que lo resuma en unas pocas hojas para la Gran Biblioteca de Irmalián y así trataré de hacerlo. Así que yo, Diraesa Ari´á Nileara, Funcionario Mayor del Tabulario de Irmalián y Cronista Real, voy a comenzar el relato de Llaeredh, esperando que la bendita inspiración de Adraen me ilumine y me ayude.

LOS AÑORADOS

Los Añorados fueron los primeros moradores de esta tierra, y valiéndose de los Recuerdos crearon rápidamente una cultura avanzada, formada por individuos cultos, instruidos y creyentes en Adraen y Raghalysa, la Gran Madre. Fundaron ciudades de belleza sin par y cubrieron sus paredes con los Glifos de Consciencia, que almacenaban recuerdos que necesitaban del calor de un ser vivo para ser despertados. Acogieron a todos los que fueron llegando después: los Kuannachta, los Curadores Dun Hannár y por último a los hombres.

Ahora ya no están entre nosotros, desaparecieron del mundo por obra del Azote de los Añorados, un ente que sólo ellos podían ver y que acabó con su sueño para siempre. Sus ciudades, repletas de Glifos de Consciencia, quedaron abandonadas y vacías al igual que nuestros corazones.

Sólo nos quedan de ellos las hazañas que su valentía y amor por la justicia, el orden y el honor nos han dejado, como las del Gran Mentarca Nerthana, que derrotó y murió combatiendo con Agáshindáusokóra, una Gran Sierpe Marina del Mar de Ereida. También nos dejaron la belleza del Bosque Sagrado, donde se hallaban sus lugares de culto a la Gran Madre, la sabiduría de Cyntallaraetha, el Oráculo, su manera de entender el mundo y más, mucho más. Que Adraen los tenga en su seno y no permita que nos olvidemos nunca de su recuerdo.

LOS HUÉRFANOS

Los Humanos que habían convivido con ellos se resintieron de su desaparición y cedieron terreno ante otros pueblos, especialmente los provenientes de las Llanuras Bárbaras, con sus grandes bestias. Se despertó en ellos un fanatismo por acabar con todos los seguidores de los cultos enemigos de Adraen, a quienes achacaban la culpa de su gran desgracia, que terminó en una oleada de terror sangriento y sin sentido que costó muchas lágrimas. Fue así como nació el cisma dentro de la iglesia adraenita, pues los fanáticos se separaron de la ortodoxia y fundaron la hermandad conocida como Lágrimas de la Verdad Absoluta, que aún hoy medra en algunos de los vhedas ysenios y de las islas del Océano de los Muchos Nombres. Hubo enfrentamientos fratricidas, y el horror llegó a una tierra que había permanecido bendita hasta entonces.

Con el tiempo las cosas se calmaron y las antiguas costumbres prevalecieron, pero surgieron numerosas maneras de interpretar lo que los Khalyva nos dejaron. Hubo enfrentamientos y luchas. A través de la conquista, la herencia e incluso la traición, de todos los pequeños señoríos y ciudades-estado quedaron sólo tres: Saraena en el sur, Merytaes en el oeste y Eariandras en el norte, donde se entendía y utilizaba la sabiduría heredada de manera muy diferente.

LOS SEÑORÍOS

En el norte, el sacerdocio adraenita trataba de reparar los daños y recuperar todos los conocimientos perdidos explorando las ruinas dejadas por los Añorados, a la vez que imponían el código moral y ético de su credo a toda la población; consiguieron estabilizar la región y los conflictos entre los pequeños señores disminuyeron.

En el oeste optaron por el mentalismo y las vías que Nerthana nos había enseñado a utilizar, pero acabaron internándose en secretos demasiado oscuros e incluso acogieron a los temidos y odiados Hermanos Oscuros, los Zadaritas. Los enfrentamientos entre los clérigos y los practicantes de las Vías Mentales no se hicieron esperar.

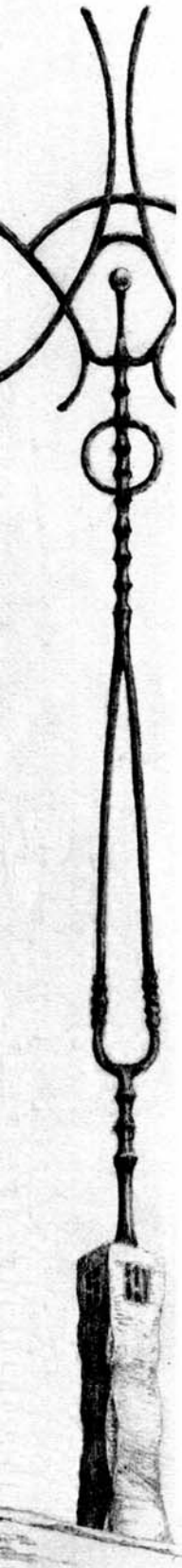
Mientras, en el sur, la influencia corruptora del gran pantano de Yrmildor se hacía notar y sus gentes cada vez se abandonaban más a cultos hedonistas de búsqueda del poder sensual, olvidándose rápidamente de todo lo que habían aprendido generaciones atrás.

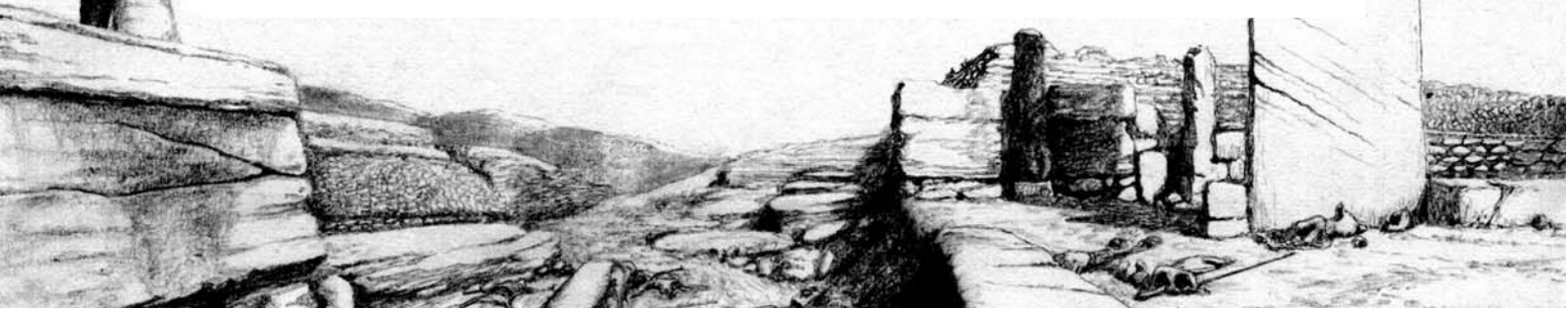
Los tres Grandes Señores se habían alzado en momentos de crisis como la invasión de los ysenios en el norte o la oleada de Rau´Mena´Kai que había surgido del Yrmildor, pero las disensiones crecieron entre ellos, a pesar de que aún les unía el débil lazo del culto a Adraen.

LA INVASIÓN

Fue entonces cuando se produjo la llegada de los pueblos de las Llanuras Bárbaras y de Panlho en el sur, liderados por mentalistas ávidos de poder procedentes de la Tierra de la Arena Roja, muy lejos en el oeste. No entendimos el odio que desplegaron contra nosotros. Los sabios y eruditos de la Gran Biblioteca de Irmalián creen que buscaban algo movidos por visiones u otros poderes ajenos a nosotros, pero fuera como fuera, el hecho es que entraron en Llaeredh con sangre y fuego. Nunca hemos perdonado del todo el hecho de que los del Señorío de Merytaes se rindieran y unieran a ellos sin oposición.

Se dirigieron hacia Eariandras, que tuvo que defenderse sola puesto que los dirigentes de Saraena ignoraron las peticiones de ayuda, ante la impotencia de los pocos sacerdotes adraenitas que aún trataban de llevar su mensaje en el sur. Irmalián fue asediada y allí se dirigió Amaurigal Ari´dhá Liváura, Señor de Eariandras, para entablar combate con el invasor. Fue una





batalla terrible, que se hubiera perdido ante las murallas interiores de la ciudad si los Kuannachta no hubiesen abandonado sus hogares bajo las montañas para acudir en nuestra ayuda y darnos la victoria. Las leyendas dicen que, al término de la misma, nuestros inesperados aliados lloraron amargamente y no quisieron quedarse a la celebración, regresando a sus hogares, cantando con voces tristes.

EL NACIMIENTO DE LLAEREDH

Amaurigal había muerto en la Batalla de Irmalián, y su tío, Gahandhára Ari´dhá Vaiarta, un hombre decidido, tozudo y de profundas convicciones, tomó el mando de Eariandras dispuesto a traer la paz de nuevo y reunificar Llaeredh. Expulsó a los invasores, sometió a Merytaes y acabó con la dinastía reinante, a la que se acusó de traición. Fundó la orden de los Paladines-Lágrima, tanto por su devoción a Adraen como por la profunda marca que en él había dejado la actitud de los Kuannachta tras la batalla en la que murió su sobrino. Se dirigió al sur para someter a Saraena, pero durante el asedio de Taelvaléa fue envenenado, muriendo a los pocos días.

Sus sucesores aceptaron la paz con el señorío meridional y regresaron para reconstruir el nuevo sueño de un Llaeredh unido. No fue hasta los tiempos de Astarédyna Ari´thá Tiviara, conocido como el Loco, que Saraena fue sometido y sus cultos hedonistas barridos. Se enfrentó con los ysenios en numerosas guerras tras las cuáles pequeños valles y territorios cambiaban de manos. Pero Astarédyna, que había sido uno de los mejores reyes guerreros de Llaeredh, terminó por enloquecer y casi llevó al país a la desgracia antes de acudir a las ruinas de A-sh´aRea, la ciudad más bella de los Añorados, con los pocos que aún le eran fieles. Allí moriría, rodeado de la decadencia más profunda y convencido de poder hablar con los muertos.

LAS GUERRAS ZADARITAS

Le sucedieron los monarcas de la dinastía Nambára, que aún hoy gobiernan en Llaeredh. Tuvieron que enfrentarse a los Zadaritas, los Bebedores de Sangre y Almas, y sus siervos sashurinkha que habían ocupado la antigua fortaleza de Asá-gabé´la-Etha, causando estragos durante muchos años hasta que fueron expulsados por el rey Charauthara, el Cazador de Zadaritas, y su famosa espada, Saurendra, la única capaz de acabar con tales entes, que se perdió para siempre tras su muerte.

También tuvieron que enfrentarse a las plagas que, de no ser por los Curadores Dun Hannár que habitaban en el Bosque Sagrado, hubieran podido acabar con nuestra recién creada nación. Más tarde apareció Emandra, un anidador, que se sirvió de la confianza para portar la desgracia y la muerte, trayendo de nuevo el horror de la guerra a Irmalián, pero esta vez con No-Vivos que había levantado de entre nuestra propia gente tras la batalla de Tehián contra las hordas bárbaras de más allá del señorío de Merytaes.

Ahora ha surgido un nuevo problema que nos ha obligado a colocar y plantar Árboles de Protección - enormes robles bendecidos por los seguidores de Adraen, Raghalysa y Hadal – alrededor de la mayoría de nuestros asentamientos: horrorosas criaturas cavadoras surgen del suelo dispuestas a devorar todo ser vivo que encuentren; son difíciles de matar y nadie sabe de dónde provienen, ni se tiene constancia alguna de que hubieran aparecido antes. Son tiempos extraños en los que deberemos mostrar cuál es la verdadera fuerza y el verdadero material del que estamos hechos los llaeredhíes... Especialmente cuando en Merytaes se multiplican los rumores sobre Zadaritas y sus terribles seguidores...

SOCIEDAD

Las tradiciones, costumbres y sociedad de Llaeredh derivan de las de los Añorados. Cuando aparecimos en el mundo, ellos nos acogieron y nos enseñaron a comprenderlo, al igual que a Adraen y sus hermanos Alenda, nombre que los Añorados daban a sus deidades. También nos hablaron de Igliath y sus huestes, y de que no tardaría en estallar otro gran enfrentamiento entre los Creadores del Mundo.

Es el rey, o Eshaedha, que reside en el Palacio de la Colina de los Robles en Irmalián, quien nos gorbierna. Ha de pertenecer a la familia regente (actualmente los Nambára), siendo su sucesor o bien el segundo hijo o un hermano, ya que el primogénito se convierte en el Príncipe de Eariandras en el norte. El tercer hijo suele entrar en cualquiera de los sacerdocios de los Alenda de Alkârah – Adraen, Raghalysa o Hadal – , o bien se le nombra Príncipe de Merytaes. En caso de que no haya hijos, son hermanos y primos carnales los que suelen ser elegidos para los distintos puestos, siendo el orden de sucesión dictaminado por el sacerdocio adraenita,

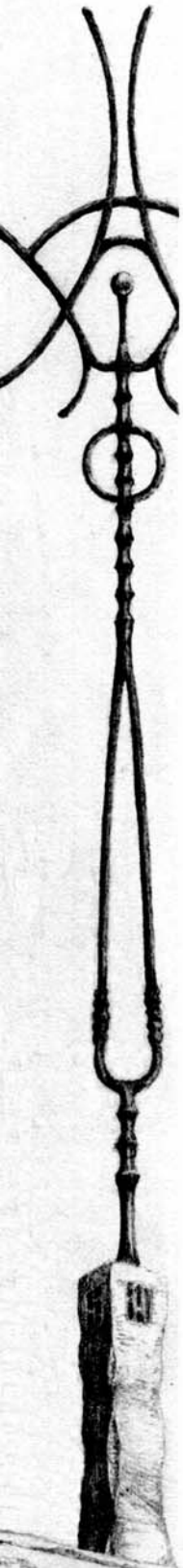
Zedasidáva

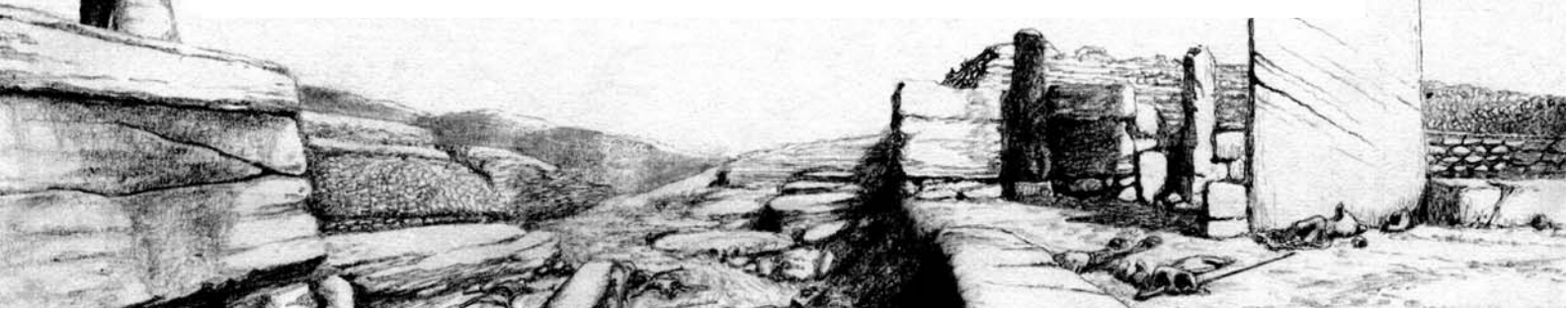
Ésta es la espada más odiada de la historia de Llaeredh, la dos veces maldita, la dos veces traidora hoja conocida como Zedasidáva.

Dos eshaedhas de la dinastía Vaiarta la empuñaron en tiempos de necesidad, y los dos murieron con ella en sus manos, rota.

Amaurigal la forjó de nuevo antes de la batalla de Irmalián, esperando que no corriera la misma suerte que le había dado a su padre. Pero se equivocó. La hoja se partió y con ella el corazón del joven eshaedha al que no le gustaban los caminos de la guerra.

No volvió a ser usada jamás, y sus restos aún se conservan en el palacio de la Colina de los Robles en Irmalián. Sin embargo, alguien ha intentado robarla recientemente para sorpresa general y los rumores se han desatado de nuevo alrededor de esta malhadada espada...





en especial por el Forjador de Lágrimas del Templo Blanco de Irmalián.

Por debajo están los funcionarios reales, como son el eladha, que aparte de ser el mayordomo de palacio controla el espionaje y contraespionaje; y el astaela, encargado de la guarnición de la capital y de reunir y controlar las tropas en caso de conflicto. Su elección también está controlada por clérigos, pero esta vez están representados todos los credos alkâreanos. Todos ellos, desde el monarca hasta los funcionarios de menor grado, han de jurar que cumplirán honestamente con su trabajo y bajo los preceptos del Dios que Llora. La pena por incumplimiento es el exilio de por vida en la pequeña isla de Variana, fuera cual fuera el puesto ocupado.

Los terratenientes y mercaderes que apoyaron a Gahandhára durante la invasión recibieron títulos nobiliarios. Ser noble en Llaeredh exige mucho más que en otros reinos, ya que nunca deben tratar a ningún ciudadano de clase más baja con altanería, pagan una renta en función de sus beneficios y están sometidos a las mismas leyes y castigos. Han de servir de ejemplo de comportamiento, o así debería ser, porque a lo largo de la historia se han producido casos famosos de nobles que no cumplían con ninguno de los deberes de su condición.

Los campesinos y artesanos generalmente trabajan para los nobles a cambio de un salario justo estipulado por el sacerdocio de Adraen. Algunos consiguen mantenerse por sí mismos y tratan de alcanzar puestos dentro de la nobleza, bien mediante el dinero o bien por matrimonio. Los sobornos se consideran poco honorables y están muy mal vistos, pese a lo cual siguen siendo bastante habituales.

La esclavitud está prohibida. De hecho, una de las funciones de los eládra, o censores rurales, es comprobar que los señores paguen los honorarios debidos a sus trabajadores, y que éstos no sean explotados. Generalmente los censores rurales y urbanos realizan un censo poblacional muy completo cada cinco años, en el que incluyen las propiedades de cada habitante de Llaeredh. El censo sirve tanto para recaudar impuestos, como para preparar listas de levas y registrar las propiedades, a fin de facilitar la labor a los jueces en caso de disputas.

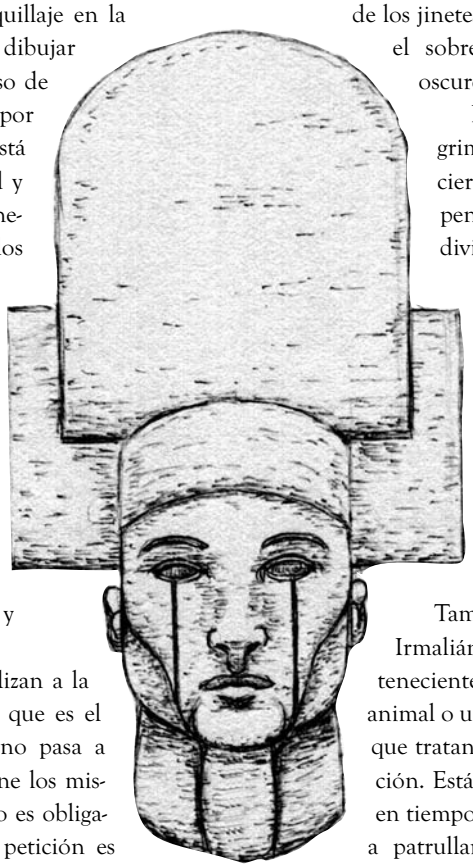
COSTUMBRES

En cuanto a las costumbres, Llaeredh es un crisol entre antiguas y nuevas tendencias. Tradicionalmente, el año se compone de treinta y cinco semanas de diez días, con otros quince días festivos. Se trabajan seis días de la semana, dejando dos para el trabajo comunal y otros dos para descansar. Los días de trabajo comunal son los intermedios, y todos los trabajadores o habitantes útiles son organizados en escuadras de trabajo, dedicándose a reparar estructuras dañadas, carreteras y puentes, así como la construcción de edificios públicos (o privados), pero estos trabajos han de ser remunerados convenientemente por el solicitante). Los días de descanso suele ser tranquilos; no es raro asistir a los desfiles religiosos que ese día cruzan las calles acompañados de músicos, feligreses y danzarines que escenifican pasajes mitológicos.

Para los hombres, el estatus de adulto es concedido a los quince años. En ese momento ha de decidir cuál va a ser su oficio. Nada le impide cambiar de profesión, si así lo desea, a partir de los veinte, pero esos primeros cinco años ha de dedicarlos por completo a la elección que haya tomado durante su paso ritual a la madurez, como una especie de prueba de la templanza y de capacidad de dedicación del futuro hombre. Llevan una serie de pendientes en la oreja derecha que indican su orden de nacimiento y su estado civil, siendo éste el único adorno facial bien visto para el género masculino. Se dejan el pelo a la altura de los hombros y la barba completa y arreglada. Visten tradicinalmente con camisa y pantalón, llevando por encima una faldi-lla de color más oscuro. Todos tienen permiso para llevar un arma, pero ha de estar en un lugar visible. No se permiten

puñales en las botas, ni escondidos en las mangas, pero en realidad es tremendamente difícil controlar esto.

Las mujeres usan pendientes con el mismo fin que los hombres en la oreja derecha, pero a diferencia de ellos también llevan adornadas las orejas izquierdas por puro placer estético. Utilizan maquillaje en la cara y en las manos, donde suelen dibujar intrincados glifos irregulares. El uso de joyas llevadas en la frente sujetas por una cadena que se une en la nuca está muy extendido, aunque su calidad y lujo dependen de la capacidad monetaria de la propietaria. Sus atuendos son más holgados, más adornados, y más complicados, pero no por ello dejan de ser prácticos; no es raro que utilicen chaquetillas de lana y abrigos más gruesos en invierno, que ellas mismas se confeccionan. Las mujeres suelen practicar con instrumentos musicales desde su infancia, por lo que suelen ser excelentes músicos que amenizan fiestas, veladas y funerales.



Las peticiones de mano se realizan a la madre o la mujer que tutora a la que es el objeto de la petición. La mujer no pasa a pertenecer al marido, sino que tiene los mismos derechos legales que éste, y no es obligatorio el pago de una dote. Si la petición es aceptada, el novio vivirá con la familia de la novia hasta el momento fijado para la boda, en una especie de prueba para la futura vida marital en co-mún. Gracias a los Dun Hannár y a sacerdotes de las distintas religiones las muertes durante el parto no son demasiado frecuentes. Las mujeres que se quedan viudas pueden contraer nuevas nupcias cuando quieran, si ese es su deseo; pero, para los hombres, es obligatorio casarse de nuevo.

EL EJÉRCITO DE LLAEREDH

Las tropas regulares llaeredhíes están constituidas por infantes equipados con cota de malla, espada larga, maza, lanza y escudo. Sobre la cota llevan un sobreveste azul con el símbolo de su ciudad en blanco. La Guardia Real constituye la guarnición de Irmalián, y difiere de los regulares en que su atuendo diario consta de coraza y protectores metálicos aparte de la malla. La caballería no lleva ningún adorno o armadura especial, pero su escudo es más pesado, y su lanza mucho más larga y resistente. Los altos mandos y el rey llevan la barda metálica que sólo los enormes caballos de Vaiarda pueden cargar sin perder un ápice de potencia. El yelmo de los jinetes suele tener más de una cimera, y el sobreveste suele ser de color verde oscuro.

La orden de los Paladines-Lágrima, actúa por cuenta propia y hasta cierto punto es políticamente independiente. Su jerarquía es compleja, dividiéndose en tres grupos o sidhaedhas con funciones muy específicas: el espionaje, el mentalismo y la lucha contra los demonios y los seguidores terrenales de los Alenda de Koraendra. El Gran Maestre es elegido tras completar una misión encargada por los Maestres de cada una de las shidaedhas, que son los que dirigen la orden en su ausencia.

También están los Cien Caballeros de Irmalián, constituidos por jóvenes pertenecientes a la nobleza. Cada uno elige un animal o un árbol y adopta métodos de lucha que tratan de imitar a la criatura de su elección. Están bajo las órdenes directas del rey en tiempos de guerra, dedicándose en la paz a patrullar las fronteras para investigar y luchar contra los enemigos de Llaeredh y de la naturaleza.

Bien, he tratado de resumiros lo que significa Llaeredh para los que aquí habitamos. Quizá las palabras no sean suficientes para describirlo plenamente, y no sé, siquiera, si podría hacerse con los Glifos de Consciencia de los Añorados. Imagináos, pues, un pueblo orgulloso, fiero,devoto a su honor y sus creencias. Imagináos una tierra bendecida por la vida y el sueño. Imagináos una tierra y un pueblo por el que merece la pena vivir y morir. Eso es Llaeredh.

Igalashínda

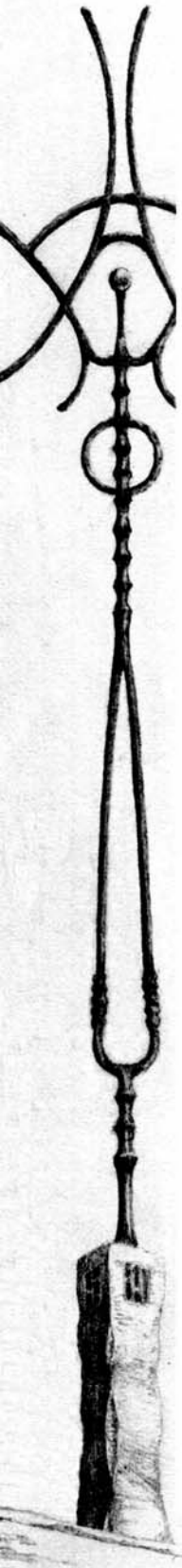
Igalashínda es el actual Eshaedha de la tierra de Llaeredh y, aunque el reino es ahora mucho más fuerte que en épocas pasadas, tiene muchas dificultades a las que enfrentarse.

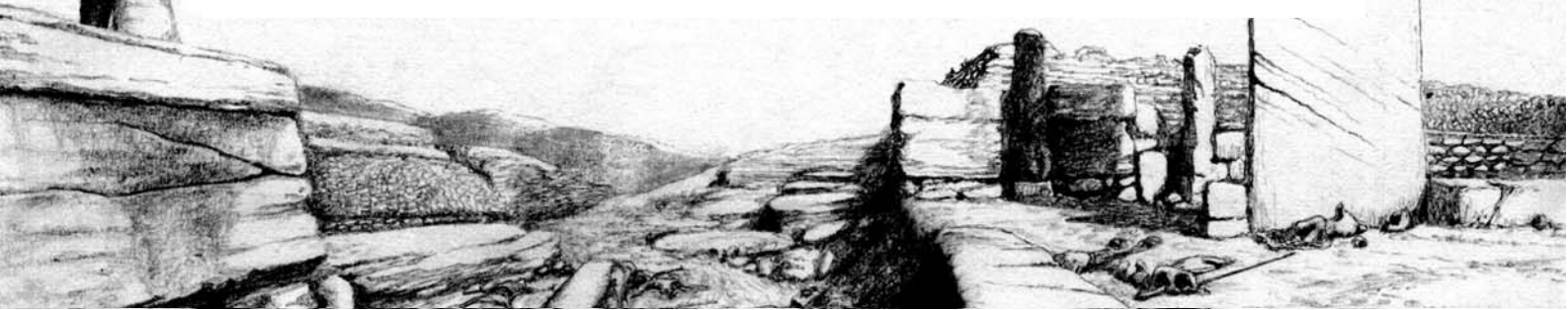
Por un lado está el creciente rumor de que los zadaritas y sus servidores se están volviendo a asentar en las escarpadas cumbres del sur de las Zandhari. Nadie ha olvidado de las Guerras Zadaritas y el miedo crece entre el pueblo llano.

Por otro, los vhedas ysenios fronterizos se muestran cada vez más agresivos y se teme que se alíen con las islas más aguerridas y poderosas para iniciar una guerra.

Y luego están los misterios sobrenaturales para los cuales no se tiene ninguna explicación y que están comenzando a afectar a la moral del reino.

Está contratando a mercenarios y aventureros para que ayuden a aliviar el miedo y para investigar parte de lo que ocurre, pero muchos opinan que será peor el remedio que la enferme-dad...





YRMILDOR

Yrmildor, el Gran Pantano al sur de Llaeredh, es una enorme marisma donde la vida se ha abierto camino de las maneras más salvajes e increíbles posibles, sin que los humanos hayan podido nunca adentrarse en sus profundidades y sus misterios. Según se cree aquí viven los Rau´Mena´Kai, una de las especies inteligentes más sorprendentes y ajenas que uno pueda encontrarse en el continente, fuente de leyendas, mitos y una fama oscura y terrible. Se dice que son ellos los que corrompen a los hombres, encerrándoles en un universo donde la búsqueda del placer es la única meta y el único fin. Yrmildor, el pantano cuyas brumas velan lo que en él sucede y donde sólo los locos y los valientes osan internarse, y que atrae sin remedio a aquellos ansiosos por descubrir nuevas sensaciones.

Lo único que puede decir sobre el Yrmildor es lo que algunos exploradores y jóvenes perdidos de Haralia han escrito, ya que yo soy un simple erudito que escribe e imagina desde la lúgubre cámara compartida de la Gran Biblioteca de Irmalián. Ha atraído a locos y aventureros desde siempre, e incluso más de una vez alguno de nuestros monarcas o señores ha enviado tropas y colonos tratando de extender sus tierras, sin conseguirlo nunca.

Los pocos que han vuelto lo han hecho cambiados, predicando y hablando sobre los secretos perdidos del pantano, cargados de extraños ungüentos y pócimas. Se han establecido en muchas de las ciudades de Llaeredh, pero sólo en el sur pueden permanecer tranquilos sin ser perseguidos, ya que se les acusa de corromper las mentes de los jóvenes y llevarlos por el camino de la adicción a las raras plantas y hongos que crecen en el pantano. Según algunos de los relatos que he leído, algunas de éstas son tan potentes como para generar ensoñaciones centradas en el pantano, sus alrededores y sus criaturas, que son tan parecidas a la realidad que nadie puede diferenciarlas de ella, y terminan por volverse adictivas. Las experiencias son tan vívidas que hay quien no puede soportarlo y fallece durante esas sesiones de alucinación colectiva, lo que muchas veces ha generado persecuciones implacables por parte de los padres de las víctimas, por lo general pertenecientes a la nobleza.

De los raukas, o Rau´Mena´Kai, se sabe poco y la mayoría parece poco creíble. Algunos dicen que tienen más de dos sexos, que se aparean en orgías salvajes y enormes donde toda una tribu entera copula sin cesar mientras es alimentada por los pocos que se mantienen alejados de esa vorágine. Parece que viven en las copas de los árboles, fabricándose cubículos con barro y arcilla que cuelgan en racimos entre los árboles, unidos por las pegajosas secreciones de los enormes insectos que infestan el pantano; pero hay quienes aseguran que moran enterrados en el suelo, en el cieno donde esperan a presas incautas para atacarlas súbitamente. Algunos de mis compañeros de estudios opinan que no son inteligentes, que actúan por instinto y que poseen algunas capacidades innatas, pero nada más. Espero que sea cierto, porque de no ser así el Yrmildor podría convertirse en una fuente incesante de peligros.

Los relatos hablan de otras criaturas como los yrith, que son descritos como ranas enormes con la piel dura como la piedra cuyos cuatro brazos terminan en agudas garras; de gusanos-lanza que viven a poca profundidad en huecos del cieno y los árboles y que se lanzan hacia la presa con tanta rapidez que es prácticamente imposible verlos; de arañas de enorme tamaño que andan sobre cuatro de sus patas utilizando las otras para ensartar y capturar a sus víctimas; de plantas carnívoras que se esconden tras un disfraz de belleza y tranquilidad, antes de convertirse en monstruos de pesadilla, y todas las criaturas horribles que uno pueda imaginarse. Dicen que hay ríos permanentemente desbordados, que los insectos hacen imposible el silencio y que dejan sus huevos bajo la piel de los incautos que entran en el pantano... Las historias y relatos son innumerables, pero yo no puedo asegurar su veracidad, pese a que he tratado de escuchar sólo a aquellos que me parecían lo suficientemente honestos como para contar lo que vieron o lo que creyeron ver.

El Yrmildor es una región salvaje, donde impera la ley del más fuerte y del más rápido. Los que se atarean a internarse allí quedan advertidos de que el peligro puede surgir de cualquier parte y en cualquier momento. La vida pulsa con fuerza en el pantano, ya que suele ser corta...

PANLHO

Panhlo, tierra de hombres de piel negra venidos de más allá del mar y culturas primitivas que llevan viviendo allí desde hace incontables generaciones, gentes agresivas que matan a todo aquel extranjero que entre en sus dominios... Un territorio agreste y enorme que va desde las montañas que lo separan del Yrmildor hasta las exuberantes e inacabables frondas de las selvas del sur, cruzado por ríos que nacen en las montañas Zandhari, que los nativos conocen como Montañas del Sueño Eterno. Sus costas están formadas por escarpes y acantilados cubiertos de figuras talladas, con pocos puertos naturales; las colinas retienen el aire cargado de humedad proveniente del mar creando espesas nieblas, por lo que Panlho también es conocido como La Tierra de las Brumas.

Si estás preparado para conocer el secreto de la Palabra Verdadera, de nuestra historia y de nuestro viaje, ven aquí y lee lo que está escrito en la corteza de los árboles. Pero antes de hacerlo, analiza tu pureza para estar seguro de que podrás comprender lo que te será revelado. Éstos son los textos sagrados de nuestra gente, los irumaénkah, escritos por los Grandes Padres, los primeros que escucharon la voz y la llamada de Arenkhála, La que Mora en las Profundidades. Fueron ellos los que nos salvaron de la tiranía de los paéchtah en Nintáialoh, la Isla de los Durmientes, donde nuestro pueblo había visto la luz por primera vez.

EL ÉXODO

Sí, mente inquieta, sí. Asómbrate al descubrir que nuestros antepasados eran siervos de Záeloh, el Eterno Durmiente, de cuya opresión sólo pudieron escapar gracias al conocimiento secreto: la Palabra Verdadera, que permitió acabar con el Muro de Mentiras.

Fue Ella, Arenkhála, quien nos trajo a Panlho, al nuevo hogar que nos había prometido, la tierra más hermosa que hubiéramos podido imaginar. Fundamos la inigualable Enuiahélah, envidia de los Ignorantes que buscan la felicidad sin conocer la Palabra, sin entender. Aquí fue donde crecimos, donde descubrimos que había algunos entre nosotros que no merecían el conocimiento y la bondad que se nos había brindado. Nos separamos de ellos con duras palabras y los llamamos Comedores de Carne, pues tienen la desagradable costumbre de alimentarse de carne humana. Huyeron hacia el norte, siendo terribles enemigos desde entonces.

Después de su huída, estábamos preparados para avanzar espiritualmente y los Grandes Padres llamaron de nuevo a Arenkhála. Ella se los llevó a un viaje del que regresaron cambiados: no hablaban ya con sus bocas sino con sus mentes, habían muerto y se habían enfrentado a Záeloh en su propio dominio. Su regreso era una prueba más de que la Palabra Verdadera era más poderosa que cualquiera de nuestros enemigos.

LA GRAN PAREJA

Nos enseñaron los Dos Ciclos de la Vida Completa: tras nuestra muerte viviremos una segunda vida como uno de los Hijos de Arenkhála. Moraremos junto a ella en las profundidades del mar, antes de volver a morir para formar parte de la esencia de La que Nos Dio Cobijo y Protección.

Nos iluminaron con La Palabra Verdadera. Debes entender que nunca puede ser pronunciada por quien no pertenezca a nuestra gente, que comprende su significado pleno, pues su poder se diluiría en la ignorancia de aquellos que nos rodean.

Crecimos sintiéndonos fortalecidos, pues ahora nuestras vidas tenían propósito. Pero no estábamos solos en la nueva tierra. Humanos y Taekáh la compartían. Los primeros no podían soportar la luz de nuestra fe, nuestra sabiduría ni el oscuro color de nuestra piel; vivían al norte, cerca del Gran Pantano, y su cultura era tan primitiva que los nuestros sólo podían sentir pena, odio y repugnancia por ellos. No ha habido paz y nunca la habrá hasta que puedan romper por sí mismos el Muro de Mentiras que ciega su visión interior.

Los Taekáh, o Hryeth, son algo que no merece existir, seres grotescos y deformes que recuerdan vagamente su herencia humana. Son algo que ninguno de nosotros, los irumaénkah, puede permitir que exista:

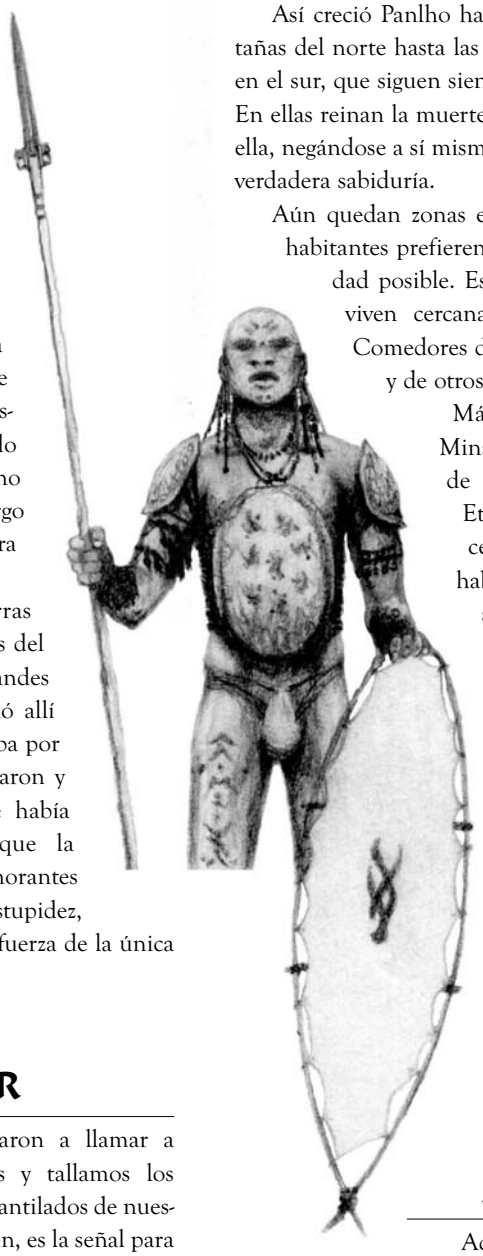
mancillan la creación y el Gran Ciclo con su mera presencia.

LA GRAN PRUEBA

Pero un día, los Grandes Padres desaparecieron. La corrupción de Záeloh regresó, y muchos se rindieron a ella. Fue la gran prueba. Les buscábamos, pero no les encontrábamos. Nunca nos habíamos sentido tan solos y desamparados y algunos desesperaron.

Uno de los nuestros llamó a Arenkhála durante dos días y ésta le escuchó, llevándoselo lejos. Volvió distinto, pero no había alcanzado el grado de sabiduría de la Gran Pareja. El no entendía, no comprendía; sin embargo buscó con denuedo por toda nuestra tierra.

Al fin, perdido en las tierras meridionales cercanas a las Montañas del Sueño Eterno, encontró a los Grandes Padres. Entonces, comprendió. Murió allí mismo, mientras la Gran Pareja lloraba por su pérdida y por su esfuerzo. Regresaron y nos hicieron ver que nuestra fe se había debilitado: habíamos permitido que la Palabra perdiera poder, y que los ignorantes siguieran viviendo, felices en su estupidez, consumiendo la vida de la tierra y la fuerza de la única verdad.



EL RENACER

Los Grandes Padres nos enseñaron a llamar a Arenkhála, y para eso construimos y tallamos los Rostros de los Ojos de Fuego en los acantilados de nuestras costas: cuando sus llamas se apagan, es la señal para que Ella acuda en nuestra ayuda.

Luchamos como nunca lo habíamos hecho, obligando por la fuerza a comprender a quienes no podían entender de otro modo. Exterminamos a la mayoría de los Dormidos, que se habían dejado tentar por Zaéloh, el Gran Durmiente. El fuego acabó con sus almas para siempre, liberando al mundo de la oscuridad de sus corazones. Sus nombres fueron borrados de todos los registros, se prohibió recordarlos o siquiera mentarlos. Eran Destructores del Camino, del Gran Ciclo. Eran manchas en el prístino patrón de la creación.

Así creció Panlho hasta extenderse desde las montañas del norte hasta las selvas de Émeh náh Tikaráoh en el sur, que siguen siendo un misterio para nosotros. En ellas reinan la muerte y aquéllos que se solazan con ella, negándose a sí mismos el más leve vislumbre de la verdadera sabiduría.

Aún quedan zonas en esta vasta tierra donde sus habitantes prefieren luchar a aceptar la única verdad posible. Ese es el caso de las tribus que viven cercanas al Gran Pantano, de los Comedores de Hombres, de los syas´kasta, y de otros.

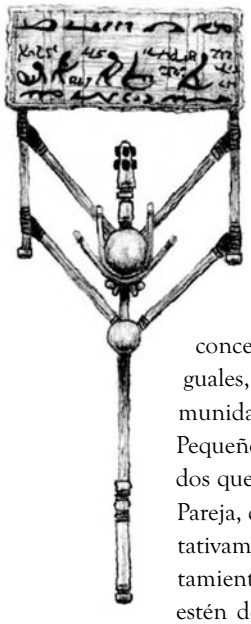
Más allá de las montañas Minaéoh Teáh Unáira, la Guarida de los Durmientes y del Sueño Eterno – que los paéchtah conocen como Nauthalarkka – , se habla de tierras cuyos habitantes se comportan de modo extraño y cuyo suelo está plagado de estructuras de tierra mucho más altas que un hombre. También están los salvajes del oeste, los Taekáh de las montañas y los Kéah Tiraeakóh -Rau´Mena´Kai-, provenientes del Gran Pantano. Todos ellos son indignos Destructores del Camino, que acabaran ca-yendo ante el poder de los irumaénkah.

LOS HIJOS DE ARENKHÁLA

Aquí, en los textos escritos sobre la corteza de los árboles también aprenderás cómo es nuestra sociedad y nuestro modo de sentir la vida.

Así, sabrás que excepto en Enuiahélah, el resto de los asentamientos, formados por modestas viviendas de barro y ramas, apenas superan uno o dos millares de personas. Esto evita la sobreexplotación de los recursos naturales y además nos facilita la búsqueda interior de

la Gran Ignorancia. Vivimos principalmente de la agricultura, y en menor medida de la caza y la pesca. Extraemos los minerales en los contados lugares donde podemos hacerlo al aire libre, ya que Panlho es pobre en los frutos no comestibles de la tierra y nos aterrorizan los túneles y las cuevas. No existen clases, ni ningún otro concepto similar. Todos somos iguales, todos trabajamos para la comunidad. Somos dirigidos por los Pequeños Padres, ancianos res-petados que van desnudos como la Gran Pareja, que son los que proveen equitativamente todo lo que el asentamiento haya obtenido. Los que no estén de acuerdo con el reparto deben convencer a al menos otros cien, para que éste deba realizarse de nuevo.

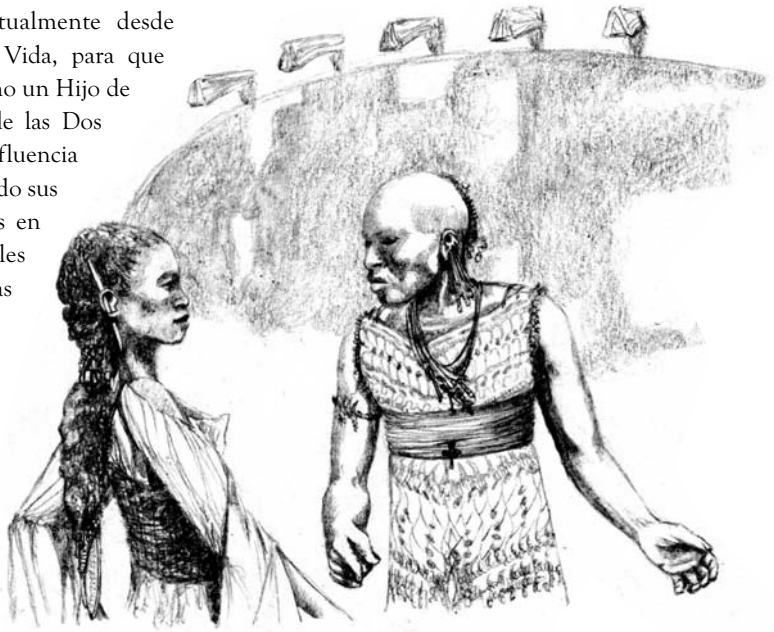


Los Pequeños Padres se reúnen una vez por generación, para seguir una política común en aquellos aspectos que requieran la intervención de más de un asentamiento, como en caso de guerras, disputas y catástrofes. También evalúan la actuación y el comportamiento de Los que Vigilan el Fuego en los rostros de los acantilados: si han cumplido con su tarea con devoción y eficiencia, se les arroja ritualmente desde Enkemaéiah, la Roca de la Nueva Vida, para que mueran y su espíritu se reencarne como un Hijo de Arenkhála, continuando el Ciclo de las Dos Vidas. Los que han caído bajo la influencia del Durmiente Eterno y han descuidado sus tareas, son colgados por los pulgares en los Náh Iére Lialéoh, los Árboles Muertos, que se hallan cerca de las Minaéoh Téoh Unáira. Allí morirán, alejados de la redención de la Palabra Verdadera, alimentando a los seres inferiores de la tierra.

Debes cuidarte de los Seis Pecados o Falsos Sueños que llevan al olvido y a la ignorancia de la tierra sumergidos en la oscuridad eterna: suicidarse en cualquier lugar que no sea Enkemaéiah; abandonar el cuidado de los Pieh Nyáh Tanáoh; pronunciar las Palabras-Puente a la Palabra Verdadera; relacionarse sexualmente con cualquiera que posea la Gran Ignorancia; no realizar las debidas ofrendas a Arenkhála en los días de fiesta o cuando se va a iniciar un viaje por mar y dejarse influenciar por las falsas y viles doctrinas de Zaéloh.

Debes mantener limpio tu cuerpo y tu espíritu, así como todas las ropas que lleves: oler mal por fuera es signo de que algo no va bien por dentro. Si eres hombre, no debes olvidar bañar en agua las conchas de las tortugas donde inscribirás aquellos pasajes del Conocimiento que marquen tu personalidad, ni cuidar los tatuajes en tu cuerpo que te recuerdan cuál es tu tarea en la vida y a quién debes agradecérselo. Si eres mujer, debes bendecir tus adornos con el sol, para que así tú recibas su luz y su vida. Adorna tu pelo y el de tus hijas para que vuestra belleza nos recuerde a todos la Palabra Verdadera.

Debes recordar siempre a los Grandes Padres, su sacrificio y todo lo que les debemos, puesto que Ellos han hecho posible alejar de nosotros la ignorancia. Sé fiel a estos principios y nunca serás tocado por los actos del Gran Durmiente, que siempre espera, que siempre aguarda para asaltar tu alma y adueñarse de tu corazón.



NAUTHALARKKA

Los Kuannachta las conocen como las Montañas Muertas debido a que ya hace tiempo que sus yacimientos se agotaron; y lo que es aún peor, se sienten vacíos espiritualmente cuando están en ellas por que no pueden sentir la Roca Primigenia. Puede que estén muertas en cuanto a la misma roca se refiere, pero están repletas de la vida que medra en la profunda oscuridad del Mundo Interior, el Mundo Sin Luz, muchas de cuyas entradas se hallan en las grandes cuevas que surcan y mortifican a las Nauthalarkka. Los hombres salvajes que viven en ellas se cuidan mucho de internarse en las profundidades donde la sangre es derramada con tanta frecuencia que también se las conoce como Saekkzhadhur, el Gran Mar de Sangre. Sus picos, recortados contra el cielo, aún susurran los nombres que los Kuannachta les dieron al Principio de los Tiempos, anhelando el regreso de otras épocas y otras voces.

Aquí es donde surgimos, donde existió la primera conexión con la Roca Primigenia, la primera de nuestras Piedras Natalicias. Fue en la Cueva de los Mil Caminos, que ahora ha desaparecido para siempre.

Sin embargo cuando uno entra aquí en estos días, sólo encuentra vacío, como si nuestras faltas y pecados hubieran hecho que Nuestro Creador, Kuann Gran Señor de la Tierra, se olvidara de esta región que ya no se agita con Su Hálito.

Tenemos una deuda de honor. Muchos de los lugares bellos de las Nauthalarkka han caído en manos de los Mancilladores de la Piedra. Antes, nuestras ciudades prosperaban y eran mucho más grandes e importantes que las de Kuarhyndara, en el norte. Ekkynakairn y Talvakkhaid, las únicas que aún desafían orgullosas nuestro aciago sino, son meras sombras, pálidas y desesperanzadas, de lo que fueron en su día. Pero su hermosura aún sirve de inspiración a los que vienen a combatir y no deben caer jamás o estaremos condenados.

Los Kuannachta que quieren purgar una culpa vienen aquí para purificarse combatiendo. Tratan de recuperar la antigua gloria, luchando contra los Hryeth, con sus enormes y axfisiantes nidos; o contra los Ylmarys, que infestan los túneles y las cámaras antaño dedicadas a Khorvaenkka y a Zarashu, deidades hermanas de Nuestro Creador.

Pero ellos no son el peor enemigo, no. Nosotros y nuestra debilidad en la Vida entre Mundos, junto con las incursiones de los Xorkhas, o Xyarjar, hemos sido los causantes del abandono, de la gran pérdida que hemos sufrido aquí, donde nuestra sangre ha bañado la roca más que en ningún otro sitio.

Los xorkhas, los odiados, los depravados, los más impíos y malvados, los que más ofenden a la roca y a la piedra. Ellos han destruido las Piedras Natalicias que vieron nacer a Immalek y Kuannon. Ellos han destrozado nuestra esperanza y nos traen la muerte. No podemos descansar hasta que consigamos expulsarlos de estas montañas. Ya hemos perdido demasiado por su codicia y nuestra falta de espíritu, y si no cambiamos el curso que el destino parece estar dibujando para nosotros, nuestra presencia en las Montañas Muertas será parte de la historia y el pasado.

La voz de la tierra es aquí débil, pero aún puede ser escuchada por aquellos que la aman y la conocen. Cuentan historias tan antiguas que la emoción nos embarga y nuestros ojos se llenan de lágrimas que cristalizan al caer sobre su superficie, pues tal es nuestra conexión con la roca que nos rodea. Recuerdan el sacrificio y el valor de Kairthyl y de quienes dieron su vida para traerla de nuevo a la gloria de Kuann Gran Señor de la Tierra. Pero también nos llenan de una extraña melancolía y dejadez que afecta a unos pocos y que les lleva a una muerte prematura, pues no pueden soportar el dolor y se abandonan a la tristeza.

La Tierra grita. Su dolor es nuestro dolor. Debemos curarla, aunque para ello tengamos que vaciar de guerreros las Kuarhyndara. Sus enemigos, sus parásitos deben morir aunque para ello las Montañas Muertas se conviertan en un mar de cadáveres.

Nauthalarkka es nuestra esperanza y nuestro pesar, nuestra obligación y el eterno recordatorio de nuestra debilidad. Nos hemos fallado tantas veces a nosotros mismos y a nuestros aliados, que tardaremos mucho en compensarles el dolor que les hemos producido. ¡Qué así sea! ¡Qué nuestra sangre purifique y bendiga! ¡Qué nuestra sangre alimente y haga crecer la Tierra!

LAS LLANURAS BÁRBARAS

Los Kuannachta las conocen como las Montañas Muertas debido a que ya hace tiempo que sus yacimientos se agotaron; y lo que es aún peor, se sienten vacíos espiritualmente cuando están en ellas por que no pueden sentir la Roca Primigenia. Puede que estén muertas en cuanto a la misma roca se refiere, pero están repletas de la vida que medra en la profunda oscuridad del Mundo Interior, el Mundo Sin Luz, muchas de cuyas entradas se hallan en las grandes cuevas que surcan y mortifican a las Nauthalarkka. Los hombres salvajes que viven en ellas se cuidan mucho de internarse en las profundidades donde la sangre es derramada con tanta frecuencia que también se las conoce como Saekkzhadhur, el Gran Mar de Sangre. Sus picos, recortados contra el cielo, aún susurran los nombres que los Kuannachta les dieron al Principio de los Tiempos, anhelando el regreso de otras épocas y otras voces.

Las Llanuras Bárbaras son enormes extensiones donde la vida bulle. Manadas salvajes de magora, bysurta, caballos y otras bestias pastan aquí, migrando con las estaciones de una región a otra. Y no sólo ellos se mueven, pues muchas de las tribus humanas dependen de ellos para su subsistencia, y los siguen continuamente, en ciclos continuos que nunca cesan, que nunca terminan. El gran río Tautára riega la fertilidad de estas planicies, ansiadas por todos las que las rodean, disputadas durante siglos por sus aguerridos habitantes, que se resisten a caer bajo la influencia externa, aunque poco a poco están siendo invadidos por el comercio y la cultura de naciones más avanzadas. Su resistencia y persistencia es un canto a la libertad y a la voluntad de todos los que han nacido entre el cielo y la tierra de las Llanuras Bárbaras.

LOS MARALKU, HIJOS DE KAMAUT

Somos muchos los pueblos y las tribus que habitamos aquí, pero poca la comprensión que existe entre nosotros a pesar de la continua amenaza de aquéllos que nos rodean guiados por Namurisha, el Gran Embaucador, un mentiroso tan hábil que consiguió engañar incluso a nuestro Padre Creador, Kamaut el Refulgente.

Debéis saber que nosotros, los Maralku, somos el fruto de la unión de Kamaut y Namasuta, la Tierra, cuya muerte sumió a nuestro Padre en la más profunda de las tristezas, llevándole a perseguir sin descanso a la pálida imitación de nuestra madre que Namurisha talló en la luna.

Llevamos en estas tierras desde el principio de los tiempos y queremos que así será para siempre. Nuestros Hermanos Mayores, aquéllos de entre nosotros lo suficientemente fuertes y capaces como para dirigirnos en tiempos de necesidad, han sido los que nos han permitido sobrevivir aquí, a pesar de todos los peligros que nos rodean: los hombres vestidos de metal del este que adoran a un dios que nunca deja de llorar, o las tribus vecinas con la mayoría de las cuales aún tenemos agravios de sangre. Gracias a ellos aún podemos teñir nuestras ropas con la sangre de los animales cazados, demostrándoles el respeto que merecen al querer que sus habilidades pasen a nuestros cuerpos; gracias a ellos aún podemos seguir luchando por nuestra libertad. Y también gracias a nuestros magoras, que nos han permitido resistir tantas invasiones, como la de los guerreros de piel de noche del norte. Así somos los Maralku, los Guerreros de las Llanuras.

LOS SUKANTRA Y EL GRAN JOROBADO

El Gran Jorobado creó a muchas criaturas para que le ayudaran en la Creación, pero todas le acabaron dan-

Ukónde

Ukónde es todo un mito en las Llanuras Bárbaras y las tierras de alrededor. Nadie sabe cómo lo consigue, ni de quién o en dónde adquirió tal poder, pero Ukónde tiene una afinidad inusitada con las serpientes, hasta el punto de que estas cumplen sus deseos con devoción.

Siempre está rodeada de al menos una de ellas, y se ha convertido en una defensora de su pueblo, los Sukantra, pero no por ello deja de actuar según sus secretos propósitos. Ella da su ayuda cuando quiere y nadie puede obligarla a lo contrario.

¡Pobre del que mate a una de sus amadas serpientes, porque jamás volverá a descansar tranquilo!

Ilkéa

Las espadas ilkéa son admiradas en todo el oriente de Gahaedha por su ligereza y la resistencia de su filo. El secreto de su forja es conocido por sólo unos pocos herreros de los maralku, quienes lo guardan celosamente, y que consideran su trabajo un arte y una muestra de respeto a los antepasados que les enseñaron como realizarlas.

El origen de su forja se pierde en la leyenda y la tradición oral maralku lo atribuye a los últimos hombres de Vunwaro, uno de los pequeños reinos que antaño crecían en la vertiente oeste de las Zandhari y que fue arrasado durante la Gran Invasión de Llaeredh.

Las ilkéa son espadas largas a efectos del juego; pero tienen la ventaja de que permiten tirar de nuevo un dado de cada mano en el que se haya obtenido un 1, debido a su magnífica manufactura.

También son más de diez veces más caras y su valor crece con el tiempo.

do la espalda hasta que nos dió vida a nosotros, los sukantra. Hemos tenido que luchar desde siempre contra los kuru, como llamamos a todas esas criaturas que traicionaron al Gran Jorobado, más allá de las orillas del gran río. Nadie nos ha ayudado nunca. Ha habido una sóla excepción: los tarusha, antes de que se convirtieran en un recuerdo por la acción de Los que Caminan en la Noche, espíritus malignos que acabaron con ellos para siempre.

Pero también nosotros hemos fallado. Nuestra pasión no nos sirvió de nada cuando nuestros hombres sabios, los Mala, fueron capturados por los kuru y llevados a sus guaridas subterráneas bajo las copas del Bosque Solitario. No pudimos hacer nada para rescatarlos. Ni siquiera Mathila, el guerrero más grande que haya nacido jamás entre los sukantra, fue capaz de hacerlo a pesar de que se internó con valentía en el Mundo Sin Luz, donde los kuru se cobijan y medran, para nunca regresar.

Vivimos principalmente de la caza de las grandes bestias que medran en las cercanías de nuestras tierras, en pequeños poblados que fortificamos para defendernos tanto de las otras tribus, como de los fieros predadores. Pocos pueden resistir el rugido de los gorunna, los perros salvajes cazadores de hombres, o enfrentarse a una puwaro cuando está hambrienta. Las llanuras nos proveén de alimento, pero la muerte está siempre acechante y dispuesta a llevarse a los incautos.

Ahora los tiempos son oscuros. Los hombres de más allá de las llanuras comienzan a acercarse a nosotros con intenciones poco prometedoras, como han hecho tantas veces, tanto los de la piel de metal como los de la piel de noche. Es el momento de los guerreros, el momento en que tendremos que demostrarle al Gran Jorobado que somos su verdadera y definitiva obra. Mientras nuestras trenzas viriles sigan atadas sobre nuestros pechos, uniendo el corazón con la cabeza, los sukantra seguiremos luchando.

EL QUE MORA EN TODAS PARTES

Los humanos pasan por el mundo sin entender la infinitud, la multiplicidad y la gran belleza que atesora. No entienden ni comprenden el lenguaje secreto del Que Mora en Todos los Lugares: están ciegos y sordos a su mensaje.

Por eso nunca dejan de sufrir. Ellos no conocen las Pequeñas Muertes, no conocen el Mundo Ensoñado. Son portadores de la maldad del que Odia Toda la Vida, Kejunjanna, el Fuego Destructor que trata de acabar con El Que Mora en Todos los Lugares y su sueño.

Los Hryeth, o kuru como aquí nos llaman, que, junto con los árboles, hemos sido los únicos que hemos compartido, estamos aquí para defender el Mundo Ensoñado, la Creación Perfecta, el Sueño Inacabado. Nada ni nadie conseguirá apartarnos de ese camino. Somos los Guardianes, los Protectores, los Conocedores. Nuestros nidos, protegidos por la calidez de la tierra y de nuestro creador, medrarán. Nuestras camadas serán tan numerosas como las estrellas del cielo nocturno... Así, podremos destruir las falsas realidades que otros han creado para ocultar la única realidad verdadera.

ANIMAL DE MUERTE, ANIMAL DE VIDA

Los wamanni sentimos la tierra y la vida que en ella mora, que con tanto amor nos dio Enawaekka. Hemos aprendido a respetarla después de muchos errores, como la masiva tala del Bosque de los Espíritus, nuestra única frontera con las mujeres guerreras de piel oscura del norte y sus hombres que siempre están cantando.

Vivimos en pequeños poblados de casas fabricadas con adobe o piedra, asentados sobre una o varias explanadas de tierra pisada. En aquellos lugares donde el peligro es mayor, costruimos muros de tierra para proteger a nuestros hijos y nuestros animales.

Nuestra conexión con lo que nos rodea es tal que cuando uno de los nuestros llega al mundo, en las llanu-

ras nacen dos animales. Uno será su amigo fiel e inseparable, que el padre del recién nacido tendrá que ir a buscar con la ayuda del chamán; el otro será el animal némesis, el enemigo eterno.

El wamanni y el animal amigo crecerán juntos y no se separarán jamás hasta que llegue la hora de enfrentarse con el animal némesis, momento cumbre en la vida de cualquiera de los miembros de nuestro pueblo. Después de ese momento y si ambos sobreviven, el animal amigo puede decidir si continuar su amistad o vivir su propia vida alejado del mundo de los hombres.

Vemos las uniones íntimas que la naturaleza hace crecer entre los seres que forman parte de ella, percibimos lo que muchos otros no pueden. Cazamos sin descanso a aquellos que rompen deliberadamente estas sagradas uniones y nuestra furia es legendaria, al igual que la de nuestros compañeros animales.

LOS TKENDWA Y EL COMIENZO

Yo soy un tkendwa, y tú, extranjero, no puedes comprender lo que significa para nosotros la muerte: el Comienzo. La muerte es el inicio de la verdadera vida, el pago definitivo a haber tenido que habitar en este mundo como castigo a nuestros pecados en la vida anterior.

Pero para que nuestras almas consigan abandonar el cuerpo, éste debe morir y desaparecer con prontitud, porque, si no, quedan retenidas en el mundo y se convierten en los horribles tkimadwe, los Amargados. Y la mejor manera de hacer que el cuerpo desaparezca es alimentarse de él, porque así los recuerdos y las experiencias que impregnaban toda la esencia física del muerto no se pierden y pueden ser aprovechados.

El rito nos fue enseñado por los Atkamumadwa, los Primeros Hermanos que habitaron estas llanuras. Era tanto su amor que nunca se separaban, pero un día uno de ellos murió. El otro, desconsolado, no sabía que hacer hasta que oyó la voz del fallecido, que le dijo que liberara su alma, pues se hallaba demasiado apegada al cuerpo y no podía liberarse. Para que la esencia de su hermano muerto no se perdiera para siempre, devoró su cadáver y así liberó su alma, esparciendo el polvo de sus huesos al aire para que Lkwani, Señor del Viento, impidiera que volvieran a unirse y así garantizar que iría a su destino final.

Vivimos cerca del Gran Escarpe y hemos aprendido a luchar, pues hay muchas gentes que sólo desean conquistar en vez de tratar de entender. Nos ven como salvajes devoradores de cadáveres que debemos desaparecer de la faz de sus mundos idealizados y perfectos. Ojalá los Dwanda, los buitres sagrados, liberen sus almas y les llenen de la comprensión que sólo puede hallarse bajo sus alas, porque nosotros no vamos a cambiar nuestra manera de ver la existencia..

LAS TIERRAS ANCESTRALES

Muchos no saben mirar más allá de las apariencias y piensan en nosotros, los Ylmarys, como bestias sin corazón o sentimientos, criaturas creadas para destruirles y acabar con los pastos de sus bestias. Nos convierten en sus demonios, cuando nosotros sólo buscamos vivir en paz.

Nos temen y no desean comprendernos. Dicen que acabamos con todas sus fuentes de alimento, que espantamos su caza y que nuestro olor les resulta nauseabundo. Pero nosotros sólo queremos vivir en paz.

Sí, sí, es cierto que durante la temporada de celo, los machos nos volvemos más agresivos y crecemos, alentados por el olor de las hembras. Pero eso ha sido siempre así, desde mucho tiempo antes de que los hombres llegaran aquí, a las Tierras Ancestrales. Es ahora, cuando sus números crecen, cuando surgen los problemas y las desavenencias. A veces pienso que sería mejor marcharnos, regresar al Mundo de la Noche Eterna, bajo las montañas del este, y no regresar más. Sólo el tiempo dirá quién se hará dueño de esta tierra bella, y fértil.

LAS OTRAS VOCES

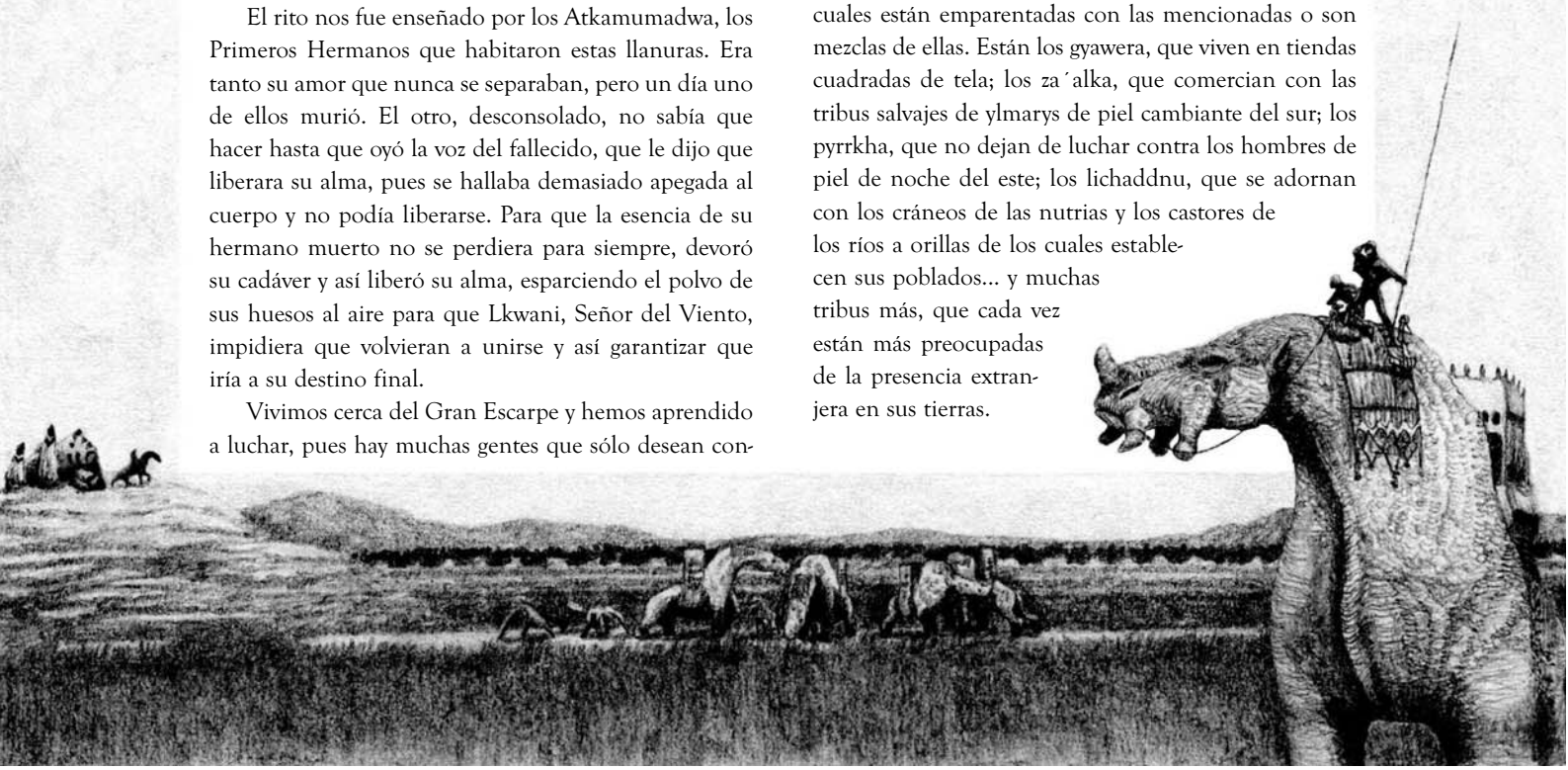
Hay otras tribus en las llanuras, muchas de las cuales están emparentadas con las mencionadas o son mezclas de ellas. Están los gyawera, que viven en tiendas cuadradas de tela; los za´alka, que comercian con las tribus salvajes de ylmarys de piel cambiante del sur; los pyrrkha, que no dejan de luchar contra los hombres de piel de noche del este; los lichaddnu, que se adornan con los cráneos de las nutrias y los castores de los ríos a orillas de los cuales establecen sus poblados... y muchas tribus más, que cada vez están más preocupadas de la presencia extranjera en sus tierras.

Iwanka

Iwanka es uno de los héroes ancestrales del pueblo wamanni.

Según se dice, cuando Iwanka vio la luz proprimera vez, la Madre Tierra ligó su sino al del animal encargado de acabar con Tiwakáura, un Animal Despertado por el poder oscuro que medraba en el este y al que los llaeredhíes conocían como zadaritas. El padre de Iwanka buscó por todas las llanuras hasta que encontró al animal amigo de su hijo: Kewaenna, un oso que acababa de nacer.

Muchas fueron las aventuras de Iwanka y Kewaenna mientras su amistad crecía. Pero un día el destino les alcanzó y el enfrentamiento contra Tiwakáura llegó. La lucha duró días hasta que por fin Iwanka dio muerte al okorenda, antes de morir él mismo por las terribles heridas que había sufrido. Kewaenna se quedó sólo y, según la leyenda, su lamento aún puede escucharse en las noches sin luna...



ZANDHARI

Las montañas que han visto nacer a razas y pueblos de mito y leyenda. Conocidas como Ciandharinama por los Añorados y Kuarhyndara por los Kuannachta, este gran sistema calizo alberga más vida en su interior que por encima de ellas, donde sólo algunas tribus de salvajes y grupos de proscritos se atreven a sobrevivir. Las Zandhari alcanzan alturas en las que la nieve nunca se derrite y donde el aire se enrarece hasta el punto que muchos piensan que están cerca del techo del mundo. Ellas fueron las primeras en ver la vida en el continente y han contemplado toda la historia del mundo desde la Era de los Nacimientos hasta ahora. Pero no son mudas y hablan con aquellos que saben escucharlas, pues Zandhari es el Último Gran Hogar de los Kuannachta, aunque sus rocas están cargadas de melancolía y añoranza....

Yelmo

El yelmo de Enkkazar, el primer Hijo de Kuann que surgió de la piedra en las cavernas de Nauthalarkka, yace en la Cámara de los Tesoros de la ciudad sagrada de Zarkkada. Hasta allí fue llevado por Kuannon en su viaje épico, quién lo había heredado de su viejo amigo cuando éste cayó guerreando contra los Ugara. Y cuando el mraogha se fundió con Kuann, el yelmo y su armadura, quedaron en el suelo a los pies de la Estatua Sagrada.

Pese a que sus asombrosas capacidades son conocidas, nunca más han vuelto a ser usados, y están esperando a que un nuevo mraogha nazca y los reclame para alcanzar su sueño...

Se dice que las pérdidas relacionadas con los sentimientos se curan con el tiempo, pues ese es el único bálsamo para aquéllos que aún sienten pasión por vivir la Vida Entre Mundos. Pero a nosotros cada vez nos resulta más difícil soportar la tristeza. Cada año que pasa, un túnel o una cámara en la cuál antes podía sentirse el poder de Kuann, Gran Señor de la Tierra y Creador de Nuestro Pueblo, cae en manos de los Mancilladores de la Esperanza en el sur, en las Nauthalarkka, las montañas que nos vieron salir de la piedra por primera vez.

LA CRÓNICA DE LOS PESARES

El oeste fue perdido hace mucho tiempo, tanto, que el dolor de los Corazones de Piedra que allí se apagaron parece haberse suavizado, aunque jamás podrá ser olvidado. Murdaghilzamalkka, la Morada de las Joyas-Estrella en Nauthyrondar, cada vez brilla menos, pues cada una de las piedras preciosas está conectada a uno de los Corazones de Piedra y cuando uno de éstos es mancillado su brillo se apaga sin remedio, sumiéndonos cada vez más en nuestra propia oscuridad interior. Pero hay un lugar que aún nos pertenece, donde nuestras ciudades aún son fuertes y donde los rituales aún se mantienen puros como el primer día: Kuarhyndara, las Montañas de los Dos Reinos, las que los humanos llaman Zandhari.

KUANNON E IMMALEK

En nuestros tiempos de gloria, cuando nuestro pueblo habitaba en todas las montañas del mundo conocido, Kuannon e Immalek, amigos íntimos de Enkkazar, el primer Kuannachta que sufrió el Dolor del Desarraigo al nacer de la roca, partieron hacia el norte. Se instalaron en las profundas cámaras y cavernas naturales de Kuarhyndara, donde la conexión con la Roca Primigenia era tan fuerte que muchos de los nuestros lloraban de gozo y placer, mientras sus lágrimas creaban pequeñas estalagmitas a su paso.

Fundaron Nauthyrondar, a la que se dedicaron durante muchos años, embelleciéndola hasta hacer palidecer a la Caverna de los Mil Caminos, donde moraba el mismísimo Enkkazar. Ayudados por su habilidad y los conocimientos de los Sacerdotes-Piedra crearon Murdaghilzamalkka, como un monumento a nuestra grandeza y a la de Nuestro Creador, sin saber que más tarde se convertiría en un símbolo de nuestra debilidad y de nuestro estancamiento. Nuestra especie no aumenta con rapidez, pues la roca también se toma su tiempo para nacer, pero, a pesar de ello, nuestros números crecieron y fundamos Khaed Raghal, Zarkathama y Azavach.

No éramos los únicos que encontraban acogedor y agradable el ambiente subterráneo. No tardamos en encontrar a los Thalakkuma, los Tocados por la Suciedad, como nosotros les llamamos. No respetaban la roca ni la piedra, no conocían sus conexiones y no cesaban de herirla y mancillarla. Tratamos de explicárselo pero en vano, pues ellos no pensaban compartir nada. Desde ese momento no ha habido paz en el Mundo Interior y nunca la habrá hasta que o ellos o nosotros pasemos a formar parte del olvido eterno: la comprensión no puede existir entre culturas tan dispares y orgullosas.

Al principio, los subestimamos y sufrimos las consecuencias. Las montañas del oeste, que los humanos conocen como Navaetharu, fueron atacadas por el sur y

por el norte. Resistieron heroicamente, pero su destino ya estaba decidido y los últimos Kuannachta cayeron en el Zarunaktadra, el Abismo del Anochecer Eterno.

Quedamos consternados pero no hicimos nada. Tampoco pudimos ayudar a los Khalyva mucho tiempo después, cuando el Azote vino a por ellos y se los llevó sin que pudiéramos cumplir con nuestro juramento de

protección, llenándonos de vergüenza y cobardía, sentimientos que han dominado a mi pueblo durante demasiado tiempo. Los humanos les dan el nombre de Añorados, pero ellos nunca podrán comprender hasta qué punto nuestros corazones recuerdan su presencia, ni cuán grande es nuestro eterno dolor por no haber sido capaces de ayudarles cuando más nos necesitaron. Triste es el recuerdo de su gloria, pues aquéllos días hacen palidecer los que vivimos hoy en día. Para nosotros es la Lacra, aquélla que sólo puede mitigarse, nunca curarse. Nuestro Pecado. Nuestra Desgracia. Nuestra Pena.

EL BUSCADOR DE SUEÑOS

Las desgracias nunca vienen solas. Kuannon hizo algo prohibido, algo que sólo está permitido a las mujeres y a los Sacerdotes-Piedra: se internó en la piedra natalicia por segunda vez, movido por un sueño. Allí descubrió que era un mraogha, un Buscador de Sueños. Allí le fue revelado sus destino. Habló con Immalek y riñeron con tanta fuerza que su amistad se rompió para siempre.

Kuannon y los suyos partieron hacia el norte movidos por aquel sueño, y hasta mucho después no se volvería a saber nada de ellos. El momento no podía haber sido más inoportuno, porque, a los pocos años, los Thalakkuma llegaron a las Nauthalarkka. Al principio, pareció que iba a repetirse lo mismo que había ocurrido en el oeste y que las fortalezas y ciudades Kuannachta serían conquistadas. La Caverna de los Mil Caminos cayó en sus sucias manos y el mismo Enkkazar murió en su defensa, no sin antes acabar con tantos de los mancilladores de piedra que su sangre impura le cubrió por completo.

LA ESPERANZA RENACE

Entonces, algo se rompió en Immalek y reaccionó, mandando al sur a todos los guerreros que pudo. Los derrotó en la batalla bajo el pico de Madhaghaikúnna, conteniendo la gran oleada de los Enemigos de Kuann. Sin embargo, no fue una victoria definitiva y la lucha por Nauthalarkka continúa aún hoy.

LA ESPERANZA SE APAGA

La esperanza se está perdiendo y cada vez son más quienes se dejan dominar por la Desidia y abandonan las ciudades, buscando la muerte en solitario, convencidos de que su pueblo está condenado y no tiene posibilidad de salvación. Las lágrimas de nuestra gente son ahora de tristeza y de resignación. Hace ya mucho tiempo que no se derrama ninguna de felicidad, y lo más probable es que nunca se vuelva a hacer, porque nadie sabe si tendremos tiempo o prestancia para redimir

todos nuestros fallos, toda nuestra falta de decisión y todas nuestras palabras dadas en vano.

La conexión con la Roca Primigenia, que antes era tan fuerte en las moradas bajo Kuarhyndara, cada vez es más débil, más difícil de reconocer y de hallar. Nuestros Sacerdotes-Piedra, los únicos llamados a mantener la unión de la Vida entre Mundos, cada vez son más escasos y menos poderosos. Kuann, el Gran Señor de la Tierra y Creador de Nuestro Pueblo, cada vez se retuerce y agita más. Temo que nuestro brillo en la oscuridad esté cerca de extinguirse para siempre.

EL SUEÑO ES ENCONTRADO

A veces me dejo llevar por tal pesimismo que pienso que la Desidia ya ha anidado en mi corazón, pero éste aún late apasionadamente por la vida. Quizás recordar a Kuannon y hablar de su viaje, de su búsqueda como mraogha, me anime el espíritu y permita que la esencia de la Roca Primigenia empape mi propio ser.

Se dirigió al norte, movido por algo en su interior que no podía definir. Cuando se enteró de lo que estaba ocurriendo en Nauthalarkka y oyó a la roca llorar y alegrarse al sentir como la sangre de Enkkazar regresaba a ella, estuvo a punto de dar media vuelta. Pero la compulsión era demasiado fuerte.

En los primeros tiempos, Immalek aún no había perdonado a su hermano y lo buscó por todo el Mundo Interior durante meses, en una persecución triste y deshonrosa, carente de ningún motivo. Kuannon se había marchado en paz seguido por quienes quisieron acompañarle. Hubo sangre y muerte entre los Hijos de Kuann en varias ocasiones, e Immalek incluso llegó a destruir el primer asentamiento que había creado su hermano.

Con el tiempo, los Sacerdotes-Piedra se cansaron de tanta estupidez y solicitaron a Immalek que regresara y se ocupara de las ciudades del sur. Tenía que dejar tranquilos a aquellos que eran tan merecedores como él de habitar allí donde quisieran en el Mundo Interior. Immalek se negó hasta que fue abofeteado por uno de sus mejores amigos, Inkkamakku, momento en el que se echó a llorar y pareció recuperar la razón. Ahí acabó la Triste Persecución. Kuannon siguió dirigiéndose al norte, sabiendo que nadie perseguía su gente, mientras que algunos de los que habían iniciado el camino con él comenzaron a asentarse en aquellos lugares donde se sentían más cerca de la Roca Primigenia y de Kuann, cansados de una búsqueda que parecía no terminar nunca. Así fueron fundadas Saekkoldar, Lhudmathar, y muchas más.

Pero Kuannon no podía detenerse. La extenuación estaba a punto de terminar con su resistencia y la de aquéllos que aún permanecían con él, movidos por lazos de amistad y fidelidad tan fuertes como sólo entre nuestro pueblo se pueden establecer. Por fin llegó a Zarkkada. Aquí fue donde encontró aquello que andaba buscando: una tosca estatua de diorita que representaba al Gran Señor de la Tierra, con un poder latente tan grande que algunos de los Ancianos que viajaban con él no pudieron soportar la emoción y murieron. Pero la estatua estaba incompleta y Kuannon sabía que era lo que faltaba: él mismo. Se fundió con la imagen del Alenda y ésta comenzó a brillar con una fuerza tan cegadora que la mayoría de los Kuannachta que quedaban perdieron la visión, algunos para siempre. No les importó en absoluto pues su dicha era enorme: un mraogha había encontrado por fin su sueño, algo que no ocurría desde los tiempos anteriores a que los Corazones de Piedra comenzaran a marchitarse.

Allí fue donde se construyó Zardaroghal bajo el pico Rhylzar, uno de los templos más sagrados de nuestra raza. Sus intrincados y hermosos relieves fueron tallados, con una exquisitez inigualable, por artistas que se habían quedado ciegos en el momento de la fusión, por lo que su única referencia era la fuerza de su pasión por su amigo y por Kuann, Creador del Mundo y de los Kuannachta.

LOS HIJOS DE KUANN

Kuarhyndara aún resiste, aún se mantiene cerca de la Roca Primigenia, aunque cada vez se aleja más de ella. Ahora existen dos reinos: el del Norte y el del Sur. Sólo en el norte los Thalakkuma han conseguido asentarse, pero nuestros guerreros de Drynhathma no dejan de hostigarles para que abandonen sus nidos y regresen a las Montañas del Oeste de donde vinieron. Immalek y Kuannon hace ya tiempo que terminaron su Vida entre Mundos, y sus kuannzharal pueden ser visitados en Nauthyrondar y en Zarkkada. Que su recuerdo y su fuerza nos sirvan como guía en estos tiempos donde la oscuridad parece querer cernirse sobre nosotros.

Hasta aquí ha llegado el resumen de la historia de nuestra gente. Todos aquellos que deseen conocer más, tendrán que acudir a nuestras ciudades-fortaleza o a los manuscritos que han dejado aquellos de nosotros que

Kathza

Vivió durante muchos años en la ciudad humana de Irmalián, en el reino de Llaeredh, donde trabajó en la Guardia de la ciudad.

Se vió envuelto en un oscuro suceso y terminó siendo acusado de la muerte de su capitán, Idhatha. Al final resultó ser inocente, pero nada le retenía en la ciudad humana y decidió regresar a las cavernas de Nauthyrondar, que le habían visto nacer.

Ha formado un grupo de guerreros qué lanzan incursiones en las Nauthalarkka contra los Mancilladores de la Piedra y que se está haciendo muy conocido en el sur de Gahaedha. Venden sus servicios como mercenarios, pero sus ojos siguen puestos en las Montañas Muertas a donde regresan siempre que pueden para verter la sangre de los enemigos de Kuann.

aprendieron a usar el lenguaje escrito humano. Ha llegado el momento de narrar cómo somos, cómo vivimos y cómo es nuestro hogar.

EL NACIMIENTO DE LA VIDA

Cuando una mujer embarazada siente que ha llegado el momento, se dirige al Corazón de Piedra más cercano, donde se encuentra una Piedra Natalicia. Se interna en ella, volviendo a formar parte por unas horas de la Roca Primigenia, mientras da a luz a un nuevo ser que llora porque siente que ha perdido parte de su esencia, siente el sufrimiento y la lejanía, siente el Dolor del Desarraigo cuando su madre abandona todo contacto con la Piedra Natalicia y sale al exterior.

Es entonces cuando el recién nacido se da cuenta de que ha entrado en la Vida entre Mundos, donde se prueba nuestra templanza y la fuerza de nuestros espíritus. Es el momento de la tristeza, de la soledad; un momento que sólo puede ser aliviado por la cálida presencia de la madre que hace recordar al bebé parte de su existencia anterior y a la que, si se hace merecedor de ello, regresará al final de su extraña odisea en el mundo.

LA VOZ DE LA TIERRA

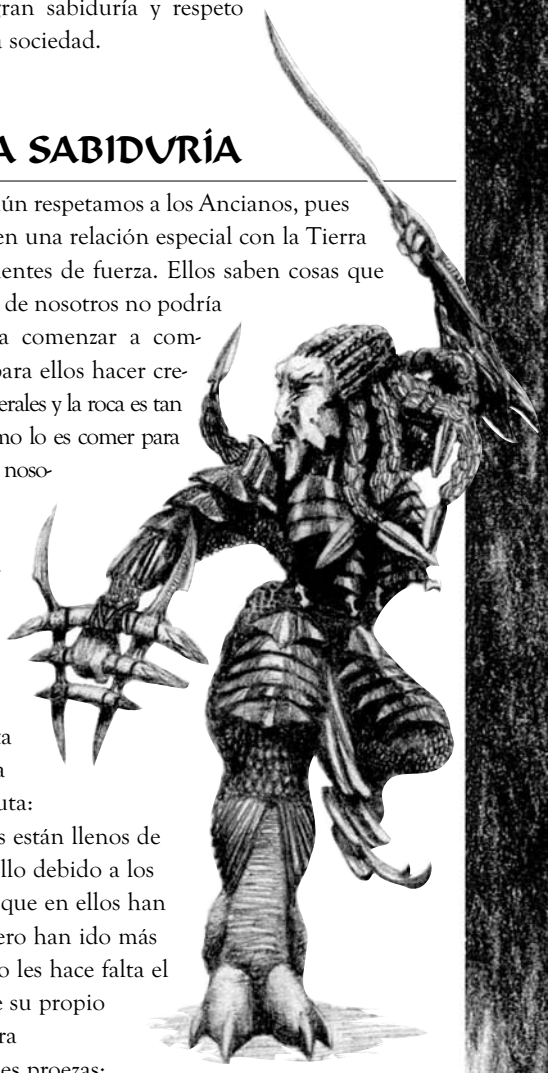
Sí, aquí aún mantenemos los ritos antiguos. La Roca es parte de nosotros, tan íntima y personal como cualquiera de nuestros órganos o sentimientos. Por eso, todos conocemos el secreto de Hablarle a la Piedra, y lo practicamos casi desde que salimos y nacemos al Mundo Exterior.

Los hombres pasamos a la edad madura cuando somos capaces del Zerurrhizilanna, de hacer crecer un mineral hasta que ocupe el hueco que nuestros mayores nos hacen en el diente central de nuestra mandíbula inferior. Cuando el cristal de roca ocupa el Hueco que Conecta con la Tierra, entramos en la vida adulta y comenzamos a vivir por nosotros mismos. Excavamos u ocupamos nuestra primera morada, solicitando el permiso y la bendición de los Nuraezryn, los espíritus de la tierra.

Las mujeres son consideradas adultas cuando su cuerpo está preparado para tener hijos. Ellas, además de las joyas de profesión y posición en los dientes, hacen crecer bajo la piel que cubre el corazón una diminuta piedra de zafiro que rodearán con rubíes cuando tengan hijos varones y con diamantes cuando tengan hijas, pudiendo llegar a crear auténticas obras de arte. Ellas tienen el privilegio de poder regresar a la Piedra Natalicia donde nacieron, más de una vez, lo que los confiere gran sabiduría y respeto en nuestra sociedad.

LA SABIDURÍA

Aquí aún respetamos a los Ancianos, pues ellos poseen una relación especial con la Tierra y sus corrientes de fuerza. Ellos saben cosas que la mayoría de nosotros no podría ni siquiera comenzar a comprender; para ellos hacer crecer los minerales y la roca es tan sencillo como lo es comer para el resto de nosotros.



Ellos han dominado el arte del Zerurrhizilanna hasta la maestría más absoluta: sus dientes están llenos de color y brillo debido a los minerales que en ellos han crecido. Pero han ido más allá y ya no les hace falta el soporte de su propio cuerpo para realizar tales proezas: son los Forjadores de la Tierra, los Khumakunná.

Son ellos los que ayudan a los Sacerdotes-Piedra a crear las armas de zaeldhur; son ellos los que forjan las Armas de los Valientes para aquéllos que han sido valerosos en el combate. Se recluyen en sus moradas para estar en contacto directo con la Roca, e ingieren grandes cantidades de los Líquidos Sagrados para llevar a cabo sus creaciones. Sus cabellos adquieren un tono metálico y algunos llegan a tomar colores inusuales como el azul o el verde. Sus voces cada vez se hacen más roncas y profundas, como su sabiduría. Ellos vigilan el paso a la madurez de los nuevos hombres y mujeres de nuestra especie. Ellos comprenden el Mundo y su fuerza latente. Predicen los enfados de Kuann y

advierten de ello para que la ciudad pueda prepararse místicamente para el terremoto. Son ellos los que escuchan el rumor del agua en las profundidades de la piedra y la liberan para que cante su singular canción de frescura y vida, y para que no le haga más daño al Mundo.

Grandes son el pesar y la alegría que nos embarga cuando alguno de ellos siente que le ha llegado el momento y acude al Alkadar para volver a ser uno con la Roca Primigenia, la Roca Madre y halla así respuesta a todas las preguntas. Son ellos la última defensa, pues, si su gente es atacada, se aprestarán a defenderlos. Recordad a los Ancianos de Zinvathama, que ayudaron a derrotar a las hordas hryeth que asediaban la ciudad, abandonando su letargo y desconectándose por un tiempo de la Voz de la Tierra, muriendo todos en un final valeroso y envidiable. Deben ser respetados, pues sin ellos estamos solos y perdidos en la Vida entre Mundos.

LA ROCA PRIMIGENIA

Cuando un Kuannachta siente que su momento ha llegado, se acerca al Alkadar de su ciudad acompañado por sus seres queridos, y allí se acuesta sobre el suelo tras ingerir los líquidos sagrados. En cada uno de nosotros se mantiene parte de la esencia de Nuestro Creador, puesto que en nuestra sangre mora la suya. Así, cuando poco a poco el moribundo va fundiéndose con la roca, los Sacerdotes-Piedra realizan el rito del Dhurváuna, extrayendo su líquido vital, sagrado para nosotros. De él se obtendrá el Hierro de Sangre, el zaeldhur, con el que se realizarán las armas benditas de nuestro pueblo, aquellas destinadas a limpiar nuestra vergüenza y nuestro dolor. Cuando el proceso finalice y el muerto sea ya parte de la roca, de la tierra, su estatua es consagrada, dándosele el nombre de kuannzharal. Posteriormente los Sacerdotes-Piedra realizarán el rito del Thagaburúa, el Último Viaje, acompañando al espíritu del muerto en su viaje hacia la Roca Primigenia, reiniciando la unión íntima con Nuestro Creador.

LOS PILARES

También hemos mantenido la antigua manera de gobernarnos, con pequeñas variaciones, en la mayoría de los asentamientos. Ya he hablado de cómo se elige a los Enkkazama. Éstos están asesorados por tres asambleas distintas: la de los Ancianos, la de las Mujeres y la de los Sacerdotes-Piedra, aquéllos que por sus experiencias están más cerca que ningún otro de la Roca Primigenia y que han comulgado más de una vez con las Piedras Natalicias.

Cada una tiene cuatro miembros que pueden votar, que son elegidos, mediante el ritual de la Voluntad de la Roca, por los varones y hembras que han sido declarados adultos por su comunidad: cada Kuannachta susurra a una formación especial que existe en todos nuestros asentamientos y que conocemos como Oídos de la Tierra, el nombre de aquél que ha escogido. Posteriormente todos se reúnen en la plaza donde se halla otra formación conocida como Boca de la Sabiduría, por lo general adornada con los motivos de Khorvaenkka, deidad del conocimiento, que dice quiénes han sido los elegidos, teniendo en cuenta que cada persona cuenta con un voto por cada vez que haya estado en la Piedra Natalicia.

Las leyes están basadas en las tradiciones grabadas en las Estelas que se esculpen al fundar un nuevo asentamiento, testimonios de la sabiduría que existía en nuestra antigüedad. Son potestad de los Ancianos, que pueden cambiarlas o crear otras nuevas según surja la necesidad y según sus propios criterios. ¿Por qué deberíamos cambiar este sistema si ha funcionado durante milenios? Sin embargo, no todos opinan igual que yo y las disensiones comienzan a resquebrajar el peso sagrado y antaño inmutable de las tradiciones de la Vida entre Mundos.

LAS ALMAS PERDIDAS

Tampoco hemos olvidado a aquéllos que infringen la ley sagrada, a los quedan atados al Mundo entre Mundos para toda la eternidad. Son los Móghannhur, las Almas Oscuras; son los Zaruzinvakka, Los que se Lamentan por Toda la Eternidad. Sus desgarrados alaridos de dolor, arrepentimiento y odio estremecen a la propia Roca. Saben que han perdido parte de su esencia; ellos mismos han provocado su Exilio Eterno.

No pueden morir por medios normales. Su piel se ennegrece y se apergamina, sus ojos se vuelven completamente grises pero no pierden ni un ápice de su capacidad: el horror de la belleza sin par de la Tierra les atormenta sin cesar. Su sangre se vuelve negra y corrompida, y allí donde tocan la Roca, ésta pierde su ansia de seguir formando parte de la Creación y se disgrega en

Awedha

Awedha es el líder humano de Darcaéwah, el reino que se encuentra entre Llaeredh, Ára y las Llanuras Bárbaras.

Desde hace tiempo ha iniciado tratos con los Kuannachta, especialmente desde que el rumor de que la oscuridad está creciendo de nuevo en el este de Zandhari parece estar convirtiéndose en realidad.

Sin embargo, el líder Taengryza y el líder Ugara de Darcaéwah no están tan dispuestos a establecer alianzas con los que moran bajo tierra más allá de los intercambios comerciales, sin haber ponderado primero todas las opiniones de las potencias que rodean esta pequeña región, que se ha mantenido libre e independiente gracias a no inclinarse hacia ninguna de ellas.

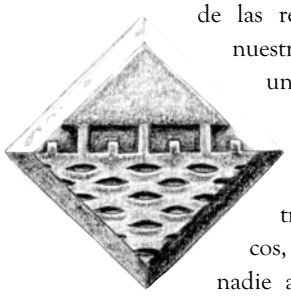
polvo y arena. La mayoría sólo se lamentan y permanecen solos y alejados de cualquiera de nosotros, pero otros alimentan la semilla que Caúdh, Señor del Odio, implantó en ellos y tratan de provocar todo el daño posible. Un ejemplo más de lo que provocado la debilidad de nuestro espíritu.

LAS MORADAS DE KUANN

Nuestras ciudades son bellas y hermosas más allá de toda duda y por encima de toda sensibilidad. Las únicas especies que parecen no comprenderlo son las de los Thalakkuma, que prefieren destruir aquéllo que no comprenden antes de tratar de imitarlo o mejorarlo.

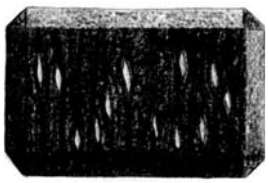
Ahí tenéis Nauthyrondar, un enorme conjunto de cavernas de gran tamaño conectadas por hermosos túneles tallados con la delicadeza y ternura que sólo mi pueblo sabe extraer de la roca. Aquí se encuentran lugares tan renombrados como Muarhavakhad, la Cueva de los Mil Martillos, el conjunto de forjas más grande de toda esta parte del mundo; el Templo de la Roca Primigenia, con su bella simplicidad, construido por la armonía y simetría de multitud de líneas rectas que significan los distintos aspectos y apariencias de la roca en el Mundo; el Pozo de la Sabiduría de Khorvaenkka, donde van a meditar los Sacerdotes-Piedra antes de prepararse para realizar un gran rito; Murdaghilzamalkka, la Morada de las Joyas-Estrella, donde se guarda una joya resplandeciente por cada Piedra Natalicia que existe en el continente, ancladas en la roca formando un entramado de profundo significado religioso... y muchas más maravillas.

Zarkathama es quizás la ciudad más evocadora y más sublime, donde el agua y la roca se mezclan y unen para formar un conjunto armonioso e imperecedero. Las tres grandes pilastras de roca que surgen del lago, unidas por puentes, han sido excavadas por dentro para dar cabida a sus habitantes. Se unen en lo más profundo de lago donde se halla el templo en honor a Nuestro Creador, en el que se guardan algunas de las reliquias más sagradas de nuestra gloriosa antigüedad. Es uno de los centros comerciales más activos de todo el Mundo Interior y donde pueden encontrarse muchos artículos únicos, de los que prácticamente nadie a oído hablar en ningún otro lugar.



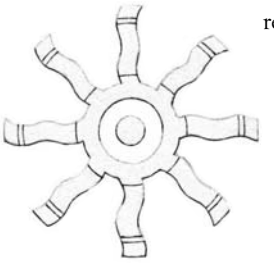
Khaed Rhagal, las Cuevas del Silencio. Nosotros apreciamos el silencio pues consideramos que las palabras son algo que muere prácticamente al nacer y que se sumerge en las brumas del olvido con demasiada rapidez. Pero también sabemos que el Silencio de la Roca cuenta más cosas que ninguna sucesión de sonidos ordenados, por lo que los Ancianos de esta antigua ciudad han modelado las superficies de las cuevas y de los accesos a las mismas de tal modo que el sonido muere antes de rebotar. Incluso han llegado más lejos y con el poder de sus Sacerdotes-Piedra impiden que el aire vibre al ser exhalado, provocando como resultado la ausencia total de sonido. Una ciudad extraña, especial, donde la conexión con la Roca Primigenia parece seguir latiendo con la fuerza original y que sirve de ejemplo para todas las demás.

Más al norte se abren las espléndidas cavernas de Zilghal, que refulgen con el brillo de las numerosas gemas de variados colores que cubren la mayor parte de la superficie de sus cámaras. Según la tradición de los Kuannachta, fue aquí donde Kuann, Gran Señor de la Tierra y Creador de Nuestro Pueblo, comenzó a imaginar la creación y realizó los primeros intentos por dar forma a las cosas. Como siempre había admirado la belleza imperecedera del cielo nocturno, no pudo dejar de intentar imitarlo con joyas, por lo que cubrió toda la cueva con representaciones de las estrellas. Los que allí habitan piensan que la obra está inacabada y todas las familias tratan de completarla; por eso, el rito de Zerurrhizilanna se complementa aquí con el Zerzaranna, las Joyas Crecientes de la Piedra, al que se da la misma importancia y peso en la vida social. Las joyas que tapizan la cueva son consideradas parte de la Roca Primigenia y del conocimiento de la Tierra; robarlas o estropearlas es atacar al mismísimo Señor de la Tierra y a sus seguidores, y ningún Kuannachta podría respetar a quien cometiera tal acto de vileza y vandalismo.



Saekkoldar parece un aviso, un continuo recordatorio de lo que podría ocurrirnos si bajamos la guardia. Antaño era un próspero puesto comercial donde convergían las rutas mercantes del norte y del sur de las Kuarhyndara, bullendo de actividad y movimiento. Pero ahora su gloria se ha eclipsado y su población mengua continuamente. Sin embargo, aún se conserva y se uti-

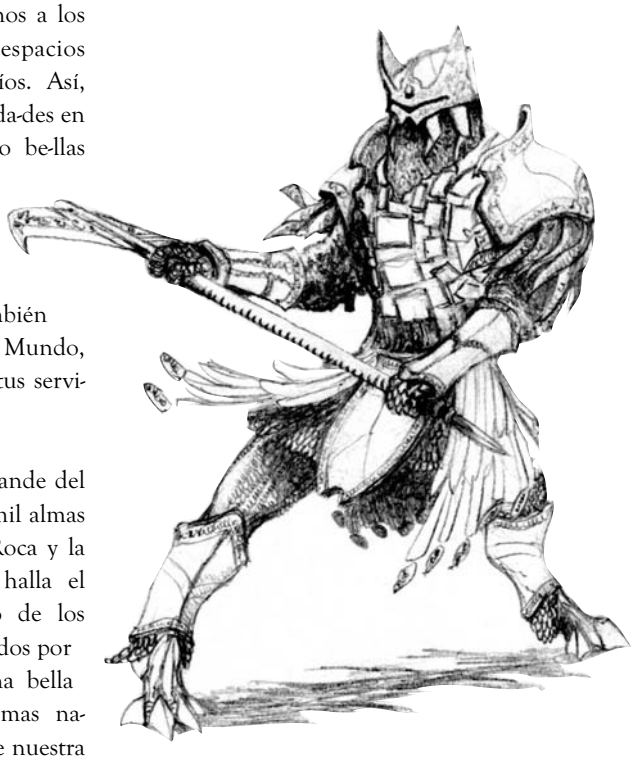
liza la Zarasithak, la Araña de Piedra, una gigantesca estructura hecha con bloques de granito que sostiene con sus patas una enorme y redondeada planicie que se usa como mercado, en el centro de la cual hay un círculo de estelas que recuerdan los preceptos básicos de nuestra religión y mitología.



Khuatharaúnna, Ciudad de los Cien Ríos, es una auténtica rareza en el Mundo Interior. La caverna en la que asienta sirve como receptor de numerosos cursos fluviales subterráneos, los cuales caen en cascada desde distintas alturas sobre el irregular piso que impide que el agua se acumule formando lagos. La humedad facilita el crecimiento del hongo que genera luz azulada, provocando una luminosidad especial que llama la atención quien la contempla. Los Kuannachta, enamorados de la infinita variedad de la hermosura del Gran Señor de la Tierra, decidimos habi-tar aquí, pero tuvimos que adaptarnos a los pequeños y empinados espacios entre los cauces de los ríos. Así, muchos construyeron oqueda-des en las paredes de la cueva, o be-llas obras de arte semicolgadas entre dos cataratas, incluso bajo alguna de ellas. Debido a que el agua es parte importante en la vida de Khuatharaúnna, también se reverencia al Gran Señor de las Aguas del Mundo, Enkkazu, y especialmente a uno de sus espíritus servidores llamado Zarureakdra, el que Nada en los Abismos de Piedra.

Zarkkada es la ciudad Kuannachta más grande del norte de las Kuaryndhara, con cerca de siete mil almas enamoradas de la hermosura sin par de la Roca y la Tierra a su alrededor. Aquí se halla el kuannzharal de Kuannon, uno de los lugares más sagrados y más visitados por nuestro pueblo. Aquí existe una bella mezcla de adaptación a las formas naturales de las cuevas y actuación de nuestra gente, con la construcción de varios niveles por debajo de los suelos de las diversas caver-nas que componen la ciudad. Junto con la fortaleza de Drynhathma, contiene la expansión de los nidos de los Thalakkuma en el norte y mantiene vivo el espíritu de la Roca Primigenia, convirtiéndose ambas en símbolos de nuestra lucha por sobrevivir y tratar de enmendar nuestras culpas.

Aún queda esperanza. Kuann nos sigue sonriendo. Que nuestro paso por la Vida entre Mundos merezca ser contado por siempre. Que nuestra sangre purifique y bendiga. Que nuestra sangre alimente y haga crecer la Tierra. Que nuestro corazón siga latiendo para cantar la belleza de la Roca Primigenia. Que nuestras armas sigan cantando su canción de eterno olvido...



Kairthyl

Kairthyl es el último gran mraogha conocido en las crónicas de Kuaryndhara.

Como todos los Buscadores, su vida fue extraña y difícil, pues nadie podía comprender la profundidad de la compulsión que le obligaba a actuar como lo hacía. Lloraba mientras no dejaba de mirar al sur, a las Nauthalarkka, único sueño de gloria y redención que le queda al pueblo Kuannachta.

Un día, no pudo soportarlo más y partió hacia el sur rodeado de sus amigos más fieles. Azaroso fue su viaje, lleno de peligros, alegrías y dolor. Pero Kairthyl no cejó en su empeño y llegó a las cercanías de la gran asentamiento de Ekkynakairn. Allí se fundió con la roca, derrumbando uno de los accesos a la ciudad, impidiendo que los Mancilladores de la Piedra lo utilizaran para acabar con la esperanza...

CHAKKIARYAR

Chakkiaryar es una tierra en pleno cambio, viviendo una revolución que está transformando para siempre las ideas de los chakkieya y su modo de entender el mundo. Chakkiaryar está evolucionando, está preparándose para irrumpir en la historia como una nación poderosa, gobernada por mujeres con habilidades mentales a los que muchos llaman y consideran brujas. Se sienten inspiradas por la Bendición de la Gran Señora, en la que han depositado todas sus esperanzas. La antigua Tierra de los Árboles es ahora un conjunto de fértiles valles donde los Humanos y los Hryeth luchan por la supervivencia. Los bosques de Chaiarna y Vayenkkaraya son los únicos vestigios que quedan de la época en que los árboles llegaban hasta el río Alyakora, la frontera natural con los pueblos mávra del sur, pues la tierra también está transformándose. Los Pequeños Reinos del norte, decadentes y moribundos, están a punto de ser engullidos por la fiebre que consume a los chakkieya, y no pueden hacer nada para evitarlo. Todo cambia, nada permanece, y aún menos cuando la marea chakkieya está a punto de desatarse.

No puedo dejar de emocionarme cuando veo a Mi Señora, a aquélla que ha permitido el cambio, que lo ha traído y que lo ha compartido con nosotras, sus siervas más fieles. Chakkiaryar era antes una tierra salvaje, donde nuestros hombres peleaban y morían sin cesar por pequeñas porciones de tierra, mientras en el norte, en las riberas del Mar del Frío, los Pequeños Reinos de Valalyakáu, Valcheya o Harkalmra, condenados a la insignificancia por el destino, guerreaban entre sí.

Nuestros antepasados, tanto en el bosque como en la costa, adoraban y se dejaban llevar por la guía de los Alenda, las deidades de los Khalyva, y las doctrinas provenientes del este. Cada vez que pienso en todos los que murieron en nombre de falsos dioses, los maldigo por su estupidez y falta de miras. ¿Cuántos de los nuestros han muerto con el sueño de volver a ver lo que habían amado bajo las refulgentes copas del Mahalyirana, el Bosque del Paraíso?

EL TIEMPO DEL DOLOR

Sí, durante mucho tiempo la vida en nuestra tierra fue difícil y muchos morían, especialmente en los Grandes Inviernos que nos azotaban de cuando en cuando, cubriendo los bosques de una blancura que significaba la muerte.

Fuimos sometidos más de una vez por los guerreros de más allá de las montañas orientales de Cheyar, los mitthana, e incluso sufrimos las incursiones de los Pequeños Reinos, a pesar de que sus habitantes llevan nuestra misma sangre y compartimos una misma herencia. Pero nuestros enemigos ancestrales, aquéllos con los que hemos luchado sin tregua, siempre han sido los hurkka o Hryeth como los llaman otros pueblos. Desde que se instalaron en el oeste, en las profundidades de las montañas Hurkkanaya, las Hryethaikkar de los mitthana, no ha habido paz y sí mucho sufrimiento.

LA BENDICIÓN DE LA SEÑORA

Pero todo esto ha de cambiar, porque ahora Ella está con nosotros, no sólo para defendernos y protegernos, sino también para enseñarnos cómo ser fuertes y atacar. Ella es una promesa viva, auténtica, real, que nada tiene que ver con la vacuidad de las falsedades que nuestro pueblo había escuchado y creído hasta su llegada. No sé si alguna vez podremos saldar la deuda que tenemos con Ella pese a todo el amor que nosotras, Las Que Compartimos El Secreto, le profesamos.

Los hombres temen los cambios, y saben que su tiempo ha pasado y que ahora ha llegado el nuestro. Sus patéticas armas no pueden nada contra las Vías de la Mente que Ella nos ha enseñado, especialmente a sus más allegadas, las Doncellas del Silencio, que pierden la voz a cambio de las nuevas puertas y sendas que se abren en sus mentes: su pelo encanecido es un símbolo que los hombres han aprendido a temer y respetar.

Pero no creáis que Ella es la primera en tratar de unir Chakkiaryar bajo un sólo líder, no. Antes, algunos de los señores de los Pequeños Reinos del Norte trataron de apoderarse de toda la región y construir una nación fuerte y poderosa que no tuviera que temer a nuestros vecinos. La mayoría de ellos carecían del suficiente carisma o genio militar para conseguirlo, y sus sueños y logros resultaron efímeros. Sin embargo,

Asaráya

Asaráya fue la primera de las mujeres chakkieya que se convirtió en una Doncella del Silencio, harta del dominio de los hombres en su tierra que tanta desgracia y miseria había traído a sus gentes.

Aceptó los Caminos Secretos de la Dama, perdió su voz pero a cambio alcanzó gran poder en el plano mental. Dominó a muchos de los que se enfrentaron a ella, apenas sin esfuerzo, y contribuyó a que el poder de la Dama se afianzara en la tierra de Chakkiaryar.

Otro de los beneficios de su sacrificio, es que posee longevidad antinatural: se cree que tiene más de doscientos años.

Habita en Chalhaya, cerca de su Dama, y siempre está dispuesta a cumplir su voluntad.

Asarayu, Príncipe Sacerdote de Valalyakáu, fue distinto. Era taimado, astuto e incluso despiadado, virtudes necesarias para conseguir lo que se proponía. Como no podía ser de otra manera, los varones ni entendieron ni supieron apreciar su grandeza, por lo que todos sus enemigos se confabularon, y sus amigos le traicionaron. Finalmente consiguieron asesinarle, trayendo de nuevo el caos las ciudades del Mar del Frío. A los chakkieya siempre nos ha resultado difícil cooperar unos con otros, especialmente en los tiempos en que las mujeres cumplíamos las viejas tradiciones trabajando y callando.

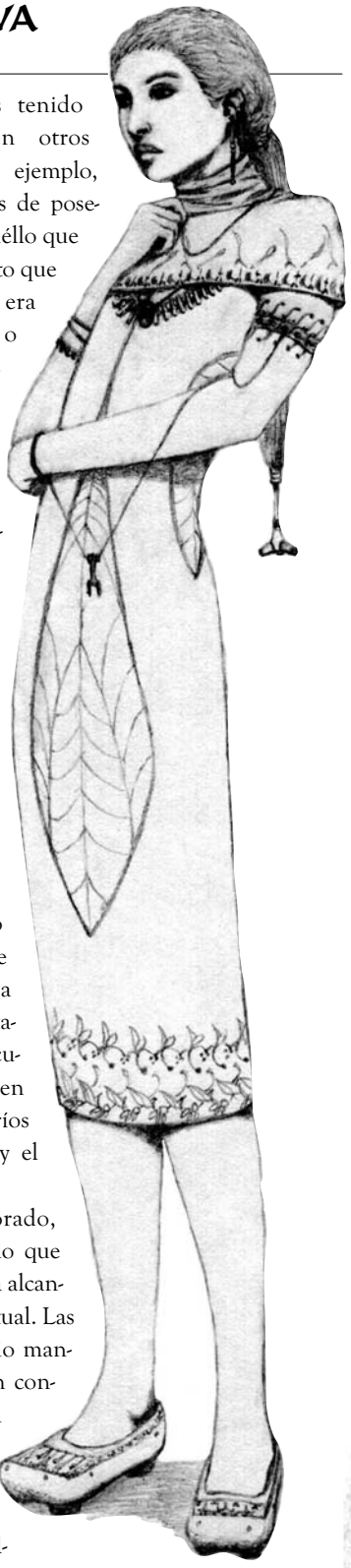
EL CAMBIO

Todo cambió cuando llegó Ella. Apareció en el centro del bosque y nos habló a nosotras, rompiendo las ataduras que nos habían sido impuestas desde la infancia. Nos acercamos a ella y por fin comprendimos. Los hombres fueron convencidos o exiliados. Los que decidieron resistirse y se quedaron sufrieron las consecuencias. Tal fue el caso de Vachaya, un antiguo sacerdote de los Poderes Olvidados, que llegó a enfrentarse con las Doncellas del Silencio. Aunque consiguió abatir a algunas, fue derrotado, capturado, despellejado y mantenido con vida por Nuestra Señora, quien le hace gritar todas las mañanas al amanecer, para que nadie olvide cuáles son las consecuencias de atreverse a desafiarla.

Se construyó un torreón en el centro del bosque de Chaiarna, al que sólo tienen acceso las Damas del Silencio y algunas otras elegidas. Con el tiempo, se formó un asentamiento a su alrededor que crecería hasta convertirse en la ciudad más grande que Chakkiaryar hubiera visto nunca, Chalhaya. A partir de su llegada, el cambio se extendió por los valles y los bosques del mismo modo que las aguas del río Chenkka en primavera. Todos los Consejos de Ancianos, fueron sustituidas por los Consejos de Mujeres; el linaje pasó a ser potestad nuestra y se relegó a los hombres a las tareas arduas y pesadas, así como a combatir y luchar por nuestro destino.

Muchos se opusieron e incluso llegaron a levantarse en armas contra Nuestra Señora. Sus cráneos cuelgan ahora de su torreón como recuerdo imperecedero de lo que les ocurrió.

LA NUEVA VIDA



También hemos tenido que adaptarnos en otros ámbitos, como, por ejemplo, los nuevos conceptos de posesión de la tierra y aquéllo que crece sobre ella, puesto que antes un hombre era dueño de su tienda o choza, su caballo, sus pertrechos y su familia. Ahora, la propiedad es distribuida por el Consejo de las Mujeres, quienes la asignan en función de los méritos y de los deseos de la Gran Señora.

Es mucho más complicado, pero nos está permitiendo avanzar y empezar a convertirnos en una cultura fuerte. Bajo el mandato de las mujeres y de Nuestra Señora, la población ha aumentado de modo espectacular, especialmente en las orillas de los ríos Alyakora, Chenkka y el Malevilyara.

Todo ha mejorado, aunque hemos tenido que aprender mucho para alcanzar nuestro estado actual. Las Doncellas del Silencio mantienen a la población controlada y se encargan de que los dictámenes de Nuestra Señora sean cumplidos, especialmente el que se refiere a mantener nuestros números para evitar agostar las tierras a nues-

tro alrededor.

Las mujeres dirigimos ahora todas las facetas sociales de nuestra cultura. También hemos adaptado nuestras tradiciones y nuestros ropajes a los nuevos tiempos, aunque mantenemos nuestros vestidos sencillos, finos y adornados con motivos naturales y vegetales. Llevamos un pañuelo para proteger el cuello y los hombros; usamos madreñas para caminar ya que la lluvia provoca que la mayoría de las calles de nuestras ciudades estén permanentemente embarradas. También llevamos la ayía, una cadenilla que va desde la muñeca hasta el hombro izquierdos, de la que cuelgan abalorios que representan lo que hemos logrado a lo largo de nuestras vidas. Nos dejamos el pelo largo, arreglándolo en dos colas de caballo en la cuales también se colocan adornos para determinados eventos familiares y sociales. Los rasgos de nuestro pueblo -ojos separados, cejas y cabellos finos, mandíbula pequeña, nariz grande, pómulos pronunciados- son más delicados que los de los hombres, siendo nuestra belleza conocida en todas las tierras que nos rodean.

Los hombres. Aquéllos que se someten, y prefieren una vida tranquila y apacible a los caminos de la guerra, visten de un modo similar a nosotras, pero su atuendo es más práctico y mucho más basto. La mayoría, se cansan pronto de la indiferencia y el trato que les damos y acaban haciéndose guerreros. Prefieren el riesgo y la amistad con otros hombres a tener que soportar nuestra superioridad, para la que no están preparados. Utilizan los huesos de los animales más peligrosos que nos rodean para ocultarse en una falsa máscara de seguridad, demostrándonos una vez más que están demasiado anclados a las viejas costumbres tribales; además, separan su melena en dos trenzas orientadas hacia los lados y una cola hacia atrás, de donde les viene el sobrenombre de Melenas Cortadas. Adornan sus armaduras de cuero con profusión de abalarios, buscando una protección física que no pueden alcanzar a nivel intelectual y mental.

Sin embargo, sus esfuerzos están permitiéndonos prepararnos para tomar los Pequeños Reinos, debilitados desde hace mucho tiempo por su avaricia, los hurkka y los esclavistas que vienen del mar. Necesitamos los puertos, necesitamos esas puertas al mar para fortalecer y mejorar nuestro comercio. Tendremos que aprender a construir barcos y navegar, pero no es algo que nos dé miedo. Ahora, Ella es nuestra guía. Bajo la tutela de Nuestra Señora, que nos protege continuamente, nada debemos temer. Las Doncellas del Silencio cuidan de nosotras, arropándonos con el cálido manto de sus cabellos blancos.

Ha llegado nuestra hora. Chakkiaryar y sus guerreros, son temidos por quienes nos rodean. Pero aún temen más a Nuestra Señora y a nosotras, las mujeres, sus más fieles siervas. Los chakkieya son grandes y lo serán aún más guiados por nuestras sabias y delicadas manos. Nuestros enemigos sabrán y probarán aquéllo que nos enseñaron hace ya mucho tiempo. Sí, el momento ha llegado. Las mujeres tomaremos el lugar que siempre debimos ocupar en la historia.

Yaráu

Yaráu arriesga su vida constantemente, no sólo por ser hombre, sino porque no teme a la Dama y reconoce abiertamente que quiere restaurar los antiguos cultos, que durante tanto tiempo se practicaron bajo las copas de los árboles de Chaiarna.

Tiene gran poder, y sus habilidades han mejorado notablemente desde que regresó de un viaje por las tierras del sur, del cual no ha querido contar nada.

Se ha enfrentado ya a dos Doncellas del Silencio y, aunque no las ha derrotado, ha sobrevivido y esto es algo de lo que ningún otro hombre se puede enorgullecer. Muchos de los descontentos se están acercando a él para que sea el líder de una posible revuelta, pero Yaráu todavía no se ha pronunciado al respecto.

Vaga en solitario por el bosque de Vayenkkaraya, y pocos son los que se atreven a acercarse a él.

HRYETHAIKKAR

Pocos nombres son tan temidos. Pocas tierras tan salvajes y agrestes. Pocas montañas tan llenas de vida y muerte. En su seno habitan los Hryeth, las criaturas odiadas por todos, las más incomprendidas y fanáticas, las más fuertes y salvajes. Sus cumbres están despobladas, nadie se atreve a morar en sus cercanías excepto los más desesperados, porque conocen cuál sería su destino. Los chakkieya y los mávra las miran con respeto, pues saben de los múltiples peligros que albergan. Sólo los locos o los que quieren que su vida acabe pronto ponen los pies despreocupadamente en las rocas de Hurkkanaya, como los chakkieya llaman a estas montañas. Los aludes son frecuentes, los ruidos ajenos y terribles, la muerte pronta. Son las montañas del olvido. Son las montañas del temor. Son las montañas de los Hryeth.

¿Alguna vez has visto? ¿Alguna vez has oído? No. Sólo aquéllos que sufrimos las pequeñas muertes, aquéllos que cambiamos a la vez que crecemos hemos tenido el placer y el dolor de descubrir la verdad. Sólo entonces nuestros ojos se abren y nuestros oídos captan. Mientras, estamos tan apegados a la Falsa Realidad como los Humanos y la demás escoria que puebla el mundo, seres que reptan y dejan su asqueroso rastro confundiéndose y difuminándose en la imagen irreal de lo que ellos llaman vida.

¿No oyes la Voz? ¿No la sientes con todo tu cuerpo? Al principio es sólo una sensación lejana, aislada, algo que surge de improviso y nos acompaña para el resto de nuestras vidas. Cuando abandonaste la calidez del nido en que naciste, te sentiste solo, ¿no es así?... Algo en tu interior faltaba, algo que no podías definir porque apenas eras capaz de comprender nada, pero sí podías sentir el Vacío que dejaba. Luego tuviste que luchar para alimentarte y sobrevivir, sufriste la competencia con tus hermanos para hacerte fuerte, para descubrir una de las muchas realidades...

Has crecido, pero te sientes débil. Apenas entiendes lo que te digo, y aunque noto tu miedo porque soy más grande, algo te dice que no soy peligroso. Yo fui como tu, tu serás como yo. Ahora permaneces colgado, aferrado con todas tus fuerzas a la única fuente de alimento que hay en las cercanías, tu pequeño cerebro convencido de que es lo único importante a tu alrededor. Es una mentira consecuencia de tu soledad, del Vacío que crece en ti y que marchita tu impulso vital, que te lleva a querer dejar de luchar porque no puedes avanzar hacia él, no puedes enfrentarte a él.

Para eso he venido. He venido a llevarte conmigo, a guiarte en tu primera pequeña muerte. Yo te ofrezco la manera de derrotar ese vacío, pero te advierto que es doloroso, aunque necesario, porque debes cambiar para empezar a comprender. He hecho un nido para los dos, un lugar donde todo cobrará sentido. Ven, acompáñame y enfréntate a tus miedos. Yo te enseñaré, yo te cuidaré, el nido es seguridad y vida...

Las cosas son distintas ahora. Estás ensoñando, y es doloroso a la vez que placentero. Siempre que tengas que cambiar, que comprendas que ha llegado el momento de morir la Pequeña Muerte, ensoñarás. Así descubrirás cuál es la verdadera realidad, la verdadera creación, el sueño inacabado del Que Mora en todas Partes. Así romperás los falsos espejos, la tormenta de imágenes engañosas que tratarán de buscarte en cuanto abandones la protección del nido. Tú deberás acabar con la irrealidad luchando contra ella y contra los que la mantienen, las Especies Débiles que habitan en ella y que huyen temerosas del Único Mundo. Esa es tu misión, por eso debes abandonar el nido. Algún día conseguiremos que la realidad se apodere de la existencia del mundo y entonces podremos descansar; pero hasta ese momento no podemos dejar de luchar para acabar con las mentiras que rodean a la creación.

Los ensueños te recuerdan, te ayudan, te dan esperanza, te guían y te indican cuál es la única posibilidad. Su ausencia al volver a nacer de nuevo es lo que produce el Vacío, una sensación que cada vez comprenderás mejor al ir transformándote. Ya percibo en ti los nuevos signos, la nueva inteligencia, la personalidad que lucha por crecer y tratar de comprender. Yo estoy contigo y lo estaré hasta que la Verdadera Muerte venga a por mí y me permita morar para siempre en el Mundo Ensoñado. Tu naciste en mí, tus primeras sensaciones fueron en mí, la vez que oíste por primera vez el Murmullo de la Tierra te agitabas en mi interior: eres parte de mí.

Llevamos mucho tiempo aquí en

Chtokoyákha, o Hryethaikkar como las llaman las Especies Débiles, en estas montañas que nos han visto nacer a ti y a mí. A través de tus viajes por el Mundo Ensoñado, descubrirás que nuestros antepasados llegaron del otro lado del Gran Lago del Interior de la Tierra, el lugar que los Humanos llaman Syndalla. Aquí pronto sintieron la llamada del Que Mora en Todos los Lugares, y decidieron quedarse. Verás que los nidos que les originaron eran grandiosos, auténticas cámaras de resonancia de la Voz que Llega a Todas Partes, indicándonos el camino a seguir.

Esta región estaba llena de Especies Débiles, cuya existencia llenaba nuestro alrededor de falsas imágenes del Único Mundo. Pocos quedan ya, y cuando tú tengas descendencia, Chtokoyákha estará aún más cerca del Mundo Ensoñado. Aprenderás que, a pesar de su debilidad, son razas que no dejan de luchar y procrear de modos tan desagradables y extraños que me produce repulsión sólo pensarlo o recordarlo; persisten en vivir engañados, alejados de la realidad y ninguno de ellos ha tocado jamás el Único Mundo. Sólo su desaparición total conseguirá que la Ensoñación se haga eterna y su imagen no nos abandone jamás. ¿Te imaginas no sentir más el Vacío?

Noto tu desazón y tu desolación. Has nacido de nuevo, has vuelto a despertar. Ahora el dolor es más fuerte pero puedes mitigarlo pensando que dentro de un tiempo regresaremos aquí y volveremos a sentir la experiencia de la verdadera realidad. Algunos se rinden; buscan la muerte rápida para llegar al Mundo Ensoñado sin luchar. Ellos nunca lo alcanzarán porque su esencia está demasiado impregnada de las realidades espejo, están sucios y corruptos por no haber combatido como era su fin único. Resiste el Vacío, persevera y lucha para que algún día llegue a desaparecer, para que tu descendencia pueda dejar de luchar y de compartir el mundo con las Especies Débiles.

Y tienes que ser muy fuerte, porque pocos son los que consiguen sentir la suficiente sensibilidad como para alcanzar todas las pequeñas muertes y así disfrutar más del Único Mundo. Tendrás que luchar contra tus propios congéneres como has hecho cuando apenas podías captar nada de lo que te rodeaba, en tu anterior vida. Es otra lucha que no cesará jamás y a la que deberás perder miedo.

El nido debe sobrevivir a toda costa, por lo que de vez en cuando tendrás que cooperar con los otros Hryeth. Los nidos se emplazan en lugares propicios, donde la comida es abundante y el velo que separa al Único Mundo de las realidades espejo es tan fino que apenas existe. La naturaleza es sabia y siempre llega a un equilibrio. El Que Mora en Todas Partes también y sabrás cuándo debes actuar y cuándo no. Pero tendrás que aprenderlo pronto y es algo en lo que yo no puedo ayudarte: debes aprender a conocer tu instinto, cuándo debes fiarte de él y cuándo no.

No desesperes, el Vacío es más fácil de soportar al crecer, especialmente cuando eres capaz de comprender que tu lucha está contribuyendo a destruir las realidades espejo y a permitir que el Único Mundo pueda seguir su curso con nosotros como sus esforzados habitantes. Estás rodeado de enemigos, de entre nuestra misma especie y de las Especies Débiles, pero siempre te quedaremos yo y el Murmullo de la Tierra. No te dejes llevar siempre por el fervor de la venganza, aprende a controlarte para no morir demasiado pronto y que tu puerta hacia el verdadero mundo quede cerrada para siempre. Oirás llamadas de otros nidos: estáte atento, pues en muchas de ellas se esconden trampas y la Gran Muerte.

Algún día sentirás la necesidad de tener descendencia, surgirá en ti de un modo parecido a cómo empezamos a darnos cuenta de que estamos escuchando la Voz, pero no te provocará tanto desasosiego. Te llenará de calma y debes darle mucha importancia, porque tus hijos y sus hijos harán que este mundo se libre de su maldita irrealidad y de aquéllos que la crean con sus pensamientos.

La lucha ahora está muy lejos de acabar, pero eso no debe detenerte ni desanimarte. Tú que eres capaz de oír al Que Mora en Todas Partes; tú que has visto el Mundo Ensoñado sabes ahora cuál es tu deber, cuál es la razón por la que has nacido: las realidades espejo deben ser destruidas. Debemos liberar al Único Mundo. Las Especies Débiles deben morir.

"Intentar explicar el Mundo Ensoñado a quienes no comparten la esencia de El que Mora en Todos los Lugares es como tratar de contar las estrellas del fondo del mundo: una pérdida de tiempo que sólo conduce a aumentar la ignorancia"

Chtyuaorkhch, Hryeth

INDEAERA

Dunyuëva

El nombre de este bufón de épocas pasadas se ha convertido en el actual grito de libertad de los esclavos capturados por los indaëra.

Dunyuëva fue tomado como esclavo en Chakkiaryar; su destino era trabajar en las tierras de su amo en la propia isla de Indeaera, por lo que fue mutilado.

Maltratado y golpeado debido a su poco manso carácter, fue tomado como bufón por su despótico amo, a quién le divertía sobremanera vejarle de todos los modos posibles, pues era uno de esos indaëra que nunca captó el equilibrio entre la crueldad y el buen juicio.

Dunyuëva lo soportó todo, hasta que un día se aprovechó de la debilidad de su amo por una de sus concubinas y la convenció para que le dejara entrar en la alcoba. El bufón clavó una daga en el corazón del que había amargado su vida, y luchó valientemente contra quienes fueron a apresarlo. Su cuerpo fue desmembrado como ejemplo, pero sus actos ya habían calado hondo en la mente de los demás esclavos...

Pocas islas hay cuyos habitantes sean tan odiados como los de Indeaera, la Isla de la Montaña Verde. Los indaëra son esclavistas que han asolado, desde tiempo inmemorial, todas las tierras a las que sus barcos pueden llegar. Se han extendido por las islas cercanas e incluso han creado algunas pequeñas colonias en el continente. Su estricto sistema social provoca que muchos de ellos se conviertan en proscritos, que se vuelven los piratas más sanguinarios y despiadados que las aguas del Mar del Frío y del Mar de Syndalla hayan conocido jamás. Los verdes prados de su fértil isla han sido bañados muchas veces por la sangre de sus habitantes, tanto como muestra de respeto como por las luchas de poder de aquéllos que se quieren saltar las normas. Los indaëra son temidos en todas partes: muchos prefieren morir luchando con ellos antes que dejar que los conviertan es esclavos y los lleven a alguno de los reinos del oeste.

Escúchame bien, hijo mío. Aún no eres un hombre, aún no eres un indaëra. Mañana marcharás en tu Primera Expedición, para demostrarnos tu valía y si has merecido el esfuerzo que tus parientes hemos tenido que realizar para que llegaras hasta aquí. Recuerda que sólo eres un nauän, alguien que está por encima de los esclavos por linaje, pero no por méritos. Mucho tendrás que demostrar en los días venideros, sí, mucho. No hagas que tengamos que purgar nuestra vergüenza por tu actuación. Ve, navega y consigue esclavos, pues eso es para lo que has nacido. Hazme sentir orgulloso de ti. Regresa dentro de una luna, para ser admitido como un indaëra de pleno derecho, un verdadero hombre que cumple las leyes.

LOS ESCLAVOS

Veo en tus ojos que te preguntas si los esclavos no son también hombres. Lo son, pero inferiores, pues nosotros hemos podido capturarles y dominarles; no merecen nuestro respeto, por su debilidad. Los débiles sólo engendran criaturas aún más débiles. Además, como ya sabes, nosotros creemos que las sustancias que componen el mundo impregnan de su esencia nuestros espíritus, y los indaëra sólo podemos permitirnos ser tocados por el metal de nuestras armas y armaduras. Por eso desde el momento que naciste te colgamos un pequeño puñal al cuello, para que permaneciera cerca de tu corazón y te protegiera con su contacto.

No podemos tocar la tierra ni cultivarla, pues eso nos contaminaría con su esencia y nos haría perder nuestra fuerza: para eso tenemos a nuestros esclavos, para que su espíritu sea el que se vea mancillado por la tierra y generen la comida que nuestra creciente población necesita.

Sí, hijo mío, debemos tararlos, hacerles recordar que somos superiores a ellos y que nunca lo olviden, pues ya ocurrió tiempo atrás que se creyeron en posición de desafiarnos y de levantarse contra nosotros. Por eso ves que cojean, que sus lenguas han sido cortadas o que sus ojos han sido cegados para siempre. Debes demostrarles siempre que tú les has vencido con anterioridad y que podrías hacerlo de nuevo, pero no es necesario que seas cruel con ellos: encuentra el camino para tratar con tus esclavos.

CONSEJOS DE HOMBRE

Mañana partirás con la marea alta. Cuídate del mar y de las voces que en él moran. Protégete bien, pues es la sustancia más corruptora del espíritu de un guerrero. Guarda y vigila tus pasiones, pues el mar las recoge y las devuelve contra ti en forma de galernas y tormentas.

Encontrarás peligros allí donde decidas realizar tu Primera Incursión, pero ésta es tu prueba, tu demostración de que mereces que te consideremos hombre. Si no consigues botín alguno y conservas la vida, no regreses. Tu vida valdrá tanto o menos que la de un esclavo y serás tratado como tal. Si por el contrario demuestras que la sangre indaëra corre con fuerza por tus venas, serás recibido con honor y considerado hombre.

Será un momento delicado, pues otros indaëra tratarán de que te unas a ellos mediante relaciones de sangre, o tratarán de derrotarte en duelo para esclavizarte y así eliminar tu posible competencia. Si yo fuera más poderoso podría adoptarte, pero ahora debo dedicar los bienes de la familia a tus hermanos.

SANGRE Y PODER

A pesar de que, según las leyes, todos los indaëra son iguales, en realidad unos son más poderosos y ricos que otros. Vigila siempre los lazos anudados en los brazos de aquéllos que se te acerquen: el azul te dirá cuántos esclavos posee, el verde cuántas tierras y el rojo el número de sus barcos. Trata de no ofender jamás a un hombre que tenga más posesiones que tú a no ser que estés seguro de que puedes derrotarlo en duelo o vencerle en una disputa de sangre en Irüea, la Isla de los Huesos. Acuérdate siempre de sajar las palmas de tus manos si vas a atravesar los mojones que delimitan tus tierras o las de aquél con quien has emparentado, para que de este modo tu sangre, el líquido más preciado de un indaëra, bañe las propiedades que estás traspasando como muestra de paz y de respeto.

LAS CIUDADES-MERCADO

Debo hablarte también de las ciudades y de los otros deberes que tendrás que respetar a partir del momento en que regreses convertido en indaëra. Nosotros vivimos en nuestras fincas y villas. Las ciudades son los lugares donde comerciamos con todo aquél que lo desee, aunque son pocos los extranjeros que se atreven a venir aquí. Están en manos de los hijos que algunos ancianos indaëra tienen de vez en cuando con sus esclavas. No son puros, pero tampoco esclavos. Aman el metal, pero de un modo muy distinto al nuestro, prefiriendo el oro y la plata, que se reblandecen con tanta facilidad como sus espíritus. Les dejamos que las dirijan como quieran siempre que paguen los tributos estipulados a los indaëra que viven en sus cercanías.

Son puertos francos, cuyas leyes son escritas por sus propios habitantes. Los que Moran en la Montaña, los ascetas cuyos espíritus están impregnados por más de una de las sustancias formadoras del mundo y a los que se recurre como jueces en los asuntos de importancia entre los verdaderos hombres, no entran jamás en ninguna de ellas, dejándolas sin las perlas de su sabiduría y la fuerza de sus decisiones. No son lugares recomendables para un guerrero, por lo que te aconsejo que las evites todo lo posible, a no ser que tengas que llevar a cabo allí negocios que no puedan ser realizados por otros.

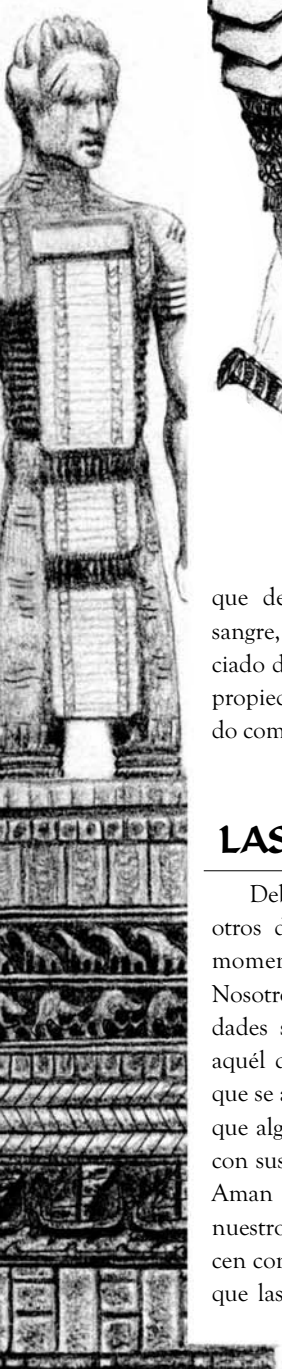
LOS DEBERES

Uno de tus deberes principales es engendrar una nueva generación de guerreros indaëra a los que deberás educar como yo he hecho contigo. Recuerda que puedes tener todas las mujeres que quieras mientras puedas mantenerlas, que tendrás que respetarlas y que su sangre es tan pura como la tuya. Deben aconsejarte y llevar las tierras cuando tú estés realizando incursiones, aparte de engendrar tantos hijos como tú desees. Las que se nieguen o conciban hijos que no sean tuyos, serán arrojadas a los Precipicios de Aureäma, para que sus huesos se pudran a los inmisericordes elementos.

El honor es como el cristal, una vez roto es imposible recomponerlo. Actúa en consecuencia. Si faltas a él, no volverás a ser reconocido como hombre, ni como guerrero.

RETAZOS DEL AYER

Lo único que me queda por decirte ya es algo sobre nuestra historia, para que aprendas algo de ella. Nuestra pueblo es antiguo. Nadie sabe con seguridad si provenimos de otro lugar o si aparecimos aquí, pero tuvimos que luchar mucho para apoderarnos de toda la isla. De los otros pueblos que habitaron estas tierras junto a nosotros en aquellos tiempos, ni siquiera recordamos los nombres. El bosque de Lunün e Ianäiro, la Montaña Verde, fueron lugares tabú, pues allí habitaban Aenäia y sus siervos Pálidos, que sembraban el terror y la muerte. Nada pudimos hacer contra ellos hasta que nos armamos de valor y entramos en el bosque para



acabar con su presencia. Muchos de los nuestros perecieron, pero se dice que cuando en el interior del bosque conseguimos rodear al mismísimo Aenäia y abatirlo, los fuegos que antes calentaban a Ianäiro cesaron de pronto y el frío llegó para asentarse en su cima y no volver a abandonarla jamás.

El hecho es que aún hoy no nos atrevemos a atravesar el bosque, las montañas o los Campos del Agua Enfurecida al norte, donde ésta salta de la tierra hacia arriba liberándose así de la presión que nuestras pasiones provocan en ella. Los que lo hacen no comentan nada, pues no desean recordarlo. Sí, sí, muy cierto. Esta circunstancia limita mucho las tierras que podemos aprovechar y por eso hemos tenido que adentrarnos en las islas cercanas y en el continente. Indeaera no puede mantener a demasiados indaëra ya que, en ese caso, la conexión con el metal podría marchitarse y acabaríamos debilitándonos. Por eso es tan duro sobrevivir entre nosotros. Sólo los fuertes sobreviven, no lo olvides.

LA DESPEDIDA

Nada más tengo ya que decirte. Parte mañana, hijo mío, y no vuelvas si no es para convertirte en un verdadero hombre. No muestres tus sentimientos al mar, y así éste no podrá devolvértelos. Que tu alma de guerrero te guíe y proteja.

"Quienes no entienden que muchos han nacido para ser esclavos son dignos de convertirse en uno. Pero más aún lo merecen quienes han nacido con sangre indaëra y son derrotados por aquéllos a los que deberían someter. Sólo los débiles se rinden ante el fracaso. Sólo los cobardes evitan a enfrentarse a su destino. Un indaëra no es débil. Un indaëra no es cobarde. Un indaëra ha nacido para someter."

Amadün, Gran Señor Indaëra

Tamäe

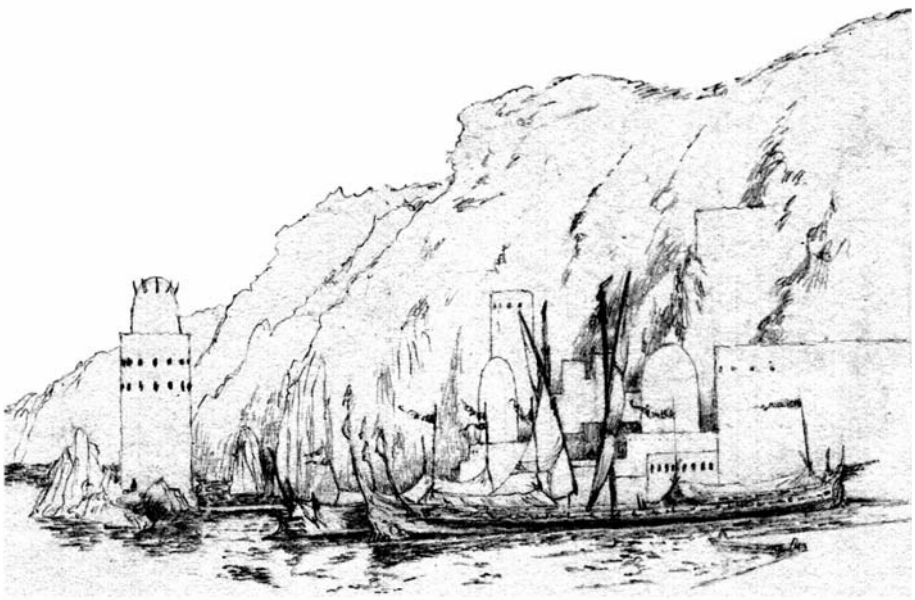
Las Tamäe o espadas-maza de los incursores indaëra son temidas a lo largo de todas las costas del Syndalla y el norte de Gahaedha.

Equilibradas con maestría, pueden ser usadas tanto para matar como para dejar inconsciente a un adversario o a un potencial esclavo.

Están hechas de una sola pieza de acero y se han convertido en objetos habituales en esta cultura guerrera.

Cuando un indaëra desafía a otro, se van a combatir a la Isla de los Huesos, y las únicas armas que se permiten son las tamäe y sólo se considera legal la muerte de un indaëra si está acaeció merced a una espada-maza.

Un indeära matará a cualquiera que porte una tamäe sin merecerla.



MÁVRA

Mávra es una región de ríos y colinas, una tierra acariciada por las brisas marinas provenientes del Syndalla y por los vientos gélidos del norte, de más allá del Mar del Frío. Una tierra a la que la civilización parece no haber llegado y donde sus habitantes llevan viviendo del mismo modo desde hace muchas lunas, en continua lucha por la supervivencia. Sin embargo, los mávra son grandes guerreros que han combatido en lugares más allá de las montañas que rodean su tierra natal. Sus chamanes son conocidos en todo el norte debido a sus grandes conocimientos medicinales, y sus mujeres son famosas por la belleza de sus afilados rostros de piel blanca. Pero el miedo está presente, pues los signos parecen apuntar a un futuro incierto. Ven ahora y contempla la grandeza de Mávra mientras aún puedas…

Ten cuidado con esas hierbas y no dejes que el fuego se haga demasiado vivo o lo echarás todo a perder. No es una tarea pesada ni difícil así que podrás oírme mientras trabajas. No olvides que a partir de ahora, deberás escuchar atentamente todo lo que le mundo te cuente, y te aseguro que descubrirás muchas cosas, incluso aquéllas que nunca deberían llegar a los oídos de mortal alguno.

VOLUNTAD DE UN ANCIANO

Bien, Hlovac, bien. Te elegí a ti entre todos los muchachos del poblado porque en ti percibo el dolor de las dos almas, el símbolo de la sabiduría y de la templanza necesarias para convertirte en un chamán. Si no fuera así no podrías hablar con los Ancestros, con Los que Ya Han Partido.

No, no, muchacho, no pongas esa cara de embeleso. Tú no puedes permitirte el lujo de engañarte a ti mismo creyendo lo que las mujeres y los hombres del poblado dicen sobre la vida después de la muerte. No, Hlovac, no. Los Ancestros no hablan con nosotros por amor, por deseo o fidelidad; no nos cuentan sus experiencias confiando en ayudarnos con ello, ni en conseguir que los mávra sobrevivamos a los duros inviernos y las aún más duras batallas que están por venir. Lo hacen porque éste es el único mundo que tienen para recordar la vida, el camino que tienen para no desligarse completamente de su existencia anterior. Su nueva vida es tremendamente diferente, y muchos se aferran al pasado.

No desesperes, otra de las virtudes que he de enseñarte es la paciencia y lo conseguiré, no te quepa duda. Eres mucho más testarudo de lo que yo creía, pero eso puede ayudarte en tu tarea: a veces los espíritus se hacen de rogar y hay que hablarles y convencerles durante mucho tiempo para conseguir que te den el saber que buscas. Y ten mucho cuidado con aquéllos que ya se han reencarnado o trascendido a un estado superior, puesto que lo más probable es que tu mente no esté preparada para comprenderles y podrías morir, volverte loco, perder tu alma o ser poseído. Por lo que yo sé, ninguna de esas cosas es agradable.

LOS RITUALES

Tendrás que aprender los rituales que acompañan a las hierbas para multiplicar su poder y así mejorar la rapidez y la fuerza espiritual de la curación. Deberás prestar gran atención a los dibujos y a los trazos, porque una desviación podría provocar un fracaso total o incluso la muerte prematura.

Deberás prepararte para acompañar a las almas de los muertos y servirles de guía hasta el Mundo de Los que Ya Han Partido; no creas que es algo fácil, ni mucho menos, ya que deberás estar atento continuamente a las presencias devoradoras de almas que separan ambos mundos y que no dudarán en perseguiros, anhelando vues-

Vorác

El Vorác es un fetiche de gran poder entre los chamanes de Mávra. Cada uno es diferente y tiene la forma del ser natural al cual el chamán tiene ligadas sus dos almas, el guía espiritual que utiliza cuando tiene que viajar a los Mundos Más Allá de la Muerte.

Están imbuidos de gran poder místico y conceden a su portador un dado extra la mano que usen cuando quieran utilizar un don divino o una habilidad mental; además, aumenta la dificultad en 1 de todos los intentos de usar dones divinos o habilidades mentales contra los portadores del Vorác.

Quedan muy pocos y cualquier chamán de Mávra que lo posea lo defenderá con su vida.

tra esencia. Son demasiado poderosas para nosotros, pero yo te enseñaré cómo evitarlas o engañarlas.

Levanta esos hombros, Hlovac, y no dejes de remover lentamente la poción. Sé que ahora estás pensando que tu vida se encamina hacia un sendero que tú nunca deseaste. Yo sentí lo mismo hace mucho tiempo. También sé que ahora mismo preferirías estar chapoteando en las aguas del Naor-a-rac o corriendo por las colinas de Hlaval-em-Saec con tus amigos. Pero ellos siempre tendrán sus dos almas divididas y enfrentadas, nunca podrán llegar a alcanzar el precario equilibrio con el que tú y yo hemos tenido la suerte de ser bendecidos; ellos podrán caer fácilmente en el desapasionamiento sin límites de la Vida Gris: dejar de sentir lo que sucede a su alrededor y despreocuparse de la vida. No puedo imaginarme un horror mayor.

DOS ALMAS

Todos nacemos con dos almas, aunque muchos aún no se dan cuenta: una que se alimenta y crece con las acciones buenas y justas, y otra que lo hace con aquéllas malvadas o crue-les. Ninguna es mejor o más fuerte que la otra: somos nosotros quienes descu-brimos en cuál de ellas reside nuestra fuerza y cuál deseamos alimentar con más anhelo.

¡Oh, sí! Tus amigos se convertirán seguramente en guerreros y lucharán contra los Melenas Negras del norte, los huyu, ¿cómo los llaman en el este?... ah, sí, Hryeth, de las montañas del oeste y las criaturas del Bosque de los Animales que Caminan Erguidos en el sur. Pero nunca dejarán de sufrir hasta que al morir el alma que haya vencido pueda escapar libre mientras la otra muere debilitada por la falta del cuerpo. En eso, tu vida será más feliz, aunque no te hagas demasiadas ilusiones. Tendrás sufrimiento de sobra.

Tus amigos vestirán el ma-hósh, sí, o el brimásh, dependiendo de cómo sientan su relación con la Dualidad de Almas y el Mundo de Los que Ya Han Partido. Ya verás como no te lamentarás tanto cuando lleguen a ti con horribles heridas que en muchos casos les dejarán secuelas para el resto de sus vidas. Y no pienses que son más valientes que tú, porque te vas a enfrentar a seres y presencias que ellos ni siquiera podrían llegar a imaginar. Tu vejez será mucho mejor que la suya, aunque quizás más solitaria.

Debes aprender a bendecir los nacimientos, las muertes y a los guerreros. Los brimásh tratan de imitar a los Ancestros, y por ello se untan el cuerpo de una grasa blancuzca que les da un aspecto y un olor atemorizantes. Son guerreros sagrados, poseídos por una visión que les viene en sueños, y que les lleva a realizar oscuros ritos para poder luchar ocultos tras el aspecto de un espíritu.

Los ma-hosháca viven divididos la mayor parte de su vida entre sus Dos Almas, pintándose con patrones irregulares de blanco y negro que tú mismo dibujarás sobre su cuerpo durante el trance previo al combate, al que terminarás acostumbrándote con el tiempo. Descubrirás que algunos ya han decidido entre sus almas y que a pesar de ello no dejan de sufrir en su interior. Deberás ayudarlos y protegerlos, guiarlos y cuidarlos porque son uno de los puntales en los que tenemos que apoyarnos para sobrevivir. En los últimos tiempos hemos obtenido magníficas armas de metal comerciando con los Cachorros de los Dientes de Piedra, los Kuannachta, que habitan en las montañas del este. Pueden ser la diferencia entre la gloria y el olvido.

LAS MUJERES DE MÁVRA

Sí, otro problema es que las mujeres encuentran muy difícil convivir con los chamanes por nuestras excentricidades, manías y extrañas habilidades, pero siempre existe alguna excepción, o sea que no desesperes ¡y no pares de agitar la olla! Baja un poco el fuego, o habrás estado perdiendo el tiempo todas estas horas. Nuestras mujeres son hermosas, con sus grandes ojos, sus delicadas facciones y sus labios llenos. Existe un gran contraste con la tosquedad de los rasgos masculinos de nuestro pueblo, pero a ellas parece atraerles. Tranquilo, Hlovac, tranquilo, que algún día encontrarás una compañera que sepa aguantar tus excentricidades de chamán.

¿Qué por qué son ellas las que dirigen nuestros poblados? Entre otras cosas, porque la mayoría del tiempo los hombres están fuera cazando o luchando, pero sobre todo porque la mayoría de ellas han sido tocadas por el extraño don del sentido común, que tanto escasea entre nuestros hombres. No subestimes su fragilidad porque esconde una dureza tan resistente como la de cualquier hombre, o más incluso. Ellas serán nuestra fuerza en los días por venir, como siempre lo han sido.

LAS VOCES PERDIDAS

Has aprendido mucho, pero recuerda que nunca dejarás de hacerlo. Sabes ya que la testarudez y el orgullo guerrero de nuestro pueblo nos ha llevado más al sufrimiento que a la gloria. Cuando hicimos caso a los Melenas Cortadas para cruzar las Montañas de los Gigantes del este y luchar con los mitthana, dejamos nuestras tierras casi vacías. Fueron presa fácil de los Animales que Caminan Erguidos y sus seguidores, que ocuparon gran parte de nuestro territorio, esclavizando a nuestra gente. Mucho dolor provocado por demasiada testarudez.

Luego, llegaron los mitthana y los huyu del oeste, y nuevamente fuimos derrotados y sometidos. Pero conseguimos mantener nuestra cultura a través de los Ancestros y nunca nos la pudieron arrebatar del todo. Por eso volvimos a resurgir.

Ahora hay sombras en el norte contra las que no sé si podremos resistir, porque noto una presencia que incluso inquieta a Los que Ya Han Partido y que llena mi corazón de un temor indefinible, del que no me puedo librar. Me temo que durante tu vida vas a ser testigo del enfrentamiento decisivo de nuestro pueblo contra el destino, el que va a decidir si nuestra llama se apagará para siempre en el río de la historia o si aún continuará existiendo.

Pero llegan también extraños rumores del sur, del Bosque de los Animales que Caminan Erguidos, y me temo lo peor. Huele a guerra y muerte por todas partes. Huele a una época en que tendrás que acompañar a las almas en su viaje a los Mundos de Los que Ya Han Partido muchas veces al día, tratando de que no se extravíen y sus memorias permanezcan para que no sean olvidadas.

Por eso te elegí a ti, Hlovac. Ningún otro en el pueblo, ni en todo Mávra, tiene tu sensibilidad ni la fuerza que noto en ti, y la vas a necesitar toda, te lo aseguro. Ha llegado la hora de la verdad para nuestro pueblo. Seremos nosotros quienes seamos recordados por nuestras heróicas y milagrosas hazañas u olvidados para siempre en el mundo gris del olvido eterno por nuestra cobardía...

Kivu

Kivu-em-Arác es un símbolo vivo del ideal de libertad del pueblo de Mávra. Amenazados en todas sus fronteras, los guerreros-espíritu necesitan de un líder fuerte para mantener su moral alta y sus ansias de combatir prontas.

Del norte viene el miedo al creciente poder de las tierras de Chakkiaryar y su Dama; del mar, las incursiones y los odiados piratas; del este, las cumbres y los mitthana; y del sur el rumor de la Horda Salvaje que se ha despertado de nuevo en las espesuras de Khon Vanarra.

Pero Kivu-em-Arác se mantiene firme y alienta a su gente a continuar la lucha: sus ancestros hablan de valor y no de cobardía, y de que el espíritu de Mávra perdurará siempre.

La hora de la verdad ha llegado...

KHON VANARRA

Khon Vanarra, el Bosque de los Animales Que Caminan Erguidos, es una tierra que todos sus vecinos consideran encantada, habitada por criaturas salvajes y de pesadilla. Desde las montañas Zandhari hasta las Colinas de los Rugidos, Khon Vanarra es un espeso manto de árboles interrumpido por algunos ríos y los pocos claros creados por sus habitantes humanos, dominados desde hace mucho tiempo por el miedo. Miedo a los moradores más antiguos de la región, a los que erigieron el Templo de Khon Tayal en el corazón del bosque, el antiguo hogar de los Animales que Caminan Erguidos, cuya fuerza y brutalidad es recordada en todas las tierras que les rodean y han sufrido su dominio. También es conocido como el Bosque del Miedo Penetrante. Pocos son aquellos que osan atravesar sus espesuras y menos aún los que consiguen salir de allí con vida....

Por fin, después de tantos años de ocultación y servilismo, vuelven a oírse nuestras llamadas en el Bosque. Se acabó la imposición de los Viejos, su miedo a lo que nos rodeaba, sus patéticos lloros ante el poder perdido, sin hacer nada por recuperarlo, ensuciando a nuestra raza con su cobardía y estupidez. Ahora, seremos nosotras, las líderes de manada, quienes llevaremos a mi pueblo hacia su destino.

LA LIBERACIÓN

Yo, una hembra, he devuelto de nuevo el orgullo a los Khoredra, los Animales que Caminan Erguidos, como nos conocen los hombres que moran aquí y que durante demasiado tiempo se han creído con la autoridad y el poder de ignorarnos y olvidarnos. Sus flojas memorias son incapaces de retener lo que les ocurrió a sus antepasados tan sólo unas generaciones atrás.

Si Iphanethra, conquistador de tierras al sur y al norte del Khon Vanarra, levantara la cabeza y viera en lo que se han convertido sus descendientes y aquellos Humanos que nos sirvieron de esclavos cuando decidimos que el resto del mundo debía rendirse ante nuestra capacidad y determinación, los mataría a todos y quemaría su sucia sangre para que no volviera manchar jamás las tierras del bosque.

Pero de nada he de preocuparme ya, por que ahora yo soy yinthra, Señora de la Caza y dueña absoluta de todo lo que vive y muere en este bosque, desde las montañas hasta las colinas del oeste. La caída del templo de Khon Tayal, la Garra del Señor de la Caza, y el descubrimiento de lo que las ruinas albergaban, ha liberado parte de la tensión que me embargaba. Maté a muchos de los guardianes ancestrales de Khon Tayal, donde nuestros antepasados adoraban a Khoremra, el Gran Cazador, antes de que nos abandonara para siempre y permitiera a los hombres saquear y profanar las tierras ancestrales de mi pueblo.

Ahora, somos libres.

NUEVO COMIENZO

Yo he destruido los secretos, las ataduras que nos atenazaban a las lindes del bosque y que no podíamos rebasar. Ahora, los Humanos que habitan aquí vuelven a postrarse ante nosotros y a llamarnos señores, y están dispuestos a arriesgar sus míseras vidas para salvar las nuestras, demostrándonos así su lealtad. En todos sus asentamientos desde Ethro y Kithra hasta Shykrhu, sus líderes recaudan tributos y entrenan a sus hombres para sacarnos a las tierras que nos rodean. Volveremos a provocar el miedo que nuestros vecinos parecen haber olvidado y someteremos a aquéllos que merecen ser dominados por su debilidad y cobardía.

Sin embargo, muchos de mis Hermanos de Camada han muerto en la liberación. Eso me entristece en ocasiones hasta tal punto, que incluso llego a perder las ganas de alcanzar la Lucha Salvaje y derrotar a cualquiera de aquéllos que se consideraron por encima de nosotros, alimentados por su propia vanidad. Y jamás podremos olvidar los esfuerzos de nuestros propios viejos para mantenernos en la oscuridad, movidos por la falta más absoluta de valor y coraje. Nuestra sangre debe aumentar y crecer. Nuestras hembras y machos son fértiles, están preparados y ansiosos para dar a nuestro pueblo un nuevo amanecer y esplendor, una nueva camada digna de dicho nombre, educada en la libertad y en nuestro verdadero lugar en el mundo.

EL OTRO LADO DE LA VICTORIA

No puedo dejar de reconocer que, pese a la victoria, hay cosas que me inquietan. Khoremra nos ha abandonado, puesto que no intercedió en ningún momento para proteger a aquéllos que aún esperaban su resurgimiento y la aparición de un nuevo Iphanethra; pero, sin embargo, sus fieles servidores, las criaturas que custodiaban las ruinas del Khon Tayal, se enfrentaron a nosotros, no sin antes terminar con los pobres viejos que habían tratado de buscar refugio en el antiguo lugar de culto, huyendo de mis huestes.

Mucha sangre fue vertida antes de que pudiéramos derrotarlos, sí. Y además, cuando llegamos al centro de las ruinas pensando que encontraríamos algo que pudiera justificar los esfuerzos que habíamos soportado, sólo encontramos polvo, desolación y los restos de un lugar que antaño había sido glorioso, pero que ahora era un osario lleno de suciedad y abandono.

LA SENDA DE LA CAZA

No sé por qué nos abandonó Khoremra después de que nuestros antepasados fueran los únicos que habían decidido volver a escucharle, ni tampoco me interesa ahora, porque no le necesitamos absolutamente para nada. Ha llegado el momento de abandonar el camino del miedo e internarse de nuevo en la Senda de la Caza Eterna, sintiéndonos merecedores de la vida que corre por nuestras venas y de la fuerza que la naturaleza nos ha dado. Nadie podrá pararnos.

Nuestra venganza será más terrible y devastadora que la que cualquier otra yinthra haya realizado jamás: será tan completa que nuestros vecinos arrastrarán sus vientres por el suelo humillándose para pedirnos perdón, especialmente aquéllos que habitan más allá de las montañas del este y que ahora empiezan a emanar su asqueroso, y a la vez excitante, hedor a miedo. Poco a poco nos estamos internando en sus bosques, y sus cobardes quejas comienzan a llenar nuestros oídos de júbilo.

Las poblaciones humanas de este lado de las montañas han comenzado a capitular y a reconocernos como sus señores, lo que demuestra gran sabiduría por su parte; pero deben aprender la disciplina necesaria y todos sus líderes serán ejecutados por mis Hermanas de Camada. Los que viven cerca de las montañas aún resisten, pero nos servirán como entretenimiento y preparación hasta el momento en que abandonemos el bosque definitivamente.

Los Humanos que hemos dominado comienzan a impregnarse de nuestra furia, de nuestras ansias de liberarnos de la presión que sobre nosotros ejercen los límites del bosque, la prisión de los nuestros desde la época de las abuelas de las madres de mi madre. Compartirán nuestros éxitos como esclavos que son, y nos servirán de enlace con las poblaciones que vamos a someter a partir de ahora. Sé que los preferirán a ellos para cerrar tratos, antes que a nosotros, los Animales que Caminamos Erguidos, que tantas leyendas e historias terroríficas les hemos dado.

No pueden soportar nuestra presencia, nuestra fuerza ni el poder de nuestras voces. No merecen más respeto que otros animales de los bosques y como tales serán cazados.

CAMINOS DE FUTURO

Ha llegado el tiempo en que las hembras debemos unirnos con machos para traer al mundo una nueva descendencia. Y debemos ser muy selectivas, porque los que nazcan el próximo año serán los que completarán aquéllo que nosotros empecemos.

Noto la llamada de mi vientre, sus ansias por sentir un nuevo ser vivo creciendo en su interior; algo que siempre me llenaba de resentimientos, hasta ahora: yo seré quien elegiré con quién engendrar a mi prole y nadie podrá imponérmelo, ni darme plantas para acallar la Llamada de Mi Vientre. Ahora que los Viejos han muerto, seremos nosotras quienes elegiremos a nuestros compañeros de apareamiento.

Me internaré en lo más profundo del bosque para dar a luz asistida por mis Hermanas de Camada, como ha sucedido desde el principio de los tiempos.

Yo misma cazaré para él su primera presa y la daré a

beber la sangre de ésta antes que la leche de mis entrañas.

Yo misma lo lavaré en el Río Frío, para que su cuerpo comience a luchar desde muy pequeño y se convierta en un orgullo para su madre.

Yo misma le ensañaré todo lo que debe saber para convertirse en yinthra y dirigir la Senda de Caza de nuestro pueblo.

Yo veré cómo se enfrenta con sus rivales y cómo termina con ellos, y estaré presente cuando abata a su primera víctima por sí sólo.

Nacerá en un mundo nuevo, distinto al que mis ojos vieron por primera vez. Yo le contaré cómo su madre cambió el destino y venció a las criaturas que vigilaban el templo donde nuestros antepasados realizaban ofrendas, antes de salir al mundo para conquistarlo y postrar a nuestros enemigos hasta que sus bocas se llenen de la tierra que pisamos.

EL OLOR DEL MIEDO

Desde aquí huelo el miedo de todos los que nos rodean, especialmente los del norte y los que moran más allá de las Montañas Grises, que no han olvidado lo que los Animales que Caminan Erguidos son capaces de hacer. Pronto ese olor me cubrirá como una segunda piel y me sentiré excitada y orgullosa más allá de toda medida.

Los otros Cazadores están preparados. Nuestros esclavos humanos están preparados, ansiosos a su manera servil, para satisfacernos aún a sabiendas de que pueden perder sus vidas. Saldremos del bosque y nunca más volveremos a ser encerrados en él. La Senda de Caza ha sido tomada. La Sangre debe ser vertida. Nuestra voz no volverá a ser acallada.

"La Voz de Khoremra no ha vuelto a ser escuchada. Nada nos retiene ya en Khon Vanarra. Nada nos impide salir más allá. La Senda de la Caza vuelve a resonar bajo los árboles. La llamada primigenia de la vida y la muerte late de nuevo por todo el bosque, mientras nuestros corazones se acompasan con ella y se preparan para lo que vendrá. Nuestra primavera ha llegado. No volverá a haber invierno."

Tokhelmráo, Primer Macho de la Senda de la Caza

ÂRA

Tlâlva

Tlâlva es uno de los pocos hivalîl, o Grandes Maestros de Música, que quedan vivos en Âra. Las exigencias para alcanzar este título son tremendas, y los que aspiran a conseguirlo saben que deberán dedicar su vida exclusivamente a ello. Han de saber de memoria todas las haîva, o Canciones de la Vida, las más importantes dentro de la tradición oral y musical de esta cultura. Es de los pocos que aún conoce completamente el Canto del Embelesamiento que mantiene a Lyanhivîl, el Que No Sabe Amar, encerrado en las aguas del Syndalla.

Si en durante una lucha, Tlâlva canta, las huestes de Âra se convierten en infatigables defensores de su modo de vida, su tierra y sus costumbres.

Âra, el Reino de las Mujeres Guerreras, el Reino de la Música Celestial, es una tierra antigua que ha sido poblada desde tiempo inmemorial por todas las razas que por allí pasaron, hechizadas por la magia de sus fértiles prados, la suavidad femenina de sus colinas, la impetuosidad cantarina de sus ríos y la majestuosidad sin par de sus bosques. Ahora está dominada por el pueblo de los âreva, que sometieron a quienes habitaban a su alrededor, llevados por su extraña cultura y su particular modo de entender la vida, la creación del mundo y de su pueblo. Desde Zâlavel, hasta Velhelâl, pasando por Zelgarêd, Gel Hagâly muchas más, ningún viajero podrá encontrar a gente más hospitalaria y orgullosa en ningún otro lugar del continente, ni podrá escuchar voces más bellas cantando sin parar para mantener alejado al Señor de las Aguas. Âra es un paraíso, pero como toda belleza también oculta poderosas espinas para aquellos que quieran causarle mal.

Estoy complacido de hacer felices a los oídos de la Reina Invisible, bella Tenâlve, y cantaré con gusto y honor el Canto de la Creación. Espero que ambas quedéis plenamente satisfechas de mi humilde interpretación.

EL CANTO DE LA CREACIÓN

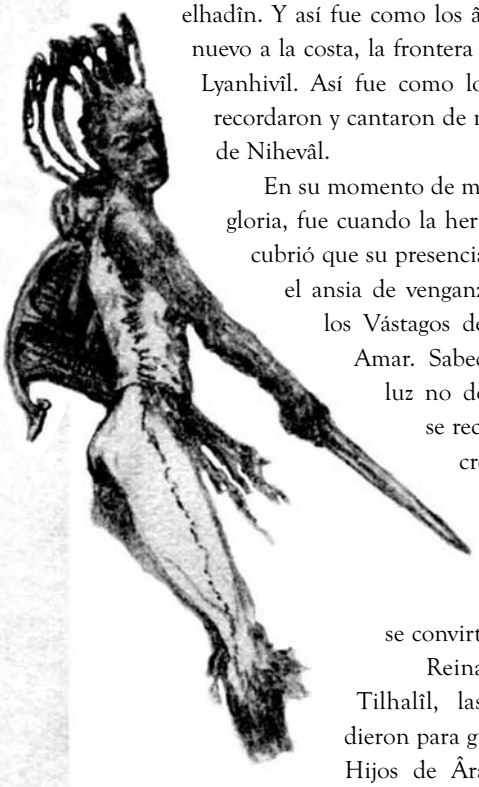
Hace mucho tiempo, mucho tiempo ya que Âra tiene conciencia del mundo. Pero no fue siempre grande, ni sentía el Entramado cómo ahora. Al principio de los tiempos, había guerra entre Lyanhivîl, Señor de las Aguas, y Nihevâl, Señor del Sol. El primero quería sumergir toda la tierra bajo el mar, mientras que el segundo quería que las Criaturas que había creado medraran en la tierra que Él había esculpido. Aprovechando un momento en que Nihevâl estaba absorto con su amante Gâlya, la Luna, Lyanhivîl mandó olas tan grandes como montañas contra la tierra para inundarla y dominarla para siempre. Nuestros antepasados contemplaron el horror que se les avecinaba llenos de miedo y hubiesen parecido si las Lyêldaril, las Arañas del Cielo, no hubiesen bajado de la morada de Nihevâl y evitaran su aciago destino. Los protegieron en su acogedor seno, mientras el Señor del Sol mandaba a Azalîlca, uno de sus siervos más poderosos, para que se enfrentara a Lyanhivîl. Pero fracasó y su voluntad fue encadenada y sometida por el Señor de las Aguas, que se regocijaba por su victoria.

La tierra sufrió mucho tiempo el dominio del agua. Nuestros ancestros comenzaron a sentir añoranza por el mundo y cantaron su tristeza. Desde lo más profundo de su prisión Azalîlca, el del Alma Partida, escuchó. Y cantó. Las ballenas, las Grandes Voces del Mar, escucharon. Y cantaron. Y tan hermoso era su canto que el mismo Lyanhivîl quedó hechizado y entró en trance de sueño. Las Olas-Montaña cesaron. Entonces, Nihevâl mandó a las Lyêldaril que volvieran al mundo y que tejieran una red sobre la que asentaría la nueva tierra. Y los âreva regresaron con el corazón dispuesto y el alma alegre.

Pero Lyanhivîl notó su presencia y consiguió liberarse de la belleza del Canto de Azalîlca. Mandó de nuevo a las olas gigantescas devoradoras de vida para que terminaran con el Entramado que había sido tejido, pero los Hijos de Âra ya habían aprendido la Canción. Y cantaron. Y de nuevo el Señor de las Aguas quedó hechizado y su furia se esfumó tan rápido como había aparecido; pero los Lyâza, su Prole, no se veían afectados por el trance y atacaron a los âreva en la misma tierra. Grandes fueron las batallas y aún más grandes las hazañas que se produjeron; las Hijas de Âra hacían danzar sus armas con las de los Vástagos de Lyanhivîl mientras que los Hijos de Âra cantaba sin cesar para mantener dormido a Lyanhivîl. Mucha sangre se vertió y hubo mucho sufrimiento y dolor, pero al final nuestros ancestros vencieron y el Entramado se salvó. Así comenzó la luz de Âra.

¡Ah! Sin embargo, la memoria de los hombres es débil como una hoja de otoño y el brillo de las Lyêldaril fue olvidado. Otras gentes ocuparon la Tierra del Entramado, incluso aquéllas que nada tienen de humano. Por mucho tiempo, la luz de Nihevâl no se reflejó en los Hijos de Âra. Pero todo cambió cuando nació Tilhâl con la Marca del Sol en su frente, pues había llegado el momento del renacer para quienes había salvado al mundo de la ira del Señor de las Aguas.

Guiado por los Lyeldarivâl, los que Sienten el Entramado, condujo a las Hijas de Âra victoria tras victoria sobre los câltan, los sehêvel y los elhadîn. Y así fue como los âreva llegaron de nuevo a la costa, la frontera con el Reino de Lyanhivîl. Así fue como los Hijos de Âra recordaron y cantaron de nuevo bajo la luz de Nihevâl.



En su momento de mayor esplendor y gloria, fue cuando la hermosa Tilhâl descubrió que su presencia atraía el odio y el ansia de venganza de los Lyâlza, los Vástagos del que No Sabe Amar. Sabedora de que su luz no debía extinguirse, se recluyó en lugar secreto para no ser mancillada y desde allí dirigió a sus huestes. Así se convirtió en la primera Reina Invisible. Las Tilhalîl, las que le sucedieron para guiar a las Hijas e Hijos de Âra, sufrieron ese mismo destino; pero a pesar de ello, fueron bendecidas por la luz de Nihevâl y los âreva se extendieron por las regiones donde los Hitos del Entramado se sentían con más fuerza.

Pero en el sur, más allá de las tierras boscosas de Tevalyâse, habitaba una cultura que había corrompido el don más preciado que Gâlya, la luna, concedió a los seres creados por Nehevâl: el sueño, y lo modelaban a su antojo, marchitando y ensuciando su esencia. Se llamaban a sí mismos Sil Quara, pero nosotros les dimos un nombre mucho más apropiado: Galyahevên, los Destructores de la Luz de Gâlya. Hubo cruentos enfrentamientos, hasta el punto que el río que marcaba nuestras fronteras fue llamado Alelvehedâl, el Río del Lamento. Mucho se sufrió entonces, especialmente cuando los señores de los Galyahevên, en su ansia por domeñar la muerte, se convirtieron en espectros y fueron consumidos por su retorcida voluntad. Con sus artes oscuras, perdida ya toda moralidad, modelaron sueños para crear horribles engendros que socavaban la tierra y la pervertían con su hediondo hálito, destruyendo el Entramado. Las Lyêlga, descendientes de las Lyêldaril, sintieron especialmente esta maldad y abandonaron sus amadas arboledas para enfrentarse a las criaturas de los Galyahevên. Fue una guerra que se produjo bajo tierra, oculta a los ojos de los Hijos de Âra la mayor parte de las veces. Sus consecuencias fueron terribles, pues el bosque de Tevalyêsa fue desgajado para siempre del Entramando, alejándose de la gloria y la luz de Nihevâl. Al final, los señores-espectro fueron derrotados por los Hijos de Âra y las Lyêlga, y sus artes dejaron de oscurecer el mundo, aunque algunas de sus creaciones han llegado hasta nuestros días, aullando y gimiendo lejos de la belleza del Canto de Azalîlca.

Así es como Âra se ha convertido en lo que hoy pueden visitar los viajeros de otras tierras, una amalgama de pueblos y tradiciones dominados por la cultura de los hombres y mujeres de piel negra, los âreva. Muchos relatos podrían contarse, muchas desgracias, sufrimientos y hechos de heroicidad irrepetible podrían cantarse, pero nada de eso podría reflejar la luz y la oscuridad de nuestra tierra en toda su plenitud.

LOS VIAJES DE NEZAHÊL

Me halagáis con vuestras alabanzas, bella Tenâlve. ¿Qué nuestra Reina desea ahora escuchar las aventuras de Nezahêl la Viajera, aquella cuya negra piel era alabada por su hermosura? Por supuesto, Oídos de la Reina. Será para mí un placer complaceros a ambas.

Nezahêl recorrió todas las tierras de Âra y de sus cercanías, pues era un espíritu libre e inquieto que no podía permanecer atado a ningún lugar. Visitó los valles, subió las montañas, se bañó en los ríos y durmió mecida por la fragancia de los bosques. Hizo danzar sus armas contra los Lyâza, su voz pronunció el Canto en la costa y sus ojos contemplaron las maravillas de los Reinos Ocultos de los Aralyâd, los Amigos de la Tierra que en otras regiones conocen como Kuannachta.

Visitó Zelgarêd, la Ciudad de los Dos Ríos, en la región de Sehelvâna habitada por gentes de piel rosada, donde escuchó la música de cuerda heredada de los sehevêl. Allí comprobó la habilidad de los Jinetes Dorados, y la calidad de las telas y pieles curtidas famosas y apreciadas en todas las orillas del Mar de Sihadêl -que también es conocido como Mar de Syndalla- y danzó sus armas con las guerreras más afamadas en todas las tierras de Âra. Aún en Sehelvâna se acercó a las ruinas de la Ciudad de los Cantos, aso-

ladas por las llamas tiempo atrás, y lloró por la música perdida que nunca más volvería a ser escuchada.

Siguió el curso del río Cilyavêl, y llegó a Zâlavel, donde se halla el Hito Inicial del Tejido que marca el lugar donde las Lyêldaril se posaron por primera vez. Allí contempló los Árboles del Valor, sobre el túmulo donde se depositaron los restos de Tilhâl, con los que se hacen las Flautas de Batalla. Disfrutó del Palacio Resonante en el que todas las canciones de nuestro pueblo que aún se conservan son interpretadas en un perpetuo ciclo sin fin, buscando la Canción del Sueño Eterno que duerma para siempre a Lyanhivîl. Compartió secretos con los mejores talladores de madera y los mejores tejedores de Lyâlva, la telaraña sagrada, y disfrutó de las hermosura de unas calles y unas casas donde la madera se armoniza con la piedra.

Pero las ansias de viajar prendieron de nuevo en su corazón y cruzó los montes Manhivâl y siguió la línea de la costa hasta la región de Hililtilalêva. Llegó a Gel Hagâl, la Ciudad de las Danzas, donde todos bailan al amanecer y al anochecer para saludar y despedir a Nihevâl, Señor del Sol y la Luz. Se unió a las Danzas de la Consciencia, a la del Nacimiento, a la de la Muerte y a la del Amor. Allí pudo ver los Rituales del Odio, donde se recuerda sin cesar el mal que el Señor de las Aguas, el Que No Sabe Amar, trae al mundo. Movida por la curiosidad se dirigió hacia la ciudad independiente de Pal Sar, pero pronto descubrió porque ninguna Reina Invisible se ha molestado jamás en conquistar los Puertos Perdidos. Esos lugares están muertos para el Entramado, y la incomodidad la invadió y la forzó a partir siguiendo el curso del río Hilîl.

Atravesó la hermosa Valzahîn pero no se detuvo, ya que sus pies la encaminaban hacia Lyehanûl, donde supuestamente reside la Reina Invisible. Se maravilló con las obras de arte que tuvo el placer de contemplar, desde los bellos arcos de madera que señalan el inicio y el final de las calles hasta los innumerables jardines que cubren sus colinas tratando de competir con el arco iris. Habló con Alherân, la Doncella de los Caballos, que danza con ellos antes de cada batalla y les canta al amanecer y el anochecer para que ellos compartan también la gloria de Nihevâl. Extrañamente feliz, partió de nuevo.

Cruzó los Helavên y bajó por el río Vêl hasta Velhelâl. Contemplo su puerto lleno de barcos, ya que estos pueden ascender río arriba desde el mar. Vivió y disfrutó del bullicio del comercio y los grandes mercados, y de los cantos que a todas horas inundan las calles de la ciudad. Los habitantes de Velhelâl tienen la piel oscura, pero no tan negra como los de Lyehanûl ni tan clara como los de Zelgarêd, y son famosos por su hospitalidad en todo el mar de Sihadêl. A unos días de viaje río abajo se internó en el laberinto pedregoso que conduce a Mâlvel, la fortaleza que protege la entrada al río Tevên. Sus fuertes muros son tan sólidos como las voces de los que allí cantan su alegría por la vida y para alentar a las Grandes Voces para que no cesen de interpretar el Canto del Embelesamiento que mantiene aletargado a Lyanhivîl. Allí peleó contra los Lyâza que tratan constantemente de arruinar la tierra y someterla a la oscuridad de las aguas y contempló la valentía de quienes desafían los peligros del mar para traer luz al reino de Âra.

Viajó hacia el sur y llegó a Tlegavâl, la ciudad más cercana al bosque de Tevalyâse, que marca nuestra frontera meridional. Escuchó embelesada y atemorizada el Lamento del Bosque y contempló desde la distancia la oscuridad que mora debajo de las copas de las viejos árboles. Tuvo un encuentro con un Nal Tegâd, un Curador, con el que compartió miedos y secretos. Pero pese a todas las experiencias que había vivido y lo mucho que había aprendido, la añoranza de su hogar se apoderó de su espíritu y decidió regresar. Se dice que nunca más salió allí y que tuvo una vida tranquila hasta el fin de su existencia.

No sabéis lo que enorgullece saber que nuestra reina haya disfrutado con mi canción. ¿Qué más desea escuchar? Ah, por supuesto. Es todo un honor para mi alegraros el ánimo. ¿El Canto de Âra? Sea entonces.

EL CANTO DE ÂRA

Los âreva somos fuertes y bellos; nuestra negra piel es hermosa y alabada en casi todas nuestras canciones; nuestros rostros, anchos y poderosos, símbolo de nuestra determinación y nuestra voluntad; nuestros ojos, grandes y oscuros, señal de nuestra pureza y nuestras ansias de vivir. Aquéllos que nos rodean nos miran con temor y odio, porque somos tan distintos a ellos como los es un gato de un lobo. Pero nosotros estamos aquí para vivir: la vida es el don más preciado que Nihevâl nos ha concedido y no puede desperdiciarse con ignorancia o vileza. Por eso convivimos con aquellos de piel rosada que han comprendido la verdad del entramado,

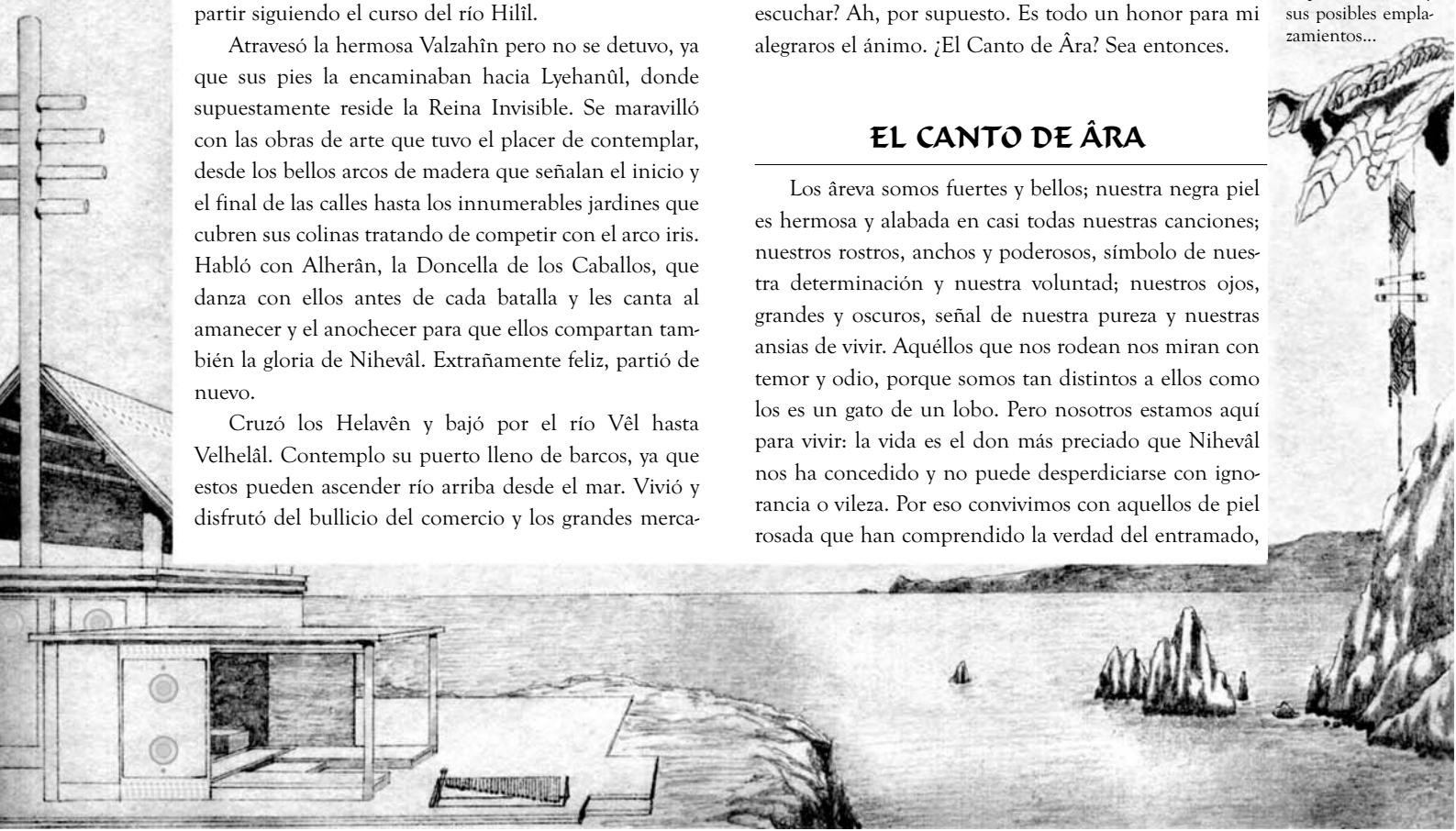
Hilvaliâl

Las guerreras de Âra llevan usando espadas cortas desde que el Señor de las Aguas trata de acabar con la tierra.

En aquéllos tiempos de gran necesidad, Taldalêl la Grande ordenó la forja de muchas espadas para sus luchadoras. Pero para su guardia personal quería algo especial y mandó que a sus espadas les fueran engarzadas piedras de poder de los sayhada, confiriéndoles así habilidades sobrenaturales que se tornaron vitales en la lucha contra los odiados zunira.

Como a la guardia personal de la reina se la conoce como Hilvâla, a estas espadas se las llamó hilvaliâl.

Hoy en día quedan pocas, ya que muchas se han perdido, pero poseen un gran valor y abundantes mitos respecto a ellas y sus posibles emplazamientos...



Invelilavêl

Ésta mujer es una de las pocas de Âra que no ha tomado el camino de las armas.

Se dedica a la búsqueda de la canción que sea capaz de sumir al Señor de las Aguas en un sueño eterno, para así terminar de una vez con el miedo que atenaza los corazones de su gente.

Ha recorrido todas las tierras de Âra, pero cada vez está más convencida que el secreto que ansía encontrar está otro sitio, en alguna isla del Mar de Syndalla. Por eso, ha iniciado un viaje por todas las costas del Mar Interior que cuenta con el patrocinio de la Reina Invisible.

Paga a todo aquél que pueda ayudarla en su búsqueda...

o que al menos la respetan.

Debéis de saber que por encima de todos nosotros y únicamente por debajo de Nihevâl, el Sol Resplandeciente, está la Reina Invisible, aquella cuyo Fulgor deja ciegos a los que la contemplan, pues está vestida con rayos de luz y rojo, la sangre que manó de los ojos de las Lyêldaril cuando la Isla de los Sueños Rotos cayó en manos de los Lyâza. Debe esconderse, pues antiguas profecías dicen que si un Oscuro Hijo de Lyanhivîl consigue verla alguna vez, la desgracia se abatirá sobre nosotros y Âra dejará de existir.

No hay peleas para elegirla, ya que los que conocen los Hilos del Entramado, Los Cuidadores de los Hilos de las Lyêldaril, buscan por todo el reino guiados por sus conocimientos y por las sensaciones. Buscan en el sur, en la antigua Tiviarisha, que ahora todos conocemos como Tivêl. Buscan en el norte, en las ancestrales tierras de los câltan, y los primitivos athangyru, conocidas por tantos nombres como estrellas. Buscan en el este, en las montañas y los bosques de los Nal Tegâd, los Curadores. Y encuentran a una mujer que sea capaz de soportar lo que le espera: dirigir a nuestro pueblo en silencio, aislada del resto de nosotros para que Lyanhivîl o cualquiera de sus criaturas no puedan encontrarla, ya que si alguna vez eso sucediera su brillo se apagaría. Se convertirá en la Luz del Reino, en Aquella cuya Voz Embriaga al Sol, en Aquella cuya Voz hace Enfurecer a Lyezâl, Señor de las Nubes para que la lluvia brote y alimente la Tierra.

Sólo unos pocos pueden acercarse a ella y evitar quedar cegados para siempre. Son sus Oídos y sus Ojos, su Mano, su Voluntad, y su Corazón.

Sus Oídos que escuchan todo lo que ella dice y lo comunican a quién deba saberlo, que escuchan todo lo que se dice y se lo hacen saber a la Gran Reina. Siempre van vestidas de negro y oro, los colores de la percepción y la sabiduría.

Sus Ojos que todo lo ven y lo observan, que vigilan el reino por ella y le cuentan lo que en él sucede. Siempre vestidos de verde y negro, los colores de la percepción y de la contemplación.

Su Mano que ejecuta las decisiones, que dirige a las tropas, que canta a los muertos en los Días del Recuerdo, que mantiene alto el ánimo de nuestros guerreros. Siempre vestida de rojo y negro, los colores de la sangre que ha de ser devuelta y de la percepción.

Su Voluntad que hace saber al pueblo lo bueno y lo malo, qué es lo que ha de hacerse, qué es lo que ha de cambiarse y lo que ha de dejarse igual, qué es lo justo y qué es lo injusto. Siempre vestido de naranja y negro, los colores del equilibrio y la percepción.

Su Corazón, su consorte, el único capaz de amarla, capaz de comprenderla más allá de toda duda o impedimento, que debe tapar sus ojos con tela dorada para evitar quedarse ciego, que nunca puede verla o dejará de entender porque le ama, que danza y canta todos los días para deleite de aquellos que le contemplan. Siempre vestido de blanco y oro, los colores del amor y la sabiduría.

Por debajo de ellos se hallan los Avên, los Descendientes de Los Grandes Cantores y las Grandes Guerreras, los que tutelan y protegen, los que hacen que las leyes se cumplan y no escatiman esfuerzos para que su pueblo bienamado sea fuerte y feliz.

Después están los hombres y las mujeres comunes. Ellos cantan sin descanso, cuidan de la descendencia y tratan de engañar a la tierra para que este les conceda los mejores frutos, mientras ellas luchan con la pasión de sol y la fuerza de las tormentas para mantener a alejados a los Lyâza y Al que No Sabe Amar. No dejan de reír porque esto forma parte de la vida, y la vida es parte del sueño.

Abajo del todo, están los del Corazón Frío, aquellos que han perdido la voluntad a amar y de luchar, aquellos que han sido tocados por Lyanhivîl y que sólo buscan el mal y su propia destrucción. Ellos viven fuera de la canción y de la danza, fuera de la vida y el sueño.

También están los Que Protegen el Entramado, los Que Desafían al Mar Impredecible, los Que se Encargan de Enfurecer a Lyezâl, y los Que Miran a Nihevâl a los Ojos. Son especiales, bendecidos por habilidades que están fuera de la comprensión del resto de nosotros, son nuestra esperanza y nuestra fuerza.

Así somos los âreva, los Señores de la Tierra de Âra, donde las mujeres luchan y los hombres cantan, donde la gloria de Nihevâl y su consorte Gâlya, brillan y nos dan calor, iluminando el sueño. Nosotros somos el Sueño. Nosotros somos los Hijos del Mundo. Nosotros somos su Luz.

EL'VÁN

La Ciudad de los Sollozos y sus alrededores son las tierras más temidas de la región desde que la mala suerte se abatió sobre ella, al igual que sobre todas las que habían sido ocupadas por los Señores de los Árboles. El´Ván ha sucumbido a un mal viejo y desconocido que ha atrapado a sus habitantes en un infierno de sufrimiento, con calles aullantes y paredes que lloran lágrimas de sangre; Vasangol cayó por enfrentarse al Imperio de las Islas, mientras que las antiguas florecientes ciudades-estado herederas de la antigua gloria de los Sil Quara luchan por sobrevivir hasta el punto de que muchas casi han sido abandonadas. La desgracia se cierne sobre esta parte de la costaa del Mar de Syndalla y nadie sabe sin algún día terminará....

El´Ván está maldita. Las tropas que hemos mandado a sus cercanías para evitar que los locos que allí habitan esparzan su mal por los alrededores, no dejan de mandar informes respecto a que los gritos son cada vez más intensos y sobrecogedores, mientras que la sangre no deja de manar de las paredes y de los resquicios de la antigua y gloriosa ciudad. Siento deciros que es bastante improbable que podamos rescatar los restos de nuestro señor Yejkinvra de esas ruinas, porque ninguno de nuestros hombres se atreve a acercarse siquiera a El´Ván y no les culpo.

Algunos de los mercaderes que se han parado en Siyhieru dicen que desde el mar las cosas son aún peores, pues desde allí puede verse a los habitantes y todo a lo que la degeneración les ha llevado: hablan de horribles violaciones, de canibalismo, sacrificios, locura pura y un caos inaguantable. Sea cual sea la morbosa aflicción que devasta a la Ciudad de los Sollozos, parece ser más fuerte que nunca en vez de haberse debilitado como era la esperanza de mi señor.

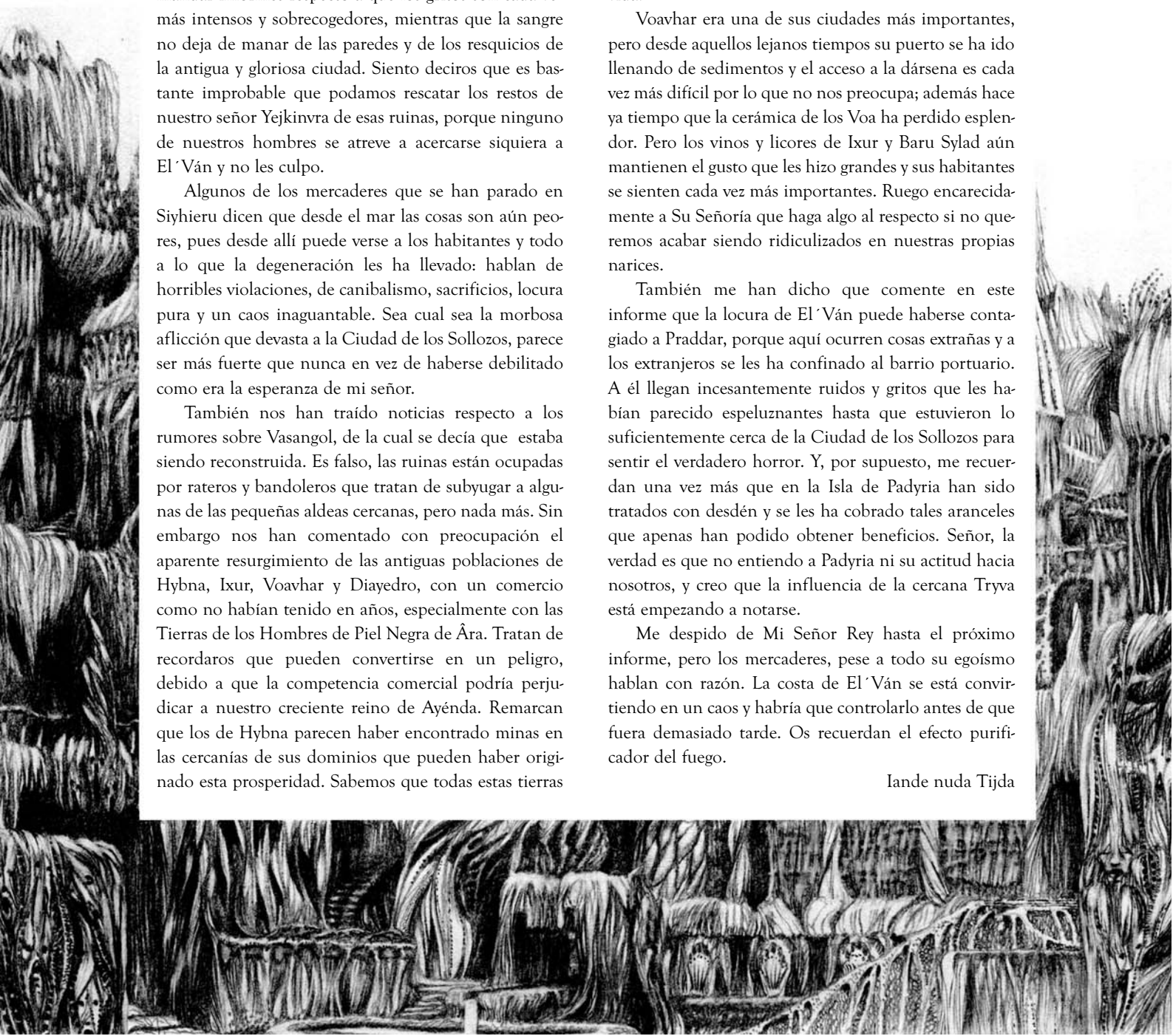
También nos han traído noticias respecto a los rumores sobre Vasangol, de la cual se decía que estaba siendo reconstruida. Es falso, las ruinas están ocupadas por rateros y bandoleros que tratan de subyugar a algunas de las pequeñas aldeas cercanas, pero nada más. Sin embargo nos han comentado con preocupación el aparente resurgimiento de las antiguas poblaciones de Hybna, Ixur, Voavhar y Diayedro, con un comercio como no habían tenido en años, especialmente con las Tierras de los Hombres de Piel Negra de Âra. Tratan de recordaros que pueden convertirse en un peligro, debido a que la competencia comercial podría perjudicar a nuestro creciente reino de Ayénda. Remarcan que los de Hybna parecen haber encontrado minas en las cercanías de sus dominios que pueden haber originado esta prosperidad. Sabemos que todas estas tierras estuvieron una vez dominadas por los Sil Quara, antes incluso de que los Señores de los Árboles llegaran para enseñarnos la verdadera naturaleza y sabiduría de la vida.

Voavhar era una de sus ciudades más importantes, pero desde aquellos lejanos tiempos su puerto se ha ido llenando de sedimentos y el acceso a la dársena es cada vez más difícil por lo que no nos preocupa; además hace ya tiempo que la cerámica de los Voa ha perdido esplendor. Pero los vinos y licores de Ixur y Baru Sylad aún mantienen el gusto que les hizo grandes y sus habitantes se sienten cada vez más importantes. Ruego encarecidamente a Su Señoría que haga algo al respecto si no queremos acabar siendo ridiculizados en nuestras propias narices.

También me han dicho que comente en este informe que la locura de El´Ván puede haberse contagiado a Praddar, porque aquí ocurren cosas extrañas y a los extranjeros se les ha confinado al barrio portuario. A él llegan incesantemente ruidos y gritos que les habían parecido espeluznantes hasta que estuvieron lo suficientemente cerca de la Ciudad de los Sollozos para sentir el verdadero horror. Y, por supuesto, me recuerdan una vez más que en la Isla de Padyria han sido tratados con desdén y se les ha cobrado tales aranceles que apenas han podido obtener beneficios. Señor, la verdad es que no entiendo a Padyria ni su actitud hacia nosotros, y creo que la influencia de la cercana Tryva está empezando a notarse.

Me despido de Mi Señor Rey hasta el próximo informe, pero los mercaderes, pese a todo su egoísmo hablan con razón. La costa de El´Ván se está convirtiendo en un caos y habría que controlarlo antes de que fuera demasiado tarde. Os recuerdan el efecto purificador del fuego.

Iande nuda Tijda



SYNDALLA

Ys-Túa

Ys-Túa es un mercader de Sarkoel, que se ha hecho muy rico en las últimas decadas con la venta de una especia picante conocida como Pa-Qre, que sólo crece en un valle de su propiedad. Ha atraído sobre sí las ávidas miradas de otros mercaderes, por lo que en los últimos años ha contratado al ejército mercenario del señor de la guerra Tol-Talaq.

Tol-Talaq, también hábil marino, dirige los barcos que protegen las mercancías de quien le paga y se está granjeando un nombre en todo el mar de Syndalla.

Ys-Túa comienza a mostrar ciertas tendencias megalomaniacas y empieza a creerse lo suficientemente poderoso como para tomar el control de su ciudad natal, lo cual no agrada en absoluto a las ciudades aliadas con Sarkoel que temen que el equilibrio de poder de la región se rompa.

El Mar de Syndalla es el corazón de Gahaedha. Testigo de viajes, descubrimientos, sueños y pesadillas, sus aguas han mecido la existencia de Alkaendra desde mucho antes que los Añorados aparecieran en el mundo. Poblado de multitud de pequeñas islas, es la vía comercial más importante del continente, pero también una de las más peligrosas pues se ha convertido en un hervidero de piratas y esclavistas en busca de presas fáciles. Pese a que en pocos lugares supera más de trescientos metros de profundidad, su fondo alberga gran cantidad y variedad de vida, así como incontables restos de barcos y de todos aquellos que osaron enfrentarse a su poder. Syndalla late con fuerza, a veces con la ternura de un niño, otras con la pasión de un amante.

Antes de nada, debo agradecer a mi señor el que mi brindara esta oportunidad de explorar más el mar que nos rodea y que nos alimenta. Es bien sabido que nuestros antepasados conocían esta agua como la palma de su mano, pero en estos tiempos pocos son los que conocen algo más allá de sus propias tierras. Nuestra bella ciudad de Diyaedro está rodeada de las tierras de Âra, como otras ciudades-estado costeras que aún se mantienen independientes. No podemos extendernos por tierra, o sea que el conocimientos de las aguas y las islas del Syndalla se ha vuelto vital para nuestra supervivencia y nuestra expansión. Un mejor conocimiento podría facilitarnos la labor de enfrentarnos con nuestros rivales, desde los grandes reinos costeros como Ayénda, Xawa o Inúe a las otras ciudades que han adquirido importancia en los últimos tiempos. Después de volver a agradecer a mi señor el que me permitiera dar rienda suelta a mis ansias de aventura, paso a relatar brevemente todo lo que he descubierto.

LAS ISLAS DEL NORTE

Las Aguas del Mar del Frío y el Syndalla se encuentran en los muchos estrechos que se paran las islas de Indeaera, temidas por los despiados incursores que allí habitan. Todo aquel que desee pasar por ellos, tendrá que pagar un precio. Si no, será atacado y vendido como esclavo en las Tierras de los Tres Ríos, Xawa o Inúe. Algunos se arriesgan a tratar de pasar inadveridos, pero pocos lo consiguen: los indëra son unos cazadores implacables.

A un día de viaje hacia el sur, existen pequeñas y escarpadas islas que están habitadas por comunidades monásticas extrañas, que mantienen rituales secretos y que ayudan a todos los náufragos que tienen la suerte de varar en esas costas. Se cree que algunos barcos xawitas e incluso esclavistas de Indeaera han tratado de descubrir sus secretos o incluso de establecerse en las islas, pero los monjes no se lo han permitido. Mejor dejarlos en paz, porque su aspecto, oculto por sus grises hábitos, me pone tremendamente nervioso.

Algo más al sur están Siulsaryba y Onybra, islas grandes y primitivas que han sido escenario de muchas batallas, pues su abundancia de grano las ha hecho deseables para todos aquellos que moran a orillas del Mar de Syndalla. Siulsaryba aún se mantiene independiente como una nación mercantil, para lo cual ha tenido que aliarse con los xawitas en la conquista de Onybra, que no está resultando nada fácil, pues sus gentes se defienden con gran valor y astucia. También deberíamos olvidarlas por el momento para una posible colonización, pero no estaría de más que comenzaramos a mantener relaciones más estrechas con ambas buscando el mutuo beneficio. Los precios que Âra nos cobra por su grano aumentan todos los años, y a éste paso no podremos pemirtirnos pagarles. Debemos buscar nuevos mercados.

La pequeña Ukhesa, próxima al estrecho que une el Syndalla con el Nauzar, alberga una de las ciudades más pujantes del norte, Farecta, que se está convirtiendo en un puerto franco donde puede obtenerse cualquier mercancía que se deseé. Aún no sabemos cómo se lo pueden permitir, pero las autoridades portuarias no cobran tarifa alguna por fondear en sus aguas ni aranceles para los productos que se venden. Se rumorea que explotan minas en secreto, o que han descubierto tesoros perdidos. Pueden ser rivales comerciales importantes, por lo que sería conveniente enviar espías. Además, se dice que han llegado a algún tipo de trato con los piratas locales o que ellos mismos son los piratas. Debemos enterarnos de toda la información

que sea posible.

EL MAR DE NAUZAR

Tras pasar el estrecho de Devna, nos internamos en el Nauzar, de aguas mucho más tranquilas y favorables que su hermano mayor. Aquí no hay grandes islas, pero sí todo un conjunto de islotes deshabitados o poblados por colonias xawitas, inuítas o por culturas tribales primitivas.

Los piratas se han cebado durante generaciones del intenso tráfico marítimo que se ha desarrollado aquí desde que se fundaron las colonias mineras en la ribera oeste, donde las montañas de Navaetharu van a morir al mar. Se han formado pequeños reinos, como los de Ksyryzj, Tchaovnu, Mylvrajna y Cheoruûn, que compiten entre ellos y contra las ansias expansionistas de sus poderosos vecinos de la Península de la Serpiente, por alcanzar un lugar en la historia. Si estas pequeñas naciones están prosperando, se debe principalmente a que sus ciudades se han convertido en lugares de paso de las rutas comerciales más importantes de la región. No he llegado a ver, aunque son muchas personas las que me han hablado de ello como para no dar crédito, los famosos Túneles que atraviesan las imponentes montañas de esta región de parte a parte. Nadie sabe quién los construyó, ni cual era su verdadero propósito, pero ahí están. Sería conveniente investigar más al respecto. También me han hablado de tribus salvajes, primitivas y nómadas que ponen en peligro cualquier conato de civilización que se pueda estar desarrollando. Una tierra interesante, sin duda.

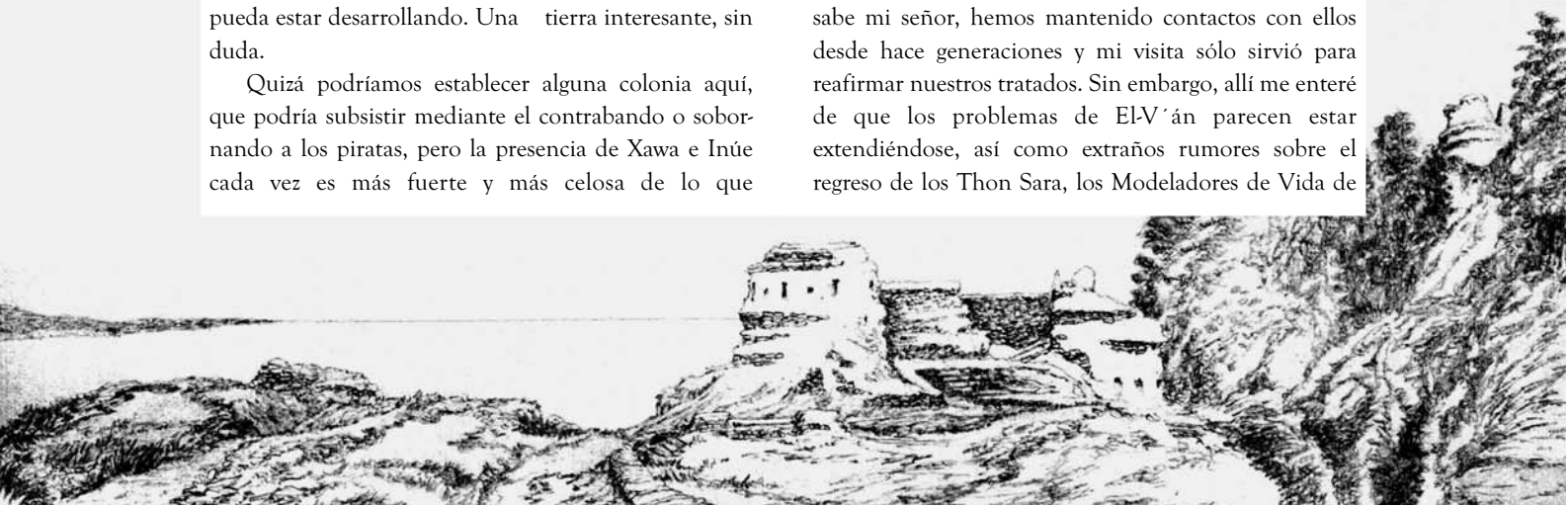
Quizá podríamos establecer alguna colonia aquí, que podría subsistir mediante el contrabando o sobornando a los piratas, pero la presencia de Xawa e Inúe cada vez es más fuerte y más celosa de lo que consideran suyo, por lo que tendremos que movernos con tiento. Las posibilidades son enormes, el riesgo merecerá la pena.

EL CORAZÓN DEL SYNDALLA

De nuevo en el Syndalla y pocos días de navegación al sur de Onybra, entramos en el corazón del Gran Mar Interior. Algunas islas de pequeño tamaño están habitadas por una fauna y una flora salvaje y decidida a echar a los intrusos, y se han mantenido independientes salvo contadas excepciones. Enormes Ugara nos contemplaban desde las arboladas y oscuras costas cuando nos acercamos con nuestro barco, dándonos a entender que nuestra presencia no sería bien recibida.

Aquí aún se mantienen algunas de las ciudades-estado que permanecen fieles a nuestros antiguos ancestros Sil Quara, como Sar Gol y Mel Qoru. En Sar Gol gobierna una secta mentalista que se cree heredera de los Moldeadores de Sueños Sil Quara; son muy agresivos e independientes prohibiendo el paso más allá del puerto a los extranjeros. En Mel Qoru se ha establecido una secta de monjes guerreros, los Sedientos, que han fanatizado su odio por todos aquéllos que provocaron la caída de sus gloriosos antepasados. No somos bien vistos en ninguna de ellas, por lo que conviene que las evitemos por el momento.

En la isla más grande, Tarasena, compiten Hybna e Ixur, famosas por sus vinos, que han crecido mucho en los últimos tiempos. Han tenido que mantener una diplomacia activa y trazar y romper alianzas con rapidez y sin remordimientos para poder sobrevivir. Como bien sabe mi señor, hemos mantenido contactos con ellos desde hace generaciones y mi visita sólo sirvió para reafirmar nuestros tratados. Sin embargo, allí me enteré de que los problemas de El-V´án parecen estar extendiéndose, así como extraños rumores sobre el regreso de los Thon Sara, los Modeladores de Vida de



los Sil-Quara. Dediqué muchos días en recabar toda la información que fuera posible, pero pronto me di cuenta de que tendría que ir yo mismo a investigarlo si es que quería averiguar la verdad. Tras una pequeña escala en Qadriad, el hogar de los que Hablan con los Árboles, nos acercamos a Kyrhidthu para contemplar las ruinas que según muchos contienen maravillosos tesoros, pero de las que nadie ha conseguido volver jamás. Siguo escuchando historias, pero lo que oigo es contradictorio. Los habitantes de esta zona del Syndalla, aman hablar, pero también mentir.

Dradved

Si no hubiese sido por la cautivadora oratoria de este hombre, hace mucho tiempo que la ciudad-estado de Diyaedro hubiera dejado de existir.

Ha impedido en más de una ocasión que los ejércitos de Ayénda acabaran para siempre con su hermosa ciudad, prometiendo un tributo en materiales exóticos y poderosos; como los consigue él es todo un misterio.

Moviendo los hilos astutamente, ha creado un estado de tensión continua entre las otras ciudades herederas de los Sil Quara, evitando que se unan, que crezcan y debilitándolas hasta el punto en que sean fáciles de conquistar para las escasas tropas de Diyaedro.

Su habilidad es legendaria, y tal su lavia, que hace creer a todo el que le oye que sus palabras son las más sabias que jamás ha escuchado.

Ha mediado en más de una ocasión entre potencias rivales y es muy famoso por su aparente equidad.

LAS ISLAS DEL SUR

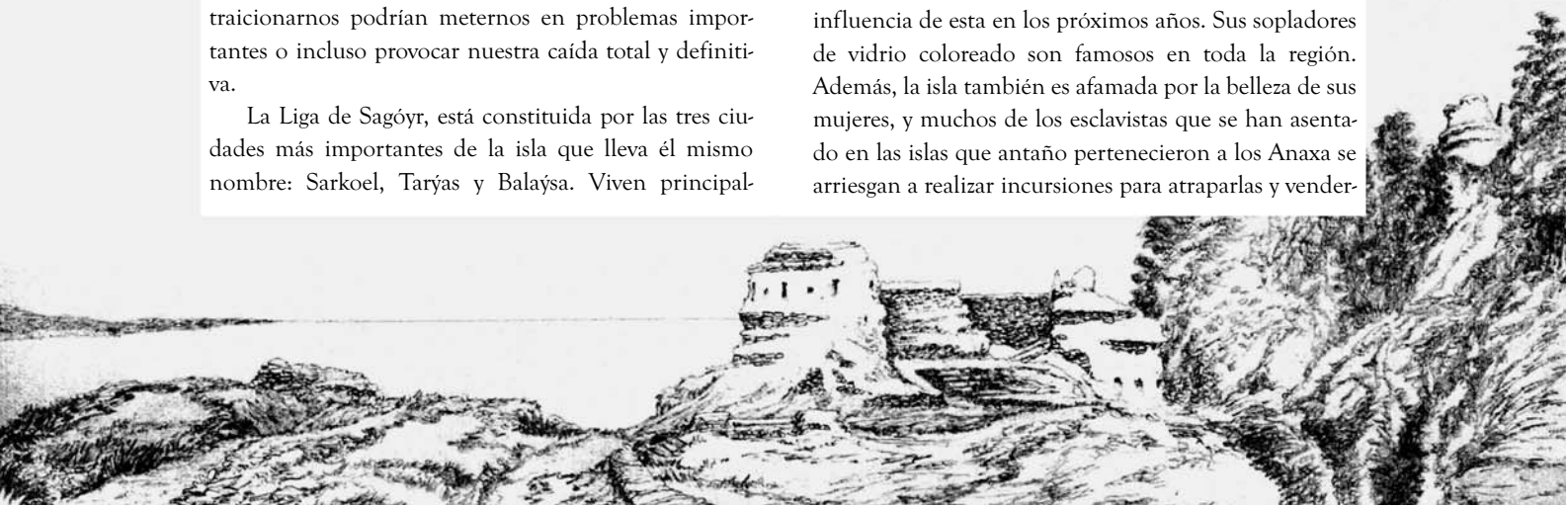
Como bien es conocido, las islas del sur del Syndalla están mucho más civilizadas, especialmente Padyria y Sagóyr, aunque existen excepciones notables como las islas que antiguamente formaron el imperio de los Anaxa, sumidas en el retraso y en el miedo continuo a ser conquistadas y ocupadas por las potencias nacientes a su alrededor. Después de haberlas visitado, aún no entiendo cómo se han podido mantener independientes durante todo este tiempo, y creo que serían una presa fácil para nuestras intenciones.

Padyria es una de las pocas ciudades construidas por los Sil Quara que permanece inalterada, conservado la arquitectura amante del arco y de los espacios que tanto gustaba a nuestros antepasados. Pero eso es lo único que queda de ellos. La moderna Padyria se ha convertido en una ciudad extraña y cosmopolita, liderada por los descendientes de un rey pirata que conquistó el lugar hace siete generaciones, acabando con la vida de todos los miembros del Consejo gobernante. Se han impuesto las leyes del mar con pequeñas adaptaciones, y se ha convertido en un lugar de paso para todos aquellos que no desean ser molestados con sus negocios o que deseen desaparecer por una temporada. La ciudad es peligrosa, llena con los espías de naciones, almirantes piratas, sectas religiosas y otros grupos de poder, convirtiéndose en una de las más pujantes de esta parte del continente. Nuestros informadores se mantendrán fieles a nosotros mientras sus pagos sigan llegando. No deberíamos subestimar su capacidad, pues si llegaran a traicionarnos podrían meternos en problemas importantes o incluso provocar nuestra caída total y definitiva.

La Liga de Sagóyr, está constituida por las tres ciudades más importantes de la isla que lleva él mismo nombre: Sarkoel, Taryas y Balaysa. Viven principalmente de las raras especias que crecen con profusión en los pequeños valles que forjan sus torrentes, repletos de vida vegetal y animal. Han establecido esta unión para sobrevivir y conseguir el monopolio de los productos nativos, lo que las ha otorgado cierta prosperidad. Además, se han aliado con Tasiróe para mantener su independencia a salvo entre los grandes tiburones de alrededor. Aquí se entrenan muchas unidades mercenarias que son requeridas por otras ciudades en sus continuas luchas por el territorio y el poder. Deberíamos mejorar nuestros contactos aquí, mi señor, ya que no dudo ni por un instante que acabaremos necesitando toda la ayuda posible en el futuro.

Syvarrad es la Isla de los Piratas, un lugar peligroso, un antro donde se juntan todos aquellos que buscan aventuras peligrosas y rumores e historias de las ciudades importantes de la costa del Syndalla. Desde tiempos inmemoriales ha servido de guarida para todo tipo de malhechores y criminales, pero el riesgo vale la pena, pues aquí se puede conseguir información sobre cualquier región de Gahaedha.

Bapuýra sufre por la cercanía de Laessaran, y muchos creen que no tardará mucho en caer bajo la influencia de esta en los próximos años. Sus sopladores de vidrio coloreado son famosos en toda la región. Además, la isla también es afamada por la belleza de sus mujeres, y muchos de los esclavistas que se han asentado en las islas que antaño pertenecieron a los Anaxa se arriesgan a realizar incursiones para atraparlas y vender-



las en las tierras del oeste. Quizás nosotros podríamos realizar operaciones de ese estilo para obtener beneficios extra, ya que los esclavistas están dispuestos a llegar a ciertos acuerdos con una ciudad tan importante como la nuestra.

LA COSTA ORIENTAL

A lo largo de toda la costa sobreviven pequeñas naciones y ciudades-estado, especialmente en el sur. La mayoría son nuestros rivales directos a nivel comercial y colonial, por lo que mientras estu-ve en ellos actué con todo el sigilo y el cuidado que eran necesarios; otras podrían convertirse en aliadas, manejando con cuidado la diplomacia y la intimidación.

En Laessaran, los Dun Hannár y los Humanos rigen una ciudad dedicada al avance de la curación y las artes medicinales. Su sistema de gobierno es muy peculiar y fácil de manipular en apariencia, pero hay niveles ocultos y una complejidad encubierta que me hace sospechar que allí hay mucho más de lo que parece.

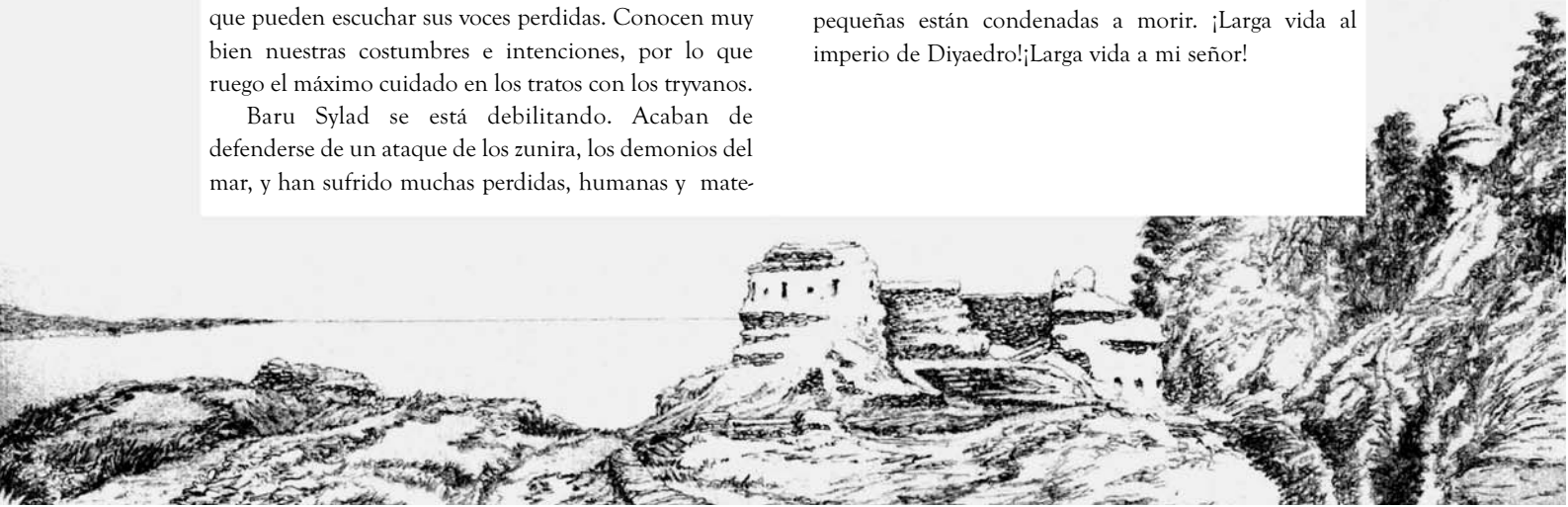
Tryva, como vos bien sabéis, acogió a los traidores que renegaron de nuestra amada Diyaedro a cambio de sucias y corruptas monedas. Ahora, el lugar está dirigido por mentalistas y clérigos que dicen ser sucesores de antiguos pobladores que habitaron una tierra hundida bajo las aguas del Syndalla, y que son ellos los únicos que pueden escuchar sus voces perdidas. Conocen muy bien nuestras costumbres e intenciones, por lo que ruego el máximo cuidado en los tratos con los tryvanos.

Baru Sylad se está debilitando. Acaban de defenderse de un ataque de los zunira, los demonios del mar, y han sufrido muchas perdidas, humanas y materiales. Âra ya la mira con ojos avariciosos, aunque es difícil tratar de predecir los movimientos de esta extraña gente de piel tostada, que se pasa la vida cantando y guerreando. Podría convertirse en un aliado temporal, el tiempo que necesitemos para absorberla y convertirla en parte de la gloria de mi señor. Deberíamos aprovechar el creciente descontento con la dinastía gobernante local y su decadencia.

En Meltáura, la situación es bien distinta. Corren rumores de que sus dirigentes piensar unir su destino al de Âra, presionados por un pueblo cuya cultura cada vez está más cercano al Reino de los Hombres Negros. Sin embargo, me he enterado de la presencia de una secta influyente, cuyas creencias son una mezcla de muchas religiones, que no desea que tal hecho tenga lugar. También se dice que han descubierto un importante yacimiento de gemas en una de las islas que han colonizado hace pocos años, y eso podría garantizarles la independencia económica durante un tiempo. La situación es inestable, y creo, mi señor, que sería conveniente emplearla en nuestro propio provecho.

Sin embargo, el norte es algo más inestable, y me preocupa. En Pal Sar y en Izraéma, se sospecha que en la región cercana de Hililtilalêva, perteneciente al reino de Âra, corren aires de rebelión. El gobernante âreva, Tlâvigal, está recurriendo a todas las vías para conseguir la independencia. De momento, las pacíficas; pero nadie descarta un levantamiento militar en los próximos meses. Como mi señor sabe, Izraéma es la ciudad con la que más comercio mantenemos. Âra la ha dejado en paz, sometida a un vasallaje testimonial, pero no sabemos lo que Hililtilalêva querría hacer. Podría ser una situación complicada. El honor nos dictaría ayudarla en caso de guerra; la supervivencia nos obligaría a ponernos del lado del vencedor. La sabiduría de mi señor tomará la mejor decisión, de eso no me cabe la menor duda.

Mi viaje ha terminado. He tenido la ventura de regresar sano y salvo, para relatar a mi señor todo lo que he descubierto y darle mi humilde consejo. Hay muchas oportunidades esperándonos. Diyaedro, dirigido por vuestras hábiles manos, recuperará las glorias pasadas de nuestra estirpe. La sangre de los Sil Quara corre por nuestras venas, no podemos defraudarla. Las ideas pequeñas están condenadas a morir. ¡Larga vida al imperio de Diyaedro!¡Larga vida a mi señor!



AYÉNDA

Venjeáro

Venjéaro es el actual Señor de la hermosa y envidiada tierra de Ayénda. Bajo su mandato el reino mercante ha alcanzado su máximo esplendor y la mayor ex-tensión desde los tiempos anteriores a la invasión del salvaje Yejkinvra. Ha sometido tres de los Reinos Salvajes cercanos a sus fronteras y reclama dos valles más que se internan profundamente en el Sagareda, pero a los que todavía no puede considerar suyos.

Sin embargo, parece estar afectado por el mismo mal que lleva azotando a quién reina en esta tierra, pues siente una gran atracción por El´Ván y sus horribles misterios. Ha comenzado a internarse en peligrosos caminos y sendas olvidadas, utilizando el poder de su mente, pues hace algunos años descubrió que podía utilizar las Vías de la Mente. Las oscuras y extrañas sendas de los Sil Quara, le están comenzado a atraer con tanta fuerza que su pueblo comienza a preocuparse, y algunos de sus súbditos más ambiciosos comienzan a mirar el Trono del Árbol con avaricia no disimulada...

Ayénda surgió de las cenizas de un gran imperio que ocupaba toda la costa sur del Syndalla hasta las Montañas Navaetharu y las Sigaharu en el sur. Es una tierra hermosa que ha renacido de sus propias ruinas muchas veces. Una región que ha sido ocupada por muchos pueblos diferentes a los que siempre hechizó con su hermosura de ríos danzantes y bosques vírgenes que llegan hasta más allá de donde alcanza la vista. La capital, Ayália, es una de las ciudades más bellas de todo el Mar de Syndalla y uno de los centros comerciales más concurridos y pujantes de la región. Ayénda está alcanzando una prosperidad que está llevando a esta nación, mezcla heterogénea de razas, tradiciones y culturas, a alcanzar gran importancia en la costa sur del Mar Interior, a expensas de las vecinas Inúe, Xawa y otras potencias mercantiles de la zona.

Triste es rememorar los hechos del pasado, ya que muy pocas veces son tan dignos de fasto y recuerdo como nos quieren hacer creer. Pero esta es mi labor: contar los hechos, buenos y malos, patéticos y gloriosos, que han acaecido en esta tierra que a nadie deja indiferente. Trataré de ceñirme lo más posible a la realidad y no imponer mis propios pensamientos a la narración.

LOS SEÑORES DE LOS ÁRBOLES

Esta tierra de Ayénda estuvo ocupada hace mucho tiempo por los Sil Quara, un pueblo emprendedor y decidido que fundó muchas colonias en el Syndalla. Cuando entraron en decadencia debido a sus propios desmanes, la región fue ocupada por piratas y bárbaros de los bosques hasta que los Señores de los Árboles surgieron del Sagareda, abrieron sus ojos a la verdad y les enseñaron a vivir. Así surgió el Ayénda de Ayália e Ilál, el Ayénda que entendía la tierra y la vida.

HORROR EN EL GRAN BOSQUE

Pero cuando la prosperidad empezaba a despuntar, algo ocurrió en el Gran Bosque. Las plagas azotaron al Sagareda y los árboles y la tierra se negaron a dar sus frutos. Los Señores de los Árboles cayeron en desgracia y todos sus vasallos con ellos. Su imperio y su cultura se vinieron abajo, y los gemidos del bosque dolorido y marchito inundaron nuestros oídos durante mucho tiempo. Parecía como si todos aquéllos que encontraban la grandeza aquí estuvieran ligados al destino de la perdición del orgullo. Pero así es el flujo eterno de la vida, siempre cambiante, siempre deseoso de alejarse de lo monótono. La vida es orden. La vida es caos.

VOLUNTAD DE VIVIR

Gracias al carácter irreductible de nuestro pueblo, conseguimos sacar adelante a la mayoría de nuestros asentamientos, recuerdos y tradiciones. Pronto llegaron rumores de que los Señores de los Árboles habían regresado al bosque, uniendo de nuevo lo que el infortunio y la enfermedad habían separado. Sin embargo, el miedo se apoderaba de las gentes porque los supuestos señores tenían costumbres extrañas que nada tenían que ver con lo que nuestros antepasados habían conocido. Los dirigentes de Ayália se internaron en el bosque para descubrir que un nuevo mal se había apoderado de la antigua gloria del Sagareda: los unificadores eran bárbaros de las montañas del oeste, salvajes que durante un tiempo habían sido sometidos por los Señores de los Árboles y que ahora habían descendido de sus moradas ancestrales para dedicarse al pillaje y la búsqueda de los tesoros que creían ocultos en las misteriosas frondas del Sagareda.

LA LLEGADA DE YEJKINVRA

Uno de los líderes bárbaros, llamado Yejkinvra, se dejó llevar por su codicia y no regresó a sus tierras ancestrales. Decidió quedarse en el Gran Bosque y los atemorizados habitantes de la región no tardaron en darse cuenta de que era un loco, consumido por una visión, que no se detendría ante nada. Cuando los dirigentes de Ayália le dijeron que no lo consideraban su soberano legítimo, montó en cólera y los ejecutó con sus propias manos, para acto seguido dirigir sus tropas contra Ayália y las otras ciudades que habían permanecido unidas durante las desgracias que habían asolado Ayénda.

No tuvo compasión y en menos de un año todas habían sido sometidas e inundadas bajo un manto de sangre, cometiendo innumerables actos de violencia y salvajismo, arruinando en la mayoría de los sometidos el grato recuerdo de los Señores de los Árboles.

Al final, acabó muriendo, tras sucumbir a la locura de El´Ván, la Ciudad de los Sollozos, poco después de haberla conquistado. Muchos piensan que fue asesinado por una mujer de Ayália, que así vengó a su familia de todas las ignominias que el bárbaro y sus huestes habían cometido contra las gentes de la antigua tierra de Ayénda.

LOS AÑOS CAÓTICOS

Los hijos de Yejkinvra no pudieron mantener el orden como lo había hecho su padre, y pronto muchas luchas fratricidas estallaron en el Gran Bosque y en la costa sur del Syndalla, demostrando que los bárbaros aún no habían asimilado las culturas que acababan de conquistar.

Las batallas entre Kirju y Nudrejva fueron especialmente cruentas y largas, y durante más de treinta años no hubo paz. Los despojos que quedaron fueron presa fácil para los anaxa que habían ganado poder en la región desde hacía un par de generaciones. Ayénda se vió así ocupada por esos amorales adoradores de la muerte, y la tierra aún llora con el recuerdo de su paso.

HUIDA Y REGENERACIÓN

Nuestros antepasados huyeron al Gran Bosque y ocuparon el Valle de las Mariposas, el de los Ciervos Negros y el de los Robles. Fue aquí donde surgió la mezcla cultural entre las muchas tradiciones del bosque, las montañas y la costa. Se eligió un líder que sería conocido como El que Aguarda, refiriéndose a la vuelta de los Señores de los Árboles.

Las leyes y las costumbres acabaron mezclándose. Se llevaron acabo tanto ejecuciones públicas, que tanto agradaban a los bárbaros que habían venido con Yejkinvra desde las montañas, como muestras de las refinadas leyes del bosque que habíamos alcanzado en la antigua tierra de Ayénda. Los más favorecidos por la fortuna y el nacimiento debían demostrarlo mediante su educación y su ardor guerrero, pues aquéllos eran tiempos difíciles en los que Kuryusad, Señor de la Muerte, acechaba en cada esquina y en cada senda.

Con el tiempo los anaxa se debilitaron y volvimos a recuperar nuestra tierra. Éramos más fuertes, y tratábamos de recuperarnos. Aún anhelábamos y creíamos posible el regreso de los Señores de los Árboles y se mandaban expediciones al bosque y a sus valles frondosos en busca de noticias. Regresaban con relatos y hechos extraordinarios, pero ni una sola palabra de resurgimiento alguno.

Las ciudades-espiral aún seguían muertas, sin que siquiera las plantas se atrevieran a acercarse. El flujo de la vida parecía no querer rebrotar siquiera en aquellos símbolos de la locura del hombre.

Nosotros llamábamos a los espíritus de la tierra y la vida, pero, o bien nuestros oídos habían perdido la capacidad para escucharlos, o bien ellos se negaban a constestarnos. Estábamos sólos.

EL REINO MERCANTE DE AYÉNDA

Ayénda es una tierra de relieve suave, con pocas elevaciones que separan los valles de los ríos que van a descansar definitivamente a sus costas, como el del Corazón del Árbol o el Yedanná. Posee muchos puertos naturales, que han sido aprovechados desde tiempos inmemoriales. Como la naturaleza no suele considerar apropiado conceder todos sus dones a una misma tie-

Edrýa

Edrýa fue la última de las Grandes Damas regentes de los Dhýrvana, los descendientes de los Sil Quara que ocuparon la tierra de Ayénda. Su vida había sido relativamente feliz, viendo crecer a sus hijos al amparo de los Señores de los Árboles, pero la decadencia de estos llegó tan rápido como una vida humana, y los lobos se apresuraron a apoderarse de los restos.

Las hordas de salvajes montañeses bajaron desde las Navaetharu para saquear y acabar con sus antiguos enemigos. La liderada por Yejkinvra, se internó profundamente en la espesura del Sagareda y se enfrentó al pueblo que entonces ocupaba Ayénda, cuyos señores eran el marido y los hijos de Edrýa, que fueron asesinados a traición. El propio Yejkinvra conquistó Ayália y tomó a Edrýa por la fuerza, conviriténdola en su esposa y amargando su vida. El único consuelo de esta orgullosa mujer fue ver como su odiado marido caía en la locura más profunda, atraído por la sangre que mana de las paredes de El´Ván...

rra, los minerales y los metales son más bien escasos y un tema constante de preocupación para los gobernantes de esta nación comercial. Antiguamente el Gran Bosque llegaba hasta donde mueren las olas del Syndalla, pero innumerables años de ocupación humana y de necesidad de espacio para la agricultura, lo han convertido en parte de las leyendas y la cultura popular antes que en una realidad viviente, como ocurría antaño.

La población ha crecido y se han fundado nuevos asentamientos, como los puertos de Orajde y Sazrena a orillas del río del Corazón del Árbol. También se han reconstruido las viejas ruinas en Nezinad, Madna y Sarjidán. Dentro de poco tendremos que extendernos a nuevas regiones, porque esta tierra no podrá albergar a más gente. Sin embargo, arrebatar más espacio al bosque supondría iniciar enfrentamientos contra los Reinos Salvajes del Sagareda, y contra la oposición creciente de los propios ayendanos, que no desean perder totalmente sus raíces ancestrales. Por otra parte, hay muchas islas en el Syndalla susceptibles de colonización o conquista.

Antes, para llegar a convertirse en el rey de nuestra nación había que realizar un largo viaje al corazón del Gran Bosque, al Valle de las Serpientes Yezna, para que estas compartieran su legendaria sabiduría con los solicitantes; pero ahora, esa tradición se ha perdido y son los Tajso, o nobles, quienes eligen al nuevo monarca siguiendo ritos que incluyen pruebas físicas relacionadas con el combate, así como otras más cercanas a las antiguas prácticas de los Señores de los Árboles.

La tarea de El Que Aguarda es ahora mucho más compleja, por lo que el número de sus ayudantes ha aumentado. Los elige él mismo, y no es raro que recurra a los métodos de adivinación ancestral basados en el patrón de caída de las hojas de un árbol o en la lectura de troncos. Los Tajso son los únicos que pueden ser elegidos para estas tareas, pero deben ser capaces de mantenerse en ellos con la cabeza y el brazo, como reza un dicho popular de nuestra gente: inteligente y hábil con las armas, cumplidor de las normas y de las leyes. Así debe ser un Tajso.

Los que prefieren vivir en los valles, recolectando los productos del campo, bien sean de su propiedad o trabajando para otros, son los Vojvra, clase a la que pertenece la gran mayoría de la población. Si El que Aguarda se lo solicita, deberán aprestarse a combatir, para lo que serán debidamente equipados; deben ser respetuosos con los Tajso y cumplir las leyes de los Descendientes, elaboradas con el fin de preservar nuestra cultura y expandirla, protegiéndola de los enemigos que acechan desde todas partes.

No es ese el caso de los Tazye, aquéllos que han sido capturados, acusados o que han decidido no seguir las normas. No tienen derechos legales y su vida suele ser triste y corta. A ellos se les encargan las tareas más arduas y peligrosas; los que se niegan son ejecutados y su sangre es vertida sobre las raíces de un árbol para que al menos sirva para renovar la vida.

Somos una cultura mixta, ecléctica, que aúna muchas maneras de entender el mundo y lo que nos rodea. En nuestros rasgos se mezclan la austeridad de las montañas, la sinuosidad del bosque y el frescor del mar, creando hombres y mujeres fuertes, de miembros cortos, tez bronceada y ojos almendrados. En nuestras ropas normales, en las festivas y en los atuendos de batalla no pueden dejar de apreciarse las huellas que en nosotros han dejado todos los que han pasado por aquí: desde los Tsazaredsa a las hordas de Yejkinvra. Los sacrificios humanos se han abandonado, pero la sangre de las ejecuciones siempre es vertida sobre un árbol para que este con nueva vida.

Seguimos esperando el regreso de los Señores de los Árboles y de los Sabios, los Seres Astados que vieron este bosque aún antes que ellos. Su antiguo esplendor y su manera de entender el flujo de la vida es lo que nos mantiene ahora anhelantes de su recuerdo. Ayénda crece: es el caos del que surge toda vida. Ayénda se fortalece: es la esperanza renacida. Ayénda es el futuro.

"Nosotros somos parte de la tierra como los animales o los árboles. La compartimos con ellos en un delicado equilibrio que no puede ser abandonado. Recordad a los Tsazaredsa, los Señores de los Árboles. Recordad su glorioso principio. Recordad su ignominioso final. Si nos alejamos del flujo de la vida, el también se alejará de nosotros. ¿Aún podéis sentirlo? ¿Aún podéis escuchar el murmullo de la primavera o la pasión del verano? ¿Y la tristeza del otoño o la crueldad del invierno? Si la respuesta es no, preocuparos. La vida puede prescindir del hombre, pero ¿puede el hombre prescindir de la vida?"

Yarjánda, Guardiana del Recuerdo durante el reinado de Vareája

JAXARA

Jaxara, fue el Imperio de las Islas que trató de emular a los Sil Quara, los primeros habitantes de las islas del Syndalla. Nacidos bajo una montaña enorme y vengativa que transformó sus vidas y los convirtió en un pueblo salvaje hasta que llegó El Náufrago, proveniente de las tierras del sur, y los llevó a la gloria efímera de la lucha y la conquista. Su culto a los muertos fue temido durante generaciones en el sur del Mar de Syndalla, por donde se extendieron sin oposición, ocupando las muchas y verdes islas cercanas a Jaxara, su hogar ancestral. Ahora permanecen silenciosas y olvidadas, como los mismos anaxa, en decadencia hasta el punto de que muy pocos reconocerían en los actuales habitantes la gloria de otros tiempos. La rueda de la fortuna no deja de moverse por el mundo, sin piedad ni compasión, portando milagros y horrores allí por donde deja su huella...

Uxarexa

Los hechos acaecidos antaño en la decadente cultura de Jaxara han calado hondo en sus gentes, y el antiguo culto a los muertos ha sido prohibido, pues nadie quiere repetir los horrores y las desgracias que se sucedieron cuando los muertos caminaban entre los vivos.

Pero no todos han olvidado las antiguas prácticas; hay quienes piensan que es la única oportunidad que los Anaxa tienen para evitar el fin. La Hermandad de la Muerte se ha establecido aquí, y junto con Uxarexa, una mujer que practica el arte oscuro y perverso de la Anidación, están volviendo a remover a los muertos de sus tumbas preparándose para restablecer el antiguo poder del Imperio de las Islas.

Poco puedo hacer ya por mi pueblo cuando ha olvidado lo que fuimos. Soy de los pocos que aún recuerda y sabe manejar los secretos de las palabras escritas, a pesar de que para muchos sea un método de encadenar los pensamientos a lo material. Nixava, la Montaña de la Muerte, ruge asegurándonos que aún no está preparada para traernos la muerte. Poco podrá llevarse esta vez. Hemos vuelto a lo que éramos, un conjunto de reyezuelos débiles que se disputan las migas de un dulce que hace tiempo ya que perdió sabor, presas fáciles para cualquiera de las potencias nacientes a nuestro alrededor.

EL AYER

Parece que en el norte han olvidado los tiempos en que estaban dominados por clérigos con máscaras de metal, que gobernaban sus vidas y sus muertes. Tampoco recuerdan que nosotros tuvimos la suerte de conocer al Náufrago y de que éste utilizara sus poderes para vencer a la muerte con nosotros: traía del Otro Mundo a los valientes que le habían sido fieles mientras el hálito de la vida moraba en sus corazones. Aquello era glorioso. No creáis nada de los que os digan en otros lugares, cuya comprensión es limitada. Sí, ¡qué portentos vivieron nuestros antepasados!

El Náufrago llegó del sur y pronto se destacó como un líder, tanto espiritual como guerrero, que nos enseñó a desarrollar nuestras vidas más allá de lo que nosotros podríamos haber alcanzado solos. Muchos de nuestros jefes tribales vivían en grandes casas, reliquias de tiempos y gentes pasadas, pero habían perdido el secreto de su construcción, por lo que la mayoría de la gente moraba en chozas mal construidas que muchas veces se derrumbaban. Éramos salvajes y primitivos hasta que él nos sacó de nuestra ignorancia...¡Ojalá nunca nos hubiera abandonado!

Protegía con celo sus secretos y su intimidad, pero compartió con mis ancestros lo suficiente como para hacer que acabaran controlando la isla, después de duras luchas contra los caciques del norte y sus clérigos vestidos de negro.

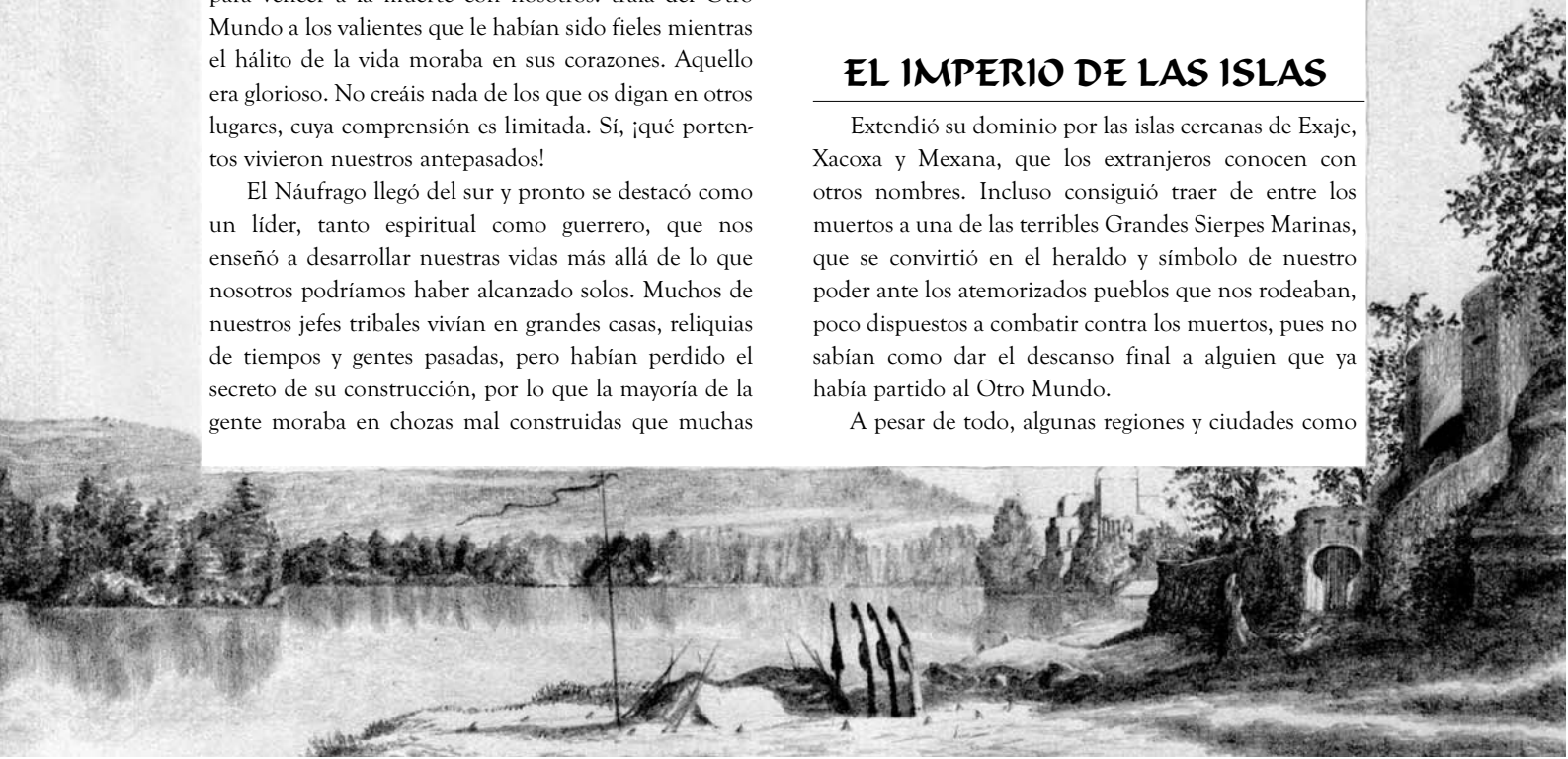
Se dice que en la última batalla por el dominio total, el mismo Náufrago combatió en el plano sobrenatural contra nuestros enemigos y los derrotó. Aún se recuerda su combate contra Nemukazarynd, del que se cuenta que la tierra se abrió y rugió, que los ríos comenzaron a hervir y que el mismo sol se oscureció ante los poderes y portentos allí desplegados. El Náufrago tardó mucho tiempo en recuperarse y muchos dicen que cuando se recobró ya no era el mismo.

Comenzó a usar su poder de resurrección con más frecuencia, cosa que llegaríamos a lamentar, pues con el tiempo en nuestra isla llegó a haber más Muertos que vivos.

EL IMPERIO DE LAS ISLAS

Extendió su dominio por las islas cercanas de Exaje, Xacoxa y Mexana, que los extranjeros conocen con otros nombres. Incluso consiguió traer de entre los muertos a una de las terribles Grandes Sierpes Marinas, que se convirtió en el heraldo y símbolo de nuestro poder ante los atemorizados pueblos que nos rodeaban, poco dispuestos a combatir contra los muertos, pues no sabían como dar el descanso final a alguien que ya había partido al Otro Mundo.

A pesar de todo, algunas regiones y ciudades como



Ayénda o Vasangol trataron de unirse para acabar con nuestra supremacía, por que esta les corroía por dentro. Nos derrotaron aprovechando un momento en que el Náufrago había regresado a su tierra natal, en las tierras desérticas del sur. Pero cuando este regresó, con un viejo endeble al que él llamaba maestro, ellos fueron ampliamente superados por una enorme horda de muertos y sometidos de un modo salvaje: Vasangol dejó de existir y Ayénda tardó generaciones en recuperarse.

El Náufrago parecía no envejecer y en las islas de los Anaxa había más muertos silenciosos que vivos. Mis antepasados cayeron en el temor y el miedo, y se rebelaron. La muerte ya no era deseada como antes y los ritos antiguos comenzaron a practicarse en secreto. Los que eran descubiertos, eran ajusticiados.

El destino de los grandes hombres y de las grandes ideas es sucumbir ante el remolino de sus propias convicciones.

ALZAMIENTO DE LA MUERTE

El que nos había dado un gran don parecía haberse convertido en un ente sin sentimientos que ignoraba todas nuestras demandas y hacía matar a los que se atrevían a hablar, para acto seguido convertirlos en No-Vivos que engrosaran sus filas de guerreros muertos. Lo que había sido un culto fervoroso a la vida después de la muerte, se transformó poco a poco en un instrumento portador del miedo y la desgracia para nuestro pueblo.

Su poder era grande, pero fueron tiempos infelices, a pesar de todo lo que digan y cuenten las estelas que aún quedan en la capital de Xeraxáre. Los muertos dominaban nuestras tierras y los vivos se sometían para no acabar convertidos en carcasas vacías sin mente, una parodia de lo que el Náufrago les había prometido en un principio.

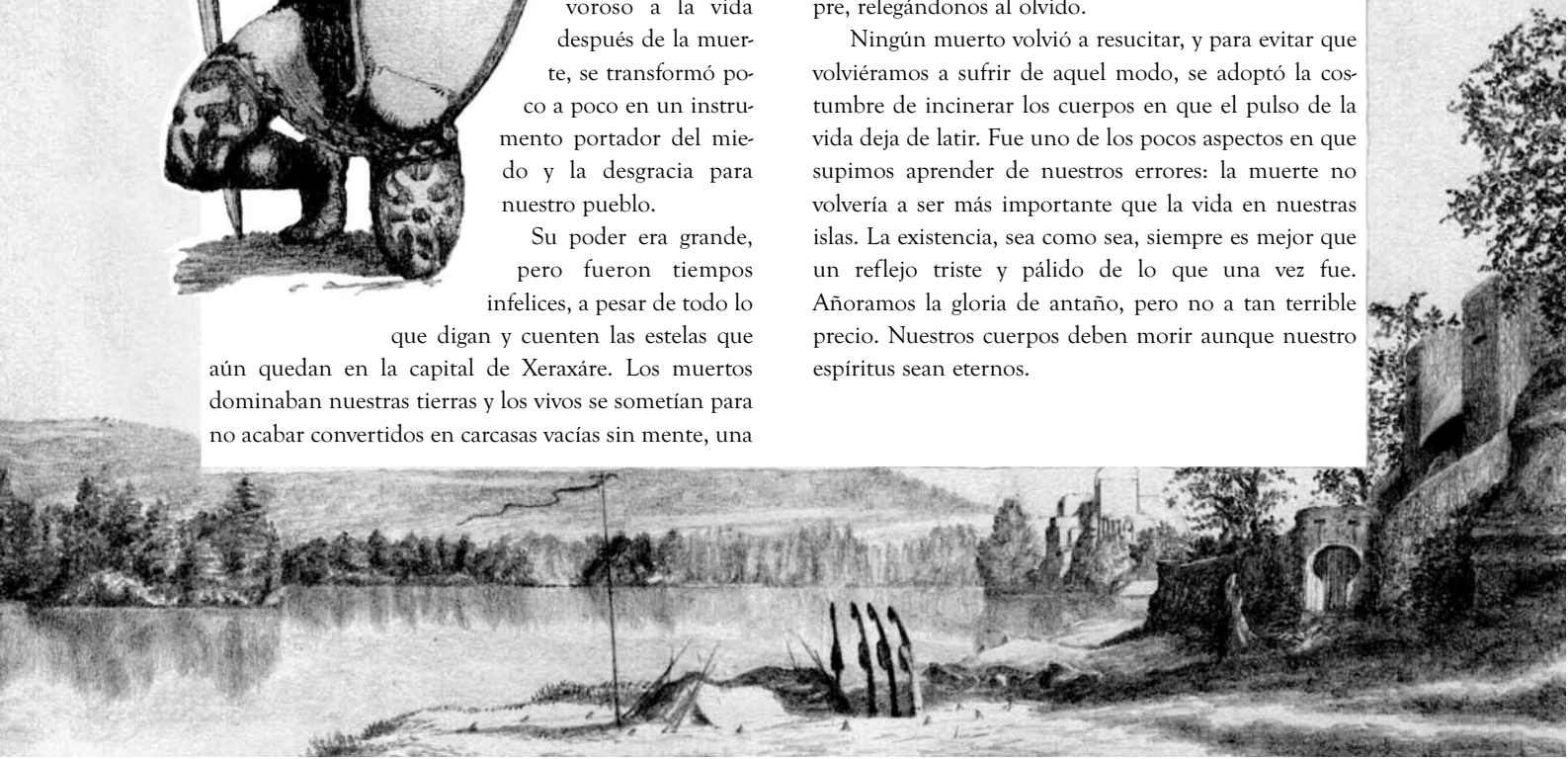
El Náufrago era atacado constantemente por hombres con habilidades mentales. Unos estaban envidiosos de él. Otros, dedicados a terminar con aquéllos que resucitaban a los muertos, no dejaban de enfrentarse a él. Muchos de esos enfrentamientos le dejaban terriblemente debilitado, y las hordas de guerreros de ultratumba perdían fuerza y ansias combativas. De otros parecía salir más fortalecido, aunque solían ser raros. Lo que ocurría en el interior de su palacio era un misterio, pues todos los que trabajaban allí eran incapaces de decir nada de lo que veían u oían, como si alguien hubiera nublado los sentidos o velado sus mentes.

Al final cayó por la mano de uno de sus servidores que le traicionó mientras descansaba, clavándole un puñal en el pecho que a punto estuvo de acabar con su vida. Si se salvó fue gracias a su anciano maestro, que le ayudó a escapar sin que nadie aún hoy sepa que fue de ellos ni si el Náufrago consiguió sobrevivir. Nunca regresó.

LA DECADENCIA

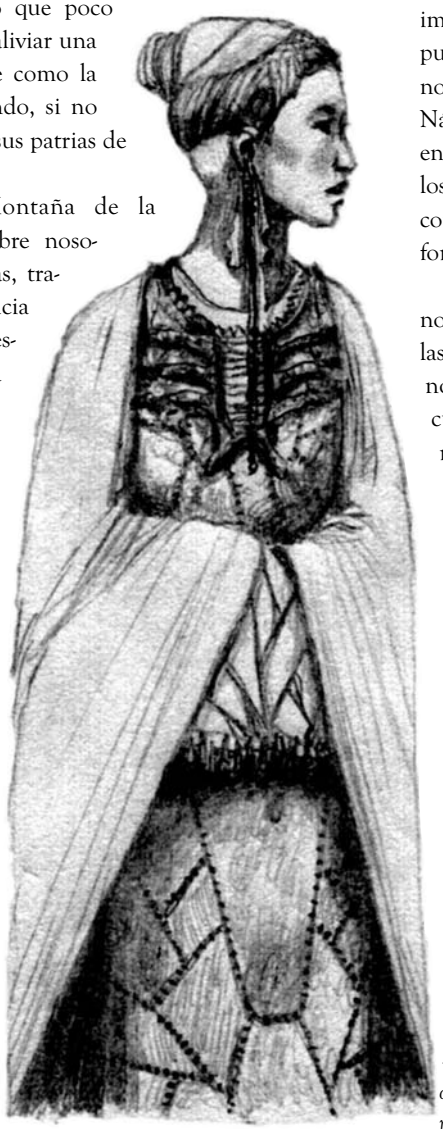
Las hordas de No-Vivos se desmoronaron como si hubiese desaparecido lo que las retenía en una falsa apariencia de vida. Con ellos se esfumó también nuestro dominio sobre las islas. Nuestro poder desapareció tan rápido como se había formado y nuestros escasos hombres vivos no pudieron mantener las posesiones, retirándose hasta nuestra isla natal de Jaxara. Si no hubiera sido porque nuestros enemigos también habían sufrido mucho y porque se había generado un terror reverencial por nuestra isla natal, habrían acabado con nuestra cultura y forma de vida de una vez y para siempre, relegándonos al olvido.

Ningún muerto volvió a resucitar, y para evitar que volviéramos a sufrir de aquel modo, se adoptó la costumbre de incinerar los cuerpos en que el pulso de la vida deja de latir. Fue uno de los pocos aspectos en que supimos aprender de nuestros errores: la muerte no volvería a ser más importante que la vida en nuestras islas. La existencia, sea como sea, siempre es mejor que un reflejo triste y pálido de lo que una vez fue. Añoramos la gloria de antaño, pero no a tan terrible precio. Nuestros cuerpos deben morir aunque nuestro espíritus sean eternos.



EL TRISTE HOY

Muy pocas cosas de la civilización que el Náufrago nos dio han sobrevivido a los años, los piratas, los esclavistas o los invasores. Mi pueblo ha sufrido terriblemente. Muchos buscan una vía espiritual para tratar de resistir las penurias y son presas fáciles de los misioneros extranjeros que vienen prometiendo, pero que poco pueden hacer por aliviar una situación tan triste como la que estamos viviendo, si no es rindiéndonos a sus patrias de origen.



Nixava, la Montaña de la Muerte, arrojó sobre nosotros barro y piedras, trayéndonos la desgracia y la oscuridad. Nuestra sociedad se está fragmentando, como si ansiáramos regresar a los tiempos anteriores a la llegada de los clérigos de negras vestiduras. Las tribus se han separado de nuevo y tratan subsistir como hacíamos antaño. El comercio desaparece porque no tenemos nada para intercambiar, arruinando a la mayoría de las familias que habían florecido gracias a él durante las generaciones en las que el Náufrago había sido dueño de nuestros destinos. Además, muy pocos de nuestros vecinos nos han perdonado nuestra antigua fe en los muertos y muy pocos desearían comerciar con nosotros, aunque cuando hay ganancias por medio siempre existen excepciones.

De hecho, hace tiempo ya que presentimos que el final se acerca y para mí resulta un misterio el por qué no lo ha hecho ya. Nuestros corazones están llenos de miedo, y nuestro ardor guerrero y nuestros deseos de gloria han desaparecido. Nuestra isla vuelve a estar atrasada y, cuando yo muera, pocos serán lo que puedan enseñar a escribir o leer a mis compatriotas, si es que hay alguno que desee aprender; muchos consideran que no se puede perder el tiempo con tonterías cuando lo importante es sobrevivir. No quieren darse cuenta, o no pueden, de que de este modo podríamos ayudarnos a nosotros mismos. Sé que aún quedan algunos libros del Náufrago en su antiguo palacio, pero nadie se atreve a entrar allí y yo no puedo pagar el dinero que me piden los locos que tienen las agallas y la estupidez suficiente como para internarse en ese lugar tocado por la mala fortuna y la muerte.

Estamos condenados a sumergirnos en la barbarie y no creo que pasen muchas generaciones antes de que las piedras y los arroyos de esta isla oigan palabras que no pertenecen a nuestra lengua o que se practiquen cultos que nada tienen que ver con nuestro antiguo respeto por los muertos y los espíritus que moran bajo tierra. Jaxara es una fruta podrida que está a punto de caerse del árbol para desaparecer. No hay esperanza, sólo olvido...

"Mientras nuestro corazón late es cuando tenemos que vivir, y no cuando la muerte viene a buscarnos. Si mi alma viaja después a otra existencia, que así sea. Pero no deseo la vida después de la muerte, torpe y gris, en la que mi cuerpo se marchita sin remedio pero se niega a descansar en una eterna mentira. Ha tenido que ser vertida la mayor parte de la sangre de nuestra gente para que descubriéramos esta verdad. Ahora, cuando la noche se cierne sobre nuestro destino, es cuando ansiamos vivir. Ahora, en el ocaso, repudiamos la no-vida. Ahora, que el fin está cercano, hemos alcanzado la sabiduría."

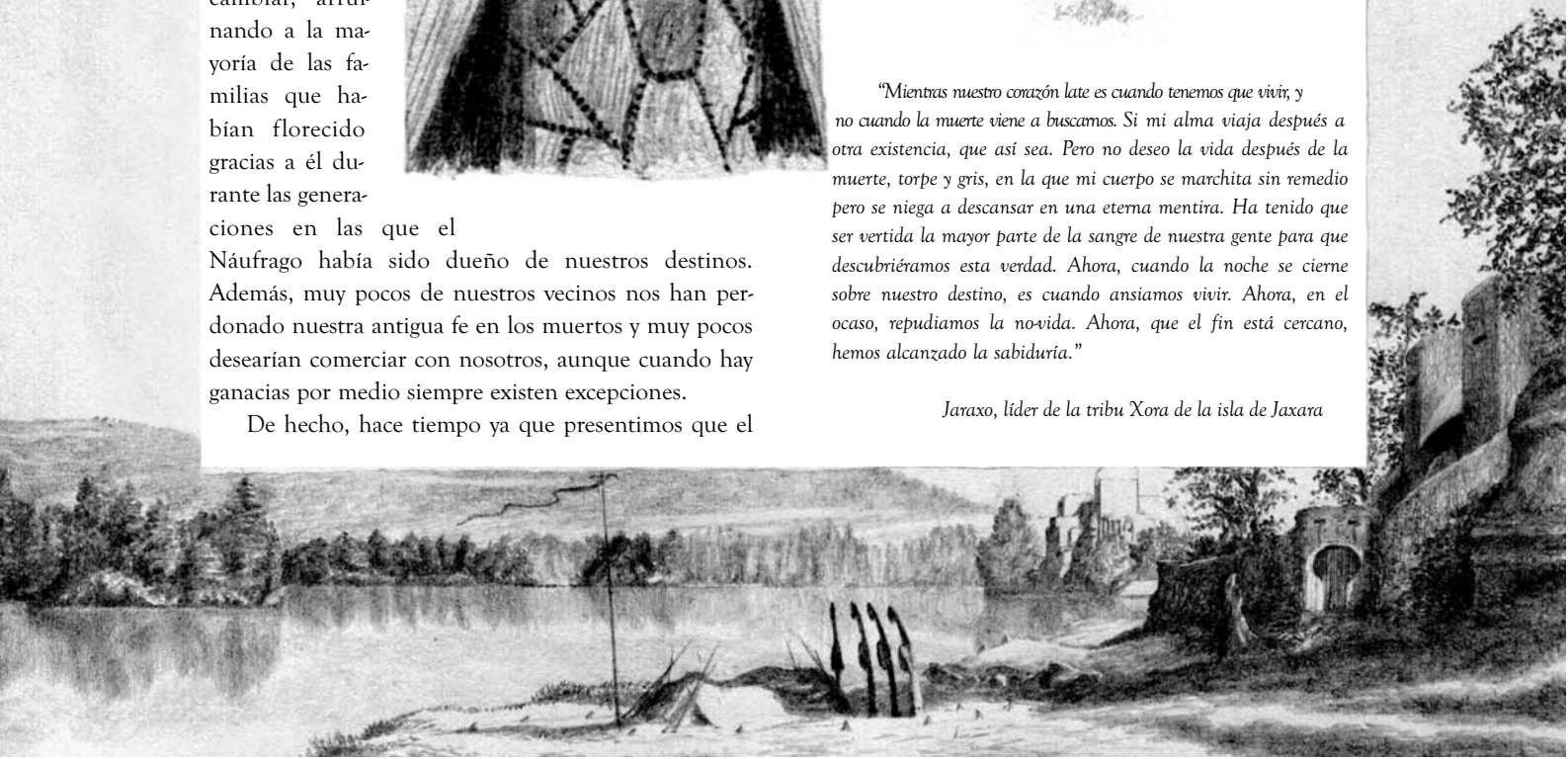
Jaraxo, líder de la tribu Xora de la isla de Jaxara

Javixa

El javixa es un poderoso veneno que se obtiene a partir del higado de los lagartos viraza que abundan en Jaxara.

Se trata de una ponzoña insidiosa, que provoca que el cuerpo de aquél que la haya ingerido se digiriera a sí mismo lentamente, entre grandes dolores y espamos de agonía. Además, en el cuerpo de la víctima no queda ninguna señal evidente por lo que es muy apreciado entre los grandes asesinos del Syndalla.

El javixa tiene otra facultad: facilita la dominación mental del que lo haya ingerido (dificultad +2 para defenderse de intentos de control mental), por lo que la víctima será un títere en manos de su asesino durante los últimos momentos de su vida. Ideal para venganzas crueles, terribles y despiadadas.



SAGAREDA

El Gran Bosque de Sagareda es el mayor de todo Gahaedha, con valles y vaguadas donde el sol es un desconocido y la oscuridad y la humedad son las amas absolutas. Los árboles suben y bajan siguiendo las onduladas colinas, deteniéndose sólo ante los más anchos ríos. Hay tanta vida y exhuberancia que el silencio no existe y a todas horas puede oírse la música del bosque, que llena de emoción los corazones de quienes lo contemplan. Pero la naturaleza exige tanta vida como la que da, por lo que nadie debe confiarse y dejarse engañar. Es la cuna de los perdidos Señores de los Árboles y sus ciudades-espiral, donde la naturaleza era comprendida, respetada y querida en sus manifestaciones más salvajes. No hay lugar más emblemático ni misterioso a orillas del Mar de Syndalla. Sagareda es vida y muerte...

Yavrejka

Los Achtar están dominados por brujas poderosas, que utilizan sus habilidades mentales para aumentar su fuerza y dominar aún más, pues hace tiempo que se han embarcado en un viaje sin retorno hacia la infelicidad de la continua insatisfacción.

Luchan entre ellas sin descanso por obtener la supremacia de su tierra, muy cercana a las ruinas de los Señores de los Árboles donde grita el Árbol Negro, la tumba en perpetua vida de Tzamaredsa Hxavna; Yavrejka cree escuchar sus gritos desesperados y dice que está adquiriendo todos sus secretos...

Muchos piensan que está enloqueciendo en su obsesión por el poder y su búsqueda de ocultos saberes, pero aún más son los que la temen por las terribles capacidades que parece estar aprendiendo.

COMUNIÓN

Hoy voy a hablar con el Gran Hermano Verde, el viejo castaño que lleva aquí más de mil años, que ha conocido y sentido el paso del tiempo y de la vida que ha dejado su impronta en bosque. Quiero conocer como era todo antes de la Decadencia, antes de que las enfermedades y las llagas de la tierra acabaran con nuestros antepasados y terminaran para siempre con su cultura y su sabiduría.

Nunca he intentado nada parecido, ya que sólo he tratado de compartir recuerdos y sensaciones con pequeños animales o árboles jóvenes, inexpertos y desconocedores de la mayor parte de las experiencias de la vida. Noto la tristeza del Gran Hermano Verde antes de que mi mente entre en contacto con la suya y consiga vencer la resistencia a que su intimidad sea violada. Es lo único que le queda de un tiempo que ya nunca volverá y comparto su angustia hasta el punto de que las lágrimas corren por mis mejillas. Le pido disculpas y sigo los rituales necesarios. Poco a poco se tranquiliza, dejándome compartir sus secretos...

EL BOSQUE VIRGEN

Para mi sorpresa lleva aquí más tiempo de lo que yo imaginaba. En sus recuerdos de infancia no hay hombres, sólo están los Sabios Astados –que según tengo entendido son llamados Khalyva en las tierras de más allá del Gran Lago-, que hablaban con él y le cuidaban como si se tratara de su propio retoño. Son momentos que recuerda con emoción y que parecen haberse grabado indeleblemente en su memoria, eterna como la misma vida.

LOS SEÑORES DE LOS ÁRBOLES

El tiempo pasa y he de ser cuidadoso para que mi mente no se pierda en las innumerables memorias de este hermano ancestral... Llegan los hombres, culturas extrañas que desaparecen rápidamente, pero que fueron el basamento para los Señores de los Árboles, que sabían ver la naturaleza con sus propios ojos, notando la pulsación de la vida latente debajo de la misma tierra, en sus flujos eternamente cambiantes.

Crearon sus ciudades-espiral, con sus árboles torre y los tejos a los que se cantan los nombres de los muertos para que estos no sean olvidados jamás. Descubro que eran seminómadas. Cambiaban de ciudad estacionalmente, dejando algunas para que se recuperaran y así no se agotaran sus recursos. Prosperaron guiados por aquéllos que poseían los Ojos de la Naturaleza, que compartían y entendían la fuerza vital de ésta, lo que les permitía planificar sus movimientos para que la tierra permaneciera siempre fértil y dentro de los límites de caos ordenado que ellos tan bien sabían percibir.

Veo misterios que hoy me resultan inexplicables, artilugios e inventos que mi imaginación nunca hubiera podido dar a luz por sí sola, prodigios que embargan mi corazón de asombro... Pero otros pueblos y criaturas poblaban el mar de infinito verdor del Sagareda, que en aquellos tiempos llegaba desde las orillas del mar hasta las montañas del sur que nos protegen de los vientos y las arenas del desierto. Sus culturas eran distintas y bellas aunque no podían sentir la tierra como los Tsazaredsa, los Señores de los Árboles.

Mis antepasados trataron de enseñarles su modo de entender el mundo para que el bosque y los Humanos fueran un solo ente, unido, fuerte e inagotable. No les entendieron y la sangre se derramó. Muchos pueblos se enfrentaron con valentía, como los Ysizarydsa, con sus

guerreros ataviados con taparrabos de plumas y astas de ciervo, o los Faryuerana, cuyos sacerdotes podían convertir su piel en madera y sus mantos en trampas mortales comedoras de hombres. Pero acabaron rindiéndose al inevitable destino y aceptando el Río de la Vida que moraba bajo tierra como el motor verdadero de todo lo que vive en el bosque.

Pronto, las tierras boscosas fueron unidas bajo un mismo dominio, compartiendo con mis antepasados la gloria y el esplendor de la región donde vivían. Tuvieron que enfrentarse a muchas penurias. Llegaron a combatir contra los Ugara y Hryeth que habitaban en las profundas cavernas y madrigueras bajo las Montañas de la Roca Roja en el corazón del bosque. Pero a pesar de todo ello, crecieron y maduraron. El Flujo de la Vida latía con fuerza en aquellos tiempos.

MÁS ALLÁ DEL CIELO VERDE

Con el tiempo, incluso las tierras que estaban más allá del bosque tuvieron que capitular ante el poder de los Señores de los Árboles, tanto por la fuerza como por propia voluntad. Los pequeños reinos costeros rindieron vasallaje, adoptando muchas de las tradiciones y costumbres de mis ancestros. Podía decirse que toda la costa sur del Syndalla les pertenecía. Las serpientes yezna, portadoras de la sabiduría de la creación e inspiradoras de la forma de las ciudades-espiral, les cuidaban y protegían, compartían y llenaban de gozo a todas las criaturas del bosque, tanto a las humanas como a las no humanas. Estos fueron los años de mayor esplendor de los Tsazaredsa.

EL FUEGO DEVORADOR

Siento un miedo profundo en el Gran Hermano Verde, tan intenso que estoy a punto de desvanecerme y caer al suelo... Está recordando el momento del Gran Incendio, los terribles días en los que los espíritus ígneos consiguieron escapar del dominio de la naturaleza y lo arrasaron todo.

Noto su tristeza por los hermanos milenarios muertos, la desolación de la energía de la vida siendo consumida sin sentido, agostándose y terminando. El equilibrio que tanto había costado conseguir se rompió para siempre y la mayoría de las ciudades de los Señores de los Árboles al sur del río Suirena quedaron arrasadas y muertos sus habitantes tratando de salvarlas.

Fueron malos tiempos, donde muchos sufrieron hasta que poco a poco todo pareció volver a la normalidad. El Gran Bosque recuperó parte del territorio perdido, pero las ciudades ennegrecidas siguieron vacías, pues la población había sido mermada. Todo parecía mejorar, pero las serpientes-espíritu yezna se mostraban esquivas e inquietas, preocupadas por algo que ellos, los Señores de los Árboles, no podían comprender, ni siquiera Los que Ven con los Ojos de la Naturaleza. Algo había cambiado y nadie podía discernir qué. Otros hechos, heraldos del cambio que se avecinaba, comenzaron a suceder aumentando la inquietud de aquéllos que eran sensibles al pulso de la vida.

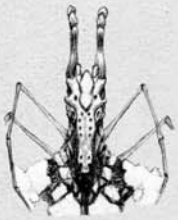
EL ORGULLO

Entonces, uno de Los que Ven con los Ojos de la Naturaleza que era conocido como Tzameredsa Hxavna, convenció al resto de que conocía el remedio a todos los problemas y a todas las dudas. Le había sido revelado por los espíritus yezna durante un sueño místico, para que todo volviera a su pureza original y poder recuperar así las tierras perdidas del sur.

Se dirigió a Izudna, una ciudad que había sido tremendamente bella antes del incendio. Allí cometió actos tan viles que el Hermano Verde que comparte conmigo sus memorias se enfurece y llora a la vez. Asesinó animales y regó con su sangre cada piedra de la ciudad, acuchilló a algunos Hermanos Verdes para bañar con savia las

raíces del Tejo de los Nombres y, por último, sacrificó vidas humanas para tratar de restaurar al árbol-torre.

Nadie se atrevió a impedírselo en aquel momento, pues su poder era grande, pero todos empezaban a comprender que aquello no podía ser bueno y que les acarrearía desgracias; no podían dejar de sentir como el bosque protestaba y sufría con la afrenta y el sacrilegio que Hxavna estaba provocando: había roto con todo lo que habíamos aprendido de los Sabios Astados del Bosque y con el Canto del Gran Árbol, que murió cuando estos desaparecieron. Cruzó una línea que jamás debería haber sido hollada. Ése fue el principio del fin del reinado de los Señores de los Árboles. Los Hermanos Verdes dejaron de hablar a los seres humanos y las serpientes-espíritu se escondieron bajo tierra para alejarse de nuestro contacto y presencia. La soledad y el silencio se apoderaron del Sagareda.



Faftéva

Es el líder del único asentamiento Dun Hannár del Bosque de Sagareda que no permanece oculto, Valfarav. Es el centro de curación más desarrollado de todo el bosque, y un lugar donde la paz debe imperar sobre cualquier pleito que puedan traer los que acudan allí.

Ha llegado a un acuerdo con las tribus del lugar para que le brinden protección, pero no todos los Dun Hannár están de acuerdo con lo que ellos ven como un burdo autoengaño de su filosfía de vida.

Además, está muy preocupado porque cada vez es mayor el número de jóvenes de su especie que caen en la Locura: les invade un ansia de matar que no cesa hasta que a ellos mismos les llega la muerte. Nadie sabe cual es el motivo de este aumento y la preocupación empieza a adueñarse de los más ancianos de entre los Curadores...

LA LOCURA

Muchos trataron de parar a Hxavna, pero él les acusó de herejes, de estúpidos y de desconocedores de la realidad de la vida y del bosque. Tomó el poder mediante el miedo y la fuerza, su alma perdida ya en los oscuros recovecos de su ser. Las tierras de más allá del bosque trataron de rebelarse acusándole de hipócrita y falso. Fueron purgadas con tal fuerza que muchas de las ciudades que fueron destruidas no volvieron a ser habitadas jamás.

La tierra no dejaba de gemir, pero eso hacía tiempo que había dejado de importar a Hxavna. Decidió terminar con el ritual de la Migración, por el cual nuestros antepasados se movían de ciudad en ciudad para no agotar los recursos: según él ahora no era necesario, pues el bosque siempre proveería de comida a los hambrientos tsazaredsa. Reunió a todos los líderes de las ciudades-espiral que quedaban y a Los que Ven con los Ojos de la Naturaleza en el valle donde habían morado las yezna, que no atendieron a sus súplicas e invocaciones. Fuera de sí, Hxavna acabó con todos ellos después de haberles acusado de tener la culpa de todo lo que ocurría en el Sagareda, ayudado por unos guerreros que obedecieron movidos por el miedo y el terror.

Reunió a nuestros antepasados y los dirigió a una explanada donde la tierra parecía marchita, pues se decía que los restos de las criaturas que allí habían muerto en una antigua batalla habían acabado con todo el deseo de la vida por seguir luchando en ese lugar mancillado. Con la sangre de los que se habían opuesto a este viaje creó un patrón espiral para que se comenzara a construir una nueva ciudad, que sería la única ciudad de los Señores de los Árboles: Tzirudna Tsara, el Gran Hogar. Ahora lo llamamos Naketza Tsara, la Gran Tumba.

La población comenzó a crecer y se obligó a la tierra a dar más cosechas, pero al final ésta se cansó y murió. Ya no dio más alimento ni vida. Muchos huyeron. Hxavna los perseguía, cometiendo atrocidades por todas partes, contra la naturaleza, los pueblos más allá del bosque y sus propios compatriotas. Los Señores de los Árboles pasaron a ser conocidos como los Señores del Dolor y la Desgracia.

LA MUERTE DEL SACRÍLEGO

La naturaleza se rebeló con toda su fuerza y trajo plagas al bosque, diezmando a los Humanos, mientras las raíces de los árboles cercanos a la ciudad se extendían bajo tierra con la intención de acabar con sus muros de piedra. Hxavna trató de comulgar con el árbol-torre pero este lo atrapó, marchitándose, encarcelando a su alma y su cuerpo en el interior oscuro y negro del árbol moribundo. Se dice que comenzó a gritar cuando se dio cuenta de que jamás podría escapar de allí. Aún hoy nadie se atreve a acercarse al Árbol Negro, debido a que los gritos pueden escu-charse con la misma fuerza que antaño. Se dice que quienes tratan de entender las negras palabras del Sacrílego, acaban volviéndose locos.

LOS AÑOS DE LA SOLEDAD

El castaño llora y solloza con una pena tan profunda y grande que mi mente no puede abarcarla en su totalidad. El momento de dejarle a solas ha llegado. Le pido disculpas y me voy.

Regreso al valle de las serpientes-espíritu yezna, que vuelven a compartir con nosotros su sabiduría infinita e inagotable. Los Señores de los Árboles han desaparecido para no volver. Nosotros descendemos de los pocos tsazaredsa que consiguieron huir de las hordas de bárbaros que bajaron de las montañas del oeste y se asentaron en el bosque que había sido nuestro. Sólo somos una sombra de los Señores de los Árboles, pálida y difuminada, aunque limpia y pura, pues no fuimos contaminados por la locura de Hxavna ni por las salvajes e

irrespetuosas costumbres de los bárbaros que vinieron después.

LAS HORDAS DEL OESTE

Sí, el bosque se convirtió en un caos de culturas y pueblos guerreros. Los reinos del exterior se independizaron, pese a que la mayoría de ellos seguían y aún siguen, según creo, fieles a la idea de que los Señores de los Árboles regresarán algún día. Los montañeses del oeste, aprovecharon la oportunidad que siempre habían ansiado de vengarse de nosotros y conseguir botín, bajando de sus áridas y pedregosas tierras para traer aún más sangre y desolación al Sagareda.

El ardor guerrero de los nativos se había diluido con los acontecimientos que habían ocurrido y sucumbieron con facilidad. Sólo algunas tribus consiguieron resistir en rincones perdidos del bosque, casi desconocidos incluso para mis ancestros. Pero eso no trajo la paz ni el resurgimiento.

La Voz de la Vida y el Flujo del Mundo permanecieron mudos, hasta que nuestro sufrimiento hizo salir de nuevo a las yezna de sus escondites.

Sin embargo nada cambió en el fondo: la antigua gloria y el equilibrio del bosque habían desaparecido para siempre. Las arruinadas y abandonadas ciudades de los tsazaredsa permanecieron tal y como estaban, con sus piedras ennegrecidas y cargadas de culpa, con los nombres perdidos, pues todos sus árboles estaban más allá de cualquier posibilidad de recuperación. La tierra que los rodeaba estaba completamente negra y nada era capaz de crecer allí. Los Señores de los Árboles pagaron con su vida y sus recuerdos la gran arrogancia que demostraron.

Algunos de los caciques montañeses como Yejkinvra o Ajta, trataron de mezclar sus tradiciones con las de las tierras que ahora se sometían a ellos, creando pequeños reinos que no duraban más de una o dos generaciones, aunque algunos sobrevivieron hasta hoy, como Ayénda o Inúe. El sufrimiento del bosque y de los que en él habitan es enorme, pero nadie quiere abandonar sus hogares bajo el Cielo Verde.

Además, ahora, muchos de los reinos exteriores talan a criaturas que llevan viviendo más que los hombres sobre el mundo, sin importarles el dolor infligido o la sabiduría perdida. Pero todavía temen la fuerza de la Voz de la Vida y nosotros nos encargamos de que no se adentren demasiado en las frondas del Sagareda.

LOS REINOS SALVAJES

En la actualidad hay muchas culturas y muchas regiones en el interior del Gran Bosque, desde las pequeñas naciones vasallas en los lindes a los Reinos Salvajes en su interior. Así, si uno sigue el curso del gran río Yedanna, entrará en la región de Yandal, donde los habitantes visten ropas de origen montañés pero se tiñen, trenzan y anudan el pelo al antiguo estilo de los Señores de los Árboles. Sus ritos están íntimamente unidos a la naturaleza y se dice que dejan a sus niños llorar al nacer para que todas las criaturas que les rodean sepan que ha nacido un nuevo ser humano, fuerte y vigoroso, al que deberán tener miedo.

Cerca de Yandal, siguiendo el curso del Yedanna hacia el oeste, está Ezadnu, una región gobernado por los Hombres Negros, que se untan la piel con la arcilla negra que abunda en las orillas de los ríos y que portan máscaras que representan a sus demonios y animales místicos. Se dice de ellos que poseen ciertos conocimientos de las vías de la mente y que han convertido la región en una tierra muy peligrosa.

Cruzando el río hacia el sur de Ezadnu se entra en Vaiyaj, una región despoblada y llena de ruinas, donde se pueden percibir los lamentos y ecos fantasmales en

las Ruinas Negras, una de las ciudades de los Señores de los Árboles que fue arrasada por la locura de Hxavna el Sacrílego.

En las tierras vecinas de Nijasaetda moran hombres bajos y achaparrados que continuamente realizan ritos para evitar que los males de Vaiyaj lleguen hasta ellos. Han establecido pequeños fuertes para vigilar el Valle de los Muertos Danzantes tratando de prevenirse contra los Hombres Sombra, como ellos llaman a los espíritus.

Al norte está le región de Uryuj, poblada por los Hombres de la Piel Ensangrentada y los Hombres con Cuernos, los cuales se adornan la cabeza con cornamentas de ciervos. Como en todo el Sagareda, estas culturas presentan una mezcla asombrosa de primitivismo y avance, pues conocemos la forja de metales, pero, aún así, seguimos prefiriendo vivir cerca de la Voz de la Vida y el Flujo del Mundo, como si, después de todo, por fin hubiésemos comenzado a aprender qué es lo verdaderamente importante.

Cruzando de nuevo el río Yedanna al oeste, uno llega a las ruinas de Naketza Tsara, la Gran Tumba, donde, si tiene el valor y la fuerza de voluntad necesarias, puede tratar de acercarse al Árbol Negro del Grito Incansable y contemplar la tierra gris y muerta que ningún ser vivo se atreve a hollar.

Siguiendo hacia el oeste se encuentra el Sazna, un afluente del Yedanna que nace en las montañas de Vaztára, que son conocidas en todo el bosque como las Montañas de las Bestias o de la Roca Roja. Ningún ser humano se atreve a internarse en ellas, pues están pobladas de multitud de criaturas salvajes y cornudas que no dejan de luchar entre sí por los territorios de las cercanías, contra los serpentinos tzarydna y los ágiles yighra, que otros conocen como thyrgazu. Sólo la horda de Yejkinvra osó internarse aquí y lo hizo una vez, pues aquellos que sobrevivieron jamás quisieron volver, pese a ser en su mayoría guerreros bárbaros y experimentados que no le temían a nada.

Al sur y el oeste está el corazón del bosque donde pocos seres humanos habitan ahora, aunque fue muy distinto en los tiempos de los tsazaredsa. Allí la gente es callada y silenciosa y teme cualquier manifestación sobrenatural de origen humano que pueda traer de nuevo la desgracia al bosque; por eso, luchan contra los Darsatza, unos locos que dejan que su cuerpo sea exprimido por las sanguijuelas del Yedanna, aprovechando el dolor para alcanzar un trance que les permite abrir sus mentes a las Vías Espirituales. Sin embargo ese poder tiene un precio y aunque por años son jóvenes, sus prácticas han envejecido sus cuerpos hasta el punto de que parecen ancianos al alcanzar los veinte años.

Algo más al sur se encuentra la región de Yajvero y los Valles Sagrados: el Valle del Retorno y el de las Serpientes Arco-Iris, cerca del siempre presente río Yedanna. El primero recibe ese nombre porque según las tradiciones y mitos de las gentes de Yajvero es ahí donde nacerá el próximo Señor de los Árboles, cuando la Tierra y la Voz de la Vida perdonen a los hombres y curen sus propias heridas y llagas. En el segundo, uno puede encontrar bellas tallas pintadas y esculpidas con una delicadeza y una capacidad sin igual por los artesanos tsazaredsa de los viejos tiempos.

Se dice que al otro lado del río y custodiando el Valle del Olvido y sus alrededores, están los uzda, los Hombres de Humo, a los que los espíritus de la tierra han revelado sus secretos y que les permiten usarlos para proteger el bello osario donde reposan los huesos de los Sabios Astados del Bosque, aquellos que habitaron la región antes de que los hombres apareciéramos en el mundo.

Tzeda

Los primeros en habitar estos bosques, según la tradición de los Señores de los Árboles, fueron los Hermanos Astados. Éstos trajeron consigo diez semillas del Primer Árbol, plantado por Rhagalysa al principio de los tiempos, antes de que ningún otro ser vivo soñara bajo los cielos del mundo.

Plantaron una, que dio lugar al Tzeda, el Árbol Madre del Sagareda, al que cantaban todos los amaneceres.

Los Hermanos Astados enseñaron a los Humanos el arte de cuidar árboles antes de desaparecer en el olvido; pero la voluntad de los Hombres es débil y Tzeda acabó muriendo, anhelando en su soledad, el cuidado que le habían dado quienes le habían plantado.

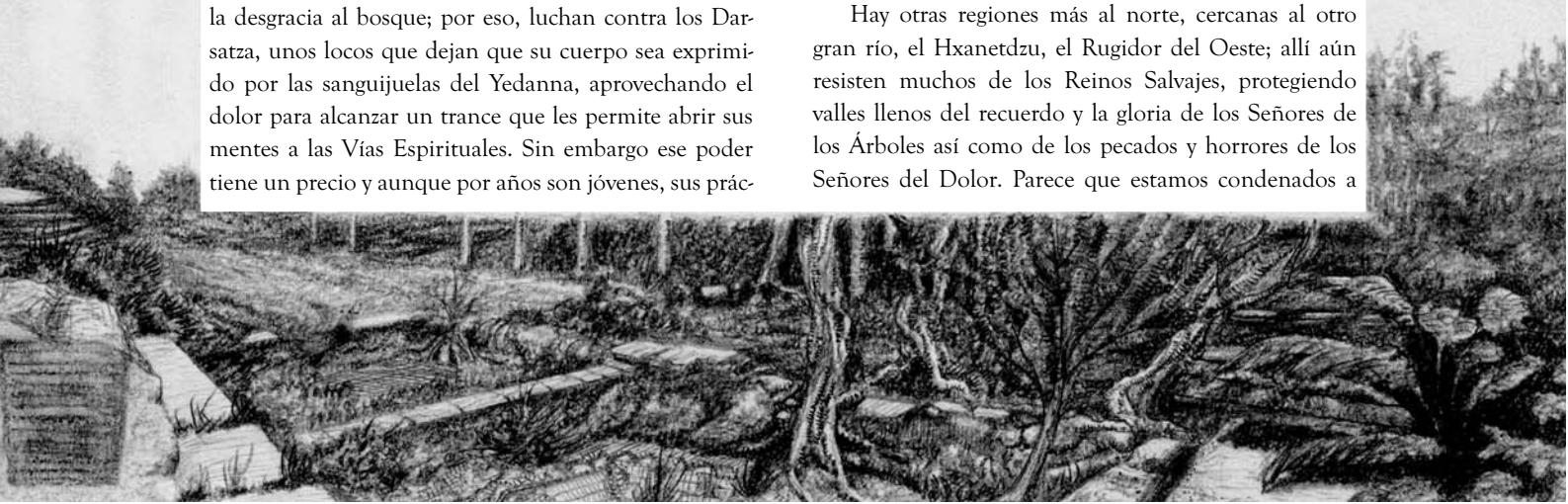
Sus frutos eran portadores de salud y calor, pero ahora se han perdido para siempre, al igual que las otras nueve semillas.

Muchos las han buscado, pero en vano. Nadie sabe donde las ocultaron. Se dice que quién encuentre una sola, devolverá la antigua gloria de los Señores de los Árboles.

LOS HEREDEROS

Y muy cerca de ellos estamos nosotros, los tsazara, los Herederos, que compartimos el Valle de las Serpientes-Espíritu Yezna. Somos el receptáculo del saber olvidado de nuestros antepasados y los únicos que sabemos a ciencia cierta que fue lo que ocurrió en esta región y quién fue el qué provocó el ocaso del Gran Bosque y el inicio de la Era de las Desgracias, en las que tantos seres vivos murieron y los Humanos quedamos sordos e impedidos ante la Voz de la Vida. Al norte tenemos que vigilar a los Sadzana, liderados por sus mujeres de melenas de pelo rojo y negro, cuya crueldad y despotismo hacen enfurecerse incluso a las tranquilas Serpientes Blancas que comparten con mi pueblo su pasión por la vida y la naturaleza. Habitan una tierra de colinas bajas donde la caza y los alimentos son abundantes, pero a pesar de ello, parecen preferir una vida salvaje y carente de esperanzas. Son adversarias peligrosas y codiciosas, por lo que no podemos bajar la guardia en ningún momento.

Hay otras regiones más al norte, cercanas al otro gran río, el Hxanetdzu, el Rugidor del Oeste; allí aún resisten muchos de los Reinos Salvajes, protegiendo valles llenos del recuerdo y la gloria de los Señores de los Árboles así como de los pecados y horrores de los Señores del Dolor. Parece que estamos condenados a



vivir separados unos de otros por una barrera de incomprensión.

LA MEMORIA DE LOS ÁRBOLES

Los recuerdos del Gran Hermano Verde me han permitido abrir mi mente a posibilidades que antes ni siquiera se me hubieran ocurrido, pese a haber escuchado tantas veces las palabras y los pensamientos de las serpientes-espíritu yezna. Ahora entiendo mucho mejor por qué nuestro pelo es anudado, y por qué sigue unos patrones determinados e inmutables que nos conectan con la Voz de la Vida y el Flujo del Mundo.

También comprendo por qué las tradiciones antiguas de nuestros antepasados se han mantenido a pesar de las invasiones de los salvajes montañeses del oeste, de la otra orilla del Hxanetdzu.

Sin embargo, en los lindes del bosque están los pequeños reinos sometidos a vasallaje por las naciones más fuertes del exterior, como Ayénda, Inúe e incluso Xawa, donde, si los rumores son ciertos, han corrompido tanto las costumbres y la cultura de los tsazaredsa para ajustarlas a su avaricia y sus propósitos, que se han alejado para siempre de la redención que algún día regresará al bosque y nos liberará de nuevo. Los espíritus de la tierra y de la naturaleza podrán volver a vagar libremente por las tierras que los vieron nacer y dejarán de esconderse para evitar que sus sensibles corazones se marchiten y nuestra esperanza muera con ellos.

Temo que si el renacer no se produce pronto, el bosque será poco a poco destruido, desde su piel hasta el corazón, como algunos hongos perniciosos destruyen el alma de los árboles. Los reinos vasallos han comenzado a talar indiscriminadamente su pasado y a negarse el futuro, creyendo que de este modo podrán vivir mejor.

¡Oh, sí! Puede que sus cuerpos lo consigan pero sus almas están perdidas para siempre y ya nunca podrán alcanzar la paz. Han cortado voluntariamente sus conexiones con el Flujo del Mundo, tapado sus oídos ante la Voz de la Vida. Es preferible que hubieran muerto combatiendo, luchando para evitar que aquellos que se creen los únicos y verdaderos herederos de los Señores de los Árboles, pero que jamás llegaron a comprenderles del todo, tomaran el control de más regiones del bosque, marchitándolo y llevándolo a la tristeza y la desolación.

¿Y aún se preguntan por que los árboles y los animales han dejado de hablar con ellos? ¿Acaso sus sentidos se han embotado hasta el punto de no poder entenderlo?

La gloria del Sagareda puede volver a encenderse y brillar, pero depende de aquéllos que supieron ver la esencia de los tsazaredsa. De nosotros depende que las ciudades-espiral vuelvan a resurgir o que sean olvidadas para siempre. De nosotros depende que el Flujo de la Vida continúe o se marchite. Sagareda es vida y muerte.

El espíritu del bosque jamás podrá ser destruido.

El Sagareda es eterno.

Semehéra

Este nombre es odiado en toda la península de Klandama, y maldecido por todos los pueblos y culturas que fueron sometidos al despiadado y cruento dominio de uno de los mejores generales que la Tierra de Arena Roja haya dado jamás.

El dirigió a la flota pháuka que derrotó a una alianza de reinos de Klandama cerca de Zeryade, poniendo fin a su pequeña rebelión. La campaña que inició por tierra aún hoy es recordado en esas tierras, pues fue salvaje y terrible: todos los hombres que eran capturados, eran ejecutados de inmediato mientras sus mujeres y sus hijos eran vendidos como esclavos y separados para siempre.

La gloria de Semehéra creció muy rápido y escuchó a sus generales cuando le decían que debía regresar a Phaukáhara como un conquistador y expulsar al culto de Izehira del poder.

Pero fue traicionado por aquellos que le habían metido esa idea en su cabeza, tomado preso por los izehiritas y sometido a gran tormento en las mazmorras oscuras de Amahára. Su voluntad fue destruida, y fue liberado cuando su mente y su cuerpo ya no eran reconocibles por ninguno de los que le habían conocido en vida.

PHAUKAHÁRA

Pocas tierras hay donde el clima y el paisaje hayan afectado tanto al modo de vida de sus gentes como lo ha hecho el Desierto de Arena Roja, que los nativos conocen como Avaru, el Calor de los Elegidos. Un desierto cruzado por ríos que se originan en las montañas del norte, que lo llenan de vida y le dan estabilidad frente al cambio continuo e impredecible de todo lo que le rodea. Los pháuka tienen un dicho: el desierto está vivo y como tal hay que tratarle. En las orillas del río más grande habita la cultura más civilizada de la región, la de los pháuka, adoradores de Izehira, el Dios-Escorpión, pero no son los únicos que moran bajo el calor abrasador del sol brillante, pues luchando en y por las arenas sobreviven otros pueblos, como los nómadas aváusa. Es una tierra dura, en la que sólo resisten los más fuertes y compasión es una palabra que no existe; donde todo cambia en una noche o en un día; donde la arena es portadora del olvido...

Alabado sea Izehíra, el Escorpión que Todo lo Ve y que Todo lo Puede, y alabados sean sus hijos fieles y benditos, los pháuka, los Señores de las Arenas, los que han aprendido a dominar al desierto y su fuerza. Y entre todos ellos, benditos sean los Ibishu, los que han superado la prueba definitiva, los que son más que humanos y nos guían con sus conocimientos y su presencia.

Estoy aquí para hablaros de Phaukahára, la Tierra de la Arena Roja y los guerreros valientes, la tierra de los que seguimos la única fe posible y verdadera, los únicos que no nos hemos dejado engañar por la mentira y la niebla de la mente. Es un mensaje que pocos sabrán comprender pero eso no importa, mientras los escogidos sigan escuchando la llamada y el canto del veneno que nuestro dios ha destilado para ellos. He aquí un resumen de lo que fuimos, somos y seremos, para que nuestros aliados vean y nuestros enemigos tiemblen.

LOS ERRANTES SATHARI

Hace más de dos mil años, mis antepasados surgieron de las montañas en el norte, muy lejos del desierto. Fueron expulsados de allí y comenzaron su largo viaje, la larga marcha en la que muchos morirían y cuya sangre aún no ha sido devuelta y pagada. No conocíamos a Izehíra entonces, y seguíamos confiando en nuestras antiguas y muertas deidades a quienes pedíamos ayuda sin que nuestras súplicas y sufrimientos fueran atendidos.

Viajaron y viajaron, siendo insultados y maltratados en casi todas las tierras. Los llamaban Sathari, los Mendigos, pero ellos siguieron caminando pues confiaban en que llegarían a la tierra que les estaba destinada.

LA TIERRA DE ARENA ROJA

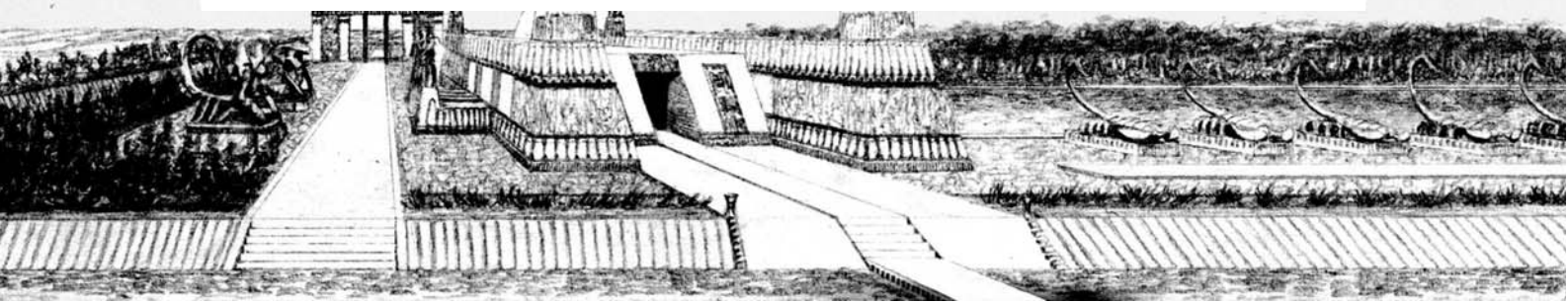
Atravesaron las montañas de Sigaharu y se encontraron con el desierto, la Gran Llanura de Arena y el Río que Da Vida. La alegría inundó sus corazones pues comprendieron que por fin habían encontrado su destino. Izehíra se les apareció entonces y les enseñó los secretos para sobrevivir en las Tierras Abrasadas, y cómo obtener frutos y alimento de las riberas del río. Su larga marcha, nuestra larga marcha, había terminado.

LA SEPARACIÓN

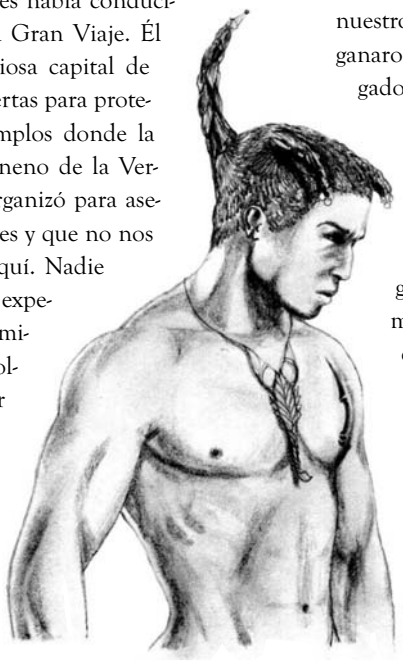
Pero muchos pensaban que aquel advenedizo benefactor recién llegado no podía sustituir nuestras antiguas creencias, las que nos habían llevado allí. Hubo enfrentamientos, luchas de hermanos como nunca antes se habían producido entre nosotros y nuestra sangre bañó el río por primera vez. Al final les hicimos huir para que siguieran adorando a las deidades que habían muerto y que habían sido incapaces de atender a nuestros desesperados ruegos. Se convirtieron en los aváusa, los Pordioseros Quemados por el Sol, y huyeron a los siempre cambiantes campos de dunas y ondulaciones del desierto profundo, a las llanuras pedregosas y a los territorios donde el agua es tan escasa que ni siquiera los insectos pueden sobrevivir. Aún hoy siguen errando sin hogar y sin destino.

THREPHÁRA Y NAMUHARI

Los que se quedaron con Izehíra se denominaron a sí mismos como pháuka, los Valientes, y llamaron las tierras que se abrían ante ellos Phaukahára, el Hogar de



los Valientes. Aprendieron y crecieron, hasta que el desierto cercano al río ya no tuvo secretos para ellos. Los guerreros les guiaban, y entre todos ellos destacaba Threphára, que les había conducido en los últimos años del Gran Viaje. Él fundó nuestra bella y gloriosa capital de Naháre, con sus calles cubiertas para proteger del sol y sus bellos templos donde la misma piedra destila el Veneno de la Verdadera Voluntad. Él nos organizó para asegurar que creciéramos fuertes y que no nos pudieran echar jamás de aquí. Nadie quería volver a pasar por la experiencia deshonrosa de la migración continua. Jamás volverían a errar sin rumbo por Taphahéra, el continente que termina en nuestras orillas.



Exploraron su entorno y fue entonces cuando Namuhári, el hermano de Threphára, descubrió las ruinas de un templo olvidado al sur, en una isla del cauce del Río que Da Vida, al que dio el nombre de Amahára, Voz de lo Antiguo. En él encontró la verdad y la revelación de Izehíra, el Dios-Escorpión.

LA PRIMERA INVASIÓN

Fue por esos tiempos cuando una gran horda de montañeses y otras criaturas que bajaron desde el norte, desesperados como habían estado mis antepasados antes de ver las arenas del desierto rojo. Eran un terrible peligro y Kushana, un cacique de los aváusa, pidió a Threphára una alianza temporal para acabar con el invasor. Este aceptó, pero luego dejó solos a los hombres de Kushana en el campo de batalla; éstos consiguieron vencer, pero a un precio tan alto en vidas que estuvieron a punto de desaparecer. No han olvidado jamás lo que ellos ven como una traición y desde ese momento no ha habido paz entre dos pueblos que antaño fueron uno solo.

No puedo decir que la separación me duela, o que sienta cierta piedad por los nómadas de las rojas arenas del desierto. Ellos se han buscado su destino. Ellos se han apartado de Izehíra.

EL ODIO IMPERECEDERO

En una ocasión en que Threphára se ausentó de Naháre, la atacaron y la arrasaron. Sehóri, la esposa de nuestro líder, murió de un modo horrible. Con esto se ganaron un enemigo implacable, pues su dolido y amargado esposo había perdido todo lo que quería y decidió no descansar hasta que el último aváusa fuera aniquilado. Inició campañas salvajes por el desierto, reclutando tropas en las prósperas ciudades del Río de la Vida e incluso mercenarios impíos de lejanas tierras; no daba tregua ni a sus enemigos ni a sus propias tropas, mientras Namuhári se dedicaba a fomentar el culto a Izehíra y adquirir poco a poco gran poder, aprovechando que su hermano pasaba más tiempo fuera de la capital de Naháre mientras esta era reconstruida.

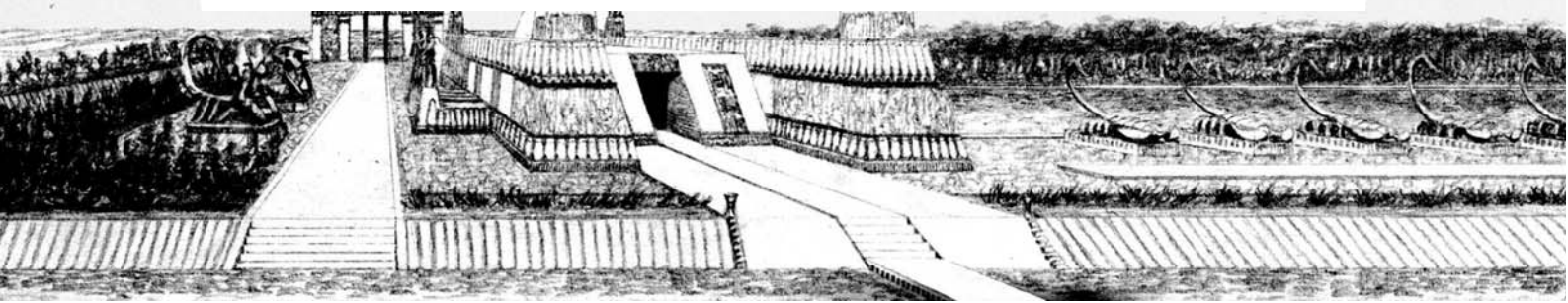
EL MONTE VAKSHU

Al final los nómadas del desierto fueron acorralados en su fortaleza del Monte Vakshu, en la Gran Llanura de Arena del Este, donde se entabló una terrible batalla que duró días. Nuestros ejércitos fueron derrotadas por los aváusa y sus aliados, los no humanos que viven bajo tierra más allá del Gran Escarpe. Threphára, herido de muerte, desapareció mientras huía hacia las montañas que los extranjeros llaman Taechka, y nada se sabe de su destino. Aún hoy, el pueblo llano ignorante cree que todavía vive y que regresará para purificar el culto al Dios Escorpión. Las leyendas siempre hacen más grande a quien menos lo merece.

EL ASCENSO DE IZEHÍRA

La desaparición de nuestro gobernante y la derrota provocaron muchos disturbios que el sacerdocio izehiraíta aprovechó para establecerse como el único poder capaz de salvar a Phaukahára del desastre que las guerras y la locura de Threphára habían provocado.

Bajo el gobierno religioso volvimos a crecer y hacernos fuertes, pero también nos descuidamos. Así fue cómo, poco a poco, los mercaderes comenzaron a disputarnos el poder absoluto y la estima del pueblo llano. Reaccionamos tarde, y aún hoy pagamos el precio de nuestra negligencia. Ni siquiera la sabiduría de Namu-



Sahanarái

Sahanarái es un ibishu de gran poder, y el pháuka más joven de toda la historia en alcanzar tal honor.

Despierta respeto, envidia y miedo entre sus iguales, pues se está acercando a niveles de consciencia que pocos de los suyos se atreven siquiera a soñar.

Él mismo comienza a tener miedo, porque se siente cercano al estadío de trascendencia mística que se encuentra por encima del de saíza: el khavenáru. Ningún otro pháuka a estado tan próximo jamás y la tensión y la ansiedad crecen día a día en el seno del culto a Izehira.

Sin embargo, es el mismo Shahanarái el que comienza a dudar de los caminos del bendito Namuhári.. Siente que le alejan de su evolución, que le impiden ir más allá. En los últimos años está más interesado en las enseñanzas apostáticas del hereje al que el pueblo llano llama el Anciano, que buscan un nuevo camino en la comprensión del Dios Escorpión.

Pero su interés puede volverle peligroso a ojos de algunos, a los que la idea de algo nuevo no les resulta placentera...

hári cuando se elevó el estado de ibishu, -aquél en el que los sacerdotes de gran poder se convierten en uno con el Dios-Escorpión-, ni la de los quienes le siguieron pudo predecir o evitar lo que ocurrió.

LA GUERRA DE LOS ELEGIDOS

La situación se volvió insostenible y estalló la guerra civil. Durante muchos años, la luz que nuestra prosperidad había conseguido se volvió a apagar.

Al final, acabamos llegado a un acuerdo y a unas leyes nuevas para un Phaukahára nuevamente unido. Se decidió crear el cargo de Seháru, El que Lidera, para que controlara los asuntos de nuestra tierra asesorado por los clérigos e ibishu del Único Dios Verdadero, mientras que se concedía a los comerciantes y otras castas privilegios que hasta entonces habían pertenecido únicamente a nuestro culto y a la familia de Threphára.

De todo esto se beneficiaron especialmente los puertos del sur, como Khahadái, Naphára o Sehóri, donde el comercio creció hasta límites nunca imaginados anteriormente.

LOS ENVIDIOSOS

No tardamos en descubrir que nuestra prosperidad, aunque manchada por el hecho de estar compartida con los sucios comerciantes, despertaba los celos y las envidias de los que nos rodeaban. Más de una vez tuvimos que demostrarles quién era la nación más fuerte, y durante muchos años sometimos a vasallaje a la mayoría de las islas y los pequeños reinos de la península de Klandama. Cada poco trataban de rebelarse ante su inevitable destino, como las hormigas del desierto antes de ser devoradas por un lagarto bohada.

MAKAHÁRE

En estos años, una expedición comercial de exploración, patrocinada por la ciudad de Sehóri, descubrió una nueva tierra a muchos días de navegación hacia el sur, a la que se llamó Makaháre, la Joya del Sur. Estaba llena de selvas, salvajes y animales desconocidos, así como de muchos productos nuevos cuyo valor de intercambio podía ser inmenso.

Makaháre era nuestra por derecho de descubrimiento pero, por supuesto, el secreto no pudo ser guardado durante mucho tiempo y pronto nos vimos peleando con nuestros enemigos del continente en las nuevas tierras.

TAOSHA, EL RENEGADO

Pero la mayor traición provino de Taosha, el marinero tyadita que había sido el almirante del viaje que descubrió Makaháre, ya que se convirtió en un pirata temible que hundió muchos de nuestros barcos, y que prácticamente colapsó y paralizó el tráfico marítimo hacia la Joya del Sur. Lo hizo movido por despecho, ya que pensaba que no se le había dado lo que merecía por su hazaña.

Se estableció en una de las islas frente a nuestras costas, y de allí no se le pudo sacar hasta muchos años después, cuando contamos con la ayuda de los barcos y las tropas de nuestros estados vasallos de Klandama. Mientras existió su reino pirata de Kibpharai, el nuestro sufrió muchísimo, y hemos castigado y perseguido a los piratas severamente para que algo así no vuelva a ocurrir jamás.

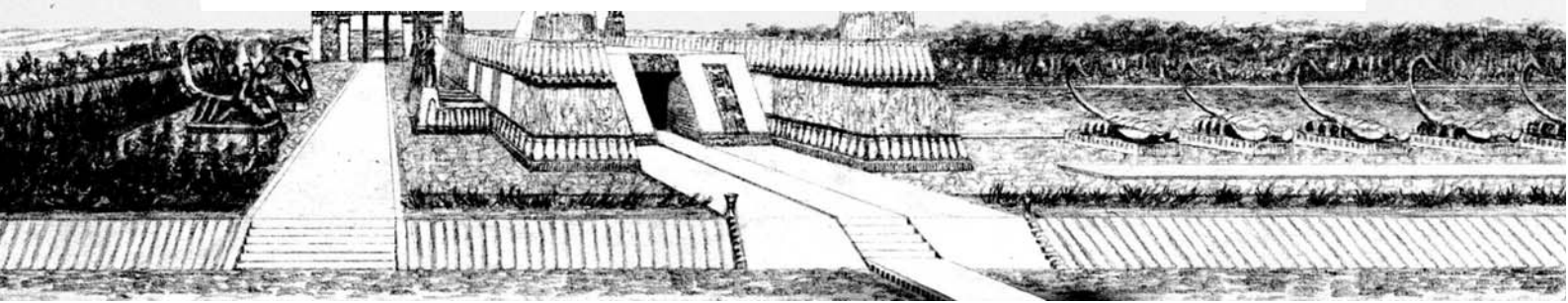
LOS LOCOS

En un tiempo, uno de nuestros Seháru creyó que debíamos acabar con los salvajes de las montañas que rodean nuestro desierto, y mató a muchos de nuestros soldados por el cansancio y el calor en campañas que no obtuvieron beneficio alguno. Trajo la ruina a nuestro reino, y, si no hubiese sido por la intervención de los ibishu y de los clérigos de Nuestro Señor, habríamos desaparecido.

Además, algunos de los Potenciados, aquéllos poseedores de habilidades sobrenaturales de origen no divino que son conocidos como mentalistas, alcanzaron el secreto para derrotar a la muerte y trataron de utilizarlo para conseguir poder. Se les llamó los Ahia, los Locos, aunque muchos los conocen por el nombre más ominoso de Anidadores. Causaron más caos aún si cabe, antes de que huyeran al norte, al desierto. No se volvió a saber más de ellos hasta muchos años más tarde.

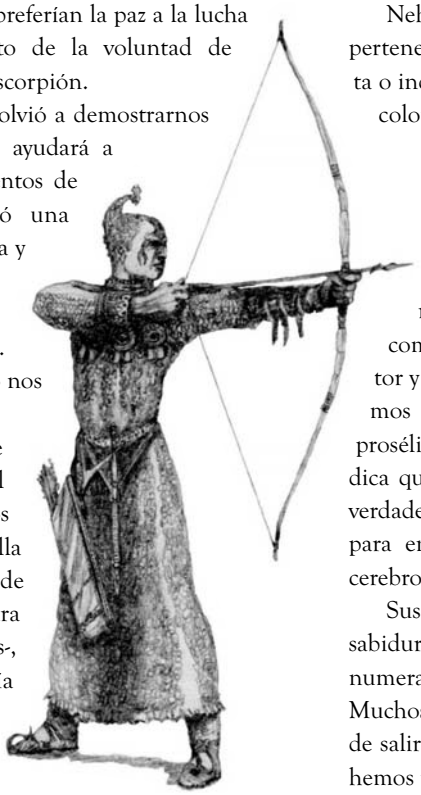
REBELIÓN DE VASALLOS

Quedamos tan debilitados que los reinos vasallos de Klandama se liberaron de sus tributos y comenzaron a exigir. Se asentaron en Makaháre, ante nuestra impo-



tencia. Los siguientes Seháru e ibishu fueron conocidos como los Débiles porque preferían la paz a la lucha y al justo reconocimiento de la voluntad de Izehíra, el Bendito Dios-Escorpión.

Pero Éste se vengó y volvió a demostrarnos que siempre defenderá y ayudará a nuestro pueblo en momentos de necesidad, pues provocó una plaga que barrió Klandama y las naciones más al norte co-mo Yehaze – Yizaràde – y Urihakaru – Urankko-. A nosotros, en cambio, no nos afectó.



Nos cernimos sobre ellos como el halcón del desierto y los derrotamos ampliamente en una batalla naval memorable, cerca de Karashuháde –Zeryada para los ignorantes tyaditas-, cuyo resultado ya ha-bía sido vaticinado por la propia tierra de la península de la Cabeza de la Tortuga cuando algunas de sus montañas escupieron el fuego de la ira de Izehíra. Llovieron cenizas durante días.

Volvieron a someterse a nosotros, nuestro poder y nuestro dios, el único que podría hacerles comprender su verdadero lugar en el mundo. Tampoco esta vez aprendieron.

EL ALZAMIENTO DE MAKAHÁRE

Nuestras propias colonias de Makaháre, en gran parte aisladas debido a los piratas y los otros problemas que habíamos sufrido, se declararon libres, se negaron a pagar los impuestos y quemaron los templos del Dios-Escorpión, ya que habían encontrado a otros entes a los que adorar en las tierras salvajes de la Joya del Sur.

En aquellos tiempos regía nuestros dominios un Seháru débil que era aconsejado por nuestro verdadero líder, el Ibishu Neheberehára, quien no estaba dispuesto a permitir esta insubordinación. Llevó algunos años, pero la revuelta fue extinguida y los cráneos y los huesos de los cabecillas rebeldes se llevaron a Naháre para que los niños los destruyeran y acabaran con ellos a placer: para nosotros no eran más que juguetes.

Neheberehára destruyó también colonias que no pertenecían a nuestra gente y que habían ayudado directa o indirectamente a exacerbar los ánimos de nuestros colonos pháuka.

EL ANCIANO

Desde ese momento y hasta ahora nuestro reino no ha dejado de crecer tanto en poder, como en tierras y fe hacia Izehíra, nuestro benefactor y Protector del Desierto. Sin embargo, en los últimos años hemos tenido un problema con un viejo prosélito que es conocido como el Anciano, que predica que nuestros ibishu y clérigos se han alejado del verdadero mensaje de Izehíra y que lo hemos utilizado para engordar nuestros cuerpos y embotar nuestros cerebros.

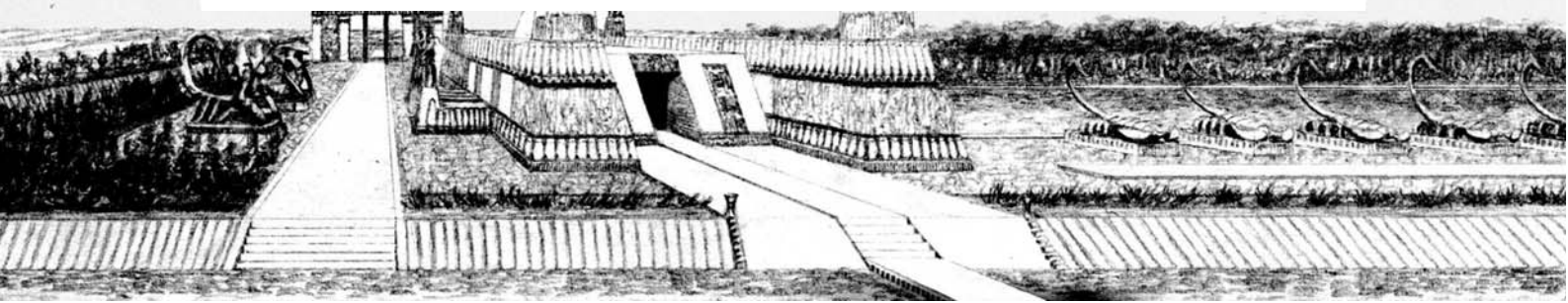
Sus palabras son agudas y están cargadas de la sabiduría de la arena roja. Como su piel, picada en innumerables lugares por el viento cargado del desierto. Muchos de los más empobrecidos ven en él una manera de salir de su miseria mientras se alejan de quienes les hemos protegido, a ellos y a sus padres y a los padres de sus padres, desde que nuestros primeros antepasados vieran el desierto por primera vez.

Está creando inestabilidad, pero no ha habido forma de acabar con él; ni siquiera los más avezados de nuestros asesinos sagrados izaháru han podido acercarse a él lo suficiente como para darle muerte y, cuando lo han conseguido, no han sido capaces de ejecutarle. El Anciano se ha marchado al este, a uno de los oasis cercanos, y allí ha fundado un asentamiento al que ha llamado Naha Izahári, la Verdadera Voluntad del Escorpión, que se ha convertido en una llaga dentro de nuestro propio cuerpo.

Sólo espero que no viva mucho pues no deja de asombrarme la cantidad de desdichados que le siguen convencidos de que por su boca salen las verdaderas palabras de Izehíra, el Dios-Escorpión.

EL DESIERTO DE AVARU

Para entendernos a nosotros, los pháuka, hay que entender también la tierra en la que vivimos, ya que el desierto de arena roja de Avaru moldea a sus habitantes y les somete a sus duras condiciones: sólo los fuertes sobreviven.



Vahanái

Tahaíza fue el artesano más grande que jamás respiró el aire del Desierto de Arena Roja. Era especialmente famoso por su habilidad para trabajar y modelar las sustancias más exóticas, valiosas y frágiles que uno se pudiera encontrar.

Él creó las vestiduras conocidas como Piel de Escorpión, realizadas con las mudas que éstos abandonan al crecer, elemento clave de los rituales de purificación de los izehiraítas; desarrolló las armaduras negras de los sagrados izahara, los asesinos, fabricadas con piel de khaibu y láminas de obsidiana.

Un día, fue iluminado por el propio Izehíra y se dirigió al templo de Amahára, donde dio forma al veneno que rezuma de las cámaras más ocultas y forjó cuatro objetos, los vahanái: una anillo, una daga, un yelmo y una armadura. En ellos fue imbuída la esencia de Izehira, con su odio y su fuerza sagrada. Tahaíza enloqueció después de terminarlos y su arte se perdió para siempre.

Fueron entregados al seharu y a tres ibishu. Con ellos alcanzaron gran poder: podían curarse rápidamente de cualquier herida o enfermedad, aunque éstas fueran mortales; pero se vieron condenados a sufrir eternamente el dolor y la agonía del veneno de su dios, quién había decidido castigarles por su avaricia...

Avaru es un lugar donde las dunas se mueven y cantan sin cesar, demostrándonos que todo cambia y muy poco es lo que permanece y resiste. Aquí el espíritu se pierda en la soledad y se encuentra en la inmensidad de la belleza creada por Izehíra.

La vida escasea, excepto en los pocos lugares afortunados donde el agua, la Sangre Cristalina de Izehíra, ha conseguido descubrir el modo de salir a la superficie para calmar la sed de los vivos. Por eso debemos sentirnos permanentemente agradecidos por el Río que Da Vida, ya que sin él nuestro viaje no hubiera terminado y aún seguiríamos siendo los Sathari, los Mendigos; porque sin él nuestros niños morirían antes de haber llegado a ver y comprender al Protector del Desierto y sus vidas habrían sido vanas, perdiéndose sus delicadas almas en Nuruháru, el Lugar Vacío a donde van los espíritus de aquéllos que no han visto a Izehíra.

En algunas zonas, en vez del agua aflora la roca y la piedra, creando formas reconocibles y constantes en el continuo mar cambiante de arena que les rodea. Muchas de ellas sirven de hitos para los viajeros, los mercaderes y los guerreros que se internan en la Gran Llanura de Arena y tienen nombres como La Roca de la Mujer Embarazada, La Roca del Buitre y el Escorpión o los Montes de los Dientes Hendidos.

La arena roja que da nombre a nuestra tierra sólo se detiene ante las montañas del norte y el oeste, a las que llamamos Sigaháru, y ante el Gran Escarpe por el este. Aquél es un lugar lleno de mitos y leyendas de demonios, monstruos y tesoros, donde habitan unos hombres que tratan de imitar a los Comedores de Piedra, los seres de baja estatura y ojos rasgados que viven en el interior de las montañas y cuyos cuerpos relucen con el metal que saben forjar.

Sí, Avaru es una tierra dura, una tierra hecha para probar nuestra fe, nuestra determinación y nuestra resistencia; una tierra para demostrarnos a nosotros mismos si en realidad somos merecedores de ella.

LA JOYA DEL SUR

Por el contrario, Makaháre es un mar verde, donde la luz del sol apenas llega nunca a tocar las capas más profundas y donde habitan criaturas y seres humanos tan dispares y ajenos a todo lo conocido en Taphahéra, que se ha convertido en una tierra de maravillas y misterios por descubrir.

Pero bajo las selvas se esconde la muerte y la tentación, pues la languidez y las costumbres de esas gentes son abominables, impuras como el claro color de sus ojos, que indica a las claras que son enemigos de Izehíra; pues sólo aquéllos que poseen los ojos del color de la noche pueden ver y comprender Su Aspecto bondadoso y benefactor, las múltiples virtudes de Su Veneno y las ventajas y cuidados que proporciona a nuestra ciudades de calles atechadas.

Los rumores hablan de culturas constructoras de ciudades en el interior de la Gran Selva de Anakhobaráii, donde habitan los Hombres Pájaro y los Monos Sin Pelo, donde las serpientes son más grandes que los hombres y en cualquier rincón la muerte acecha desde las alturas.

Algunos marineros dicen que también allí existe un gran desierto, pero que está habitado por demonios cornudos similares a los que habitan bajo las montañas del norte de Phaukahára, los Hiruta o Hryeth, como los conocen en otros lugares.

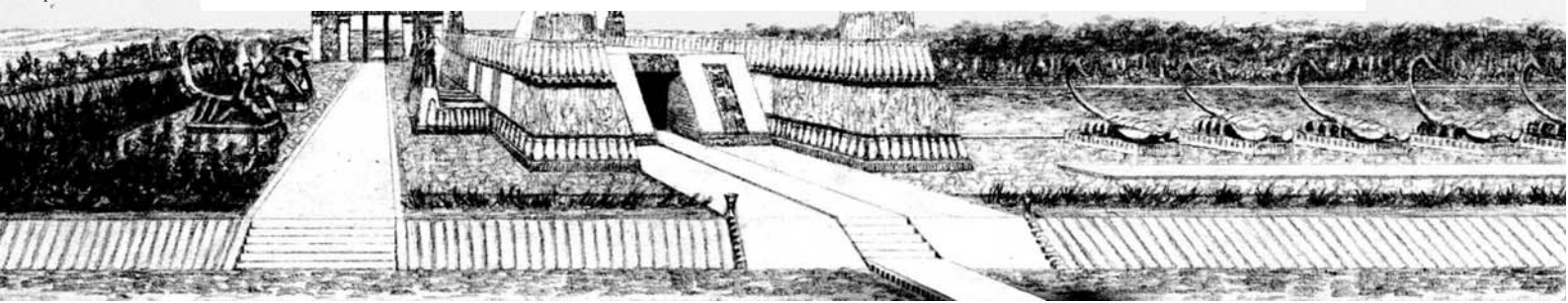
La Joya del Sur sigue siendo un misterio, una fruta exótica de la que sólo podemos ver su piel, pero cuyo interior permanece desconocido para nosotros, atrayéndonos y a la vez repeliéndonos ante los posibles peligros. Si Izehíra lo desea, no tardaremos mucho en llevar su palabra y mensaje a aquellos que nunca le han conocido.

EL DIOS-ESCORPIÓN

Muchos extranjeros, ignorantes y propensos a hablar de lo que no saben ni entienden, dicen que somos una cultura bárbara, que se esconde bajo una pátina de civilización que es tan frágil que cualquiera que la descubra y la retire puede encontrarse con la podredumbre de la crueldad.

No comprenden al desierto, ni nuestra continua lucha para que el Río que Da Vida nos permita sembrar cosechas a sus orillas y así alimentar a una población creciente. Están ciegos a lo que no quieren ver y su estupidez, que nos abrumaba y nos molestaba antaño, nos resulta ahora patética e insignificante. Por eso, hemos limitado su repugnante y analfabeto acceso a nuestras ciudades, para que no manchen las mentes de nuestros jóvenes con raras ideas que sólo les pueden generar problemas y dudas.

De hecho, todos los pháuka que tratan con ellos deben llevar el atuendo conocido como la Piel del Escorpión, fabricado mediante ritos ancestrales, para que les proteja de cualquier corrupción o tentación en la que las palabras de los extranjeros podrían hacerles



caer. Además, ninguno puede hablar con otro pháuka hasta que hayan transcurrido dos días después del contacto con el extranjero. Nuestra sociedad es bastante complicada como para que a alguien se le ocurran nuevas formas de gobernarnos aún más alejadas de los preceptos que Izehíra nos dejó a través de Namuhári, Su Siervo más Fiel.

EQUILIBRIO

Sí, pese a que aún se acata nuestra voluntad, y las palabras y edictos de los ibishu y los clérigos de más alto rango se consideran ley, cada vez estamos más presionados por los mercaderes, los mentalistas y los cultos a las deidades menores. Éstos se han aprovechado de las numerosas desgracias que nos han afectado en la Tierra de la Arena Roja para alcanzar una fuerza política que nunca deberían haber poseído.

Los mercaderes, los mentalistas de Isehára, la Torre Roja, e incluso algunos de los cultos minoritarios que no existen más que para desviar a las almas del Camino Verdadero, se han hecho cada vez más importantes entre nosotros. No sólo en las ciudades costeras, más cosmopolitas, como sucedía antes, sino que incluso sus influencias perniciosas se hacen sentir hasta en nuestra capital de Naháre. Las ciudades de Sehóri, Khahadái, Naphára y Tehíra están perdidas y son los abyectos y amorales comerciantes, los Devoradores del Metal del Sol como nosotros los llamamos, los que controlan la mayor parte de su política, estando nosotros relegados a los asuntos religiosos.

LAS LEYES DE NAMUHÁRI

Según las Leyes de Namuhári, el Seháru es quien gobierna en Phaukahára. Es elegido por los Abuhái que rigen los distritos en que se dividió el territorio hace tiempo para facilitar su administración y su mantenimiento. En la mayoría de los casos son miembros de nuestro culto o personas controladas por los mismos, por lo que seguimos manteniendo la mayor parte del poder en nuestras manos.

Sin embargo, en las regiones costeras hemos tenido que ceder ante las presiones de los mercaderes, e incluso en Naháre hemos de repartir parte de nuestro poder con los hombres y mujeres de Isehára, la Torre Roja.

La elección del Seháru se ha convertido en una auténtica lucha por el poder, cada vez más incierta y sangrienta, pues los asesinatos se multiplican durante el proceso de elección. Además, cada grupo ha establecido una serie de normas y jerarquías, burdas imitaciones de la nuestra, para organizarse mejor y pelearse y pisarse entre ellos bajo una delgada capa de civismo. Los mercaderes han formado cofradías y gremios para protegerse y hacerse fuertes, mientras que los mentalistas siguen buscando a los niños que nacen con la capacidad de cambiar la realidad a su alrededor. Otros cultos menores comienzan a adquirir gran prestigio entre el siempre desagradecido e ignorante pueblo llano.

Por debajo de todos ellos están los Hombres Lentos, como se conoce a los hombres libres que no tienen pertenencias más allá de su hogar y su familia. Se visten al modo plebeyo, con poca ropa, de baja calidad, adornándose el pelo de tal modo que recuerde a un escorpión y el cuerpo con tatuajes realizados con una mezcla de hena y veneno de la sagrada criatura; las mujeres no se tatúan, pero por lo demás visten y se adornan de un modo muy parecido. Tratan de sobrevivir en las calles, trabajando para otros a cambio de un sueldo que muy pocos acaban mereciendo. Su vida es precaria pero no se merecen más, ya que se preocupan más por alimentarse que por educarse en la Sabiduría del Desierto. Son los que escuchan al Anciano y muchos emigran hacia Naha Izahari.

Deberían fijarse en los esclavos, a los que se trata como animales porque no pueden ser considerados de otra manera, porque permanecen insensibles ante la bondad y la protección del Dios-Escorpión. Han ignorado alguna o todas las leyes que éste nos dejó a través de Namuhári para que nuestro pueblo olvidara para siempre que, tiempo atrás, había sido conocido como los Mendigos y los Harapientos.

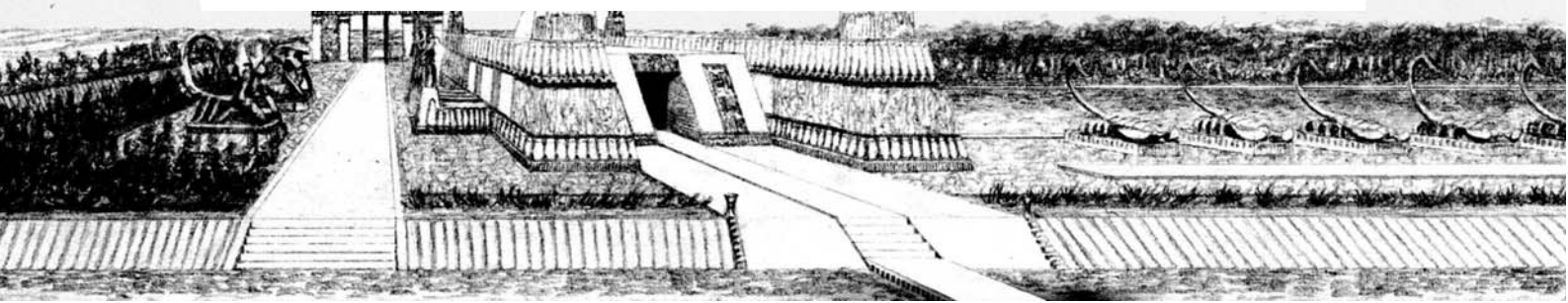
Él nos ha demostrado que los Viejos Mentirosos, las antiguas deidades a las que habíamos rendido culto antes de descubrir Phaukahára, no merecían en absoluto nuestros esfuerzos vanos para complacerles. Ahora somos fuertes, una nación temida y peligrosa, que ha aprendido a sobrevivir donde otros morirían y que se ha hecho grande con la sangre de los hombres y mujeres que dieron la vida por ella. Nosotros somos como el desierto: siempre cambiantes, siempre eternos.

Haetahári

Haetahári es nativo de Makaháre, y el primero en alcanzar cierto renombre en la metrópoli. Se hizo famoso en su tierra por derrotar, con sólo cien infantes, una incursión de los salvajes kjalgûrr en el paso de Hére. Su carácter carismático y ambicioso, le llevó rápidamente a ascender dentro de la jerarquía de las colonias de la Joya del Sur, hasta el punto de ser nombrado su representante en la corte de Naháre.

Allí, su personalidad encontró alimento para crecer, al igual que su ambición. Pronto se rodeó de aliados y se hizo numerosos enemigos, pero su nombre está en boca de todos y eso le complace.

Sin embargo, el también ha caído bajo el extraño influjo de las palabras del Anciano. Qué es lo que busca en ellas, si desenmascarar al Apóstata o internarse más aún en su sabiduría, sólo él lo sabe. Ha partido hace unas semanas a Naha Izahari y nadie ha vuelto a tener ninguna noticia suya...



KLANDAMA

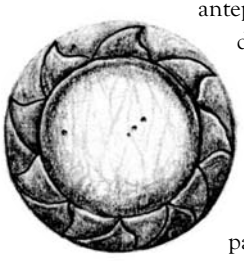
Tierra de muchas naciones y pueblos, de fértiles valles con pequeños y caudalosos ríos que la han hecho propicia para la colonización humana. La historia de la península se remonta a épocas pasadas y sus montañas han visto la aparición y desaparición de tantas culturas y creencias como estrellas fugaces cruzan el firmamento. Klandama es una región rica en minerales, de clima cálido y húmedo, donde la fuerza del sol desciende con su dualidad dadora de vida y de muerte sobre las cabezas de sus habitantes, donde las montañas han aislado relativamente a las culturas que allí viven, convirtiéndola en un mosaico de lenguas y costumbres. Los de Klandama siempre han sido buenos marinos, y gracias a ellos han sido descubiertas muchas islas y nuevas tierras que hasta entonces habían permanecido bajo el velo de la ignorancia . El recibimiento a los visitantes va desde la hospitalidad más calurosa a la más sangrienta bienvenida, por lo que se advierte a los viajeros y comerciantes que se preparen para cualquier evento que pudiera sucederles...

La península de Klandama señala el camino, o eso al menos es lo que dicen los que allí habitan. Sus valles, pequeños pero muy fértiles, han atraído a los montañeses de Taechka desde tiempo inmemorial, y nadie es capaz de llevar cuenta de todas las invasiones y migraciones que han acabado aquí. Ha sido cuna de grandes navegantes y de famosos ingenieros que han desarrollado máquinas y canales para irrigar la escasa tierra, tratando de mantener un población que crece sin cesar. Aquí se desarrolló por primera vez la agricultura en terrazas que han utilizado posteriormente otros pueblos con desigual suerte; aquí se diseñaron canales cubiertos para evitar la evaporación, con el fin de traer el ansiada agua de los manantiales de montaña.

Klandama ha tenido una historia complicada, con guerras, alianzas, plagas, desastres naturales y muchos otros sucesos que la han convertido en uno de los lugares más mitificados de Gahaedha.

TYADE

Nuestra sabiduría popular cuenta que nuestros antepasados eran salvajes nómadas de las montañas y que cuando llegaron aquí se unieron a gentes más avanzadas que calmaron sus ansias y sus pasiones, enseñándoles los secretos del mar a cambio de paz.



Siempre hemos tenido espíritu aventurero. Fuimos nosotros quienes exploramos y habitamos por primera vez gran parte de las muchas islas que rodean las cercanías de la Cabeza de la Tortuga. También descubrimos la tierra de Mezeride muy lejos al oeste, pero es una isla maldita, castigada y ajena a la vida humana que es incapaz de sobrevivir allí.

No hemos dejado de luchar contra todo los que nos rodeaban, desde los temidos Hombres del Desierto Rojo hasta nuestros vecinos de Sherama o los terribles Xaroak, o Xyarjar como otros los llaman, que habitan en cuevas de las montañas donde nuestros ojos nada pueden ver. Desde Tyade, la ciudad más grande y populosa, conocida como la Ciudad de las Estatuas, hasta Lazyda cerca de las montañas, o Aryedo cerca de la frontera con los pháuka en el norte, en las antiguas tierras de los chaajka, todos nuestros hombres y mujeres son luchadores natos preparados para pelear y enfrentarse con valor a los eventos de la vida, dirigidos por nuestro Protector y Rey.

En Tyade reverenciamos al Sol y al dios Akarda, el Gran Escultor que creó nuestro mundo con sus propias manos. Nuestros sacerdotes, vestidos con ricos ropajes recubiertos de oro, tratan de atrapar para nosotros la luz y el calor del sol, aunque sería mucho más correcto decir que han aprendido del Astro de Fuego la manera de hacer que la vida de los hombres sea un poco más placentera y agradable.

Los tyaditas vestimos con ropas sencillas y largas, principalmente de colores rojo y amarillo, con perneras abiertas para favorecer los movimientos. Además usamos un armazón ligero llamado daya para proteger la cabezas del implacable sol, sobre el que colocamos pañuelos que llegan hasta los hombros. Somos gentes amantes de la vida, y siempre ansiosos por experimentar nuevas sensaciones en todos los aspectos. Sin embargo, en los últimos tiempos fenómenos extraños ocurren en la ciudad y los amuletos del Metal del Cielo, para protegerse de lo sobrenatural, cada vez son más uti-

lizados. Se habla de cambios de personalidad acusados, de extrañas figuras de raros andares que vagan por las ca-lles en las noches más oscuras y de muchos otros rumores...Nuestras ciudades crecen en prosperidad y misterio.

Así ha sido siempre Tyade, un crisol de valor y de mitos, de marineros valientes y descubridores intuitivos. Una tierra de gente fuerte y decidida que no se arredra ante nada, pese a lo que crean y digan los hombres del Desierto de Arena Roja.

SHERAMA

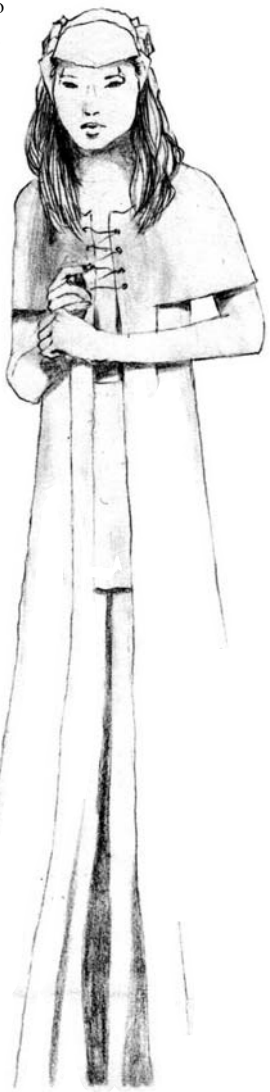
Los extranjeros nos conocen como los Hombres de las Cuatro Caras porque adoramos a la luna, Nivat Tiulra, y nos dejamos llevar por ella y sus fases para formar nuestra sociedad. Así, ésta se divide en cuatro aspectos o Vías de la Diosa Guerrera, relacionadas íntimamente con los cambios que sufre Nuestra Señora debido a su condena a morir y resucitar en la lucha contra sus malvados Hermanos de la Creación, que no dejan de perseguirla y tenderle emboscadas.

Nuestras tribus se han inclinado desde siempre por uno u otro de los aspectos de Nivat Tiulra y así nuestras ciudades son gobernadas por Señoras de la Luna Llena, la Luna Nueva, la Luna Resucitante y la Luna Moribunda, siguiendo cada una sus propias costumbres y ritos en función de la Vía de la Diosa Guerrera que practican. Nuestros asentamientos adquieren los colores asociados con cada aspecto al igual que lo hacen sus habitantes.

Nosotros alentamos la lucha de nuestra diosa y la recordamos, pues fue gracias a sus enseñanzas que conseguimos derrotar a los antiguos habitantes de piel tostada que ocupaban el valle del río Avanur Akialra antes de que nosotros llegáramos desde las Montañas de los Colmillos Grises, o Taechka como las llaman los nativos.

Muy pocos extranjeros comprenden a Nivat Tiulra, pero hace tiempo que han aprendido a respetar y a no menospreciar las enseñanzas que ella nos dejó; al menos, ya no se ríen cuando ven a nuestros mujeres santas portando las Máscaras de las Cuatro Caras, pues conocen el poder que pueden llegar a desatar y el miedo que más de una vez ha instilado en sus almas.

Hemos resistido a la marea de acontecimientos que nos han rodeado, aunque no sin desgracias y amargas derrotas que nos hicieron tragar nuestro orgullo. Nuestro Consejo de las Cuatro Vías no cesa de enfrentarse a nuevos problemas y situaciones para las que las antiguas escrituras y anales no ofrecen precedente ni comparación. Hemos tenido que adaptarnos sin descanso para sobrevivir.



Todos nuestros asentamientos, como Sarat Ulruema o Lalrán, están fortificados, especialmente los más cercanos a las montañas de donde provenimos para protegernos de los invasores montañeses. Los puertos, como Nivalre, Varuma o las islas Jaroil y Valrur, también deben ser protegidos ya que en ellos se desarrolla nuestro comercio y nuestra flota se prepara y resguarda antes de emprender nuevos viajes. La continua lucha contra los hombres del desierto de Arena Roja nos han enseñado ha defendernos.

Estamos preparados para lo que suceda, pero los Hombres y Mujeres de las Cuatro Caras estamos preocupados porque los presagios son cada vez más oscuros y peligrosos. Los pháuka vuelven a mostrar sus ansias de conquista, y mucho nos tememos que los tributos ya no serán suficientes. Huelo el cambio en el aire y la tierra y el mar hablan de sangre. La Luna se alza plena en el cielo recordándonos su gloria y su lucha continua.

El futuro hablará, pero no nos sorprenderá desprevenidos.

Jathrankkenna

Jathrankkenna fue tullido de joven por una ave kyrna, pero no se arredró y acabó domándola hasta que se convirtió en su montura preferida. Gracias a su genio militar, Levakkani ha resistido todos los intentos de conquista de su vecino del norte, Yizaràde. Sus acciones con rápidos jinetes de aves kyrna se han hecho famosas a lo largo de toda la costa occidental de Gahaedha.

Sin embargo, no regresó de la última batalla, ni se halló su cuerpo. Corre el rumor de que ha caído prisionero del enemigo y los levakka temen lo peor...

LINVAYYA

Nuestras selvas y junglas son hermosas, más allá de toda medida y de toda mención que los Humanos podamos inventar. Nuestros antepasados descubrieron esto cuando llegaron aquí y aprendieron de los maestros de los pueblos antiguos como respetar y vivir bajo las Copas de los Árboles Cantores, o como apreciar el rumor del Río de los Dientes Afilados.

Muchas tribus tenemos aquí nuestro hogar tratando de sobrevivir, preocupados por lo que parece ocurrir al oeste en Kurán y del regreso de los Hombres del Desierto Rojo. Del norte han bajado montañeses salvajes que han acabado con muchos de nuestros poblados y se han hecho dueños de extensas regiones, hasta el punto de que algunas de las confederaciones de tribus comienzan a hablar de alianzas para tratar de impedir que se adentren aún más: no queremos acabar como los Sarjâna, los Constructores de Agujeros, o los Uyurkka, que moraban en las copas de los árboles. Ahora sus sueños se han convertido en meras ruinas vacías testimonio de un tiempo que no volverá.

Las tribus se están reuniendo para luchar de nuevo, de un modo que nunca antes se había visto. Los Inyyâura, los Yir Yânnu, los Liâk, los Uvnu Liyyû han mandado a sus jefes tribales y chamanes para consultar a los espíritus del bosque. El aire grita y solloza pues sabe que el olor a sangre pronto se apoderará de él: el bosque se excita ante lo que sabe que va a ocurrir. Ha llegado el tiempo en que las armas canten la Danza de la Muerte de nuevo. Los animales corren a esconderse aunque algunos de ellos se quedarán a contemplar las luchas de los Humanos y se regocijarán con las muertes de aquellos que no merezcan vivir.

KURÁN

Antes fue una tierra de pastores, pero ahora poco queda ya de la antigua cultura que los kuráneos forjaron aquí, aprovechándose de la ruina en que cayó el antiguo reino de Narjunoaj después de una sangrienta guerra civil.

Nuestras tierras son boscosas y húmedas como las de la cercana Linvayya, por lo que llevamos poca ropa, pero son mucho más adecuadas para el desarrollo de la agricultura. Durante siglos, muchas generaciones resistimos aquí contra quienes trataron de arrebatarnos lo nuestro. Y aguantamos, a pesar de que sus armas eran mejores y que tenían la piel de metal, como los tyaditas o los sherámeos, porque peleaban tanto entre sí como contra nosotros.

Pero contra lo que ha construido la Torre Negra de Nizarún, cerca de una de las Tres Cascadas del río Kura, y sus hordas de bestias amaestradas, nada podemos hacer. Nuestro ocaso ha llegado y la esperanza ha huido de nuestros corazones para no regresar. Poco será lo que quede de nosotros, pero al menos que todos digan y canten que los kuráneos vivimos, luchamos y morimos como auténticos valientes. Los Ugara y los Hryeth descienden juntos sobre nuestros poblados para atacarnos y sus números superan a los nuestros, mientras nos atacan. Que aquellos que nos recuerden digan: eran un pueblo fuerte y fiero, amantes de la vida, que no dejaron de luchar por su tierra y morir en y por ella. Sea. Cantad y Recordarnos.

ANKKAR NEDRAD

Todos nos acusan de adorar el dinero y los beneficios. ¿Y qué si somos los únicos que hemos comprendido como funciona de verdad el mundo? ¿Acaso deberíamos creer en Yez, como los de Yizaràde, sólo porque los fundadores de nuestra ciudad provenían de allí?

Las Treinta Familias Fundadoras de las que descienden los ciudadanos, tanto los puros como los mestizos, huyeron de esa tierra donde se adora a las deidades del mar, llenas de exigencias pero poco dadas a mostrar indulgencia. Y fundaron Ankkar Nedrad para que el comercio se convirtiera en nuestra religión y en nuestra vida. Ahora es una próspera ciudad, dividida en treinta barrios amurallados, uno para cada familia, además de los suburbios donde habita el pueblo llano.

Hemos sufrido mucho para hacer realidad nuestro sueño. Los ciudadanos, los descendientes directos de las familias fundadoras, cuidamos y protegemos a todos los habitantes de la ciudad, tanto a los nuestros como a los paisanos, que forman parte de nuestra sociedad pero no comparten ningún lazo de consanguinidad con nosotros y que, pese a ser ankkarnedradíes, no descienden de ninguna de las Treinta Familias. ¿Y qué si nos pintamos para diferenciarnos unos a otros con colores chillones, dibujando símbolos cerca de nuestros ojos y en nuestras mejillas? También se han reído de nuestro modo de vestir, ya que nuestros chalecos y faldas profusamente adornadas les parecen atuendos poco dignos y aún menos viriles que los de sus propias mujeres. Los de fuera no entienden la importancia que tiene para

nosotros la distinción social.

Despertamos la envidia de nuestros vecinos por nuestra prosperidad y por el hecho de que nunca han podido arrebatárnosla, pese a todos los intentos que han realizado. Nos temen y eso es bueno, aunque nosotros sólo luchamos para defendernos; sabemos de sobra que los conflictos no son por lo general buenos para el comercio y el dinero y las ganancias son lo único que nos importa. Sus palabras no acabarán con nosotros y son tan cobardes que nunca se atreverán a nada más. Allá ellos y sus pobres miras. Mientras sigan llorando como niños que son, incapaces de entender la verdadera naturaleza del mundo, nosotros seguiremos madurando y recogiendo los frutos que merecemos. Nosotros seguimos adelante.

TCHARAK

Los habitantes de Tcharak no son hospitalarios con los de otras tierras.

Cuelgan a los que capturan en postes cercanos a la costa donde les dejan morir y pudrirse, hasta que se convierten en esqueletos y mudas advertencias de que nadie es bienvenido en esa tierra pedragosa, llena de pantanos insalubres.

Nadie viviría allí por decisión propia, excepto sus viles y salvajes habitantes, que encienden hogueras todas las noches cerca de las orillas del Sikemda, el Mar del Dolor, alrededor de las cuales danzan y gritan de forma inconexa al repetitivo y frenético ritmo de sus primitivos tambores.

Nadie sabe de dónde han venido, ni lo que uno puede encontrarse allí, porque hay muy pocos testimonios de gente lo suficientemente loca o estúpida como para internarse en esa tierra perdida de la civilización. No hay nada que ver ni que buscar aquí, a no ser que se quiera encontrar una pronta y horrible muerte a manos de los fieros salvajes, de los que se dice que ni siquiera las más terribles heridas pueden frenar en su sed de sangre extranjera. Su locura es ajena a todo lo que conocemos. Tcharak tiene otro nombre muy apropiado: Siyasâkkor, la Tierra de la Podredumbre.

NARGAWANNU

Gracias a los practicantes de las Vías Mentales pudimos llegar aquí desde el norte, desde Jathra Awaru, la Tierra de la Vida que nos había visto nacer, de donde habíamos sido expulsados por las incansables y disciplinadas tropas de los Hijos de Yez.

Los sacerdotes nos abandonaron, nos dejaron a nuestra suerte en tan críticos momentos, para huir hacia la costa donde crearon el reino de Iwajatha. Así que mi orden mentalista guió a mi pueblo al sur, donde ahora nos hallamos y mantenemos nuestra cultura. Aquí, los cultos a los dioses no tienen cabida ni son bien recibidos, y las Vías Sobrenaturales nos han mantenido unidos a pesar de nuestras muchas dificultades.

La misma capital de Nathrawara ha sido asediada varias veces, y más de una vez pensamos que el fin había llegado.

A pesar de ello, hemos conseguido resistir. Ahora, puertos como los de Imuwarna y Jarwaru son clara muestra de nuestra prosperidad y de nuestros deseos no satisfechos de venganza hacia los Hijos de Yez, que moran al norte de nuestras tierras, separados de nosotros únicamente por los dominios de Levakkani.

Sí, a pesar de lo que muchos creían y nos augura-

Jisanya

En todo Tyade, y aún más allá de sus inciertas fronteras, la oscura fama de Jisanya, en un tiempo concubina del Señor de Yavadsa, crece tan deprisa como el temor en los corazones de los habitantes de esta antigua ciudad.

Nacida entre la nobleza de la montañosa Hakkarya y destinada a desposar al Hun Gyor de Zaussa, fue capturada por Gudarínja, cuya crueldad jamás será olvidada. Gracias a su inteligencia y habilidad Jisanya pasó del lecho de su captor a su trono antes de que ni éste ni sus servidores se percatara de sus planes. Ninguno de ellos vive para ver si la frialdad y absoluta falta de escrúpulos con que gobierna tendrán fin un día, y sus súbditos terminarán pagando las vejaciones a las que fue sometida.

ban, mi orden ha traído la prosperidad a una gente que aún llora por la pérdida de Jathra Awaru, la Tierra de la Vida. Nos hemos hecho fuertes y nuestro Mentarca nos guía con mano firme hacia un futuro mejor en el que nada tendremos que temer de los bandidos de Kiar Nijrajna o Taechka, ni de las fétidas y enormes criaturas que se arrastran bajo las cavernas de roca, ni de los pálidos y deformes seguidores del dios pescado que en el norte llaman Yez.

En Nargawannu sabemos que nada se consigue en la vida sin luchar y que hay muchos modos de hacerlo. Preferimos la civilización a la barbarie y siempre lo hemos hecho así. Si respetas nuestras leyes y no tratas de predicar ningún culto, sea cual sea el origen de este, aquí serás bien recibido. Somos la prueba de que los mentalistas pueden gobernar a los hombres sobre la base del sentido común, contradiciendo a los que aseveran que estamos corrompidos por nuestro poder y que nadie puede fiarse de los que practican el arte de la mente. Nargawannu es un comienzo.

LEVAKKANI

Mucho hemos cambiado desde los tiempos en que nuestros antepasados vivían en las montañas, muy al norte de nuestros actuales territorios, próximos al río Nunkari. Ahora, somos nosotros los que sufrimos las incursiones en vez de realizarlas. Hemos pasado de ser salvajes a convertirnos en una cultura civilizada, aliada con Nargawannu.

Muchos de nuestros jóvenes piensan que hemos perdido algo de nuestra furia ancestral y se internan en las montañas para cazar las peligrosas y grandes aves kyrna, con cuyos restos podrán adornar su cara y sus vestimentas.

Nuestras ciudades han crecido mucho en los últimos tiempos, especialmente Levakkíra, Sakkúma, y Enkánni que son cada vez más prosperas, grandes y productivas. Somos una nación pequeña, pero hemos mantenido a salvo el norte de nuestras tierras de los rapaces intentos de los Hijos de Yez por extender su imperio de adoradores de peces malolientes y deformes.

Nuestras canciones recuerdan las montañas donde surgimos, los pueblos que habitaban con nosotros y sus danzas guerreras que instilaban miedo verdadero en el corazón de los hombres. Ahora incluso hemos adoptado la figura del rey o ikksa para liderarnos, al que le deben obediencia el resto de irka de las distintas ciudades.

Creemos fuertemente en la sangre y que su fuerza se transmite de generación a generación, por lo que todos aquellos que rigen nuestras vidas son elegidos entre la descendencia directa de los líderes que nos trajeron aquí cuando los Hijos de Yez nos expulsaron de las tierras que nos habían visto nacer, en la época en la que los Espíritus Creadores decidieron dar vida a los humanos y tratar de introducirlos dentro del orden natural de las cosas. Nosotros y los narga del sur podremos detener a cualquier amenaza que ose enfrentarse a nuestra fuerza y a nuestros pueblos. Los Hijos de Yez tendrán que emplear muchos de sus sucios y resbaladizos trucos para echarnos de aquí. Aquí hemos crecido. Aquí nos quedaremos.

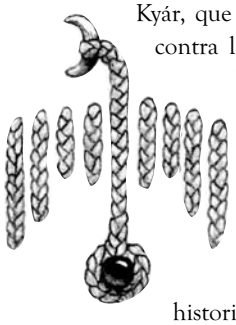
TAECHKA

Las montañas del macizo de Taechka tienen tantos nombres como tribus habitan en sus cumbres y en los altiplanos, donde han florecido culturas famosas por su lucha continua contra los que moran bajo las entrañas del mundo y por sus ansias de vivir. Los extranjeros las conocen como Las Montañas de las Mil Tribus; los hombres del desierto las llaman Annari, las Montañas de los Espejos, por los múltiples lagos de agua dulce que rompen la monotonía de la roca. El clima es frío y los recursos escasos, por lo que las peleas son cruentas y sin piedad, llegando al extremo de devorar a los prisioneros o a los ancianos para que el resto pueda sobrevivir. Las montañas estallan llevando la muerte, y la tierra tiembla por los pecados de los seres vivos. Los que aquí viven son hombres acostumbrados al aire enrarecido y a saltar de peña en peña como los muflones, preparados para afrontar las sorpresas de la Señora de la Muerte y los caprichos de la fortuna.

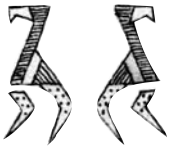
El Visitante del Cielo vuelve a mostrarse en las noches estrelladas, después de más de veintiocho años de ausencia. Es la señal para que todas las tribus volvamos a reunirnos a las orillas del lago Tiarketcha y hablemos de los logros de eras pasadas y de las hazañas de los héroes que ahora viajan por los cielos liberando sus gritos de furia los días de tormenta. El alcohol y otras sustancias corren por nuestros cuerpos para sumergirnos más fácilmente en el trance de la escucha y dejar que nuestras mentes viajen a las Tierras Más Allá de la Realidad, mecidas por las voces y las palabras de los elegidos para hablar.

LAS VOCES DE LA MEMORIA

El primero en hablar es el hombre de los Yéred-Kyár, que narra las luchas de su gente contra los Animales que Hablan en las cavernas del Mundo sin Aire: los Ugara, los Grandes Cuernos, y los Xyarjar, los Dueños de la Oscuridad. Sufre porque su pueblo corre peligro y espera que nosotros recordemos sus historias para que el espíritu de su gente no abandone completamente el mundo.



Cuando él se sienta, se levantan otros oradores, como el de los Iktha-Vára, que narra como su pueblo había llegado del norte, de la región donde los altiplanos se hacen más anchos y las batallas más cruentas, en tierras donde las aves kyrna corren y viven en grandes manadas salvajes que atemorizan a los que tratan de domar su espíritu indómito.



Luego le sigue el de los Tcharkia, que habitan cerca de la Montaña Rugiente de Tchyern Tchezta, ataviado con sus ropajes amarillos y sus collares llenos de piedras, y sus hachas cruzadas a la espalda. Cuenta las leyendas de los Señores del Fuego y de cómo estos crearon a su gente, haciéndoles fogosos y apasionados, capaces de luchar y amar sin descanso, pero recordándoles siempre quién es el verdadero dueño de sus vidas.

A continuación le llega el turno al que habla por los Ksyr Nud, ataviado con su traje confeccionado con varillas de fibra de ksyad, las joyas engarzadas en la nariz y su tintineante manto recubierto por flecos realizados con hueso y piedra, quien cuenta la lucha contra los Ugara y contra los Tcharkia y los Yéred-Kyár a quienes dedica una reverencia mientras los nombra, haciendo tan vívidas las escenas de batalla que muchos de los que lo escuchan notan sus corazones latir a toda velocidad. Todos atendemos a todos, aunque representen a pueblos que hace tiempo que están en declive y a los que pocos tendríamos en cuenta en otras circunstancias.

Cuando se levanta el siguiente elegido, un rumor se extiende entre los que están lo suficientemente cerca para reconocerlo, pues es difícil dejar de observar y

Achkýe

El pueblo Khýr Chechda ha caído en desgracia.

Antaño nobles y valerosos guerreros de los altiplanos del oeste de las Taechka, están siendo influenciados por del temido Señor de la Montaña del Corazón Negro de Lhur y su modo de vida está a punto de desaparecer.

Algunos, liderados por Achkýe Dajde, trataron de huir de su desgracia internándose en el interior de las montañas.

Nadie esperaba volver a verlos, pues no hay ninguna tribu de Taechka que no conozca los terribles peligros que existen en el Mundo Sin Luz, pero ahora se cuentan historias de incursiones realizadas por Xyarjar acompañados de humanos. Si se trata o no de los khýr chechda o cual ha sido el pacto al que han llegado con los odiados moradores de la oscuridad es algo desconocido para las tribus, que empiezan a preocuparse seriamente de este nuevo peligro...

reconocer la gran cicatriz que marca el rostro de Zyéj de los Naertaaj, el cual lleva extraños amuletos de color verdoso con forma de escorpión y el pelo de punta en dos hileras en el centro de la cabeza, al estilo de su pueblo, lo que les ha valido el apodo de tchar zytchu, los hombres-erizo. Sorprendentemente, y como si el espíritu de la reunión y de los que habían hablado antes que él le hubieran imbuido de parte de su esencia, habla de los tiempos de gloria de su pueblo, cuando medraban en las montañas y en los valles, y luchaban con los siyhâu por el control de la región de los Valles del Este, mucho antes de que los hombres del desierto aparecieran y terminaran para siempre con los sueños de su gente. Cuando el Naertaaj se sienta de nuevo un grito de desolación inunda el silencio, como si todos se hubieran dado cuenta de pronto de lo que yo había percibido momentos antes. Nunca más se escucharía a los Naertaaj bajo la estela de Visitante del Cielo.

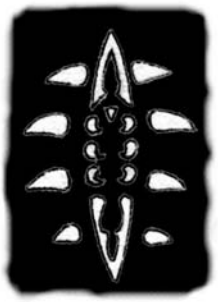
Pero la vida continúa y otros siguen levantándose, como el orador de los Ikthul con sus ojos cegados, tan anciano que su ralo pelo es completamente blanco y tan enjuto que parece que terminará rom-piéndose en el siguiente ataque de tos que padezca. Habla de los tiempos de las grandes luchas entre tribus, cuando las alianzas no dejaban de romperse, las traiciones eran continuas y se forjaban amistades que duraban para siempre. De los tiempos en que las tribus de los lagos del norte comenzaban a hacerse pode-rosas y de las migraciones que muchos emprendieron hacia los valles, la tierra fértil y la vida fácil que los ha convertido en lo que son, cuando invadieron las tierras que habían pertenecido a los otros pueblos desde hacía muchos años.

A continuación es el enviado de los Nichku, con su pelo suelto en una parte y atado en cola en la otra, quien nos entretiene y levanta el ánimo con mitos divertidos de su pueblo, que nos hacen llorar de risa a casi todos los presentes y que mejora el ánimo de los que aún permanecemos despiertos y sobrios, que somos pocos.

LOS TCHER TCHIAD

Pero cuando se levanta el siguiente emisario, toda la alegría y la buena fe desaparecen. Toca el turno ya de los habitantes de las zonas de los Lagos de la Abundancia, los Tchier Tchiad. Y cuando todos vemos la figura de un hombre ataviado con una máscara que recuerda la cabeza de una serpiente, con su cuerpo pintado a forma de anillos de ocre y verde, todo el buen ánimo se disipa como si nunca hubiese existido. Los Tchar Jajka, los Hombres sin Corazón, comenzaron a adorar y servir hacía mucho tiempo a las Grandes Serpientes Aladas que habían traído la destrucción y la muerte a las montañas con su aliento venenoso. Sus palabras suenan raras, ajenas, alejadas pero llegan rápidamente a nuestras mentes y se clavan en nuestros corazones inflamándolos, conteniéndonos únicamente porque nos hallámos bajo la sagrada tregua del Visitante del Cielo. Su boca emite palabras de demente, habla durante largos minutos, enuncia cada uno de los milagros que han recibido por su fe, advierte de lo que harán a aquéllos que han osado enfrentarse a ellos y a quien es dueño de sus vidas.

Cuando se sienta, se levanta una mujer, la Más Anciana Sabia de los Drachna. Canta en vez de hablar, pero sus palabras son claras y todos la entendemos perfectamente. Escuchamos embelesados las glorias y desgracias de los Drachna y su orgullo por ser los descendientes de los Ach Dryova, la belleza de sus antiguas ciudades y el extraño bullicio de las nuevas. También hay recuerdos de las guerras contra los xyarjar y la utilización de los demonios contra ellos, de la lucha contra los Servidores de la Gran Serpiente y de la caída frente a los Zarma Zirnu, antes de que estos sucumbieran a sus propias locuras y desmanes.



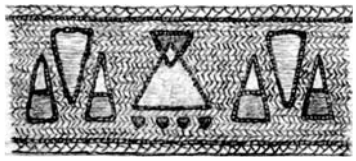
Más tarde, hablan el representante de los Ovhor y el de los Xakiaj. El primero también canta, pero son canciones tristes, de lamento y desolación, que recuerdan que el fin de esta otrora poderosa tribu está acercándose rápidamente, pues los Ovhor serán otros que no volverían a compartir una de estas extrañas y pacífi-

cas reuniones con las demás tribus.

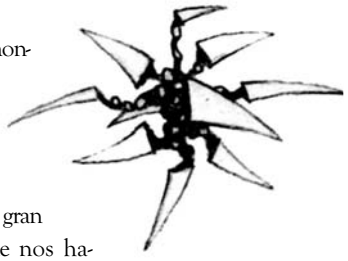
El de los Xakiaj habló, obsesionado con la muerte y los muertos. Su pueblo les hace ofrendas diarias, y no osan molestarles por miedo a que se levanten contra los vivos y desencadenen el miedo y el terror más primitivo. Habla de rituales de protección y de la manera de embaucar y engañar a los que ya han partido hacia la otra vida.

Luego, con calma, se levanta el también anciano representante de los Nthok Yod, quien relata cómo se crearon las primeras ciudades a orillas de los lagos, de cómo éstas crecieron, de los imperios que nacieron, de los que murieron como el de los Sikkushâr y el de los Tchar Jikna, y de los enfrentamientos contra los Locos de las Montañas, salvajes hombres con poderes más allá de lo concebible que trataron de esclavizarnos a todos, dominar nuestras mentes y quebrar nuestros espíritus.

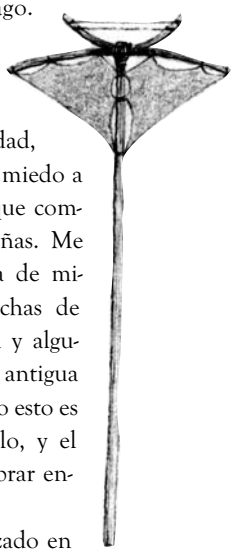
Cuando le toca el turno al orondo representante de los Tkor, todos tenemos que suprimir un intenso suspiro de envidia y resignación, por los manjares que este hombre puede permitirse, y por los numerosos abalorios que cubren su cuerpo. Habla de cómo los mercaderes han mejorado las condiciones de todos, intercambiando los productos entre las distintas tribus.



El aspecto del siguiente emisario es opuesto al de los Tkor, pues este hombre es delgado hasta la exageración y sus músculos parecen al límite de sus posibilidades, aunque su rostro es fiero y orgulloso. Representa a los Zibúr, mis vecinos del sur. Habla de cuando la tierra pareció haberse enfadado con nosotros y mandó vomitar a las montañas, hizo temblar el suelo y nos cubrió con mantos de ceniza. Mientras lo cuenta, coge rescoldos del gran fuego alrededor del que nos hallamos reunidos y se cubre el cuerpo con ellos, haciendo ver a los dioses que ha aprendido de los pecados que les habían llevado a castigar de aquél modo a los hombres. Todos comenzamos a cantar canciones tristes y lamentos, para fortalecer nuestro espíritu y hacer que los dioses vean que hemos aprendido y que la vida ya es lo suficientemente dura.



Me toca el turno a mí, representante de los Tchar Ksyá, los Hombres Murciélago. Nuestros asentamientos son pequeños pero muy productivos, por lo que no podemos quejarnos de nuestra prosperidad, aunque siempre está presente el miedo a los xyarjar y a las otras bestias que comparten con nosotros las montañas. Me siento, contemplando la mezcla de miradas que se fijan en mí, muchas de reconocimiento, otras de ironía y algunas menos de odio por nuestra antigua relación con los tchar kýrjka. Pero esto es la tregua del Visitante del Cielo, y el respeto es lo único que debe sobrar entre nosotros.



Se yergue un hombre embozado en muchas ropas. Es un Sîkyrn, miembro de una de las tribus del otro lado de las Montañas de los Hombres, cuya piel es tremendamente sensible al aire y que casi siempre presenta un aspecto arrugado y extraño, que les resulta atractivo a ellos pero desagradable para los que no están acostumbrados. Los Sîkyrn viven cerca de lo que se conoce como Nargawannu, y saben de lo que hablan cuando dicen conocer a los Débiles. Hemos de tener cuidado, ese es el mensaje que debe quedarnos grabado en la cabeza y que no debemos olvidar: los Débiles usan armas ocultas y escondidas y no comprenden el honor de la lucha cuerpo a cuerpo, ni el profundo significado de mirar a tu enemigo a los ojos en el combate.

El siguiente emisario que se pone en pie nos impresiona a todos. Pertenece a los Tchar Néthchu, los Hombres Rápidos, adoradores de los Grandes Cuernos, los Hryeth, y tribu salvaje donde las haya. Hay cosas que no cambian, y desde que se tiene conciencia de ellos, este pueblo viene a estas reu-

Teskern

Desde que los Xyarjar expulsaron a los Kuannachta del interior de las montañas, no ha habido paz con los humanos que habitan en la superficie.

Los sîkyrn han desarrollado una cultura urbana en el valle del Seurék y no han dejado de combatir en toda su historia, hasta el punto de que la palabra paz no existe en su vocabulario.

Teskern ha nacido con la extraña peculiaridad de poseer cierta empatía con los Ugara, hasta el punto de que puede acercarse y comunicarse con ellos sin sufrir ningún tipo de ataque; si bien su pueblo lleva compitiendo por la tierra y el alimento con estos grandes seres desde tiempo inmemorial, el talento innato de Teskern podría permitir una tregua, que aliviara al menos la situación y les permitiera enfrentarse con mas garantías al resto de los problemas.

Se han dado los primeros pasos en el largo y arduo camino del entendimiento, aunque muchos son escépticos en cuanto al resultado, la llama de la esperanza está prendiendo en esta región.

niones a soliviantar los ánimos, a reírse de los demás. Nos contenemos con dificultad ante sus insultos, pues estamos bajo la estela del Visitante del Cielo.

Tras largas horas, por último, comienza a hablar un hombre ataviado con las prendas y los símbolos de los Khýr Chechda, pero cuyos rasgos no encajan con los del pueblo que representa. Nadie le entiende y nadie sabe qué está haciendo allí. Algo raro pasa y todos nos ponemos rápidamente en pie, mientras comprobamos pasmados que nuestros chamanes y mentalistas caen fulminados sin motivo aparente.

De pronto, el enviado de los Khýr Chechda se quita las ropas y muestra su verdadera naturaleza: es un sashurinkha, con sus venas surgiendo de su cuerpo y pulsando como si estuviesen animadas por un corazón oscuro. Su cara de felicidad y placer es casi tan repugnante como su cuerpo. Los Tchar Néthchu cargan contra él con una valentía sorprendente, aunque las imágines que siguen cuando el sashurinkha les atrapa, se convierte en algo que no podré quitarme de la cabeza.

Otros sacamos fuerzas de nuestra flaqueza y comenzamos a acercarnos al monstruo...Se ríe mientras nos aproximamos...Nos lanzamos a la lucha...Coge a unos cuantos y los deja inconscientes mientras el resto seguimos peleando...Parece no debilitarse, resiste todo lo que intentamos contra él.

Entonces se produce un golpe afortunado que lo distrae, y todos a una nos adelantamos para clavarle nuestras armas, la mayoría de las cuales lleva en nuestras familias muchas generaciones. Comienza a apagarse y morir, perdiendo sangre por innumerables heridas, todas ellas merecidas. Nos ensañamos con el cuerpo y luego quemamos sus restos, mientras entonamos los cantos de victoria de nuestras respectivas tribus y las elegías por los guerreros que han muerto valientemente.

Malos son los tiempos, si somos atacados incluso aquí. La oscuridad se cierne sobre nosotros y regresamos apesadumbrados hacia nuestros hogares, mientras tratamos de recuperarnos de un hecho que nunca antes había sucedido. El cambio llega a Taechka, y si no somos capaces de adaptarnos acabaremos sucumbiendo y el Visitante del Cielo no volverá a iluminar a nuestros descendientes para que canten y recuerden la gloria y la desdicha de su gente. El Manto Negro nos envuelve y la tristeza se apodera de nuestros corazones...Pero la sangre aún corre por nuestras venas y el aire llena nuestros pulmones con la energía de la vida y así seguirá siendo hasta que el último de nosotros sea abatido y su esencia bañe las rocas de Taechka.

YIZARÀDE

También conocido como el Reino del Mar o la Tierra de los Hijos de Yez, Yizaràde está formado por valles y ríos encajados entre altas montañas en el norte, mientras que en el sur el terreno se suaviza gracias al Río de Yez, uno de los más anchos del continente, y sus muchos afluentes. La capital, Ulyaèd, en la Isla-Pináculo, es una de las ciudades más asombrosas e impresionantes que uno puede encontrar en cualquiera de las costas de estas tierras, mientras que el resto de las ciudades se adornan con conchas, nácar y corales. Yizaràde está dominada por las creencias en Yez y sus Nueve Hijos. ¡Pobres aquéllos que traten de desafiarlos o reírse de sus verdades de fe!, porque éstas son protegidas con mucho celo y el poder de Yez camina con sus emisarios... Yizaràde es similar a las aguas que allí se adoran: suaves o vengativas, sin previo aviso.

El mar es el origen de la humanidad. El mar es el futuro de la humanidad. Los yiza lo sabemos bien, porque una vez fuimos parte de él, parte de Yez. Aún aquí, con la tierra bajo mis pies, puedo notar su llamada y su vida, su ritmo y su muerte... Y a veces, incluso soy capaz de encontrar atisbos de verdad en las palabras de los clérigos del Señor de las Aguas, pese a todo el odio que les profeso. Quizá tenga que contaros algo más de nuestra cultura y nuestra historia para que podáis ver la realidad y os quitéis el velo que envuelve vuestros ojos...

LA GRAN CORRIENTE

Vinimos del mar, del Océano Eterno. Nadie sabe muy bien cuándo ni cómo, pero los recuerdos raciales nos invaden cuando estamos próximos al mar y todos nacemos con el vacío de la añoranza del agua. Todos ansiamos regresar a la Gran Corriente, al Gran Silencio. Al menos, eso es lo que dicen las enseñanzas de Yez.

Llegamos del mar y encontramos la Isla-Pináculo, donde la verdad nos fue nuevamente revelada. Se dice que nuestras lágrimas anegaron sus profundas cuevas y que así conocimos a los Nueve Hijos, los Nueve Aspectos del Señor del Mundo, sumergidos en las cuevas submarinas en las paredes de la isla. En ese lugar nos asentamos, y le dimos el nombre de Ulyaèd, el Nuevo Hogar.

LA VISIÓN DE IYUÈD

Muchas generaciones después, Iyuèd tuvo una visión. Era una revelación mística, transmitida a través de los mismísimos yezunna, nuestros ancestros míticos que aún moran en las profundidades del océano, cantándonos con sus voces oscuras y tentadoras. Sus ojos se volvieron azules donde deberían ser blancos, y blancos donde deberían ser oscuros; su pelo se convirtió en agua y su piel en escamas tan finas que sólo podían apreciarse desde muy cerca. Iyuèd, un fanático con más fe que inteligencia, interpretó que la mayor parte de la humanidad había olvidado por completo sus orígenes, que se habían alejado de la creación. Él tenía que devolverlos al Hogar Profundo, traerlos de nuevo a la única experiencia pura y verdaderamente humana. Sus palabras hechizaron a mis antepasados y todos vieron en sus ojos la luz de la revelación. Todos comprendieron su mensaje. Todos juraron seguirle. Todos se sumergieron en la locura que desembocaría en el Yizaràde de hoy, donde los seres humanos se alejado de su humanidad.

Una flota de sus seguidores más devotos desembarcó en el cercano continente. Aquellas tierras, donde hoy se asienta Yaràud, estaban pobladas por salvajes, primitivos que creían que éramos demonios debido a la forma de nuestros cráneos y al aspecto marino de nuestra piel. Sí, sí, casi todo lo que habéis oído a ese respecto es cierto: los llamados por alguno de los Nueve Hijos modelan sus cabezas desde pequeños para que éstas recuerden a la deidad que adoran. Otra más de las locuras sin sentido que este culto lleva practicando desde el principio de los tiempos. Algún día seremos lo suficientemente fuertes como para librarnos de ellos, pero ese día está lejano aún. Sea como fuere, el hecho es que los nativos se defendieron. En ese momento, según se dice, Iyuèd tuvo la segunda revelación. La que provocaría gran sufrimiento a todos.

Yadanèd

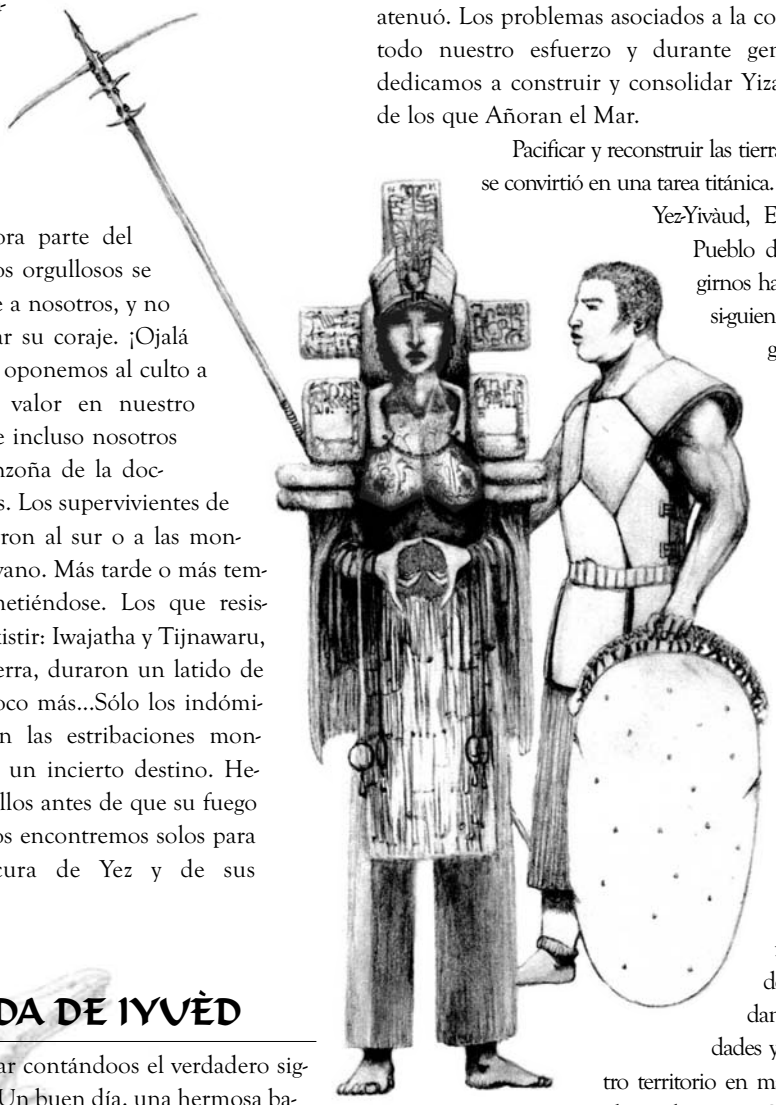
Esta gran mujer, miembro del culto a Dyd, ha utilizado todos los medios al alcance de sus capacidades para llegar al cargo de yèzyr de la Marca de Yiàfa. Ha dejado muchas cosas por el camino, amistades, orgullo, sentimientos... Pero ahora el poder se ha convertido en una droga que no puede abandonar y es el motor de su vida. Poco a poco ha ido abandonado los ritos de su fe, fijando su alma en lo material y apartándose de las sendas sagradas...

Hasta que hace poco tuvo un enfrentamiento con un asesino sozòr renegado que le enseñó sin palabras lo equivocado del camino que había escogido. Ahora está obsesionada con ese hombre y lo ha dejado todo para buscarle por todas las tierras de Yizaràde. Movida por la férrea voluntad que siempre la ha caracterizado, y un tesón que no se amilana ante nada, no ha cejado en su empeño de encontrarle y ha contratado a muchos aventureros para que la ayuden en su búsqueda...

YEZÀU VAYÀDE

Iyuèd se dio cuenta de que los hombres de tierra, como llamamos a los extranjeros, no estaban preparados para escuchar su verdad, para regresar al camino que les conduciría al único destino. Sus ojos lloraron sangre y entonces, comprendió. El odio fue desatado.

Así se inició la Yezàu Vayàde, la Guerra del Agua Roja, que aún hoy se mantiene viva. Quienes no se sometieron por propia voluntad, fueron destruidos o sometidos. La humanidad tenía que comprender su futuro, y debía hacerlo como un todo, como un solo pueblo.



Muchas naciones perecieron, siendo ahora parte del olvido. Muchos pue-blos orgullosos se atrevieron a enfrentarse a nosotros, y no puedo más que admirar su coraje. ¡Ojalá aquéllos que ahora nos oponemos al culto a Yez tuviéramos tanto valor en nuestro corazón! Pero temo que incluso nosotros hemos caído en la ponzoña de la doctrina de los Nueve Hijos. Los supervivientes de los reinos nativos huyeron al sur o a las montañas del este, pero en vano. Más tarde o más temprano terminaron sometiéndose. Los que resistieron han dejado de existir: Iwajatha y Tijnawaru, reinos apegados a la tierra, duraron un latido de corazón; Dajsu vivió poco más...Sólo los indómitos sakajwa resisten en las estribaciones montañosas, dirigiéndose a un incierto destino. Hemos de contactar con ellos antes de que su fuego también se extinga y nos encontremos solos para luchar contra la locura de Yez y de sus seguidores...

LA PARTIDA DE IYUÈD

Pero he de continuar contándoos el verdadero significado de mi cultura. Un buen día, una hermosa ballena se acercó a las costas donde nuestras tropas descansaban. Habló con Iyuèd y éste montó en su lomo, marchando con ella más allá del horizonte. Nunca más se le ha vuelto a ver. Yo pienso que esto es un cuento embellecido por la mitología yezita. Iyuèd se suicidó cuando cualquier atisbo de cordura que su alma hubiera podido retener desapareció, o fue asesinado por quienes envidiaban su poder. Él dejó su legado: sus visiones, además de un gran territorio que pacificar y convertir. Todos los años se recuerda el día de su partida, el día en que nos dejó para unirse definitivamente con Yez. Ojalá su recuerdo fuera olvidado. Ojalá pudiéramos borrarlo de la historia. Los clérigos de Yez y los Nueve Hijos, que habían alcanzado gran poder, lo mantuvieron por la fuerza. Pero sin la dirección de Iyuèd, el impulso inicial se debilitó y el fanatismo se atenuó. Los problemas asociados a la conquista exigían todo nuestro esfuerzo y durante generaciones nos dedicamos a construir y consolidar Yizaràde, la Tierra de los que Añoran el Mar.

Pacificar y reconstruir las tierras del continente se convirtió en una tarea titánica. Se nombró a un Yez-Yivàud, El que Cuida al Pueblo de Yez, para dirigirnos hasta la llegada del siguiente profeta, el siguiente elegido. Estaba apoyado por un consejo consituido por los líderes de los asentamientos más grandes. La tierra padeció innumerables guerras, plagas, ataques demoníacos y todas las cosas que los hijos de la tierra lanzaron contra nosotros en un intento por mantener su modo de vida. Fundamos nuevas ciudades y dividimos nuestro territorio en marcas para poder gobernarlo mejor. Sólo se consiguió aumentar la corrupción pues los yèzyr, los gobernadores, fingían adorar a los Nueve Hijos para poder someter a quienes se encontraban por debajo de ellos. Como siguen haciendo hoy en día.

El enfrentamiento con los nativos era continuo, y pasó mucho tiempo antes de que empezaran a asimilar

nuestra cultura y nuestra supuesta verdad lo suficiente como para que existiera una relativa paz. Sus sueños y sus mitos fueron devorados para siempre por los Hijos del Gran Pez.

LA PROFETISA

La llegada de la Profetisa fue inesperada. Los tiempos de Iyuèd eran ya leyenda. Los Señores de las Marcas, los Yèzyr, ayudaban en consejo al Yez-Yivàud, al igual que los grandes líderes de los cultos a los Nueve Hijos, y la corrupción se había extendido en nuestra cultura. Nos convertimos en una nación comercial, fuerte y poderosa en lo material, pero que había perdido su identidad espiritual o la había convertido en un cinismo aún mayor de lo que lo había sido. Algunas de las marcas se rebelaron o se unieron a las culturas nativas del continente para enfrentarse contra nosotros, buscando un nuevo orden social y religioso. Imagináos cual fue su destino. Quienes ostentan el poder utilizan sus recursos para seguir manteniéndose en él, siguiendo su propio código ético y una moralidad voluble que se esconde tras una pátina de religión. A través de la traición, el soborno, el asesinato o la guerra Yizaràde se mantuvo como un todo, aunque fuera un todo falso e inestable.

Entonces apareció ella. Un día surgió del agua frente a Ulyaèd, con un aspecto que recordaba mucho al de Iyuèd. Sin embargo en sus palabras había ira y ansia de venganza en su corazón. En pocos meses limpió la corrupción y el engaño, barrió con su fe la debilidad de los yiza y les devolvió al verdadero camino. Cualquier esperanza de igualdad social, de la caída del culto yezita se desvaneció como si nunca hubiera existido, relegándonos a quienes nos enfrentamos a ellos a la más completa clandestinidad. Ella amenazó a los renuentes con el Viento de Almas de Yez, una enorme nube con las gimientes almas de aquéllos que osaron creerse por encima del Dios Pez. Yizaràde estalló en una vorágine de fervor religioso, ya que sus palabras llegaban directamente al corazón y los recuerdos ancestrales del pueblo llano, acostumbrado durante generaciones a someterse y callar.

Reanudó la Yezàu Vayàde, llevando nuestras armas y nuestra verdad hasta Levakanni y Nargawannu en el sur, las montañas en el este y las tierras del Reino Dividido del Norte. Incluso ocupamos durante un tiempo uno de los Reinos de los Lagos de las Navaetharu. El nombre de la Profetisa inspiraba el miedo a los que se enfrentaban a sus seguidores y su presencia les hacía huir despavoridos. No podían soportar su gloria, ni la de Yez, dicen los clérigos de los Nueve Hijos. Esta religión ha sabido cómo tener engañado a todo el mundo, convirtiendo sus errores en grandes hechos de armas o de fe. Incluso yo pierdo en ocasiones la esperanza de librar a mi pueblo de las cadenas de sus creencias.

EL GRAN SILENCIO

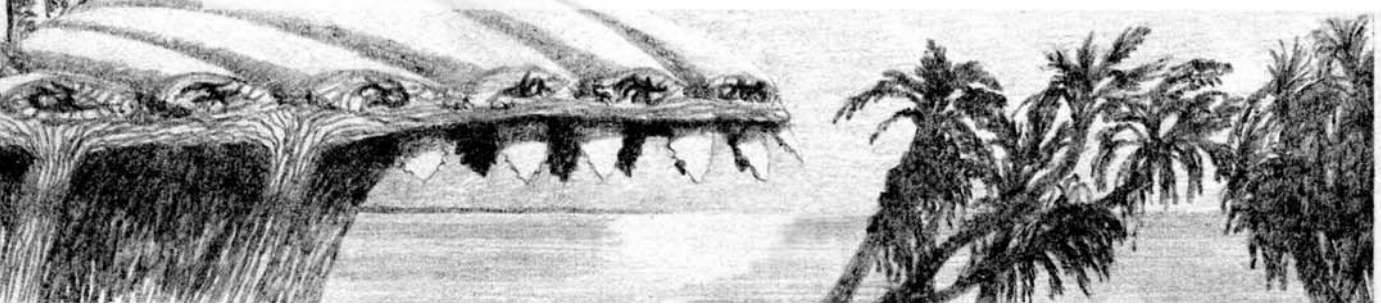
Entonces, su Voz calló. Su presencia y su fuerza se desvanecieron, y la Profetisa volvió a Yez casi tan rápida e inesperadamente como había llegado. El impulso se apagó otra vez, como si el fuego de la fe hubiera sido aplacado por los vientos de la tristeza y la soledad.

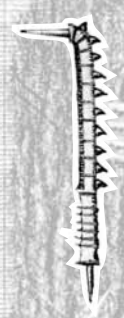
Las Conchas del Destino hablaron de nuevo, y un Yez-Yivàud fue elegido. Poco a poco, el fervor remitió y las aguas volvieron a sus cauces, aunque nadie iba a olvidar esta vez el verdadero camino de Yez. Los seguidores de los Nueve Hijos no cesaron de hablar y repetir las palabras de Iyuèd y la Profetisa para que no fueran olvidadas. Aún hoy cantan y rezan todas las noches, mientras caminan por las calles bendiciendo a nuestro pueblo y alejándole de la desidia de otras épocas, que les hizo caer en la indolencia y en la degradación más absolutas. Me duele ver como algunos de mis compatriotas rinden sus corazones y sus almas con tanta docilidad. ¿Merece la pena vivir así, dominado eternamente por el miedo?

Yizaràde ha recuperado su espiritualidad y su objetivo, dicen. La humanidad debe recordar sus orígenes y regresar a ellos como un todo, dicen. Volvemos a ser una nación comercial, pero con una filosofía de vida renovada, que nos permite medrar y avanzar, dicen. La esperanza de la libertad se desvanece y muere. Los sueños son ya sólo pesadillas. Pero algún día amanecerá una nueva época. Hasta que ese momento llegue, no dejaremos de luchar.

LOS NUEVE HIJOS DE YEZ

Nuestra sociedad no ha cambiado mucho desde los tiempos de Iyuèd. El Yez-Yivàud sigue siendo asesorado por los Yèzyr, los Señores de las Marcas, y los dirigentes de los cultos de los Nueve Hijos. La nobleza guerrera y mercantil ha ganado gran importancia en los últimos tiempos y presiona con vehemencia buscando salidas





Davuide

Muchos creen que es el arma de Iyuèd, el que surgió de las aguas para recordar a los yiza cuales habían sido sus verdaderos orígenes. Según las leyendas y los antiguos relatos, fue forjada bajo el mar por los Yezunna, los Hombres que Moran bajos las Aguas, los antepasados míticos de la especie humana, a partir de los mismos huesos de Yez.

Es un arma de gran poder, que puede atravesar cualquier protección física o mental, y herir a cualquier criatura sea de éste mundo o no.

Aunque durante mucho tiempo se pensó que Iyuèd había regresado con ella a las aguas de donde había surgido, fue descubierta posteriormente en manos de Yavà Nevayàud, el yèzyr guerrero que luchó contra la gran horda de bárbaros de las montañas que asolaron las tierras yiza cien años después de la desaparición del Profeta. Su rastro desapareció de nuevo y nadie ha vuelto a ver al Davuide.

Se ofrece una gran recompensa material para quién lo encuentre y lo devuelva a Ulyaèd, pero pocos de los que lo han intentado han regresado con vida o han hallado rastro alguna de la reliquia perdida...

políticas que le permitan participar más en la distribución de poder de Yizaràde. El egoísmo domina sus mentes. Los tiempos cambian. La balanza del poder se inclina y es posible que estalle una guerra civil, o algo peor. Además, están aumentando las revueltas en las marcas y se teme especialmente a Siyoah, la autoproclamada reina de los sakajwa y su fama para rendir a sus pies a todo hombre que desee... ¿Podré dejar brotar la semilla de la esperanza en mi corazón? No lo sé.

El culto a los Nueve Hijos sigue con el mismo vigor de siempre, construyendo nuevos templos en la costa, en las riberas de los ríos y en todos aquellos lugares donde el agua rige los destinos de la vida. Sin embargo, las fricciones entre las distintas facciones del clero se están volviendo cada vez más violentas, y el empleo de asesinos y venenos es mucho más frecuente. Tenemos que aprovecharnos de esta debilidad que parecen no querer ver. Sólo Ulyaèd se ha convertido en terreno neutral inviolable, aunque eso no la libra de otras formas de corrupción y de atisbos de decadencia. Las Conchas del Destino son consultadas con mucha asiduidad, ya que todos desean la llegada de un nuevo profeta, alguien que termine con el aparente estancamiento actual, que lleve a los Hijos de Yez hacia la victoria y hacia el objetivo final de unir la humanidad bajo una sola manera de entender la creación. Esperemos que ningún profeta aparezca de nuevo.

HIJOS DEL MAR

Pese a todas las tierras que han sido conquistadas en el continente y todas las tradiciones que han terminado por asimilarse, nuestras costumbres se mantienen bastante puras. Seguimos utilizando los materiales del mar para fabricar nuestras ropas, desde las burdas fabricadas con algas hasta las más finas obtenidas a partir de la piel curtida y las escamas de los peces del Océano Eterno; el proceso de fabricación es conocido por muy pocos, y muchas casas mercantiles compiten entre sí por mejorar la técnica y la calidad. Los muebles y otros elementos de adorno se construyen con el tiyha, el alga-árbol, o con otros productos que no pueden conseguirse en tierra; joyas y armas siguen el mismo proceso, siendo muy apreciadas por su belleza y su utilidad.

Y los seguidores más devotos de los Nueve Hijos continúan deformándose los cráneos para asemejarse más a la representación del aspecto que adoran. Los extranjeros encuentran esta costumbre deplorable, horrible y de muy mal gusto, y estoy de acuerdo con ellos aunque por motivos mucho más profundos y arraigados. No encuentran bellos nuestros rostros anchos, de grandes ojos y gruesos labios, ni las tonalidades verdosas que adquiere nuestro pelo. No, ellos no podrán apreciar nunca el verdadero odio que algunos sentimos poresto en lo que se ha convertido Yizaràde desde que el culto yezita se instauró en el poder.

Sí, Yizaràde es grande ahora, pero esa grandeza es falsa y se basa en una negación de la propia humanidad que con tanto ahínco proclaman defender. Los Yèzyr y los clérigos están confiados y convencidos de su propio poder. La historia enseña que eso sólo conduce a la caída. Después de tantas generaciones esperando el momento de liberarnos del yugo de la religión, quizá nos ha llegado el momento. No podemos fallar. El culto a Yez debe abandonar la vida de los hombres.

"La locura humana se manifiesta de muchas maneras. Pero quizá la peor es la de quienes se niegan a reconocer sus orígenes, la de quienes se dejan llevar por la cabeza e ignoran las palabras de su corazón. ¿Cómo explican la añoranza y la llamada que sienten cuando están cerca del mar? No es sólo el sentimiento agradable ante la belleza natural, es algo mucho más profundo y espiritual. Ellos lo saben. Pero se niegan a reconocerlo. El miedo campa en sus almas y nos echan la culpa a nosotros, los seguidores de los Nueve Hijos, de su infelicidad. Ellos son los únicos culpables de su infinita tristeza, de su infinita soledad."

Ozayèud, Señor de la Lluvia de Ayàd

URANKKO

Urankko es la región de las Dos Naciones, donde hombres y mujeres viven en sociedades separadas que sólo se reúnen para perpetuar la especie y para que todo siga igual dentro del ciclo inmutable de la vida. Su tierra, como todas a su alrededor, es un conjunto de montañas y ríos, donde las cosechas son abundantes gracias al ingenio de sus moradores, con costas abruptas en las que las calas naturales son escasas y de navegación dificultosa, y con innumerables bosques que han perdido gran parte de su antiguo esplendor. En el norte, la frontera con las tierras de los Hombres Pálidos de Lhur ha marcado de sangre y dolor la historia del pueblo dividido, de la tierra de las Dos Naciones y de su extraña cultura, en cuyas ciudades los extranjeros sólo pueden permanecer en un barrio exclusivo para ellos, y hombres y mujeres parecen pertenecer a mundos diferentes...

LAS MUJERES DE URANKKO

Desde pequeña me eduqué en Sikkurán, en el barrio de las mujeres, el nurarquar tiajch como nosotros lo llamamos, y aún recuerdo los olores agradables que se podían respirar en las calles, donde las plantas y flores aromáticas impregnaban todos y cada uno de los lugares de nuestro pequeño mundo.

Hasta que no llegué a mi primer sangrado no descubrí lo que era un hombre y, por supuesto, nunca vi uno hasta mucho después. Oh, sí, claro que yo sabía que otras gentes habitaban más allá de las Murallas de la Concordia, las que nos separaban del siajkko tiajch, el barrio de los hombres, pero no era capaz de imaginármelas de otro modo o con un cuerpo distinto al mío. Yo ya sabía lo que era amar antes de visitar por primera vez un Palacio del Encuentro, y aún hoy sigo encontrando mucho más hermoso y atrayente el cuerpo femenino.

Los primeros años fueron gozosos, jugando con las otras niñas cuando no estábamos aprendiendo algún arte productivo en la casa de nuestra asociación familiar o recogiendo comida en los campos-terraza comunales. A veces acompañaba a una tía-hermana que era cazadora cerca de las montañas y que me enseñó a desenvolverme con cierta gracia y habilidad al aire libre. Recuerdo que las mujeres cantaban y danzaban muy a menudo y que la alegría de nuestras fiestas me hacía temblar con la emoción de la expectación.

Acudía a mostrar respeto todos los años a las deidades femeninas, las diosas nurarquar, a quienes rendíamos homenaje liberando cientos de mariposas, aves y otros animales para que la pasión por la vida de éstos nos contagiara a nosotros y a las imágenes que representaban a las diosas, fabricadas con los materiales sagrados de cada una.

Recuerdo que cambié muchas veces mi idea de lo que iba a ser cuando creciera y que entre ellas estaba la de convertirme en una cuidadora de los lugares sagrados, ya que mi cuerpo se sentía embargado de una sensación especial e íntima, que no puedo siquiera describir, en los momentos en que acudía antes las representaciones de las diosas nurarquar.

LOS PALACIOS DEL ENCUENTRO

La primera vez que mis mayores me hablaron de los Palacios de Encuentro, los lugares intermedios donde hombres y mujeres se relacionan durante unos días para intentar tener hijos, sentí miedo. Quiero aclarar que los encuentros no son meramente sexuales, y que a nosotras se nos permitía elegir con quién trataríamos de engendrar nuestra descendencia; además, después haber tenido un hijo, una pareja puede volver a reunirse por unos días cada estación por el placer de su mutua compañía, si es que así lo desean, pero esto ocurre raras veces, ya que tanto hombres como mujeres suelen tener otras relaciones establecidas en sus propios barrios.

Está bien visto que tanto ellos como nosotras tratemos de convertir esos días en algo agradable y natural, y se nos entrena para ello a partir del momento en que somos considerados adultos en nuestros respectivos barrios.

LA DUALIDAD DIVINA

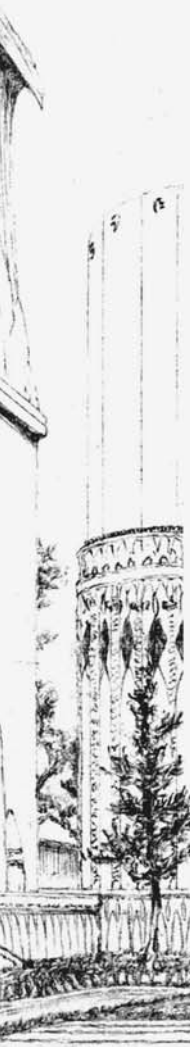
Como podéis ver, no tiene nada que ver con lo que

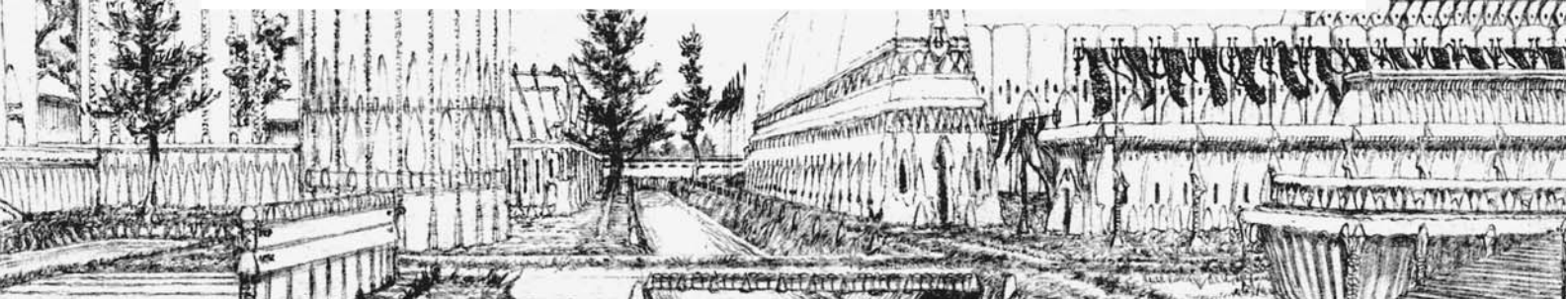
Ejqinkúe

Ejqinkúe siempre había sido un guerrero hábil y fuerte, que odiaba a los habitantes del norte y especialmente a sus oscuros amos. Obtuvo una serie de victorias fáciles contra los yarr nukhura que le llevaron adentrarse demasiado en su territorio, y allí fue emboscado y tomado prisionero. Los tormentos que allí padeció, sólo él los conoce pues a nadie a querido contarlos.

Sea como fuere, consiguió escapar y regresó a su ciudad natal de Sikkurán, pero ya no era el mismo Ejqinkúe que había partido.

Pasó mucho tiempo sumido en su oscuridad interior. Hace poco ha salido de éste estado con un odio renovado hacia el norte y todo lo que ello significa, y está tratando de convencer a las ciudades de Urankko para que se unan en una gran alianza con la que acabar para siempre con la llaga que Lhur supone para el mundo. En toda la frontera vuelven a sonar los tambores de guerra y los urankkar se preparan para la gran lucha...





muchos extranjeros comentan de los rumores que se construyen respecto a nuestra cultura. Ellos no saben que el creador del mundo y sus compañeros no pudieron resistir el conflicto que existía en su interior, que no acabó hasta que cada uno se dividió en dos entes, uno masculino y otro femenino.

Así, como todas las criaturas fueron creadas a su imagen, hubo machos y hembras de todas las especies, separados por los abismos insondables de la realidad, aunque de vez en cuando no pueden evitar sentir el deseo de recordar cuando eran uno solo, uniéndose durante breves momentos...

Por todo esto, nuestro pueblo siempre ha dividido su sociedad en dos, ya que hace tiempo descubrimos que nuestra coexistencia es así mucho más armoniosa y productiva. Así ha sido desde nuestros orígenes montañeses. Así lo cuentan nuestras leyendas.

LOS HOMBRES DE URANKKO

Nunca he estado en los otros barrios de Sikkurán, pero siempre se oyen cosas, historias y rumores que muchas veces cuesta creer, especialmente después de haber experimentado alguna reunión en los Palacios del Encuentro.

Se dice, y creo que esto sí es verdad, que los edificios de los hombres son mucho más toscos y menos hermosos que los nuestros, ya que prefieren lo práctico y duradero a la belleza de las artes que nosotras tanto apreciamos. Les encantan los juegos y deportes hasta el punto que, en los días de juego, sus gritos de entusiasmo son ensordecedores.

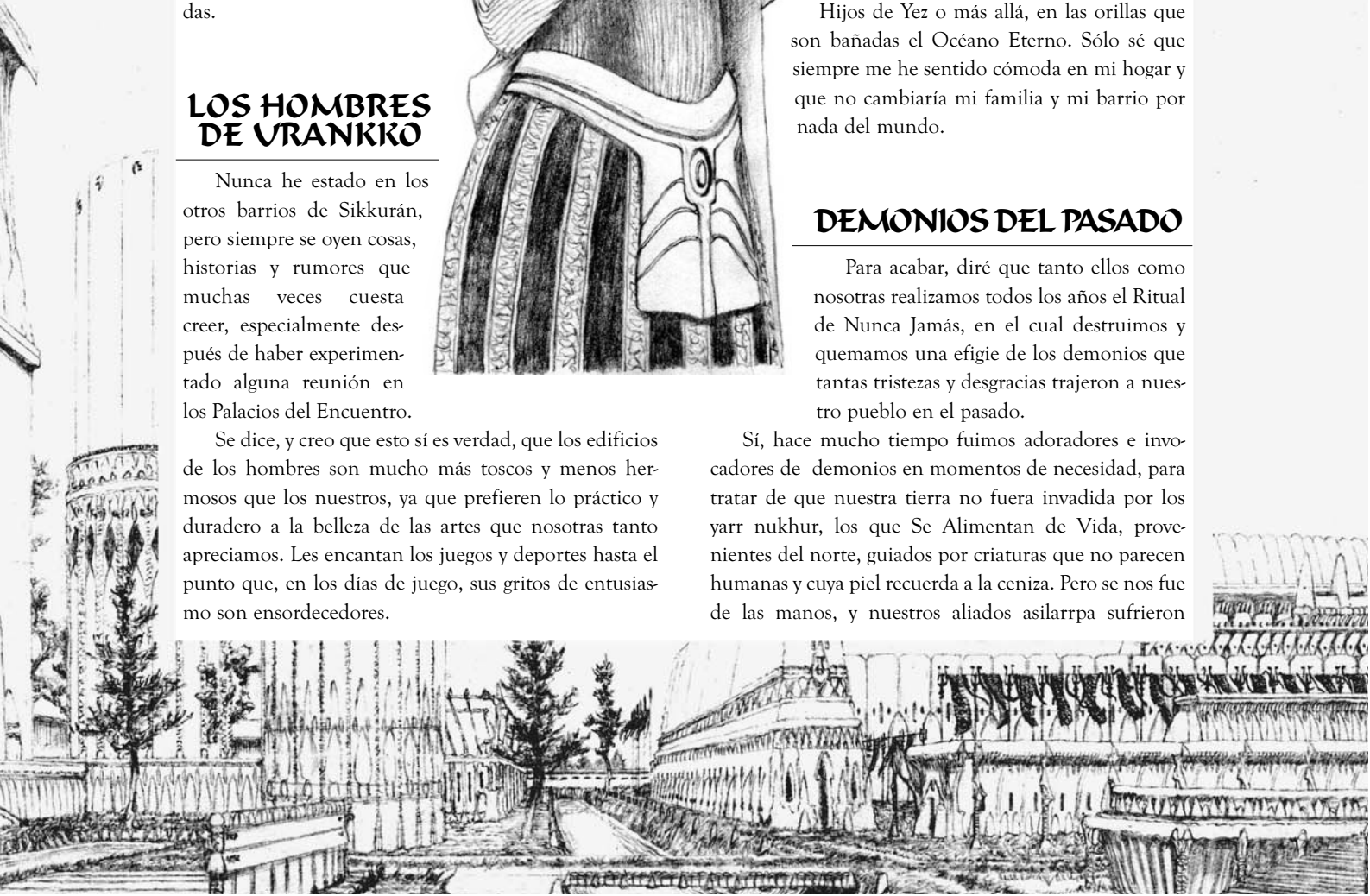
Un deporte de equipo en concreto, el kachjinka, les vuelve locos y puede llegar a crear amistades e inquinas que duran para toda la vida. Todas sus Sociedades de Compañeros tienen uno o más equipos, y sus competiciones deben de ser emocionantes a juzgar por los ruidos con los que los espectadores jalean a sus favoritos. Sí, he dicho Sociedades de Compañeros, porque ellos prefieren asociarse en hermandades de amigos de ideas y proyectos afines, en vez de en grupos relacionados por lazos familiares como hacemos nosotras.

Se comenta, y esto me resultaba desagradable hasta que mi destino me llevó a visitar otras ciudades en tierras que no pertenecían a los urankkar y donde hombres y mujeres se relacionaban impúdicamente a cualquier hora y momento del día, que las calles de los hombres son mucho más sucias y huelen mucho peor. No lo sé, porque a pesar de todo lo que mis ojos han visto durante el río de mi vida, nunca he pisado un siajkko tiajch ni he encontrado agradable la tremenda familiaridad y barbarie que pude contemplar en las tierras de los Hijos de Yez o más allá, en las orillas que son bañadas el Océano Eterno. Sólo sé que siempre me he sentido cómoda en mi hogar y que no cambiaría mi familia y mi barrio por nada del mundo.

DEMONIOS DEL PASADO

Para acabar, diré que tanto ellos como nosotras realizamos todos los años el Ritual de Nunca Jamás, en el cual destruimos y quemamos una efigie de los demonios que tantas tristezas y desgracias trajeron a nuestro pueblo en el pasado.

Sí, hace mucho tiempo fuimos adoradores e invocadores de demonios en momentos de necesidad, para tratar de que nuestra tierra no fuera invadida por los yarr nukhur, los que Se Alimentan de Vida, provenientes del norte, guiados por criaturas que no parecen humanas y cuya piel recuerda a la ceniza. Pero se nos fue de las manos, y nuestros aliados asilarrpa sufrieron



tanto por nuestra culpa que su cultura nunca se ha recuperado y no tardará mucho en morir.

Muchas leyendas corren aún hoy respecto a la ciudad de Kyj Ichnar, cuyos kiejch, los hombres y mujeres que poseen habilidades sobrenaturales, renunciaron al pacto a través del cual el resto de las ciudades federadas de nuestra gente renunciaban a los demonios y la oscura sombra que habían echado sobre nuestro destino. Mucho dolor vertieron sobre la tierra antes de ser destruidos, algo que jamás debemos olvidar: jamás volveremos recurrir a los demonios. A aquéllos y aquéllas que tratan de despertar los viejos conocimientos se les condena a muerte o al exilio, quizás el peor castigo que se puede aplicar a la nuestra gente, debido a nuestra cultura singular.

EL BARRIO DE LOS EXTRANJEROS

Pero desde luego, es el barrio de los extranjeros el que el más destacado en cuanto a historias y misterios. Recuerdo que cuando era niña, nos hablaban de todos los actos horrendos y supuestamente pecaminosos que se llevaban a cabo allí. Pero, si bien gran parte de su conducta me parece desagradable y reprobable, el tiempo en el que se me encargó dirigir algunas tabernas allí y servir como enlace para comerciar nuestros productos con los que los extranjeros traían, descubrí que mucho de lo que había oído anteriormente era una exageración producto de las timoratas mentes que de vez en cuando alcanzan gran fama y popularidad entre nuestra gente.

Este barrio está dirigido por una persona, que no pertenece al pueblo urankkar, aunque está bajo las órdenes directas del Siajkko y la Nuranquar, los dirigentes de cada uno de los otros barrios. Debe someterse a inspecciones periódicas y al tutelaje de nuestros ciudadanos en determinadas cuestiones, pero cuenta con bastante independencia.

La verdad es que los burdeles y los garitos de apuestas son visitados por más de los nuestros de lo que muchos creen o les gustaría pero, sin embargo, esta es la mejor manera de que nuestra cultura permanezca pura, pues permite cierto grado de evasión que siempre es necesario y conveniente, teniendo en cuenta la mane-ra de pensar y actuar de todo ser humano.

Algunos de nosotros obtenemos una dispensa especial para poder entrar en ese barrio y controlar ciertos negocios que reportan beneficios para nosotros y para nuestra ciudad, dentro de un complicado sistema donde hombres y mujeres se reparten zonas determinadas del barrio de los extranjeros para su correcto uso. Algunos de nuestros guerreros y guerreras se reparten las tareas de policía y control de las calles para que los extranjeros no se internen más allá de los límites establecidos para ellos, a no ser que cuenten con el permiso expreso de nuestros dirigentes.

Muy pocos somos capaces de soportar la bajeza moral que impera en estas zonas de nuestras ciudades, aunque también es cierto que muchos entre nuestra gente tienen una mentalidad demasiado cerrada como para ser saludable, sobreprotegiendo a sus retoños y preparándoles mal para lo que les puede esperar en la vida futura fuera de las murallas de grandes piedras de nuestros asentamientos.

LAS CIUDADES FEDERADAS

Muchos no nos entienden, por lo que ven raro que una federación de ciudades como la nuestra, donde cada una es independiente pero a la vez depende de todas las demás para la mutua defensa, pueda funcionar hasta el punto de haber resistido tantas estaciones.

Pero no siempre ha sido así. Antaño, las tierras de Urankko eran un conjunto de pequñas naciones y estados, con gran diversidad social, política, religiosa y étnica. Algunos florecieron lo suficiente como para dejar su huella en el desagradecido camino de la historia. Tal es el caso de la condeferación de los ajtawara, que derrotaron a las hordas de Lhur en la gran batalla de Oreksavaj; o el de los tovhokra, cuya desmedida misoginia convertía a su sociedad en algo genuino, extraño e irrepetible... Y no podemos olvidar a los sajsekowa, que consiguieron resistir durante más de cincuenta años a los hombres pez del sur cuando éstos se hallaban en la cumbre de su poder...Todos ellos aportaron los cimientos de lo que hoy es el Reino Dividido, al que legaron muchas de sus costumbres y tradiciones.

LOS FUERTES DE YIR INTHA

Pero Urankko no hubiese existido como tal, a pesar de todas las virtudes de nuestra sociedad, si los Hombres Pálidos del norte no hubieran sido frenados a la altura del río Yir Intha por los fuertes que construimos allí. Éstos han sido desde siempre nuestra mayor defensa contra el mal que habita en las tierras septentrionales, y están bendecidos con las figuras de nuestras deidades siajkko nurarquar, que repelen a los débiles

Siejchka

Siejchka fue una de las artistas y guerreras más grandes que la tierra de Urankko haya dado nunca. Sus obras literarias, sobre todo las del género teatral conocido como teíj, son interpretadas y enseñadas en las escuelas de las ciudades urankkar como muestra de grandiosidad y armonía. Viajó por todo el oeste de Gahaedha, recopiló sus experiencias en unos diarios que aún son utilizados por los navegantes de su pueblo como guía para saber lo que van a encontrar y con quién van a tratar.

Sin embargo, como la mayoría de la personas de Gahaedha, tuvo que compartir sus inclinaciones artísticas con el manejo de las armas y combatió en numerosas escaramuzas y batallas.

Su destino era ser recordada y así, su muerte fue épica: expiró por las heridas que había sufrido combatiendo contra un sashurinkha al que ella misma dio muerte.

guerreros yarr nukhur, embozados en muchas pieles y ropas, e incluso hacen huir a los hombres encapuchados que dirigen sus salvajes hordas.

Sin embargo, algunos de estos puestos defensivos han caído con el tiempo. Nuestros enemigos llegaron a modificar el curso del río Viljka para anegar nuestras defensas y entrar en nuestro territorio impúnemente. Así se perdieron varias de nuestras ciudades; aunque los que más sufrieron, como si estuviesen envueltos por la mala suerte, fueron los asilarrpa, el pueblo sabio que habitaba en la costa antes de nuestra llegada y que tan gustosamente había decidido aceptarnos como vecinos, sin que entre nosotros haya habido nunca un enfrentamiento o un conflicto sangriento.

LAS FRONTERAS

Sí, los yarr nukhur han llenado nuestra tierra de miedo y sangre, envileciendo la vida a su paso y obligándonos a hacernos tan duros como ellos si es que queríamos sobrevivir. Están locos y sabemos que incluso debemos matar a sus jóvenes en batalla, por que si no, cuando crezcan, volverán para vengarse y para cumplir con los designios de aquéllos que les gobiernan y que se han convertido en sus amos.

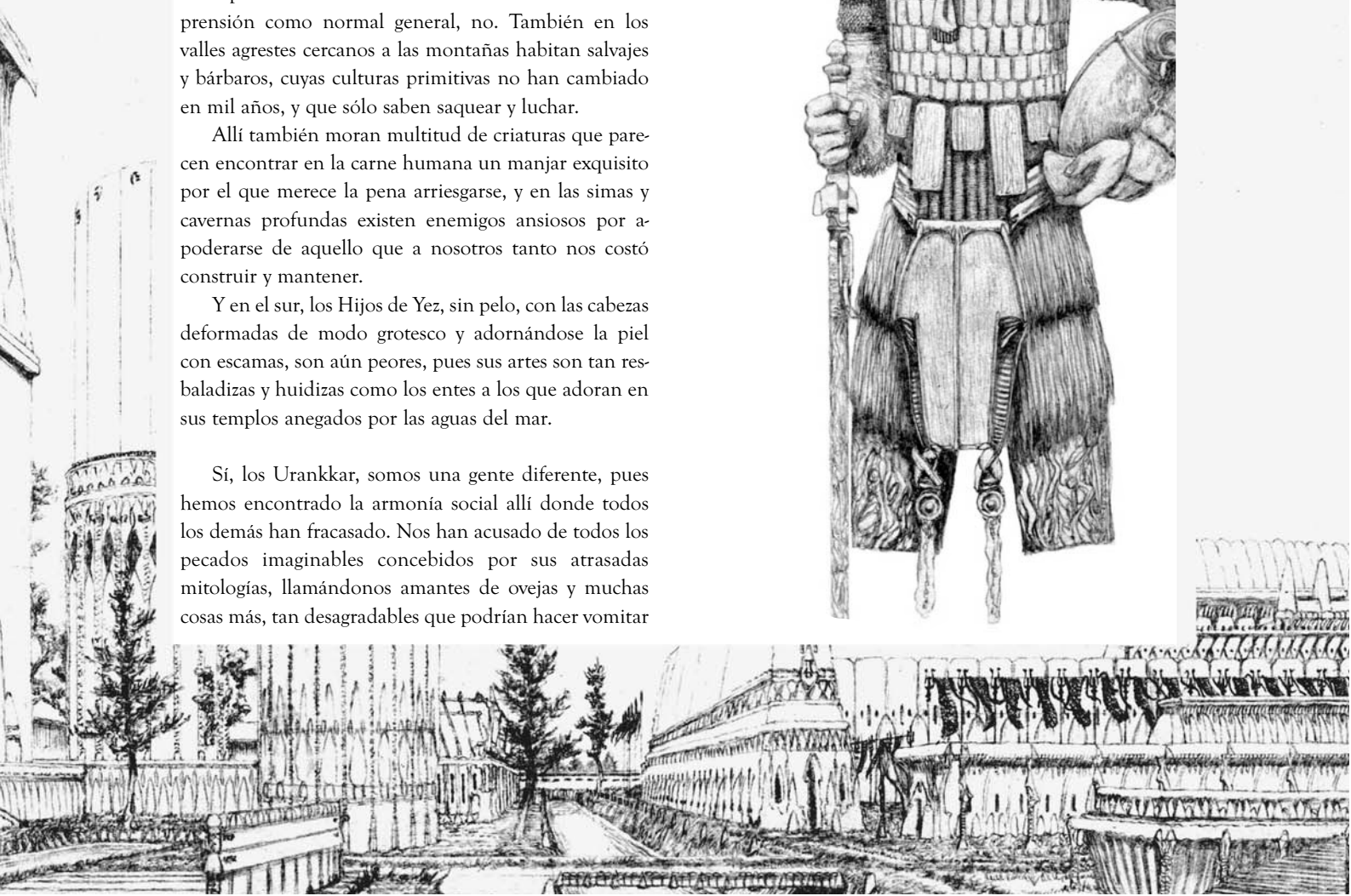
Pero el norte no ha sido el único lugar que nos ha dado problemas o donde hemos encontrado la incomprensión como normal general, no. También en los valles agrestes cercanos a las montañas habitan salvajes y bárbaros, cuyas culturas primitivas no han cambiado en mil años, y que sólo saben saquear y luchar.

Allí también moran multitud de criaturas que parecen encontrar en la carne humana un manjar exquisito por el que merece la pena arriesgarse, y en las simas y cavernas profundas existen enemigos ansiosos por apoderarse de aquello que a nosotros tanto nos costó construir y mantener.

Y en el sur, los Hijos de Yez, sin pelo, con las cabezas deformadas de modo grotesco y adornándose la piel con escamas, son aún peores, pues sus artes son tan resbaladizas y huidizas como los entes a los que adoran en sus templos anegados por las aguas del mar.

Sí, los Urankkar, somos una gente diferente, pues hemos encontrado la armonía social allí donde todos los demás han fracasado. Nos han acusado de todos los pecados imaginables concebidos por sus atrasadas mitologías, llamándonos amantes de ovejas y muchas cosas más, tan desagradables que podrían hacer vomitar a los más sensibles de mis conciudadanos. Nuestras ciudades son ejemplos que deberían tratar de imitar, pues sólo en los barrios extranjeros se producen altercados o asesinatos, siendo extremadamente raro que esto suceda en cualquiera de los barrios masculino o femenino.

Hemos sabido superar nuestras tradiciones antiguas para alzarnos sobre todos los que nos rodean y resistir sus pataletas infantiles. Yo he visto el mundo. Yo he conocido otras culturas y otras gentes, y sigo regresando al hogar que me vio nacer: a mi bella, amada y fiera Urankko.



NAVAETHARU

Las Navaetharu son las montañas más altas y anchas de todo Gahaedha, alternándose zonas de escarpados picos con altiplanos donde muchas razas han creado culturas que han resistido o se han perdido ya en el olvido. Los que habitan en las escarpadas cumbres han dado origen, de uno u otro modo, a la mayor parte de las naciones que hoy pueden encontrarse en el oeste de Gahaedha; pero los más temidos son los moradores de las profundidades, especialmente los Xyarjar, que surgen de los Grandes Túneles en las noches oscuras para llevar la muerte y la desgracia allí donde van, por lo que también se les conoce como los Heraldos del Infortunio. Estos picos están cargados de recuerdos y pesares, de maravillas fabulosas y de misterios antiguos que sólo esperan a los viajeros y aventureros decididos y valientes que traten de descubrirlos, ganando gloria y fama eterna por ello.

Los humanos nos llaman Xyarjar porque son incapaces, como de muchas otras cosas, de pronunciar nuestro nombre correctamente. Nosotros somos los Xii-Kah-Yiir, los Amantes del Mundo sin Luz. Sí, vivimos bajo tierra porque la luz castiga nuestros ojos. La oscuridad es nuestro medio y nuestro sustento.

EL CAMBIO

Antes éramos distintos, algunos dicen incluso que éramos humanos, pero que fuimos tocados por la sangre negra cuando el lago cercano a nuestros antiguos asentamientos se desbordó y nuestros cuerpos cambiaron, transformándose hasta abandonar todo vestigio de la patética humanidad que insuflaba nuestro espíritu. Nuestro pelo creció hasta cubrirnos por completo y se hizo más fuerte; nuestros huesos se modificaron y nuestros músculos se ensancharon y se desarrollaron tanto que muchos no pudieron soportar el cambio y murieron en terrible agonía.

EL MUNDO SIN LUZ

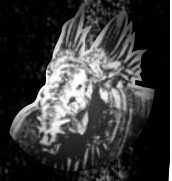
Los que sobrevivieron, pronto descubrieron que no podían soportar la luz, y que sus antiguos aliados ahora los veían como monstruos. Decidieron abandonar para siempre el Mhlar-Lythna-Jyii, la Caverna de la Luz de Fuego, nombre que damos al mun-do iluminado por el sol. Así fue como nos convertimos en Xii-Kah-Yiir y comenzamos nuestro viaje de descubrimiento en las entrañas de la tierra. Con el tiempo terminaría por convertirse en nuestro hogar, en Kyiin-Shyi-Thryaj, las Cavernas del Segundo Nacimiento.

Nuestros antepasados se encontraron con que no estaban solos y eran mal recibidos porque habían permanecido fieles a Xla-Nuh, nuestra deidad ancestral. Los maghru xiij, a quienes los Humanos conocen como Kuannachta, les acusaban de mancillar la piedra con su presencia y con su búsqueda de un lugar donde poder asentarse.

Hubo sangre y el odio creció hasta el punto de que nunca ha podido ser extinguido. Nosotros fuimos los vencedores. Crecimos en las cavernas que habíamos conquistado, hasta que fuimos lo suficientemente fuertes como para volver a atacar, destruyendo todas las fortalezas de los maghru xiij y ocupándolas con nuestra gente.

KYINN-SHYI-THRYAJ

Así nació Kyiin-Shyi-Thryaj, nuestro orgullo y nuestro verdadero hogar. Pero ha de quedar claro aquí que nosotros somos tremendamente individualistas, que no nos gusta demasiado cooperar. La mayoría de nuestras ciudades pelean entre sí tanto o más que con las otras especies que nos rodean o con los nidos de los Hryii-Thur, las criaturas que los Humanos conocen como Hryeth. Nos unimos para luchar en causas comunes, como la necesidad de nuevos terrenos para que nuestros cachorros crezcan sanos y fuertes. Los que dirigen estas raras alianzas deben ser fuertes de carácter y guerreros probados por su fuerza y coraje, movidos por la pasión de su corazón y la inteligencia de su mente.



Mhryii

Mhryii es el Igka-Dra del asentamiento Xyarjar de Xorl-Sha y quien ha conseguido aumentar el área de influencia de esta creciente metrópoli en los últimos años. Pero desde hace mucho tiempo consume el sthajj-larr, el hongo de las profundidades, debido a los efectos beneficiosos que provoca para el combate, y se ha convertido en un adicto al que cada vez le cuesta más mantener dependencia en secreto. En su cultura, la adicción a ciertas sustancias no está mal vista en los estratos más bajos de la sociedad, pero las clases altas se vanaglorian de no necesitarlas y si Mhryii fuera descubierto sería ejecutado.

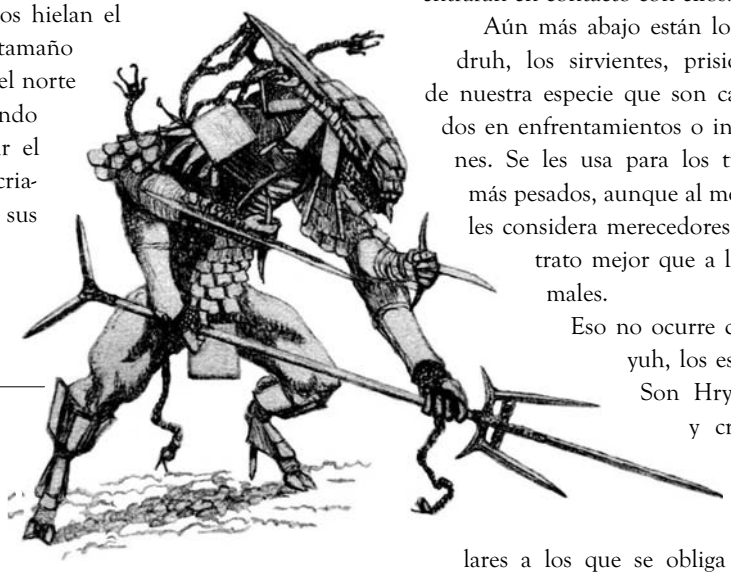
Pero su problema es que ha comenzado a oír voces en su cabeza, una letanía que en un principio era sólo un murmullo pero que ahora ruge como una catarata, y cuando esto sucede sufre tremendos dolores que lo inhabilitan temporalmente. Trata de buscar remedio a su mal por todos los medios, y sospecha que está relacionado con el consumo del sthajj-larr pero su actitud ya está comenzado a levantar sospechas y su vida corre más peligro cada día que pasa...

KHRYII-NAR-MORIIDH

Una vez que la última fortaleza enemiga cayó en el sur, ante nosotros se abrieron los muchos túneles y cuevas del norte, la región que conocemos como Khryii-Nar-Moriidh, el Gran Laberinto. Con el tiempo, aquí surgirían las grandes ciudades de las que ahora nos sentimos orgullosos como Xorl-Sha, Mazh-Sha-Losj, Xa-Quii-Larr o Zaugh-Na-Lyth, generaciones después de que los maghru xiij acabaran volviéndose más escasos y perdieran ante nosotros todas las tierras que se nos antojaron.

Podría rellenar mil láminas de hongo con multitud de palabras-glifo describiendo todo lo que aquí se descubrió, como los Nra-Galajj, los Grandes Túneles que cruzan las montañas y cuyo origen es desconocido incluso para los primitivos pobladores de la región; o los Thraukk-Syiithejj más fértiles y ubérrimos de las profundidades, donde crecen hongos y criaturas extrañas, tan necesarios para la supervivencia aquí, que las batallas más cruentas entre nosotros han sido siempre en disputa de uno de estos lugares.

Mis antepasados siguieron extendiéndose hacia el norte, pero allí fueron detenidos por los enormes nidos de los Hryii-Thur, esas criaturas llenas de cuernos y protuberancias cuyos sonidos hielan el corazón de los valientes y cuyo tamaño rivaliza con el nuestro. Hasta hoy el norte sigue siendo suyo, pese al profundo dolor que nos produce compartir el Mundo Sin Luz con esas odiosas criaturas y el calor y el hedor que sus habitáculos desprenden.



LA JERARQUÍA

Nuestra sociedad está muy jerarquizada, como debe ser si queremos mantener un orden y dejar claro quién ostenta realmente el poder.

Así, por encima de todos están los shyii-lorr, aquéllos de entre nosotros que tienen el pelaje blanco, que pueden transformar la realidad con sus mentes gracias a que son capaces de ver y modificar las líneas lyarr, a través de las cuales se distribuye la energía de los seres vivos y del mundo que les rodea.

Junto a ellos están los nyi-khu, conocedores de las Misterios Mayores de Xla-Nuh, el Que Todo lo Oye, y los dra-ruh, los guerreros cuyo valor es incuestionable y que han sido los grandes artífices de nuestra expansión bajo las montañas. Estos tres grupos forman el Shiya-Khranno, el consejo que gobierna en nuestras ciudades y cuya composición varía en cada una de ellas. Excepto los guerreros, los otros dos grupos deben permanecer puros en el sentido de que jamás deben ser tocados por criatura inteligente alguna que no sea un Xii-Kah-Yiir, o perderán sus poderes y deberán de suicidarse ritualmente para no contaminar la ciudad.

Mantienen un estricto control de las leyes y hacen que se respeten con mano dura y firme, extinguiendo rápidamente cualquier conato de revuelta o descontento mediante una política de terror, inteligente y efectiva, que les ha permitido seguir gobernando desde que entramos en el Mundo Sin Luz.

Por debajo de todos ellos están los zorr-ki, los artesanos, comerciantes y trabajadores del metal y las otras sustancias. Son los únicos a los que se les permite el contacto directo con otras especies inteligentes, -además de a los guerreros-, y están dispensados durante esos encuentros de la Taorh-Xii-Eyhgaj, la Ley de la Pureza, la cual les obligaría a matarlos en cuanto entraran en contacto con ellos.

Aún más abajo están los mordruh, los sirvientes, prisioneros de nuestra especie que son capturados en enfrentamientos o incursiones. Se les usa para los trabajos más pesados, aunque al menos se les considera merecedores de un trato mejor que a los animales.

Eso no ocurre con los yuh, los esclavos. Son Hryii-Thur y criaturas similares a los que se obliga a obedecer a través de piedras de supresión y que no suelen aguantar por mucho tiempo las duras condiciones de trabajo a las que son sometidos.

Hay otros grupos, pequeños y extra-

ños, que son respetados o temidos. Los gyii-kahjj, unos solitarios que presentan algún mechón de pelaje de color blanco, usan sus poderes empáticos para tocar a los jóvenes y decir cuál va a ser su futuro. Todos les respetan excepto los shyii-lorr, que los ven como imitadores baratos de sus verdaderos poderes.

Los uglah-kinn-shyi son cuidados con mimo y queridos por todos, ya que ellos deciden engordar hasta tal punto que su calor sirve para hacer crecer los hongos y las plantas de noche que nos sirven de alimento a todos; aquéllos que han osado maltratarles o insultarles han sido asesinados y sus cuerpos dejados en las cavernas de hongos para que al menos sirvan para beneficio de la comunidad.

También hay otros que son despreciados y que siembran el miedo allí por donde van: son los jhaj, los desposeídos, los fuera de las normas, aquellos que han sido exiliados de la sociedad por sus deformaciones físicas o mentales. Se unen en bandas de ladrones y proscritos que sobreviven como pueden tanto en las ciudades como en los túneles del Khryii-Nar-Moriidh.

LAS COSTUMBRES

A los jóvenes se les educa para comportarse según las reglas de conducta de su posición dentro de la jerarquía, y si por alguna razón suben o descienden en ella, cosa que no sucede a menudo, deben recibir las directrices adecuadas para comportarse como es debido en su nuevo lugar.

A los machos se les prepara físicamente para el combate utilizando las armas que hemos hecho temer a todos a nuestros enemigos, a no ser que nazcan con el pelaje blanco o tiemblen de recién nacidos al entrar en las cámaras sagradas de Xla-Nuh, el Que Todo lo Oye. A todos ellos, se les lleva, nada más nacer, a escuelas especiales donde se les instruirá en los campos del saber hasta la edad de los cinco años. Llegados a este punto, sus maestros deciden cuál es la profesión que ejercerán dentro de la ciudad. Aquellos que no cumplen con los ritos de madurez, o bien se convierten en esclavos, o bien son expulsados al Mundo Interior, para que mueran tan cobardemente como han vivido.

Nuestras hembras son entrenadas en el combate sin armas y las técnicas de seducción, pues no se las considera aptas para ninguna otra función aparte de la reproductora, de cuya importancia depende nuestro futuro; el maltrato indebido de una hembra se castiga con la muerte horrible de ser arrojado indefenso en una de las cavernas-corral, donde los ka-jales recién nacidos devoran lo que se les deja en su necesidad de engordar y crecer rápidamente.

En cuanto a los modos de vestir, se podrían decir muchas cosas, ya que cada una de nuestras ciudades ha desarrollado su propio estilo. Se utilizan desde pequeños arneses de cuero, hasta grandes túnicas fabricadas con tela fina; desde trajes con hongos creciendo sobre piel hasta plumas, huesos y otras partes de los animales adaptados al salvaje medio del Mundo Sin Luz. Cualquier material puede ser utilizado. Somos una especie práctica.

HOGARES EN LA OSCURIDAD

Nuestras ciudades han crecido en los últimos tiempos. Hemos avanzado mucho gracias a todas las cosas que hemos aprendido de nuestros sometidos y los pocos maghru xiij a los que hemos conseguido doblegar. Por la belleza de su escritura, no pudimos evitar desarrollar un sistema propio, en relieve, de representar nuestros pensamientos y nuestro lenguaje, para que pudiera ser leído con los dedos por aquéllos cuyos ojos no pudieran verlos con la pobre iluminación de los hongos de luz. Gracias a este avance, yo puedo dejar constancia de nuestra cultura, para todo aquel que desee conocerla.

Xorl-Sha es un enorme conjunto de cuatro cavernas, donde habita el mayor número de mi gente en todo el Khryii-Nar-Moriidh. Allí se encuentran la Torre de los Mil Guerreros y el Palacio de la Mente, donde nuestros shyii-lorr se entrenan para pulir sus habilidades y se preparan para transformar las líneas lyarr. Está rodeada de otros asentamientos de menor importancia con los que comercia o a los que exige tributos para poder alimentar a una población creciente. Sin embargo ningún ser que no sea Xii-Kah-Yiir o esclavo ha podido contemplar sus maravillas y me hace gracia comprobar los rumores e historias que los patéticos Humanos se inventan al respecto.

Algo similar ocurre con Zaugh-Na-Lyth, a la que su cercanía al Mundo de la Luz de Fuego ha hecho presa de la rabia impotente de los Sin Pelo, otro de los apodos peyorativos con que conocemos a los tristes

Nahjyii

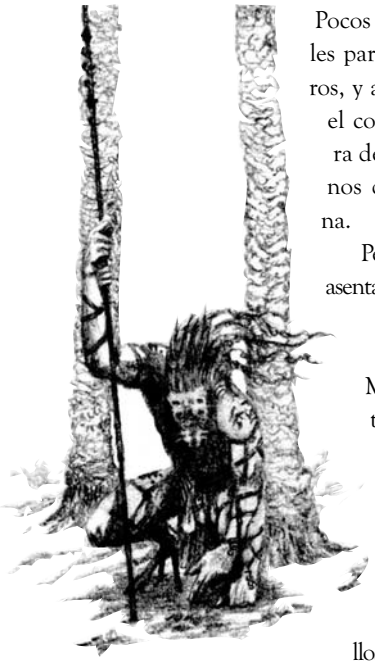
Nahjyii es una jhaj, una Descastada. Nada más nacer se descubrió que los dos antebrazos superiores de ambos brazos eran deformes y que sus genitales presentaban atrofia para la cual no hay cura. Fue expulsada de su ciudad natal siguiendo el ritual. Fue abandonada de recién nacida.

Tuvo suerte y fue encontrada por una banda de jhaj que la cuidaron hasta que ella pudo sobrevivir por sí sola en el bárbaro y hostil Mundo Sin Luz.

Sólo siente lealtad hacia quienes la acogieron; no dudará en atacar o traicionar a todo aquél con el que se encuentre. Siente un odio desmedido por los Xyarian que habitan en las ciudades, y es especialmente cruel con ellos cuando alguno cae en sus manos.

Es una hembra muy grande e inteligente que se ha convertido en la líder de su banda y que está prosperando a la vez que llena de miedo los corazones de quienes se decidieron a abandonarla en la soledad por sus deformidades.

Humanos. Alguna vez, los bárbaros han llegado a entrar en el interior para combatir y morir allí dentro, perdidos en sus muchos túneles y pequeñas cavernas.



Pocos de ellos son rivales para nuestros guerreros, y aún menos tienen el coraje suficiente para descender a los Reinos de la Noche Eterna.

Pero, sin duda, el asentamiento más conocido, así como el más temido, es Mazh-Sha-Losj, asentado en la ribera de un lago subterráneo que es alimentado sin cesar por muchos cursos de agua. Uno de ellos va a morir al Gran Lago Bajo la Caverna del Techo Perdido, el nombre que damos al océano; a través de él, los humanos se han internado con sus árboles esculpidos para comerciar y algunas veces para ser destruidos por su osadía. No entienden su inferioridad y la corrupción que representan, pero quizá la muerte les enseñe la humildad que parecen haber perdido.

SECRETOS DE LAS PROFUNDIDADES

Hay muchas maravillas en este Mundo Sin Luz, y muchas criaturas salvajes que nadie esperaría encontrar en estas tierras donde la comida escasea. Sólo aquellos que saben aprovecharla al máximo pueden sobrevivir.

Nosotros tuvimos que aprender a domesticar a los grandes ka-jales y a las babosas phor-khiithu, para obtener el beneficio de su carne y de algunos de sus líquidos corporales; tuvimos que aprender a cultivar los hongos y las plantas de noche, a darnos cuenta de que nosotros necesitamos de ellas y ellas de nuestro calor. Esto nos ha permitido convertirnos en lo que somos: los dominadores absolutos del Mundo Sin Luz. Somos los únicos capaces de mantener la superioridad sobre los demás, acabando con quienes tratan de oponerse a nosotros. Ya habiten aquí o en la superficie, las tribus de salvajes adornados con plumas deberían haber aprendido a tenernos tanto miedo como para huir nada más vernos.

LOS HUMANOS

Ellos no son nada, ni suponen nada. Nosotros somos los únicos que importamos, y de entre nosotros, aquéllos que saben luchar y defenderse, alzarse sobre los demás con la fuerza de su cuerpo y su mente. Podrían escribirse innumerables libros-lámina con los ejemplos de nuestros antepasados, tanto de cómo y cómo no debemos ser, pero es un bien escaso y demasiado caro como para que lo gaste describiendo hechos que todos, desde el más joven al más anciano, conocen por los relatos que circulan de boca en boca cuando el Mundo Duerme.

Ahora que han aprendido a temernos, deben aprender a morir. Mantener la superficie cercana a nuestros emplazamientos libre de toda tribu o cultura que no sea la nuestra es vital para nuestro desarrollo futuro; sean Humanos o Hryii-Thur, todos ellos deben huir o desaparecer.

Hemos aumentando nuestros horizontes. Nos hemos dirigido al este, a las Montañas Muertas, para demostrar a los maghru xiij que no pueden escapar de nosotros allí donde se escondan sus cobardes huesos. Algún día, aprenderemos a resistir de nuevo la Luz de Fuego y nada nos detendrá. Será entonces cuando el mundo comenzará a temblar bajo las garras de los Xii-Kah-Yiir: se iniciará una nueva era donde todos se postrarán a nuestros pies, pues seremos los amos absolutos de sus vidas. La Ley de la Pureza alcanzará su plenitud. El mundo será nuestro.

LHUR

No hay tierra más oscura y odiada, ni lugar donde los hombres hayan caído más en los bajos instintos, que en las oscuras frondas de las tierras boscosas de Lhur. Sus habitantes se visten con muchas ropas porque su piel ha quedado afectada por el icor corrompido de sus gobernantes, los terribles y temidos Zadaritas. Antaño, esta región estaba ocupada por tribus salvajes de humanos que aún mantenían esa condición, pero ahora, la tierra atormentada no deja de gritar su odio y consternación por los Señores de la Sangre Negra que se pelean y disputan los despojos de lo que una vez fue una tierra envidiada, fértil y llena de vida y que ahora se ha convertido en la tierra de la muerte, la enfermedad y la desesperación.

Alabo a Mi Señor todos los días. Él, que habita en la Montaña del Corazón Negro. Él, cuyo Negro Icor nos alimenta y nos reconforta. Él, que nos cuida y protege de todo mal. Él, que comparte Su Vida con nosotros. Él, que Es.

LA BESTIA INTERIOR

Mi piel es pálida ahora, no rosada o tostada como la de los adolescentes y niños que aún no han Bebido. Ellos aún no se han convertido en hombres y mujeres adultos, y, por tanto, no saben nada de Nuestro Señor, de Su Sacrificio: sin Su Icor moriríamos sin remedio aquejados por penalidades, poseídos por demonios y las bestias interiores que a veces asoman en nuestros sueños, cuando creen que nuestras defensas están más bajas y es más fácil poseernos.

LOS NUKAR IACHKA

Sí, las enfermedades y los dolores son producidos por lo que mora en nuestro interior, la criatura que crece y se alimenta de nuestros pecados y nuestros fallos, nuestro más peligroso enemigo, pues nos obliga a luchar contra nosotros mismos. Su Icor es el que nos fortalece, el que impide que nuestro yo oscuro crezca y adquiera poder. Muchas veces lo mata, convirtiéndonos en puros, en sus hijos predilectos, merecedores de poder probar el Icor de Nuestro Señor con auténtica delectación y convertirnos así en nukar iachka. Nuestra piel se convierte en ceniza, mientras nuestra mente se abre a caminos y misterios que antes estaban vedados para ella.

Sufro y me lamento por la espera que padecemos antes de recibir esta bendición, y por todos nuestros jóvenes y niños que mueren antes de poder obtener la salvación. Primero tienen que demostrar que pueden y deben sobrevivir para ser merecedores de tal regalo, de tal don.

HIJOS DEL CORAZÓN NEGRO

Los Hijos de Nuestro Señor van embozados de la cabeza a los pies, y su capucha parece tan profunda como las cuevas de las montañas. Nadie ha podido verles las caras jamás. Sin embargo, su sola presencia nos suele reconfortar y aliviar. Su guía enaltece nuestros corazones hasta tal punto, que nunca nos hemos retirado por propia voluntad si estábamos liderados por uno de ellos.

LA BENDICIÓN

Tenemos la suerte de poder estar por encima de muchos otros gracias a Nuestro Señor. No debemos olvidar la gran epidemia que barrió el sur hace algunas generaciones y que diezmó tanto las poblaciones humanas de aquellas regiones. Jamás podrán entender nuestra fuerza, nuestra resistencia a esa enfermedad: nunca podrán comprender que venciendo al enemigo interior puede dominarse a cualquiera de los exteriores.

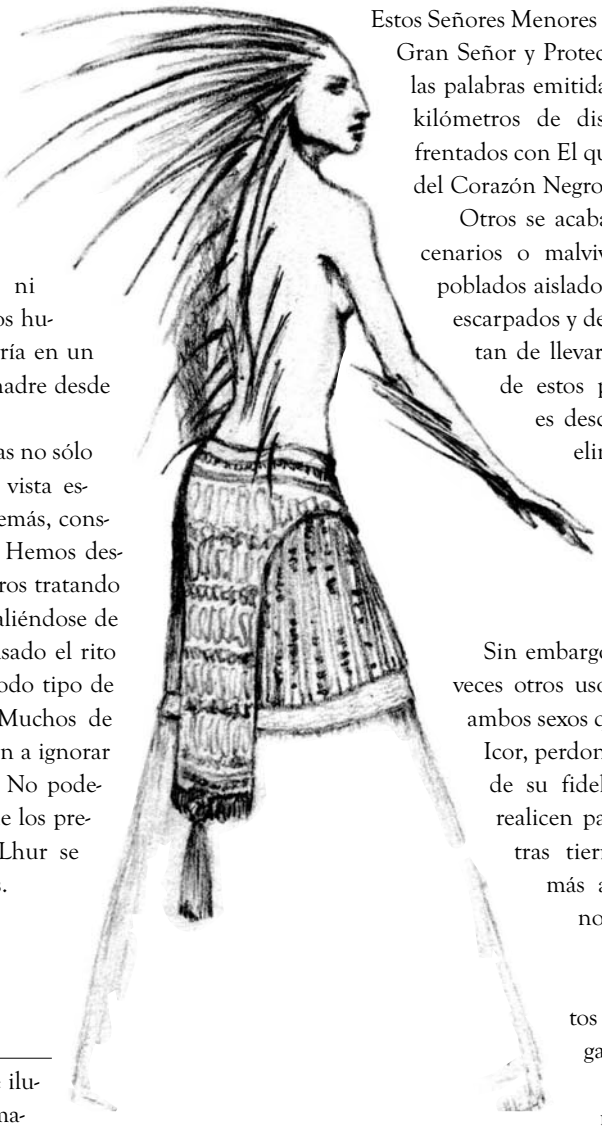
EL PAGO

Pero tampoco debemos dejarnos llevar y engañar por esta ventaja pues, como todo en esta vida, también tiene un precio. Aparte de ver a nuestros hijos someti-

dos, como los de todos los demás pueblos, al azar de la existencia, la luz nos afecta de un modo extraño, provocándonos cansancio. Además dependemos del Icor de Nuestro Señor para seguir viviendo después de haberlo ingerido por primera vez. No podemos dejar de asistir a los Ritos de la Bebida, si es que queremos seguir respirando.

No podemos mezclarnos ni tener descendencia con los otros humanos, pues el feto se convertiría en un horrible ser que mataría a su madre desde dentro de un modo terrible.

La presencia de otras culturas no sólo es molesta desde el punto de vista estratégico o militar sino que, además, constituye un problema más sutil. Hemos descubierto a algunos de los nuestros tratando de comerciar con extranjeros valiéndose de los jóvenes que aún no han pasado el rito de madurez, exponiéndoles a todo tipo de corrupciones y posibilidades. Muchos de nuestros adolescentes comienzan a ignorar la Bebida y a verla con temor. No podemos dejar que se alejen tanto de los preceptos de nuestra cultura, o Lhur se convertirá en un auténtico caos.



LA VOZ DE LA CORRUPCIÓN

La juventud es una edad de ilusiones. Los jóvenes buscan las maravillas que escuchan a los urankkar que desde sus fuertes tratan de diezmar nuestra moral, recurriendo a engaños y fantasías que llenan las cabezas de algunos de los nuestros.

Algunos de ellos incluso se niegan a Beber cuando han llegado a la edad en la que deben hacerlo para ser considerados adultos de pleno derecho, y escapan en grupos que tratan de sobrevivir en otras regiones de Lhur. En su mayoría, mueren a manos de sus propios padres, quienes los persiguen sin descanso. Las dentelladas y los zarpazos de las bestias que pueblan nuestra arbolada tierra y el frío inmisericorde del invierno acaban con el resto.

Los más afortunados consiguen sobrevivir uniéndose a las tierras de otros amos, renunciando a su cultura, su pasado y la bendición que el Icor otorga. Estos Señores Menores son parientes de Nuestro Gran Señor y Protector, capaces de escuchar las palabras emitidas en el viento a muchos kilómetros de distancia, pero están enfrentados con El que Mora bajo la Montaña del Corazón Negro. Merecen morir.

Otros se acaban convirtiendo en mercenarios o malviven como bandidos en poblados aislados, construidos en lugares escarpados y de difícil acceso donde tratan de llevar sus vidas. Cuando uno de estos pequeños asentamientos es descubierto no tarda en ser eliminado para servir de ejemplo a otros, para que comprendan cuál es el precio de la ingratitud y de la locura.

Sin embargo, Nuestro Señor tiene a veces otros usos para estos jóvenes de ambos sexos que se niegan a probar Su Icor, perdonándoles la vida a cambio de su fidelidad. Les obliga a que realicen para él alguna tarea en otras tierras, muy lejos, incluso más allá de las montañas enormes y llenas de innumerables peligros. No se sabe de ninguno de estos elegidos que se haya negado a tales peticiones, y conociendo el ánimo de Nuestro Señor, es mejor que nunca haya ocurrido.

VIDA BAJO LOS ÁRBOLES

Nuestro estilo de vida siempre ha sido tranquilo, sosegado, dedicado a las labores de la tierra y a los animales que hemos ido domesticando a lo largo de los años. Pero hemos tenido que variar algunas cosas a cambio del don que se nos ha concedido.

Usamos prendas gruesas que nos cubren todo el cuerpo, para evitar que la luz del sol nos canse, impi-

diéndonos realizar nuestras tareas. Nuestras ropas oscuras, pues en nuestra tierra los días soleados no son tan comunes como los fríos, están hechas con pieles de animales curtidas con habilidad y talento, adornadas con motivos y bordados de otros colores, enriquecidos con nuestras creencias, nuestros cultivos y los animales peligrosos de la región. Algunos dejan la cara al aire, pero lo más normal es taparsela también con un velo de tela fina, que permite ver y que protege de los efectos más nocivos del sol y de su luz.

Todo esto , unido al hecho de Beber el Icor , provoca que nuestra piel adquiera el tono ceniciento característico que tanto temen nuestros enemigos, considerándolo en su ignorancia como un signo de enfermedad y corrupción. Pocas veces se atreven a acercarse o saquear nuestros cadáveres, convencidos de que si lo hacen morirán sin remedio o perderán alguno de sus miembros.

Las mujeres se dedican al cuidado de los niños a las tareas del hogar, y son pocas las veces que se exponen a la luz exterior, pues la mayoría de nuestras casas y viviendas están construidas de tal modo que las habitaciones están por debajo del nivel del suelo. Suelen bordar con maestría y habilidad, creando motivos y cuadros de tela. Muchas de nuestras mujeres luchan junto a sus hombres, en parejas que se suelen compenetrar bastante bien en combate. No cesan en su empeño de luchar hasta que uno de ellos muere. El que sobreviva, sólo buscará la muerte y seguirá combatiendo denodadamente hasta conseguirlo.

Sacamos nuestros recursos de la roca y la tierra y muchos son los que mueren en nuestras minas, donde el calor a veces se hace insoportable: muchos no lo resisten, sufren accidentes, enferman o fallecen. Sus huesos, ennegrecidos por la Bebida Sagrada, sirven de fiel testimonio de aviso y cautela para aquéllos que se arriesgan a entrar en su interior. Además, está el permanente peligro de dar accidentalmente con un acceso a un túnel que conecte más profundamente con el Mundo Interior, con todos los peligros que ello supone para nosotros: sus emanaciones tóxicas y sus innumerables y peligrosas criaturas, siempre hambrientas, siempre dispuestas a terminar con nuestras vidas.

Nuestras armas parecen brutales a nuestros enemigos, pero son simples adaptaciones de instrumentos y aperos de labranza: el pico-hoz o la lanza-guadaña de apariencia terrible, que causa tanto miedo como nuestro silencio antes de ir a combatir. Por no hablar del desasosiego que les causa vernos totalmente cubiertos de ropa, sin que puedan mirarnos a la cara directamente.

Para aumentar aún más el aspecto desconcertante de nuestro atuendo, nuestros escudos están fabricados con calaveras humanas endurecidas con refuerzos metálicos, unidas en forma de k y a las que se fijan capas de piel humana obtenidas de enemigos muertos: son especialmente efectivas aquéllas sacadas de una cabeza, ya que suelen atemorizar a los más valientes de entre nuestros adversarios.

TIEMPO DE MORIR

Mis temores se acrecientan Quizá con la vejez, el Bendito Icor deje de actuar conmigo como antes, y ya no frene tanto al monstruo que mis actos han hecho crecer en mi interior. Sí, algo me ocurre porque me invade el miedo, como si dudara de las palabras de Mi Señor y no confiara en la esperanza que nos da en vida, y la gloria que nos concede en nuestra muerte.

Aún me queda algo de tiempo para evitar enloquecer, para evitar la duda, para encontrar un sustituto digno que mantenga bien alta la consideración que tenemos a los ojos de Nuestro Señor y sus siervos. Tiempo es algo que siempre falta, da igual que se sea joven o viejo. Tiempo, necesito tiempo para poder escribir y contar a todos sobre la bendición del Icor, sobre la gloria de Lhur y del Amo de la Montaña del Corazón Negro. Tiempo...

"¿Aún no os habéis dado cuenta? Para mí, tan sólo sois alimento. Para mi Señor, sois obras inacabadas que no merecen su atención. Desesperad, humanos, pues vuestro destino es servir y morir: luchar es vano, soñar es vano."

Sadardamáda, Sashurinkha

TYETHSINNÚMA

Tyethsinnúma es la enorme región que ocupa todo el norte de esta parte de Gahaedha, la Tierra de los Mil Señoríos, donde desde antiguo Humanos y otros pueblos se han asentado a pesar del clima frío y los muchos peligros que allí moran. Sus ríos y montes han visto muchos señores y muchas dinastías crear pequeños imperios que terminaron marchitándose como las flores tras la rápida primavera del norte. Ahora son los Tythnnu quienes gobiernan la mayor confederación de naciones, centrada en la Tierra de los Tres Ríos, ayudados por el culto a Igliath, Señor del Dolor y la Oscuridad. Tyethsinnúma es hermosa, con valles profundos, cubiertos de bosques en el sur y amplios y fértiles en el norte a pesar del clima, las lluvias frecuentes y el frío inmisericorde. Los hombres se han hecho fuertes aquí, a pesar de las criaturas que pueblan las montañas y la Tierra Rota de Ythannyth, a pesar de los Zadaritas y sus servidores en el sur, y del Na-Thyr-Ewa, el Mar de las Tormentas.

Sed bienvenido noble señor, aunque antes de nada debo advertiros que no debéis contar a nadie lo que aquí oigáis, porque si yo muero por designio vuestro, el destino se confabulará contra vos y no os dejará vivir en paz en lo que os quede de vida. Especialmente debéis omitir nuestro encuentro a los Portadores del Dolor de Igliath, pues a ellos no les gusta que las antiguas prácticas adivinatorias se sigan usando, ahora que ellos se han instaurado como el culto principal de nuestro amado imperio.

EL MAZO DEL DESTINO

Sabed pues que habéis tomado una decisión importante, puesto que a partir de ahora conoceréis las posibilidades que el hado ha tejido sobre vos. Cuando mis cartas, fabricadas con las córneas de los animales que pueden ver más de un mundo, comiencen a hablar, vuestra vida no será la misma. No sonriáis, Príncipe Tyethna, porque os aseguro que nada de lo que hoy descubráis va a haceros más feliz.

SANGRE Y GLORIA

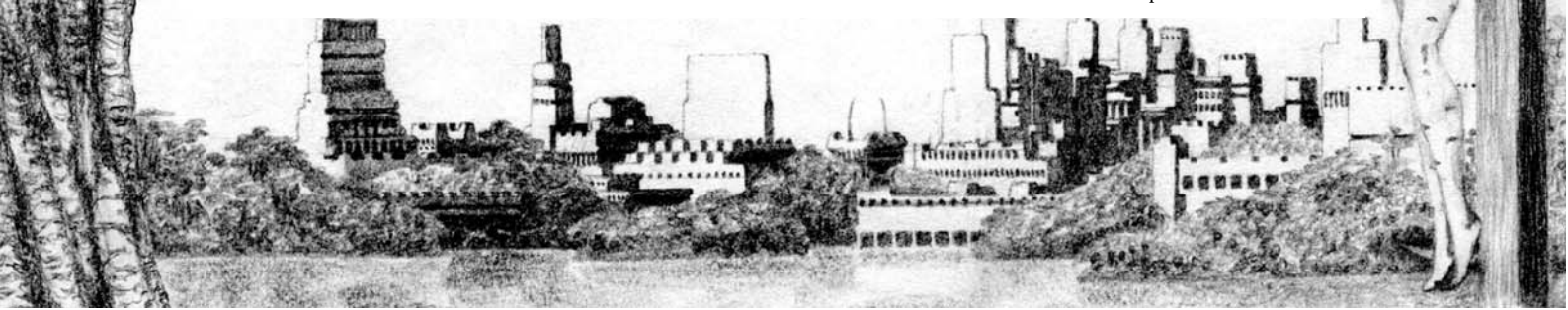
Veo guerra, una guerra sangrienta en las montañas, vaticinada por dos Voces Mayores, la Espada y el Pico Nevado, lo cual es un inicio raro y poco habitual. Será una batalla de la que dependerá vuestro futuro y el de la provincia que heredaréis. Muchos morirán, ya os lo advierto, pero recordad a los antiguos pueblos que vivían allí, a los indómitos que se negaron a rendirse y que lucharon hasta que el último de sus habitantes exhaló el Aliento Final para que un águila llevara sus almas más allá de este mundo. Se resistieron al poder de la Tierra de los Tres Ríos y aún existen muchas leyendas respecto a sus temidos moldeadores, que usaban sus mentes para trastornar lo que ocurría a su alrededor, que descendían del cielo sembrando la muerte y la destrucción sobre nuestros antepasados. No me miréis como si fuese una hereje por hablar como lo estoy haciendo: por si no lo sabíais, vuestra mera presencia aquí valdría para que los Portadores del Dolor, los seguidores de Igliath, os metieran las piernas en agua hirviendo. Lucharéis, eso os lo aseguro: vuestra vida está marcada por el combate.

EL AVISO

Un Río, que conecta entre dos mundos y dos realidades, que une lo que está separado, y la carta del Emisario que te advierte y te avisa. Alguien os ayudará en esa batalla, probablemente alguno de nuestros señores de la guerra vasallos de Arntharig, Thýrn o Syjredta que habitan en las montañas del sur. Recordad que los hombres de esas regiones hablan con la boca y actúan con el corazón, que tienen dos lenguas y que sólo de una os podréis fiar.

Ahora echaré otras tres cartas que están relacionadas con este emisario y que aclarará en parte el misterio que está rodeando a vuestro sino, mi Señor Príncipe. Las cartas del Hryeth, la Cobardía y la Cascada, una combinación extraña pero muy clara. Vuestro supuesto aliado se acercará a vos pero teme a los Cuernos Veloces, los Hryeth, más que a ninguna otra cosa en el mundo y no dudará en dejaros sólo si estas criaturas aparecen en escena.

La cascada es una conexión que une el vacío a la



nada, es una carta que advierte de la mentira. Recordad a nuestros antepasados, cuando aún eran unos nómadas que vagaban por la bella tierra de Tiethiarda y de cómo se aliaron con los Siuk Ná, quienes les engañaron y les vendieron ante los Ithrang, que por aquel tiempo moraban en la Tierra de los Tres Ríos. No fue hasta mucho tiempo después que consiguieron liberarse del yugo de esclavitud con el que los habían sometido y comenzaron a formar nuestro imperio. Guardaos de aquellos que vengan a vos con palabras lisonjeras, pues sus bocas estarán llenas de mentiras y de muerte.

LA ENTEREZA DE LOS VALEROSOS

La Carta de la Ente-reza... Resistiréis lo que ocurra, demostraréis lo que se espera de un heredero del trono de los Tythnnu. Recordad al emperador Nytharthdu, primero de la dinastía Tythnnu, que en su búsqueda de la grandeza no encontró más que desolación y traiciones a sí mismo, como cuando tuvo que pactar la paz con una de las Brujas de Larwiandre o dar la vida de uno de sus hijos a cambio de mantener aliado a un pueblo de los territorios del norte.

Debéis ser consciente de todo lo que ocurre a vuestro alrededor y estar dispuesto a tomar decisiones que quizá ahora no os parezcan apropiadas ni resulten de vuestro agrado.

EL DOLOR DE LA PÉRDIDA

La siguiente carta no ha sido tan buena, ya que es la Voz Mayor de la Pérdida. Muertes muy cercanas a vos de gente que aprecias o seres querido próximos, quizás la siguiente carta aclare... el Río, otra carta que conecta y une. Ahora sabremos a qué le debéis tener miedo, además de a vuestras ansias de llegar al trono, que son demasiado claras y pueden ser peligrosas.

Guardad esa daga, y no seáis necio. Yo he jurado no contar jamás a nadie lo que el destino revele, nada tenéis que temer de mí. Veamos la siguiente carta...¡El Bebedor de Sangre! ¡El Marchitador de la Vida! Sí, temblad, porque será él quien lleve la desgracia hasta vos y no hay ningún enemigo más implacable y más destructivo. Él será la causa de vuestros males, como todos los de su calaña lo han sido, desde Ethkiarnuara, que fue muerto por el Emperador Asuadnax y su guardia personal en la gran batalla de las Montañas de los Caminos Perdidos, hasta el que ahora habita en el sur, en los Bosques de Lhur, cuya presencia y poder se comienza a notar ahora. Son astutos, taimados y no tienen ningún tipo de prejuicio moral. Nunca te fíes de ellos sino quieres repetir la misma suerte de Yrthnuaeth, uno de los señores de los Nythnuaru que cayó en la trampa de uno de estos embaucadores y todo su pueblo fue esclavizado. Muchas generaciones pasaron antes de que pudieran ser destruidos por nuestro naciente imperio.

Pocas veces he contemplado un vaticinio tan claro como el vuestro, os lo advierto, ni con tantas Voces Mayores. Vuestros actos cambiarán la historia, aunque no puedo asegurar en que dirección será. Las tres cartas asociadas al Bebedor de Sangre han hecho más oscura la predicción, pues una de ellas es Los Mil Caminos de la Probabilidad, que indica que hay hechos que el futuro desea guardarse para sí, que no deben ser visto ni por mis ojos ni por los vuestros.

Las otras dos, sin embargo, la Corrupción y la

Tathvethýe

Dentro de la sociedad de los Tres Ríos es muy raro que una mujer alcance un alto rango, pero si su valía es indiscutible las barreras sexuales se dejan a parte para favorecer la supervivencia.

Tathvethýe desarrolló sus habilidades mentales de un modo autodidacta. Cuando por fin fue encontrada por un reclutador mental imperial, lo derrotó sin dificultad y fue llevada inmediatamente a Inkiathedna para que iniciara su entrenamiento en la guardia personal del emperador.

En la actualidad se ha convertido en su consejera y su concubina, y una de las personas más poderosas de todo el imperio.

Desgracia, indican cercanía y proximidad... El ataque vendrá de las manos de uno de los que consideráis amigo y cercano, seréis traicionado por alguien en quién confiáis... Cuidáos, Príncipe Tyethna, porque vuestro destino está iluminado por la gloria pero también por las desgracias y las penurias, y quizás no os merezca la pena lo que vais a dejar por el camino ni el sufrimiento que esto os reportará...

LA TIERRA ROTA

Ythannyth, la Tierra Rota, en donde nadie osa internarse y que es constantemente vigilada por Los de los Mil Ojos, será otro lugar que marcará un hito en vuestra vida. Ciertamente, es un lugar horroroso que nuestra gente hace más de mil años que no osa hollar, para evitar la ira de las enormes criaturas que allí se alimentan, ajenas a lo humano y a todo lo relacionado con nosotros. Si será una batalla importante, una conquista o un encuentro inesperado, es algo para lo que no se nos ha dado más predicción.

Recordad que la mayoría de las tierras fronterizas con nuestro imperio son lugares peligrosos, donde ningún ciudadano imperial encontrará cobijo o amistad. Acordaos de Hyangyath y Larwiandre, donde los bosques son una trampa constante para aquéllos que osan internarse, y más, muchas más que vos conocéis mejor yo.

EL PUEBLO FIEL

La siguiente carta es una de las pocas claramente positivas: es la de la Amistad y se refiere a personas, pueblos y culturas, pues su significado es muy general. Lo más probable es que vuestra tierra natal de Gyethur se mantenga fiel a vos a pesar de todo lo que suceda y todo lo que estáis destinado a vivir y sufrir.

Regocijáos porque los registros muy pocas veces hablan de unas cartas tan impresionantes en la predicción de lo que el hado esconde para nosotros. Vuestro nombre será recordado, eso os lo aseguro. Pero no deberíais sonreír de ese modo. Si bien vuestra vida será especial, no será fácil. No lo olvidéis.

OJO DE LOS MISTERIOS

Y ahora ha salido un Ojo de los Misterios con un Saltamontes, eso quiere decir que esta carta está referida a la penúltima, a Ythannyth. Algo espera allí por vos, y más no puedo decir ya que jamás había visto u oído nada parecido a lo que hoy nos está siendo revelado. Nunca antes tantos portentos se habían tejido alrededor de una sola persona.

El Ojo de los Misterios es una de las cartas más poderosas de todo el mazo y muchos darían gran parte de lo que tienen por que apareciera durante sus consultas y rituales adivinatorios. Es una carta vinculada a la Tierra Rota, pero la verdad es que conozco tan poco de esa región, aparte de las habladurías de la gente, que no podría indicaros nada más al respecto, a no ser que quede aclarado durante el resto de esta sesión.

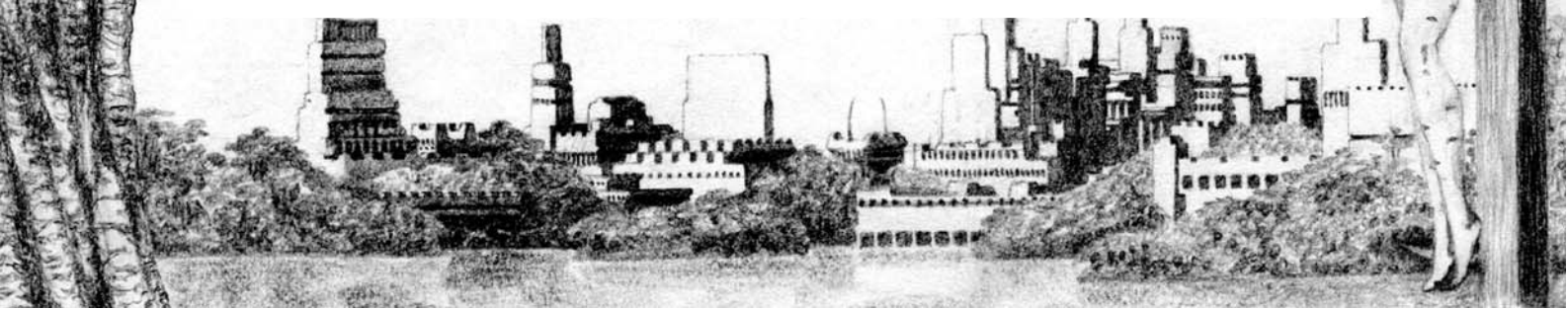
LA TIERRA HABLA

Habéis tenido suerte pues se os ha dado la gracia de conocer con quién será ese encuentro destacado: un espíritu de la roca, algo que hace mucho tiempo que no se ve, ni en el mundo ni en los conjuntos de las adivinaciones que hay recopiladas... Dejad de mirarme así, ya os he dicho que nada de lo que aquí aparezca será conocido jamás por gente que no posea mi don, y si alguno de éstos olvida esta premisa será castigado con la muerte inmediata, pues el propio destino se encarga de eliminar a los que no cumplen sus reglas y tratan de cambiar el patrón de las infinitas posibilidades.

EL SUSURRO DE LAS AGUAS

Otra Voz Mayor, la del Mar. Es un concepto ambiguo, pues no debéis olvidar que éste tiene doble naturaleza como dador y ladrón de vida, pero nuestro imperio actual no podría subsistir sin él, sin sus frutos y el comercio que, a través de él, nos mantiene. Antes de que los sacerdotes de Igliath dominaran estas tierras, nuestros antepasados, tanto los Tythnnu como los Xyk´Thya, adoraban a muchas deidades y otros poderes, incluidos los que representaban los distintos aspectos del mar y de las aguas. Algunos pueblos fronterizos o tierras recién conquistadas como Arntharag aún no han abandonado las antiguas prácticas.

Dejad de miradme así, cuando hablo sin respeto de los Clérigos del Dolor Eterno, yo no comparto vuestras creencias ni las suyas; nunca lo haré. Ah, si se os ocurre acabar con mi vida blasfema os recuerdo que aquellos que dan muerte a una Portadora del Destino pierden el



control del suyo propio y no vuelven a recuperarlo mientras sus almas sigan unidas a sus cuerpos. Dejad de comportaros como un niño y creced. Lo vais a necesitar y rápido, pues vuestra existencia está condenada o bendecida para cambiar lo que os rodea.

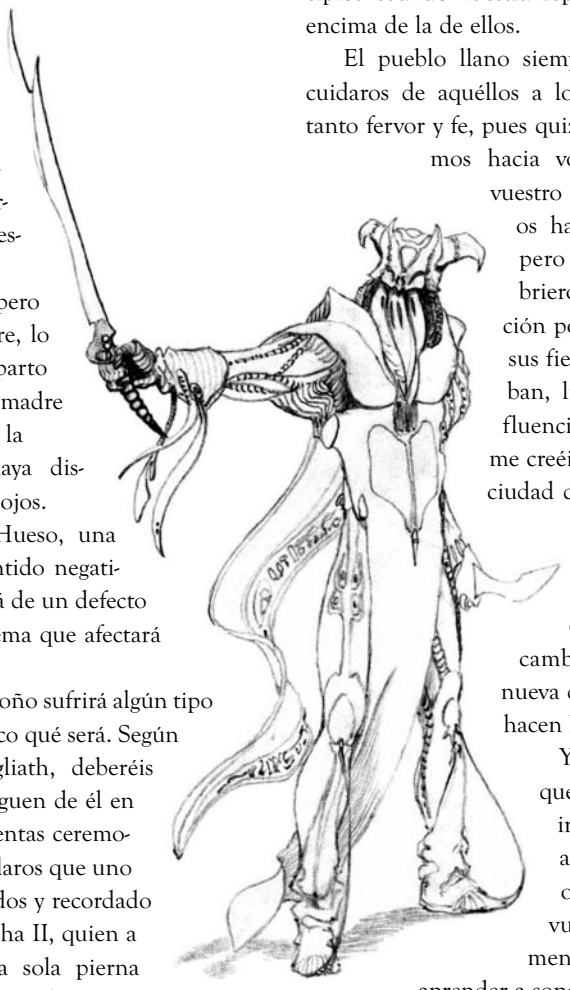
LA VOZ DEL CORAZÓN

La Voz Menor del Corazón indica que el vuestro no es tan fuerte como vos desearíais y que os dará problemas. Sería bueno que aprendierais a controlar vuestro nerviosismo e impaciencia, por vuestro propio bien.

Le sigue un nacimiento, pero perteneciente al Palo de Sangre, lo cual quiere decir que será un parto difícil y que es probable que la madre muera. Llegará tarde, cuando la mayor parte de vuestra vida haya discurrido ya delante de vuestros ojos.

Oh, la Voz Menor del Hueso, una carta que conecta pero en sentido negativo. La siguiente carta hablará de un defecto de vuestro hijo o algún problema que afectará su vida y la vuestra.

La Deformidad: vuestro retoño sufrirá algún tipo de tara física aunque desconozco qué será. Según la ley de los clérigos de Igliath, deberéis entregárselo para que se encarguen de él en alguna de sus oscuras y sangrientas ceremonias. No puedo dejar de recordaros que uno de los emperadores más queridos y recordado por nuestro pueblo fue Quorpha II, quien a pesar de que nació con una sola pierna alcanzó el trono y llevó a cabo grandes hechos de armas, como someter a los temibles jinetes Zvyla que realizaban incursiones incluso en el territorio de los Tres Ríos. Sé que pertenecía a la dinastía anterior a la vuestra, pero os sorprendería ver lo poco que tiene que ver el origen de un hombre con su capacidad y su destino en la vida. Vos decidiréis. V os tendréis que dar la vida o la muerte a vuestro hijo. Será una decisión importante: no la toméis a la ligera.



LA DESGRACIA

La Voz Menor del Thýrnnath, el río que pasa por vuestra ciudad de Gyethur, asociado a las últimas cartas que han sido negativas, ha quedado impregnada de augurios poco halagüeños. Si decidís mantener a vuestro hijo con vida, no olvidéis protegerlo de los fervorosos seguidores del Señor del Dolor, Igliath, ni de los otros enemigos que os acosarán por envidia o principios cuando vuestra reputación vaya alzándose por encima de la de ellos.

El pueblo llano siempre os seguirá, pero debéis cuidaros de aquéllos a los que ahora defendéis con tanto fervor y fe, pues quizás no se muestren magnánimos hacia vos, y mucho menos hacia vuestro deforme retoño. Puede que os hayan hecho creer otra cosa, pero los de Igliath no descubrieron ningún engaño ni traición por parte de los otros dioses y sus fieles. Simplemente les estorbaban, limitando su poder y su influencia sobre el emperador. Si no me creéis, id y leed las crónicas de la ciudad de Ragdyath, donde aún hay escribas que tratan de mantenerse fieles a la verdadera historia y a los hechos de ésta, negándose a cambiarlos cada vez que una nueva dinastía sube al poder, como hacen los "sabios" de la corte...

Ya os he dicho que tendréis que aprender a controlaros y no irritaros con tanta facilidad ante lo que llega a vuestros oídos, y aún más a no sacar vuestra gran daga ante la menor provocación. Tenéis que aprender a soportar la verdad.

Dethyáth

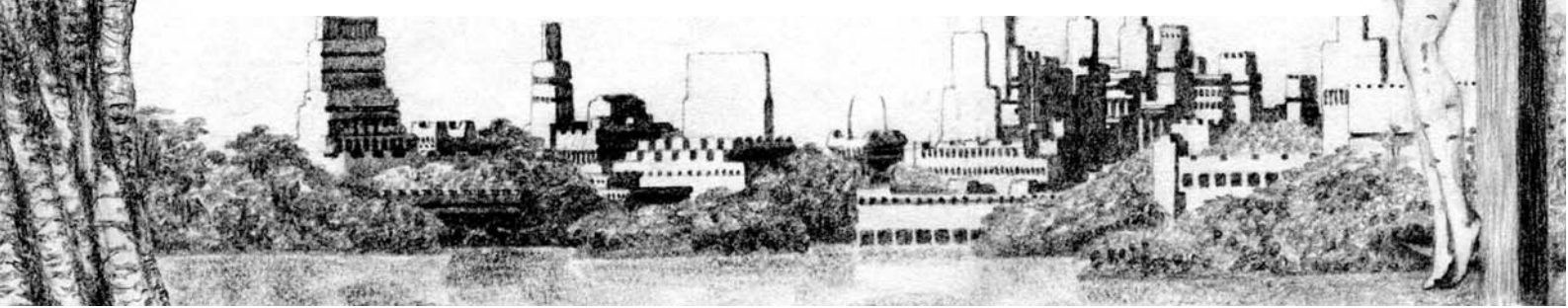
El dethyáth es una representación de la Gran Madre, considerada pagana por el culto a Igliath, actual dominador de la religión de la Tierra de los Tres Ríos, que ha intentado eliminar cualquier símbolo de otra fe que se hubiera adorado aquí. Pero con el dethyáth no han podido hacerlo.

El símbolo de la Gran Madre aún es esculpido en casas y tálamos de todo el imperio, pues está asociado con la fertilidad y la abundancia. Las mujeres los llevan puestos bajo sus ropas.

Está muy arraigado y su eliminación sólo provocaría una rebelión campesina que nadie quiere, ni siquiera los clérigos del Señor del Dolor, quienes tratan ahora de incorporar el dethyáth a su credo y a su mitología, lo cual puede despertar las iras de la diosa...

LA PACIENCIA

La Carta de la Paciencia aconseja sabiduría y serenidad y especialmente que no os dejéis llevar por la pasión. Debéis meditar las cosas o vuestra tierra, y puede que incluso el mismo imperio, peligrarán. Recordad los ejemplos de otros antecesores como Enkiethad, que esperó y tranquilizó mediante engaños al reino de



la Dama del Dolor de Syavrynd, hasta que cayó sobre él cuando más confiada se encontraba su gobernante, derrotándola y llevándola como esclava, utilizando para ello las piedras de amansamiento más impresionantes que los mentalistas y los sacerdotes hayan fabricado nunca.

O de Thiáx, que refrenó el deseo de atacar precipitadamente a los rebeldes y piratas de Vethkyar Dethu durante muchos años hasta que les derrotó en una jugada maestra de estrategia, que terminó con la cabeza de los líderes rebeldes ondeando junto a la bandera imperial en el antiguo palacio de la isla.

LOS PASOS DE LA MUERTE

La Voz Menor de la Herida, habla de vuestra muerte. Por vuestra expresión percibo que os incomoda hablar de este tema, pero era inevitable que acabáramos llegando a él, pues de este modo funciona el Mazo del Destino. Veo que os tocáis nervioso las marcas de las sangrías, donde introducís la hoja de vuestra daga para que el dolor os haga estar más cerca de Igliath, Señor del Dolor y de la Oscuridad.

Aún quedan algunas cartas, por lo que os sucederán algunas cosas más antes de que la oscuridad total cubra vuestros ojos. Sufriréis una herida, sí, pero no será mortal. Vuestro destino aún no ha sido desvelado por completo.

¡Ja! La vida no está exenta de ironía. Ha salido el Sumo Sacerdote, y será él quién orquestará vuestra muerte. Sí, sí, Príncipe Tyethna, no hay duda al respecto.

Quizá ahora me creáis cuando os hablaba de cómo llegaron ellos al poder. Fue por la ayuda que dieron a los señores de Gyethur para que su dinastía, la de los Tythnnu, ascendiera al trono imperial. Vuestros antepasados fueron la mano que necesitaban para que se subieran a la grupa del caballo imperial. Fueron muy rápidos eliminando toda oposición que encontraron, y aún más para hacer ver a todo el mundo que ellos tenían la razón y que su culto era el único que podría traer seguridad al imperio.

¡Ja! Son unos consumados maestros del engaño, además de la tortura. Pero... ¿Qué se podía esperar de unos seguidores que se queman las manos de tal modo que nunca curarán y se las cubren con guanteletes de acero con púas en el interior para que el dolor les haga recordar siempre su fe y su fuerza? Quizá ya estéis empezando a comprender. Quizá, sólo quizá. Ahora he de sacar las tres cartas que complementan al Sumo Sacerdote, y espero que nos aclaren esta parte de la adivinación.

EL VELO DEL SINO

La oscuridad ha regresado a este vaticinio que en su mayor parte ha sido claro como el agua. Pero la conspiración contra vos es mucho mayor de lo que me había imaginado, pues el aliado del Sumo Sacerdote, que ayudará a acabar con vuestra vida, será una Dama del Dolor, que además usará la traición a un nivel como vos no habíais conocido en vuestra vida.

Al final no podréis fiaros de nadie, ni siquiera de los más allegados. No sé si será ella misma quien os traicione, porque en algún periodo anterior de vuestra vida os ayudará y confiareis en ella, o será alguno de vuestros hijos no reconocidos, o incluso el que nacerá con deformidades al que tanto habréis protegido y querido. Sea quien sea, la impresión será tan fuerte que no seréis capaz de reaccionar y os quedaréis quieto, mudo, incapaz de creer lo que os está ocurriendo. La muerte os golpeará rápidamente, pues sólo queda una carta que sacar.

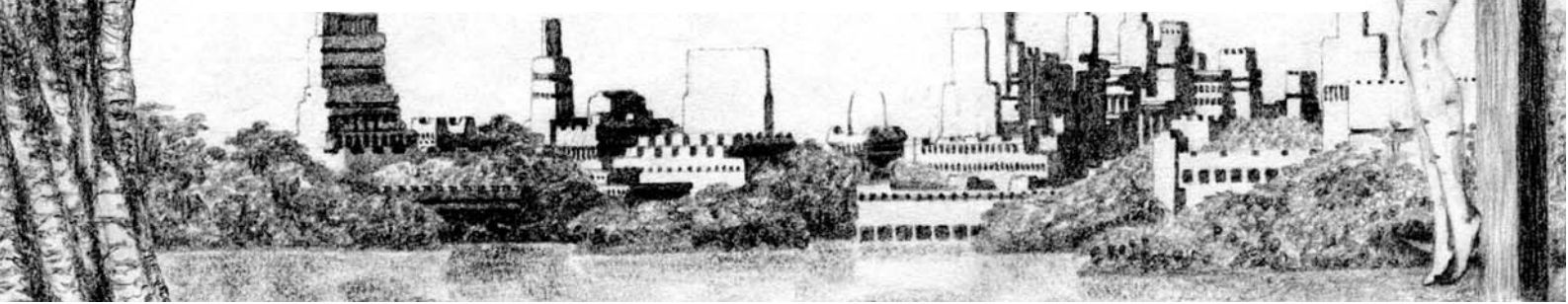
LA ÚLTIMA CARTA

Ya no realizaréis más hazañas, pues ésta es la carta terminal, la que indica hasta qué punto vos sois domeñador de vuestro destino o éste os controla a vos.

¡La Voz Mayor del Destino! Si en cualquier otra ocasión hubiese terminado con esta carta el corazón me habría dado un vuelco, ya que en aquellos casos en los que ocurre, el destino aferra de tal modo a la persona que nada puede hacer por evitar que suceda todo lo que se le ha predicho. Son gente que, como vos, tienen una vía marcada de la que no se pueden salir si no quieren volverse locos. Sin embargo en vuestro caso nada me extraña, porque nunca se había dado la situación en que tantas Voces Mayores hablaran para tejer el sino de una persona.

PALABRAS EN EL VIENTO

Lo único que me queda ahora es daros algunos consejos, la mayoría de los cuales no os descubrirán nada nuevo.



No dejéis de vigilar a todos los Santos, en busca de los posibles mensajes que puedan llevar inscritos sobre su piel desnuda, como símbolo de su fe. En las extremidades llevan mensajes banales y de poca importancia, relacionados por lo general con la vida doméstica y las actitudes respecto a la familia y los clérigos de Igliath. Pero en sus cabezas y troncos muchas veces hay palabras y frases que sólo son comprensibles para aquéllos a los que estén destinadas y son estas las que habréis de vigilar. Escuchad en los días en los que estos hombres, tocados por la fe del Señor del Dolor, se dirigen a los templos para bañarse en los estanques de sangre y recitan en voz alta, durante horas, todo lo que su piel ya habla por sí misma.

Cuidáos de vuestros adorados Iluminados de la Luz Negra, como se hacen llamar los más fieles y devotos siervos de Igliath, pues ellos no dudarán en ser tan crueles o más que aquellos Señores del Crepús-culo, que nos gobernaron en los últimos y oscuros años de la dinastía a la que la vuestra sucedió, y en lanzar contra vos a las silenciosas Vethyath, con sus látigos para atormentaros y purgaros por vuestros pecados infames. No debéis olvidar lo que os ha sido predicho respecto a la amistad y fidelidad de estos clérigos, ni dónde se encuentran sus verdaderas y únicas prioridades.

También debéis ser cauto y cuidadoso, si alguna vez llegáis al trono imperial, en la elección de aquéllos que os servirán como Guardianes de la Palabra Imperial en las distintas ciudades, para que cumplan su cometido de llevar vuestras leyes y tasas allí donde sean requeridas. Aún más si cabe, en cuanto tengáis que decidir quiénes se convertirán en vuestros ojos y manos en las sythyarath, o provincias, los Sabios Protectores de la Voluntad Imperial, pues muchas veces se han vuelto caprichosos, egoístas o avariciosos con la lejanía de la Tierra de los Tres Ríos.

Vigilad bien las tierras fronterizas, tanto las ya mencionadas, próximas a las montañas, como las de Lytharanth o Sariáx, pues nunca se sabe cuándo vuestros enemigos estarán dispuestos a desafiar la voluntad y la decisión imperial.

Y aunque ahora vuestro corazón esté henchido con la fe del Señor del Dolor y todo lo que este ha hecho por nosotros y especialmente por los tythnnu, no os dejéis engañar ni embaucar por los Iluminados de la Luz Negra: no dudarán en colocar a sus dos Controladores más potentes como arciprestes, para tratar de manejaros y controlar los asuntos de estado. Sólo vos tendréis más poder terrenal que ellos, pero si sois sabio y decidís hacer caso a los consejos de esta pobre vieja, no permitáis que tomen ningún tipo de decisión por vos, o no tardaréis en la-mentarlo, cuando ya sea demasiado tarde para reaccionar.

Ahora sabéis lo que os deparará el destino. Será una vida increíble, y llena de pocos momentos donde el aburrimiento vaya a hacer presa en vos, pero no todos desearían vivirla, y aún menos cuando las grandes sorpresas ya son conocidas de antemano.

Creo que seréis el Emperador de Tyethsinnúma, pero ni se os ocurra por un momento olvidar que esta tierra no lleva el nombre de los Mil Señoríos por nada, y que su gobierno no es fácil ni agradable.

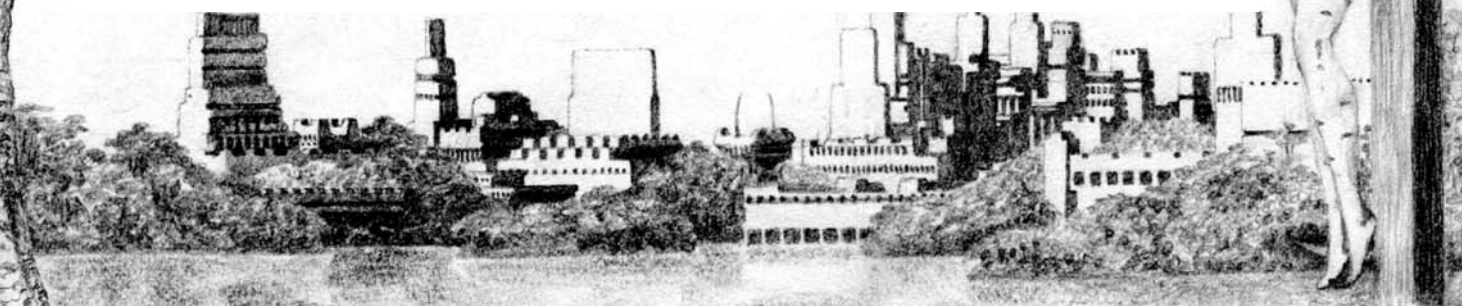
Aprovechad el día de hoy, Príncipe Tyethna, porque será el último en el que realmente seréis libre y podréis gozar de dicha libertad. A partir de mañana vuestro Destino caerá sobre vos y no dejará de abrazaros jamás.

Vynnuéth

Vynnuéth es el príncipe del nuevo fértil sathyarath de Merginakathna, en la desembocadura del río Thynhiednu. Es un hombre ambicioso, que ansía el trono imperial como el resto de los otros príncipes, pero al que últimamente no la ha quedado tiempo para allanar su camino hacia la capital.

Los rumores crecen en el norte de que una gran horda de ylmarys, tantos como los granos de arena de mil palayas, se está desplazando desde las nevadas tierras de Tegu-ti-Ithwa hacia los Tres Ríos.

Vynnuéth trata de buscar alianzas con las tribus contra los que lleva peleando desde que maneja una espada. Ha solicitado la ayuda imperial y un gran ejército ha comenzado a reclutarse, pero nadie sabe cuando llegaran los ylmarys y el temor crece entre el pueblo llano.



MIALLN

Dealln

Dealln es uno de los pocos de entre los de Mialln que ha viajado, tanto más allá de las Navaetharu como por el Mar de Syndalla. Una vieja herida no le permite luchar con sus compañeros guerreros del Búho Negro, y ha optado por el comercio como medio de ganarse la vida y de conocer nuevos horizontes.

Quedó fascinado por los Grandes Túneles que atraviesan las montañas de parte a parte, especialmente por el que se halla parcialmente sumergido bajos las aguas del Mar de Nauzar y ha realizado numerosas exploraciones en su interior, descubriendo tesoros y reliquias perdidas de un valor incalculable.

Se está enriqueciendo rápidamente, y comercia ya con las grandes ciudades de Xawa e Inúe. Pero un rumor se ha desatado en Mialln cada vez con más fuerza: que Dealln también intercambia mercancías con los que moran bajo las montañas, los odiados Xyarjar, y que incluso espía para ellos. Sea o no cierto, su reputación está disminuyendo al igual que sus beneficios y su situación es cada vez más incierta. Está buscando demostrar su inocencia con todos los medios a su alcance.

Pocos son los que pueden decir que han entrado en la Tierra Rota y regresan para contar esa hazaña, y menos aún los que después de eso no se juran a sí mismos que aprecian demasiado su vida como para intentarlo de nuevo. Pero los hombres y mujeres de las Tres Hermandades de Mialln lo han hecho innumerables veces, pues su bella tierra limita con los mares de Nauzar y Syndalla por el este y el sur, con las montañas y los bosques en el oeste y con las quebradas y yermas planicies que se conocen como la Tierra Rota en el norte. Si su curiosa cultura ha sobrevivido se debe tanto a la furia de sus guerreros como a las Esculturas Vigilantes, reliquias antiguas de tiempos pasados, de un esplendor que se fue y nunca regresará. El Halcón, el Búho Negro y la Araña deben restablecer sus alianzas periódicamente para que Mialln siga existiendo y no sucumba a su destino.

Por el hecho de ser mujer y de pertenecer a los Hijos de Ziarll, la Araña Tejedora de Realidades, he tenido que soportar muchas miradas de superioridad por parte de mis paisanos. He tenido que soportar muchos insultos, velados o no, y aprender a ignorarlos o a volverlos en contra de aquellos tan cortos de miras como para no ver que, aparte del sexo con el que se nazca, todas las personas son valiosas y necesarias, aunque sea de una manera muy especial.

EL MAL DESPIERTA

Y ahora, la situación es crítica porque las criaturas que moran en la Tierra Rota han traspasado sus límites, la frontera mística establecida hace milenios, y han comenzado a esparcirse por nuestra tierra como hormigas imparables. Los Hijos de Siull, el Halcón Fiero, y los de Tielln, el Búho Negro, ya han acudido a luchar, a intentar detener a los que están destrozando nuestra bella y hermosa región. Mientras, yo y mis hermanos tratamos de buscar una solución.

Yo he sido la elegida para hablar e internarme en la Red de Realidades de Ziarll y buscar la ayuda de las almas de los que acudieron allí después de morir. A pesar de mi condición de mujer tendrán que escucharme si es que quieren salvar a Mialln del desastre y de la desaparición total.

LA RED DE ZIARLL

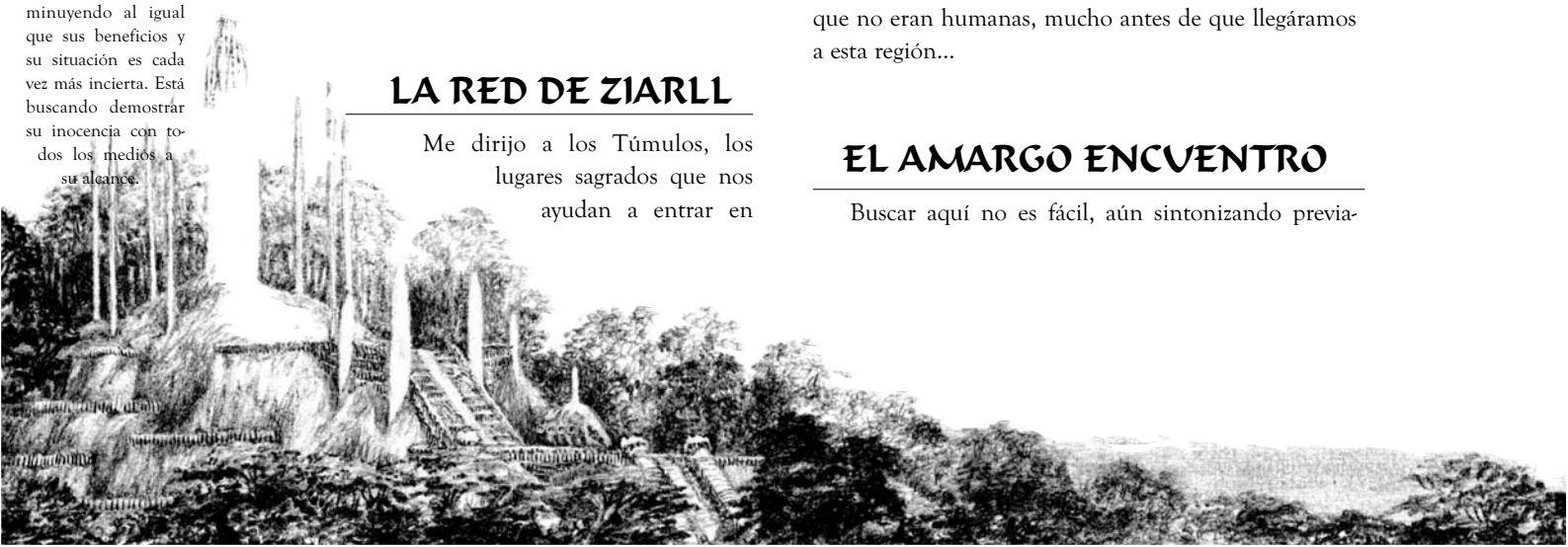
Me dirijo a los Túmulos, los lugares sagrados que nos ayudan a entrar en trance. Entro en el más estrecho, el más antiguo y el más temido, y tengo que agacharme por el bajo túnel durante unos metros antes de llegar a una pequeña estancia oscura, donde se están quemando algunas hierbas que facilitan los viajes místicos.

Me acomodo y espero a que mis hermanos comiencen a tocar sus instrumentos con ruidos monótonos y repetitivos, para despertar en mi cuerpo el deseo de viajar... Me asalta una sensación extraña, mi cuerpo se duerme y permite que mi mente inquieta se libere... Entro en la Red de Realidades y busco, moviéndome con rapidez entre los muchos hilos y las muchas posibilidades. Confío en que la meditación en la Ziall Nurllialln, la Cueva de las Arañas donde los misterios se desatan, se entrelazan y se rebelan, haya servido para algo...

Sí, noto la presencia de Avialln y me acerco rápidamente a él. Estoy nerviosa como siempre que me interno en esta algarabía de locura, color y multiplicidad que Ziarll tejió al principio de los tiempos, cuando sus hermanos Siull y Tielln se convirtieron en aves para poder traer aquí a las almas de los muertos... Avialln no puede ayudarme, ya que en todo lo que duró su vida y en los tiempos antes de ésta, nunca había ocurrido nada semejante a lo que ahora acontece. Habla de buscar a Kiulln, uno de nuestros héroes ancestrales. En vida fuun estudioso conocedor de los Árboles Tallados, las fronteras de poder místico que habían sido puestas allí por gentes que no eran humanas, mucho antes de que llegáramos a esta región...

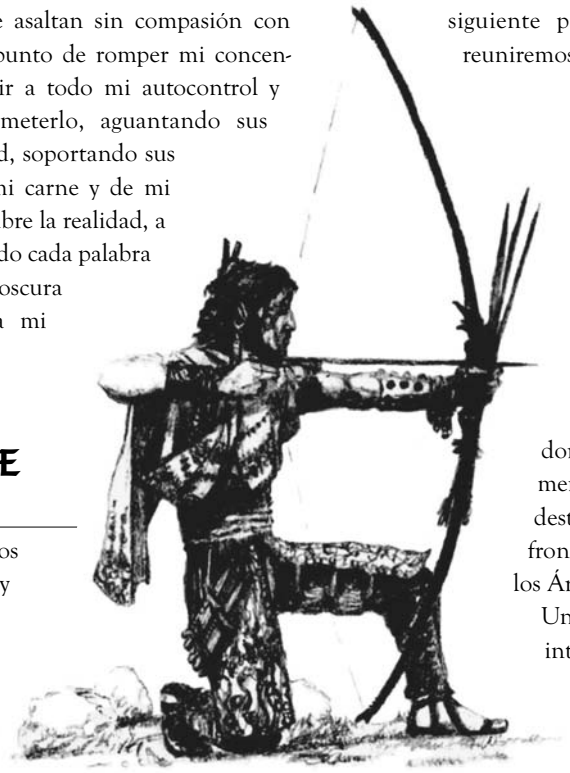
EL AMARGO ENCUENTRO

Buscar aquí no es fácil, aún sintonizando previa-



mente con la esencia de aquel que se busca, pero no me queda otro remedio que intentarlo porque el tiempo es escaso para mi pueblo...Cuando me acerco por fin a Kiulln contemplo horrorizado que ha sido aprisionado en los Hilos de la Red, que su mente y vida pecadoras no habían sido tan virtuosas como todos habíamos creído hasta entonces.

Me siento como si estuviera nadando por entre un mar de algas espesas, y los pensamientos de odio, oscuridad y lascivia me asaltan sin compasión con una fuerza que está a punto de romper mi concentración... He de recurrir a todo mi autocontrol y conocimiento para someterlo, aguantando sus insultos y su perversidad, soportando sus deseos anhelantes de mi carne y de mi alma... Cede y me descubre la realidad, a regañadientes, escupiendo cada palabra a mi cara, con su saliva oscura y ardiente que quema mi piel...



LA TERRIBLE VERDAD

Vuelvo a estar en los Túmulos, trastornada y desorientada por el brusco fin de mi viaje místico. Salgo de allí y hablo con mis hermanos, que me recomiendan bajar a la ciudad de Sall Inialln, apro-vechando que aún es de día y que son los Hijos de Siull, el Halcón Fiero, quienes tienen el control de la ciudad.

Marcho corriendo, pues sé de sobra que si llego después del ocaso, Yailln, el Gran Búho Negro de la Ciudad, habrá realizado el ritual del intercambio, y se encargará de los asuntos de mi gente hasta que amanezca un nuevo día, y yo no podré convencerle, puesto que no respeta a las mujeres en lo más mínimo.

Cuando alcanzo la morada de Rielln, el Gran Halcón de Sall Inialln, el sol aún no ha descendido a iluminar la otra cara del mundo y le expongo lo que he descubierto. Como Hijo del Halcón Fiero que es, se deja llevar por la pasión y por la necesidad, no duda en ningún momento de lo que yo le digo, sin tener en cuenta el hecho de mi feminidad.

Comienza a mandar mensajeros a todos los asentamientos cercanos y utiliza el Derecho del Desafío para impedir que Yailln ocupe el cargo de dirigente hasta que esta crisis quede solucionada, lo cual hace rabiar al Hijo de Tielln, el Búho Negro. A la mañana siguiente partiremos hacia el norte y nos reuniremos allí con los demás guerreros de nuestra gente.

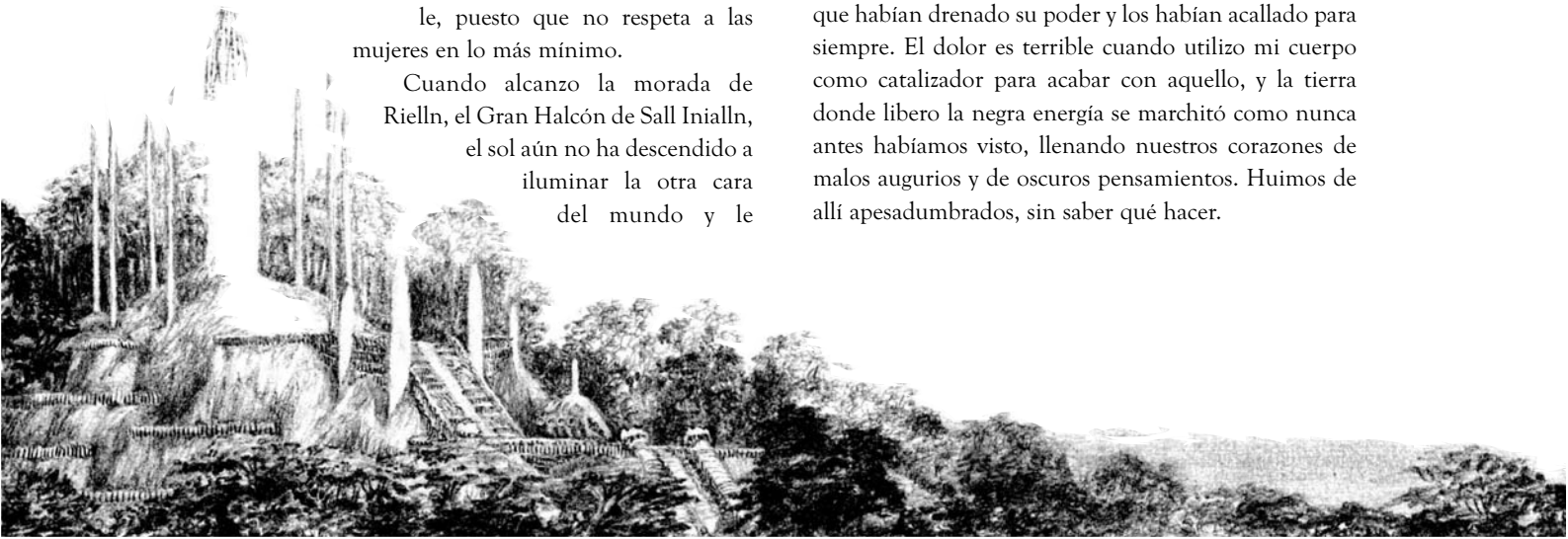
LA LLAMADA DE LA GUERRA

Después de dos semanas llegamos a la frontera actual con Niull Takalln, la Tierra Rota, y la desolación que contemplamos a nuestro alrededor llena nuestros corazones y nuestras mentes de tristeza y desazón, pues los destrozos han llegado incluso a las frondas del Llivall Nalla, el Bosque de los Árboles Blancos.

Un pequeño grupo, dirigido por mí, se interna en el territorio invadido por las feas y grotescas criaturas y así es como descubrimos la profanación que había sido cometida contra los Árboles Tallados, tocones de madera a los que se dio la forma de gigantes astados, portadores de una gran poder que siempre había mantenido alejado a todo lo que moraba más allá al norte.

HORROR Y VENGANZA

Pero ahora, algunos de los Árboles Tallados habían sido atravesados por unas extrañas varas de cristal negro que habían drenado su poder y los habían acallado para siempre. El dolor es terrible cuando utilizo mi cuerpo como catalizador para acabar con aquello, y la tierra donde libero la negra energía se marchitó como nunca antes habíamos visto, llenando nuestros corazones de malos augurios y de oscuros pensamientos. Huimos de allí apesadumbrados, sin saber qué hacer.



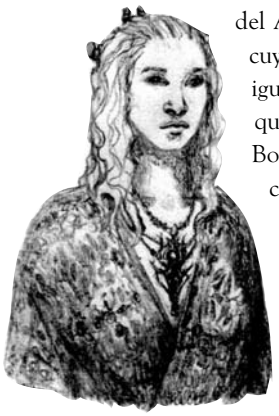
Oall

Oall ha viajado muchas veces a la Red de Ziarll a través de los Túmulos.

Era famosa por su capacidad para someter a los espíritus más reticentes a compartir sus secretos y por resistirse continuamente a sus más feroces intentos de tratar de poseerla.

Pero hace menos de un año, quedó atrapada por accidente en la Red y así permaneció durante horas hasta que otros Hermanos de Ziarll consiguieron liberarla. Parecía sana y salva, pero su mente se perdió para siempre y se ha convertido en una Boca de La Red: a través de ella pueden hablar los espíritus, pero su alma está tejida a la Red de Realidades de donde no se puede escapar. Ha sido una gran pérdida para Mialln y algunos de los Hijos de la Araña tratan de buscar el modo de curarla y traerla de nuevo entre los suyos...

Decido volver a viajar a las Muchas Realidades y allí descubro que debo obtener frutos del Árbol de la Primera Vida, cuya gigantesca altura no es igualada por ninguno de los que le rodean en todo el Bosque de los Árboles Blancos. Para ello necesitamos engañar al Guardián, el ser sobrenatural que protege aquel lugar sagrado de las acciones rapaces del ser humano.



Yo y otros Hijos de Ziarll tejemos una ilusión, y conseguimos co-ger frutos del Árbol de la Primavera, pero el Guardián nos descubre y se lanza a perseguirnos hasta que abate a algunos de los nuestros. Nos avisa, a través de la agonía de nuestros compañeros moribundos, que no volvamos a entrar allí jamás.

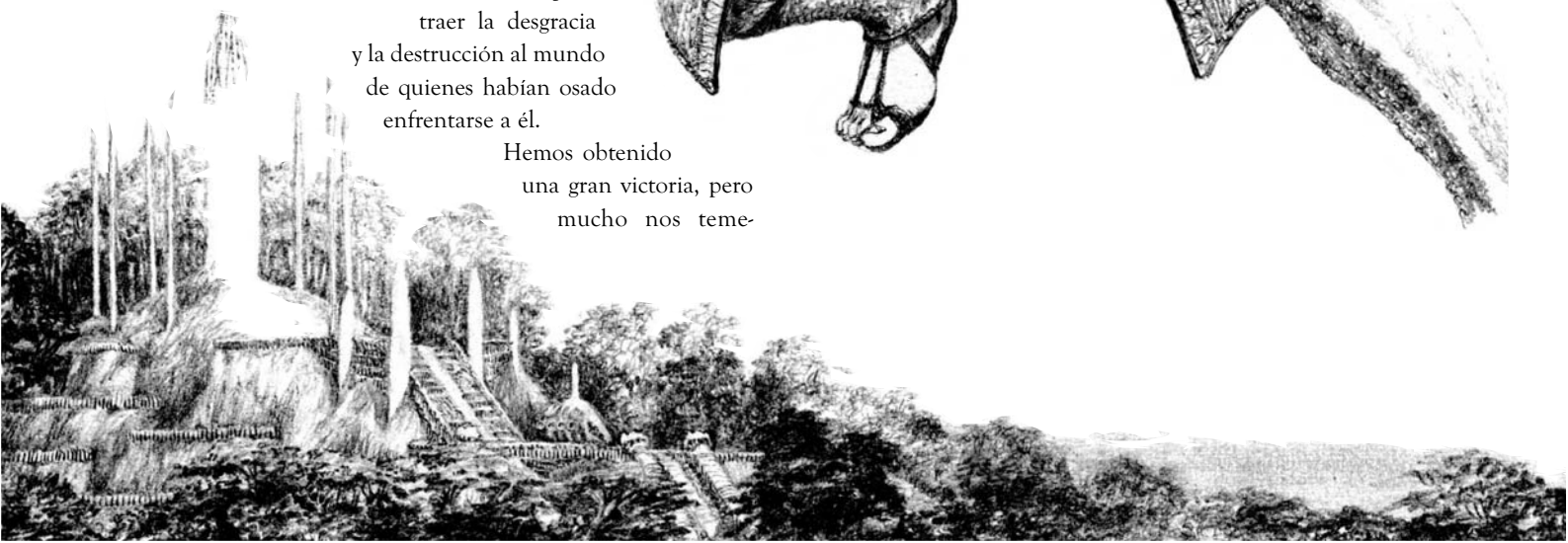
LA AMARGA VICTORIA

Plantamos los frutos cerca de los Árboles Tallados que habían sido profanados, y modelamos su crecimiento rápido con nuestras mentes hasta que notamos que su poder había quedado restaurado y que hemos de-tenido la corrupción que ha asolado nuestra tierra. Pero no hemos conseguido curarla.

Sin embargo, en los corazones no hay alegría alguna porque a través de más viajes místicos y rituales hemos descubierto a quienes estaban detrás de todo aquello: un mal antiguo y poderoso que ha despertado de un sueño centenario para traer la desgracia y la destrucción al mundo de quienes habían osado enfrentarse a él.

Hemos obtenido una gran victoria, pero mucho nos tememos todos que la guerra será un desafío demasiado grande para nosotros y que las Tres Hermandades desaparecerán para siempre de la faz del mundo.

El Mal ha despertado y se acerca, hambriento, a nuestras almas...



XAWA

La Tierra de los Hombres del Pelo Anudado ha pasado de ser una mera ciudad-estado a una pequeña nación, pujante y creciente, de mercaderes agresivos y valerosos llamados a alejarse de las antiguas costumbres de los Señores de los Árboles que gobernaron aquí mucho tiempo atrás, cuando aún habitaban y reinaban sobre el Gran Bosque de Sagareda. La misma ciudad ha crecido hasta el punto de convertirse en una de los puertos más populosos de todo el Mar de Syndalla, siendo famosa por sus mercados, burdeles, garitos de juego donde se disputan diariamente peleas de hurones, y por la droga conocida como xewadzi. Los xawitas hace tiempo que ya no creen en nada que no sean ellos mismos, y no hay ningún templo entre los muchos y bellos edificios de su ciudad. Quienes traten con ellos que se cuiden, pues a pocos pueblos conocerá tan taimados y resolutivos como a estos descendientes de los Señores de los Árboles.

Hace ya mucho tiempo que dejamos de pensar que los Señores de los Árboles regresarían para devolvernos los tiempos gloriosos e irrepetibles de antaño. Tampoco recordamos a los Viejos Sabios, que moraron en el Gran Bosque del Sur antes de que nuestros antepasados descubrieran allí el Flujo de la Vida, a pesar de las enseñanzas que nos dejó Kyrghessa.

LAS PALABRAS DE KYRGHESSA

Fue él quien nos ayudó a levantarnos contra los bárbaros achtar que habían ocupado nuestras tierras cuando supieron que sus antiguos enemigos, los Señores de los Árboles, habían sucumbido y nos habían dejado solos e indefensos.

Fue él quien nos trajo la esperanza; quien entraba en el bosque buscando la sabiduría perdida; quien halló el cráneo de un Viejo Sabio y lo talló en forma de corona para distinguir a los líderes de Xawa y demostrar al resto del mundo que ellos aún creían que aquellas grandes criaturas astadas regresarían para ayudarnos en los azarosos caminos de la vida.

EL SOÑADOR TRAICIONADO

Él creía ver a los que habían muerto y decía que podía hablar con ellos a pesar del abismo que nos separa. Kyrghessa era un ser especial y único al que nuestros propios dirigentes traicionaron.

Algunos hombres poderosos, que habían acumulado riquezas gracias a la sabiduría y el buen gobierno, decidieron que había llegado el tiempo de que ellos tomaran las riendas, y le atacaron. ¡Oh, sí, ya sé que no es eso lo que nos dicen siempre! Pero los tzalaris, los Que Esperan, planearon muy bien sus movimientos y su estrategia; se hubieran hecho con el poder absoluto de no ser porque el ayudante de Kyrghessa, Hxiardze Szarnedza, les paró los pies y asumió las tareas de gobernador de la ciudad. Él también había preparado muy bien sus planes y los tzalaris tuvieron que conformarse con el segundo plano que aún mantienen hoy, pese a que ahora el cargo de Gobernador Supremo, tzalasza, es escogido por ellos.

EL FIN DEL SUEÑO

Nadie supo lo que le ocurrió a Kyrghessa y de hecho muchos dicen que no murió sino que regreso al bosque para encontrarse con aquellos que él decía ver. A lo largo de los años posteriores en los que el poder de los emporios mercantiles no dejó de crecer y nos expandimos por las islas cercanas, muchos decían que en las noches sin luna aún podía verse su figura vagando por las colinas que rodean la ciudad y ululando y aullando por la pérdida de su mensaje, que muy pocos conocen y preservan todavía.

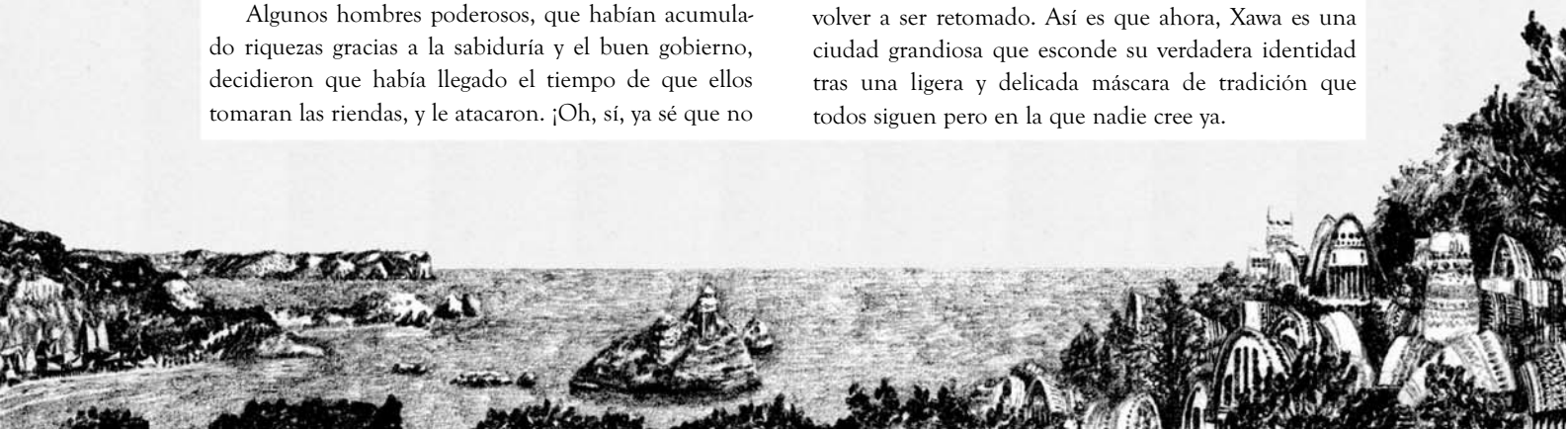
Xawa dejó de creer en lo espiritual y lo místico y empezó a dejarse tentar por lo material. Los Señores de los Árboles fueron olvidados pese a que, aún hoy, todos nos ataviamos como lo hacían nuestros antepasados y nos anudamos el pelo con el hxur marizd, que identifica nuestra profesión, familia, linaje y prestigio. Su mensaje, su verdadero espíritu fue abandonado para no volver a ser retomado. Así es que ahora, Xawa es una ciudad grandiosa que esconde su verdadera identidad tras una ligera y delicada máscara de tradición que todos siguen pero en la que nadie cree ya.

Tzerawe

Tzerawe es la única hija de una de las familias más ricas de Sartaza, y se ha aprovechado de ello todo lo que ha podido. Su vida no ha sido ejemplar desde el punto de vista de sus padres, pues es habitual verla frecuentando los establecimientos más oscuros y de peor reputación de la ciudad y con las peores compañías para una joven mujer de su condición.

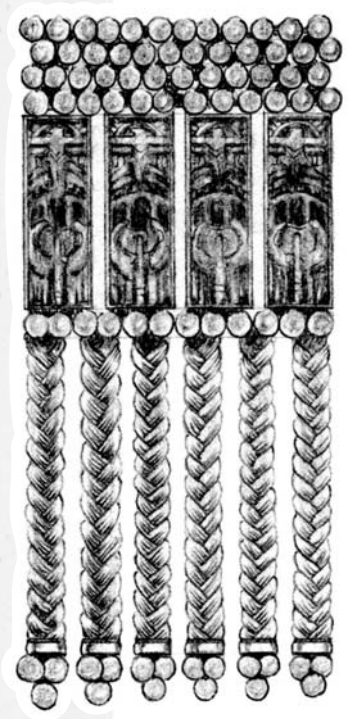
Lo que no ellos no saben, es que Tzerawe tiene un carisma y una empatía especiales que le han permitido sobrevivir sin problemas entre sicarios, borrachos y matones. Lo que ella en realidad desea es viajar y conocer todos los misterios del Syndalla, que no deja de escuchar en tabernas y garitos de juego, pero aunque muchos han prometido llevarla con ellos ninguno ha cumplido hasta ahora su promesa.

Eso no la ha desalentado, pues es testaruda y paciente, y sigue intentando convencer a alguien para poder embarcarse y descubrir lo que el mundo haya preparado para ella...



LA ÁRDUA ASCENSIÓN

He hablado de nuestras colonias en las islas, pero no he comentado que muchas de ellas se perdieron en guerras o desastres naturales, los cuales parecen ser atraídos por nuestra querida tierra, ni cómo terminamos con la temida Gran Serpiente de Mar que todos conocían por el nombre de Kiziarvikkuranadkka.



Gran parte de nuestros puestos avanzados desaparecieron debido a piratas, nativos agresivos e incluso terremotos o maremotos. En la mayoría de las islas que exploramos encontramos ruinas de antiguas ciudades o emplazamientos que no sabemos a quiénes pertenecieron, aunque como mantienen cierto grado de similitud con las ciudades de las islas del centro del mar, es probable que fueran erigidas por los antecesores de su habitantes.

De todos modos, las que han conseguido sobrevivir no han estado exentas de problemas, como los Ugara salvajes de Szarn Tzarak, pero el esfuerzo de mantenerlas ha valido la pena. De ellas extraemos productos que no podemos encontrar en nuestras tierras natales, y con extraños frutos destilamos una bebida alcohólica, el tziye, que es muy apreciada en toda la costa del Gran Mar Interior.

Hemos tratado de establecernos en algunas de las islas que aparecen en el Pequeño Mar del Norte, pero son tierras baldías que exigen demasiado de aquellos que viven allí, por no hablar de los siempre agresivos guerreros montañeses o los de Mialln, celosos de sus tierras y sus mujeres.

LOS QUE ESPERAN

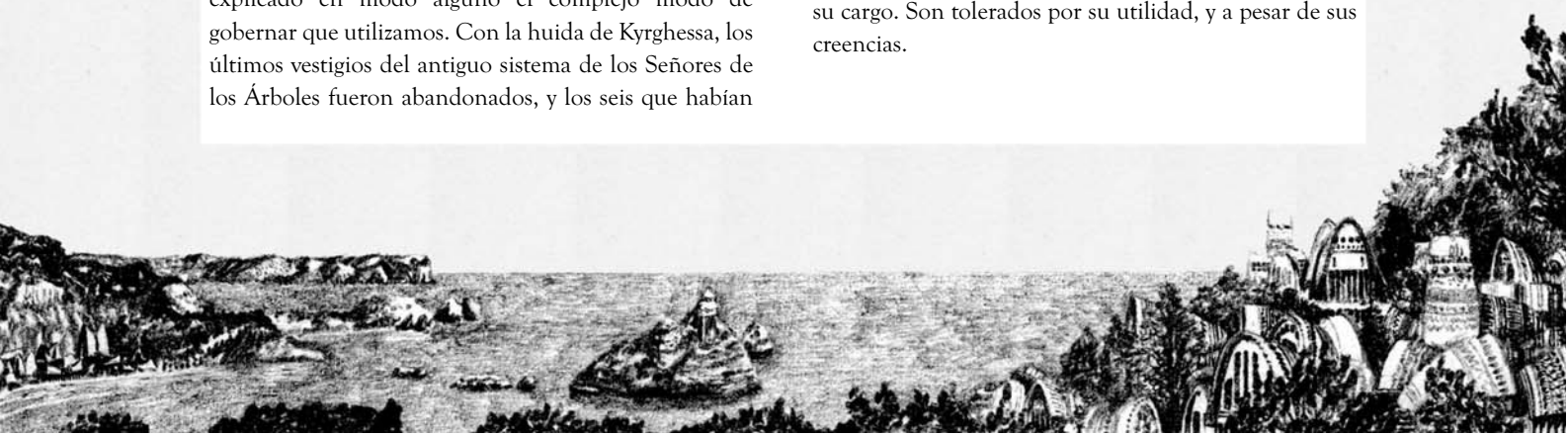
He hablado de los tzalaris y del tzalasza, pero no he explicado en modo alguno el complejo modo de gobernar que utilizamos. Con la huida de Kyrghessa, los últimos vestigios del antiguo sistema de los Señores de los Árboles fueron abandonados, y los seis que habían conspirado contra él se autoproclamaron gobernantes absolutos de Xawa y las tierras colindantes, hasta que la irrupción de Zarnewa o Szarnedza en la antigua lengua, les arrebató parte de las atribuciones que ellos mismos se habían atribuído.

Ahora, los tzalaris son los encargados de los distintos aspectos de la ciudad: guerra, religión, mentalismo, producción y recaudación, ley y asuntos internos, y el cuidado de los intereses de nuestra tierra en el extranjero. Hace tiempo ya que idearon un hxur marizd propio, de color rojo, que los identifica claramente de cualquier otra profesión o rango, para que cualquier ciudadano se postre a su paso, como señal de respeto y reconocimiento.

Van protegidos por guardaespaldas, ya que saben que atraen hacia sí la atención de aquellos grupos y familias que podrían acceder al cargo, que son por lo general los más acaudaladas y los que más servicios prestan a la ciudad. Son ellos los que eligen al tzalasza, pero, a no ser que sea un palurdo, no pueden llegar a controlarlo; además, hay tanta rivalidad entre ellos que no se podrían poner de acuerdo para elegir a uno que actuara como un títere en manos de uno solo de varios. En esta ciudad la rivalidad se lleva a los límites, pero siempre teniendo en cuenta que los asesinatos no justificados siguen siendo un delito que se pena con la muerte del ejecutante.

EL SEÑOR DE LOS HOMBRES DE PELO ANUDADO

El tzalasza es quien tiene la última palabra en todas las reuniones, quien tiene derecho a veto y quien porta la corona tallada en un cráneo de Viejo Sabio de los Bosques, la misma que Kyrghessa se hizo fabricar antes de ser expulsado de la tierra a la cual había ayudado a liberar. Su hxur marizd es el más complicado y bello de todos los Hombres de Pelo Anudado, y es la figura más protegida de todas por una de las pocas sectas tradicionalistas que aún quedan de los antiguos tiempos de los Señores de los Árboles: los sayowa, las Sombras Rojas, que han jurado proteger la vida del gobernante de esta región hasta la muerte, y que lo consideran un descendiente directo de nuestros antepasados, queignora cual es la verdadera razón de su existencia y el fin de su cargo. Son tolerados por su utilidad, y a pesar de sus creencias.



EL NUEVO SUEÑO

Xawa es una tierra que crece y se extiende. Nos hemos expandido por el mar cercano, y hemos luchado en tierra contra los jinetes de Ugara de Inhúe, en el sur.

Hemos dejado atrás nuestras supersticiosas creencias sobre el regreso de aquellos que nos gobernaron hace tiempo, nos hemos vuelto más prácticos y menos crédulos, alejándonos de los mitos y leyendas que sirvieron a nuestros predecesores. Nos hemos convertido en una potencia comercial que no deja que nada ni nadie le aleje del camino que se ha marcado a sí misma, dispuesta a enfrentarse o aliarse con quien haga falta para conseguir sus objetivos.

Ahora somos respetados, queridos o temidos, por aquéllos que, como nosotros, viven a orillas del Gran Mar Interior. Somos un pueblo orgulloso, dispuesto a crear un nuevo sueño, una nueva manera de entender la Tierra de los Hombres del Pelo Anudado.

"¿Los Señores de los Árboles? Ahora son historia y su gloria está tan muerta como ellos. ¿Por qué seguir respetándolos creyendo que volverán? ¿Acaso les tenemos miedo? ¿Acaso pensamos que si no seguimos manteniendo su recuerdo vivo, vendrán y nos castigarán por ello? ¿Dejaremos algún día de ser niños y nos convertiremos en hombres para llevar a Xawa al lugar que le corresponde? Debemos abandonar el pasado y mirar hacia el futuro. Las enseñanzas y las memorias de Kynghessa no deben guiar nuestras acciones nunca más. Los Señores de los Árboles han muerto: ha llegado la hora de los Señores de Xawa. "

Hnaretza, Tzalari y Campeón de Xawa

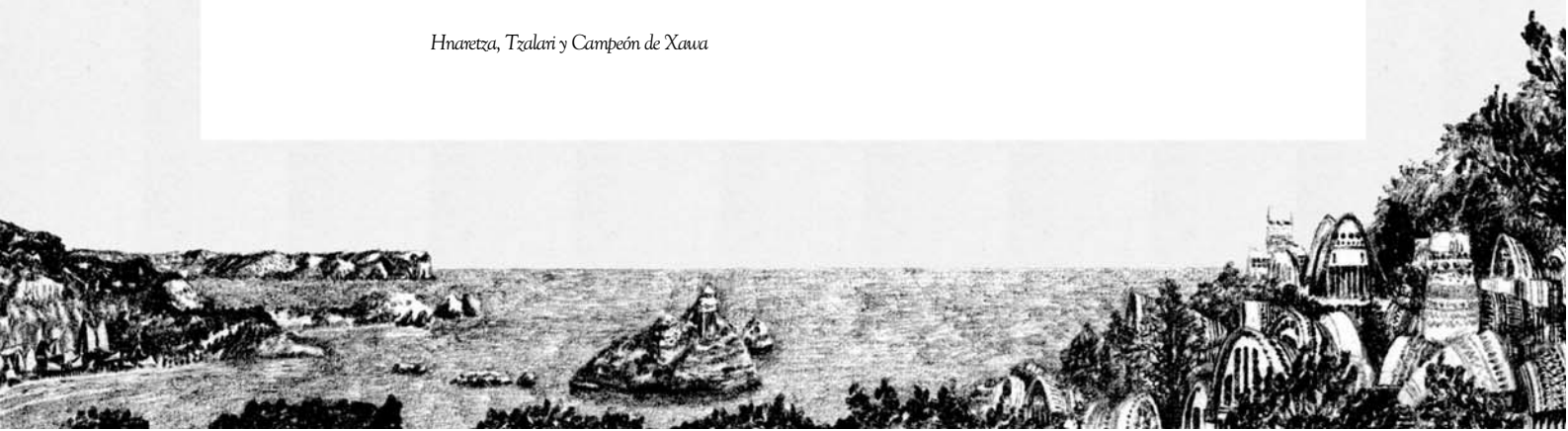
Eratze

Durante mucho tiempo, Eratze fue uno de los mejores almirantes de Xawa. Gracias a él muchas mercancías llegaron seguras a buen puerto; varias islas fueron limpiadas de salvajes para su colonización y derrotó a los enemigos de su patria en numerosas ocasiones, granjeándose gran fama como estratega naval a lo largo de todo el Syndalla.

Pero se enamoró perdidamente de la hija de uno de los tzalaris, la cual se divertía a su costa y se reía de él. El padre de esta no deseaba alentar las aspiraciones de Eratze y provocó su caída en desgracia mediante rumores y sobornos.

El joven almirante huyó y no tardó en convertirse en un corsario aún más temido de lo que había sido antes. Se le conoce como Trenzanegra y la sola mención de su nombre provoca el pánico entre los marineros.

Actualmente trabaja para varias de las potencias del mar de Syndalla y ha jurado vengarse, aunque en ello le vaya la vida, de aquella a quien había amado y de su traidora familia. Xawa se ha ganado un gran enemigo.



INÚE

Pearúe

Esta fuerte y valerosa mujer es una de las mejores isish, o domadoras de Ugara, de toda la tierra de Inúe.

Siempre se caracterizó por demostrar gran valor y empatía con estas bestias salvajes; de hecho, más de un Ugara dio su vida por salvar la de ella en combate. Pocos comprenden como ella conecta con la sensibilidad oculta de estas criaturas y sus más profundos anhelos.

Ahora trata de domar a los Ugara más grandes y peligrosos que moran en los más profundo del Gran Bosque de Sagareda, y este deseo le ha provocado las cicatrices que marcan su cara y que han desfigurado levemente su afamada y envidiada belleza. Mantiene una lucha de voluntades con un gran macho que se resiste a compartir su alma y sus secretos con una hembra humana. Pearúe sabe que el antiguo pueblo de los Taroii consiguió domeñar a estas indómitas e inteligentes criaturas y busca cualquier retazo de historia que le pueda llevar a recuperar la sabiduría perdida.

Otra nación surgida de las cenizas dejadas por la antigua llama de la vida que era el Imperio de los Señores de los Árboles. Agitada por los montañeses del este, que la invadieron y acabaron sucumbiendo a la cultura de quienes habían sometido. Teñida por los antiguos conocimientos de los Taroii después de que éstos fueran derrotados por los Tsazaredsa, ahora se la conoce por la Tierra de los Domadoras de Ugara, su secreto mejor guardado y protegido. Es la Región de los Hombres Silenciosos, ya que los hombres no vuelven a hablar una vez entrados en la edad adulta. Con un clima generoso debido a la presencia del Mar de Syndalla y la fertilidad de su suelo, Inúe soporta más asentamientos que otras regiones limítrofes de mayor tamaño, administrados de un modo eficaz por las mujeres del reino que son las que ostentan la nobleza. Han resistido los intentos rapaces de los xawitas en el norte y de los Reinos Salvajes del Sagareda gracias a sus Isiche, las Jinetes de Ugara, que van a la batalla con sus amadas y terribles monturas. Inúe es una tierra silenciosa, y a la vez alegre, de hombres y mujeres que aman la vida.

A pesar de que hace tiempo ya que hemos regresado a las creencias ancestrales de nuestros antepasados, dejando de lado lo que aquéllos que nos sometieron trataron de imponernos, algunos de los más ancianos aún miran hacia al sur, hacia el Sagareda, con miedo, anhelo y aprensión.

LO ANTIGUO Y LO NUEVO

Tasiróe es una de las pocas ciudades donde los antiguos mosaicos que adornan el exterior de las paredes de nuestros hogares, que las llenan de escenas antiguas, de mundos perdidos y de los árboles que ahora evitamos, se han mantenido tal y como fueron construidos hace mucho tiempo.

Las mujeres gobernamos ahora aquí y somos las únicas que tenemos voz. Y no me refiero sólo al sentido figurado, sino que en nuestro caso es muy real porque nuestros varones deciden hacer un estricto, y muchas veces odiado, voto de silencio, para demostrar a los Señores del Cielo y la Tierra que son dignos de ser llamados guerreros. Quieren dejarles claro así que pueden escucharles, pues todo el mundo sabe que quienes no son capaces de callar tampoco lo son de escuchar y atender.

HERENCIA TRIBAL

Nadie se acuerda de los orígenes de esta tradición, que probablemente se remonte a los tiempos tribales, cuando nuestras ciudades no eran más que un conjunto de chozas toscas y poco fiables como las de los habitantes primitivos de las islas del Mar de Syndalla. Nadie conoce tampoco cuándo se inició la costumbre de la poliandria, de que a nosotras se nos permitiera tomar a tres varones como esposos para compartir todas las actividades propias de un hogar y un negocio, así como para mejorar la posibilidad de que una mujer siempre tenga a algún elegido vivo con el que asegurar su descendencia. La mayoría de nuestros escritos antiguos fueron quemados bajo el gobierno de mentes obtusas que no deseaban el conocimiento y que ansiaban vengarse de la dominación de los Señores de los Árboles. Por eso es por lo que la mayoría de nuestras costumbres actuales son recuerdos de nuestras cultura oral primitiva, lo único que pudo sobrevivir a la estupidez de los que nos lideraron.

LAS SEÑORAS DE CIUDADES

Inúe no es una tierra fácil de comprender y aún menos si se tiene en cuenta que hace generaciones que se abandonó un liderazgo centralizado y se sustituyó de la independencia en la mayoría de las tareas administrativas, comerciales y guerreras.

Las Isiche, o Mujeres de Alto Nacimiento, forman una asamblea que se reúne en el palacete de la Señora de la Ciudad, la cual ha sido elegida de entre y por ellas mismas, para debatir y decidir todos los asuntos que incumban a más de una familia. Ellas son legisladoras, jueces y asesoras, que expresan su acuerdo o desagrado respecto a una propuesta a través de una talla de madera cuyo anverso y reverso están pintados de color blanco y negro respectivamente, además de una tapa que sirve para cubrir el color que se ha desechado.

En los últimos tiempos hemos tenido que adaptar, aunque con reluctancia y malestar, algunas de las tradi-

ciones de nuestros antiguos dominadores, recopiladas en otras regiones donde no se quemaron los antiguos escritos, para poder controlar mejor las poblaciones crecientes de nuestra gente, ya que muchas de las costumbres tribales han quedado obsoletas ante los nuevos problemas que surgen en nuestra floreciente cultura. Pero eso no debe llevar a engaños a nadie, ya que nosotros ni esperamos ni deseamos el regreso de los viejos tiempos y aún menos el de los afamados y traidores Señores de los Árboles. Primero nos quitaron la libertad, para luego abandonarnos a nuestra suerte cuando los bárbaros y salvajes de Achtar se arrojaron sobre nosotros, y no pudieron ser derrotados, a pesar de nuestras armas, nuestra pasión y nuestro corazón.

Nunca más volveremos a anudar nuestro pelo como ellos o sus fervorosos descendientes, ni adoraremos a la Serpiente de la Vida, ni esperaremos anhelantes el regreso de aquellos que desaparecieron hace tiempo. Nuestro sufrimiento fue grande, pero perseveramos. Eso tampoco quiere decir, ni mucho menos, que les hayamos perdonado ni que lo vayamos a hacer alguna vez.

JINETES DE TARO

Muchos se han preguntado cómo y de quién aprendimos los secretos para domar a los gigantescos y salvajes Ugara. Algunos han intentado averiguarlo, pues han temen a nuestras jinetes Isiche y a sus maridos, y quieren emularnos. No lo han conseguido, porque de ese secreto vital, tan bien guardado que es imposible de desentrañar, depende la seguridad y la estabilidad de nuestra tierra.

Hay quienes se mofan de nosotros y se ríen del afecto y cuidados que dispensamos a nuestras criaturas de monta, ya que ellos los tratan como animales, sin llegar a comprender que los Taro, como nosotros los llamamos, son mucho más inteligentes que cualquier animal que el hombre haya conocido en estas tierras, y que poseen sentimientos similares a los nuestros.

Los xawitas utilizan esclavos y tienen poca consideración con las formas de vida que no forman su propia nobleza y élite social, abandonando de un modo más radical que el que hemos empleado nosotros cualquier relación con las ideas delos antiguos señores de estas tierras. Ellos son incapaces de entender que parte de nuestro secreto es la compenetración y la estrecha relación que mantenemos con nuestros Taro. Pero no todos entre los nuestros son capaces de vencer sus miedos y de poseer la fuerza y la agilidad necesarias para por montar un Taro: hay un dicho ene nuestra cultura que dice que los Taro sólo se dejan montar por quienes son más duros y resistentes que ellos. Por eso sólo las Isiche y nuestros maridos tenemos la capacidad suficiente para convertirnos en Tarishe, las Que Conocen a los Taro. Esto nos ha hecho tener que adaptar nuestros atavíos de combate a las circunstancias y llevamos faldas pantalón reforzadas para evitar rozaduras y picores, aprender a manejar largas lanzas y a compaginarnos con nuestras monturas para convertirnos en una fuerza mortal y atemorizante, que obligue al enemigo a huir antes de tener que tratar de enfrentarse con nosotras y nuestras tropas en batalla.

ANTES DE LA BATALLA

Los Señores de la Tierra y el Cielo no cesan de demostrarnos que la lucha por la supervivencia es una constante importantísima, si no esencial, en la vida de todos aquéllos que respiran el aire del mundo. Por eso, para nosotros los rituales para la batalla deben respetarse con todo cuidado.

Las Isiche intercambiamos los presentes tradicionales de pertenencia con nuestros maridos, mojándolos con una gota de nuestra sangre y una lágrima.

Naparóa

Naparóa lleva muchos años en el mundo, llenos de experiencias de todo tipo que han marcado su semblante profundamente. Su juventud fue aventurera y formó parte de una de las bandas de isish de las Quebradas. En una de esas aventuras, su banda fue atacada por un poderoso men-talista que realizaba oscuros experimentos con sangre de Ugaras recién nacidos. Todos murieron excepto ella, que se convirtió en el juguete de su captor hasta que este se cansó de Naparóa y la regaló a una de las entidades que mora en los Mundos Más Allá de la Creación. Allí sufrió penalidades sin límite y descubrió el verdadero significado de la locura. El demonio pronto se cansó también de ella y la abandonó en Inúe.

Nadie sabe como lo consiguió, pero poco a poco fue capaz de regresar de la carcel en que se había convertido su propia mente y ser cons-ciente de la realidad a su alrededor. Regresó mucho más fuerte de lo que nunca había sido, y consiguió llegar a convertirse en una Señora de Ciudad, o techaróe.

Es famosa por la ecuanimidad y la gran sabiduría de sus juicios, pero también por la extraña vena cruel que surge en los momentos más inesperados y que cada vez intranquiliza más a sus isiche. Muchas piensan que ha sido contaminada por la esencia del Mundo Más Allá de la Creación donde estuvo prisionera y que sólo es cuestión de tiempo que esta enfermedad se manifieste en todo su horrible expresión...

Anudamos en nuestra frente cintos con los símbolos que representan los nombres de los que amamos, que portamos con orgullo, al igual que hacen ellos. Si alguno de nuestros maridos fallece en combate, su compañera teñirá de negro el señal de pertenencia mutua del fa-llecido como símbolo de que no desea que su lugar sea ocupado por otro hombre: nosotras no entendemos cómo soportan las mujeres extranjeras la pérdida del único hombre al que aman, ni cómo pueden consolarse, ya que la mayoría de las Isiche que han sufrido una pérdida de ese estilo no se han recuperado del todo en ningún momento de lo que les quedaba de vida.

EL ORGULLO DE LA TIERRA SILENCIOSA

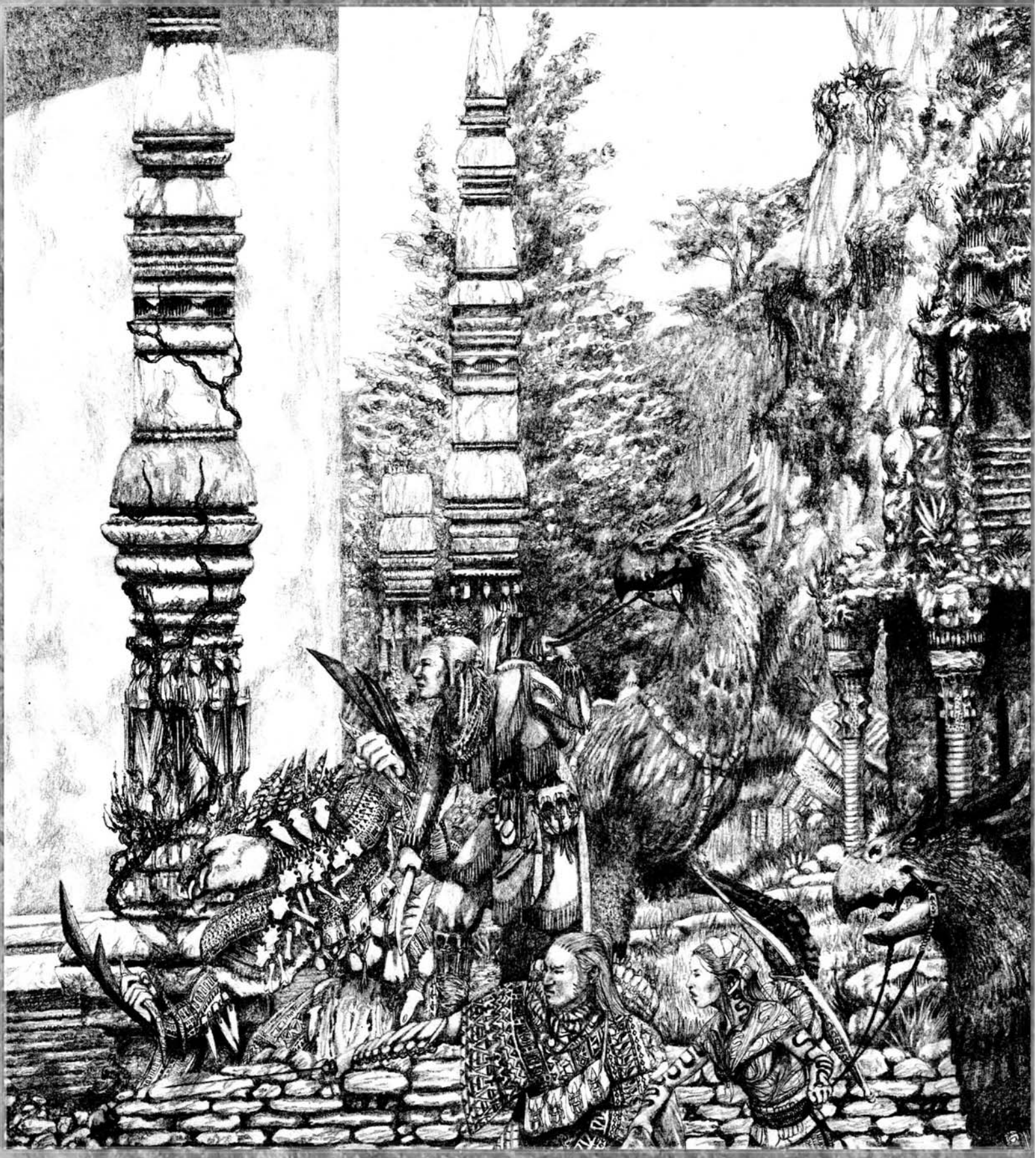
Bien, muchos hablan de la belleza de Tasiróe o Asivomaróa, de Disiráu y de Achsaro, pero pocos recuerdan todo lo que se ha luchado y construido para que tal belleza se mantenga y pueda ser admirada por quienes deciden visitarnos o comerciar con nosotros.

Que los mosaicos de nuestra bella ciudad de Tasiróe, asentada sobre suaves y perfumadas colinas, les sirvan como recuerdo continuo de que nosotros también sabemos apreciar lo antiguo y adaptarnos a lo nuevo, que es mucho mejor para ellos y sus tierras el tenernos como alegres amigos que como fieros enemigos.

Los Domadores de Taro seguiremos defendiendo Inúe como lo hemos hecho hasta ahora, y nuestros mercaderes seguirán comerciando con todos los que busquen la prosperidad, la paz y el respeto a sus tradiciones. Pero pobres de aquéllos que reclamen ser Señores de los Árboles o volver traerlos del Olvido, porque no encontrarán enemigos más fieros e implacables que las Isiche y sus compañeros, las señoras y guerreros de la Tierra de los Hombres Silenciosos.

"Para quienes piensan que cuanto más complicado sea un plan o más difíciles las reglas de un juego estos serán mejores, yo digo: la solución más efectiva suele ser aquella cuya sencillez es tan abrumadora que solemos ignorarla."

" Thaentirênva "
Nerthana , "Eshavelán", Gran Maestro de los Khalyva



Pke, Tcho-Jak, Ejka y Vrojjna a punto de entrar en las ruinas Kaannachta de Drakhoa, famosas por los rumores de tesoros y reliquias perdidas...

REGLAS BÁSICAS

Ahora que seguramente ya habéis echado un vistazo, al menos, a la complejidad de Gahaedha, os invitamos a que leáis estas Reglas Básicas, que son los mecanismos que permiten conocer cómo se resuelve una situación de dificultad o de peligro en que se han visto involucrados uno o varios personajes, en función de las características de cada uno. Son muy sencillas, y al poco de empezar a jugar las aplicaréis de forma fácil e intuitiva. Sin embargo, si algo no os gusta o preferís cambiarlas de alguna manera, adelante: es vuestro juego.

LA HOJA DE PERSONAJE: RASGOS Y SABERES

Ya mencionamos que cada personaje que interpretéis en vuestras historias viene descrito en su Hoja de Personaje, de la que podéis encontrar ejemplos y una explicación más detallada en la **sección: Hojas de Personaje** en la página 274. Veamos, por encima, qué aspecto tiene.

A la derecha del dibujo central que representa su especie se encuentran los **Rasgos** del Personaje. Cada uno tiene un número detrás, que refleja lo bueno que es en ese Rasgo. Para un humano, una puntuación media en cada Rasgo es 2. Una puntuación de 1 en Fuerza, por ejemplo, indicará que el Personaje es muy débil; una puntuación de 5 indicaría que es excepcionalmente fuerte. Los Rasgos describen cómo es el Personaje y, por tanto, sus valores varían de un Personaje a otro.

A la izquierda del dibujo se encuentran los Saberes. Al igual que los Rasgos, van seguidos de un número que refleja el conocimiento que tiene el Personaje en ese campo particular. Una puntuación de 1 en metalurgia, por ejemplo, indicaría que el Personaje tiene nociones generales de la forja de herramientas y armas de metal. Con una puntuación de 5, en cambio, será capaz de manufacturar los artefactos de metal más complicados, y los útiles comunes resultan tener una calidad excepcional. Los Saberes que tiene un Personaje dependen de las actividades que ha desarrollado en su vida, el entorno en el que se ha criado, su edad,... Volveremos a la Hoja de Personaje más adelante., pero ahora vamos a ver cómo se relacionan estos datos que aparecen en ella con el juego.

CHEQUEOS: DESAFÍOS Y PRUEBAS

Ante una situación cuyo desenlace es imprevisible, el Director de Juego pedirá a los jugadores que hagan tiradas de dados para ver cómo se las arreglan sus Personajes, y hará las tiradas que correspondan a los que él controla, a los que se conoce como Personajes No Jugadores. Los resultados de estas tiradas le servirán para narrar qué es lo que sucede y cómo se desarrolla la acción. Estas tiradas se llaman **chequeos**, y son de dos tipos: desafíos y pruebas.

Un **desafío** es un chequeo en el que se enfrentan dos o más Personajes, que tratan de llevar a cabo acciones contrapuestas. Por ejemplo, un combate es un desafío. Pero una discusión en que un Personaje trata de convencer a un personaje no jugador de algo también sería un desafío, ya que está implicado más de un personaje.

Una **prueba** es un chequeo en el que sólo está involucrado un Personaje, que trata de llevar a cabo una acción difícil o comprometida en la que no interviene ningún otro ser.

La forma de realizar un chequeo es muy sencilla: una vez que un Personaje (controlado por el jugador o por el Director de juego) haya decidido intentar una acción, el Director le indicará qué Rasgo debe usar, si hay algún Saber que sea apropiado, y la **dificultad** de la acción, que es un número que indica lo difícil que es realizar esa acción. La dificultad puede ser cualquier número: tan bajo como 1 o tal alto como 10. Lo más común es que la dificultad sea 6, especialmente en los desafíos. En las pruebas, en cambio, no es extraño que el Director indique una dificultad diferente. El jugador tira tantos dados como puntuación tenga en el Rasgo indicado: el número de dados de un chequeo se llama **mano**, y los resultados que se obtienen así se llaman **resultados naturales**. Si el personaje posee el Saber que nombra el Director, una vez lanzados los dados puede sumar 1 al dado que quiera por cada punto que tenga en ese Saber. Estos son los **resultados modificados**. Cualquier resultado modificado igual o mayor a la dificultad es un **tanto**. El resto son **fallos**. Lo más normal es que un solo tanto baste para tener éxito en la acción, pero si no es así el Director debe indicarlo antes de hacer la tirada.

Haraidh es un mitthána que intenta encontrar alguna re-

ferencia sobre Daenváru, la mítica espada del rey Aeryann bhar Maerydd, en el códice ysenio conocido como "Salasta Edrana". Evidentemente para poder leer el códice necesita entender la lengua ysenia. Haraidh poseé el Saber Leer ysenio a nivel 1. Tira una mano de tantos dados como puntos posea en Inteligencia (3) a dificultad 6. Obtiene unos resultados de 2, 2 y 5. Como puede poner un +1 a uno de los dados, modifica el 5 y lo convierte en un 6 para conseguir así un tanto. Ha descubierto una referencia que le podría llevar a un valle perdido del Rhianaura...

Como podéis ver, cuanta más puntuación tenga un personaje en un Rasgo y en un Saber determinados, más fácil es que consiga tantos en los chequeos que se relacionan con ellos, y más fácil será que no tenga problemas en esos campos.

Los chequeos tienen dos reglas más:

Regla del Uno. Una vez lanzados los dados, antes de aplicar los modificadores por el Saber, aquéllos que muestren un resultado de 1 son fallos inevitables, y no se les pueden poner modificadores. Además, si hay más dados con un 1 que con otros resultados, el Personaje ha tenido una pifia: no sólo no ha tenido éxito en la acción, sino que algo ha ido terriblemente mal. Qué sucede en cada caso concreto queda a la discreción del Director de Juego, con la única sugerencia de que la pifia esté relacionada con la acción que se intentaba.

Regla del Orden. Sólo se emplea en algunas situaciones, como por ejemplo el combate, y consiste en que los tantos suceden en orden, de mayor a menor. Por ejemplo, un tanto de 8 sucede antes en el tiempo que un tanto de 6. Lo veremos más claro con un ejemplo. En un combate, cada Personaje hace un chequeo usando su Destreza junto con el Saber de combate que quiera utilizar. Cada tanto que se consigue equivale a un golpe propinado al adversario.

Supongamos que Igalashinda tiene una mano de 3+2 (Destreza 3 y Lucha con Espada 2) y lucha contra Cymradden que tiene una mano de 2+2. La dificultad normal para un combate es 5. Las tiradas son: Igalashinda: 3,4,5; Cymradden: 2,6. Una vez modificadas según los deseos de los jugadores, se tiene: Igalashinda: 3,5,6; Cymradden: 2,8, por lo tanto, Igalashinda tiene dos tantos, que equivalen a golpear dos veces a Cymradden, y éste tiene un solo tanto, es decir, un sólo golpe. Sin embargo, este golpe es el primero que ocurre, pues su resultado es 8, mayor que los dos de Igalashinda. Si el golpe de Cymradden es lo suficientemente poderoso como para herir a Igalashinda, es posible que éste ya no esté en condiciones de dañar a su oponente, aunque haya conseguido más golpes que él.

TIEMPO

A lo largo de las reglas verás muchas referencias a **turnos y actos**. Son períodos de tiempo sin una duración fija que usamos cuando es necesario tener en cuenta la rapidez o la duración de las acciones o de ciertos efectos. En los juegos narrativos, y particularmente en **Alkaendra**, no es necesario generalmente llevar un registro exacto del tiempo. No está explicado en ningún sitio cuántas horas debe estar a la intemperie en las Sammheda antes de que un personaje empiece a congelarse, ni cuántos segundos se tarda en hacer un barrido con un hacha de batalla. En lugar de esto, los turnos y los actos les dan a los jugadores unas medidas abstractas que les facilitan saber si algo dura mucho o poco.

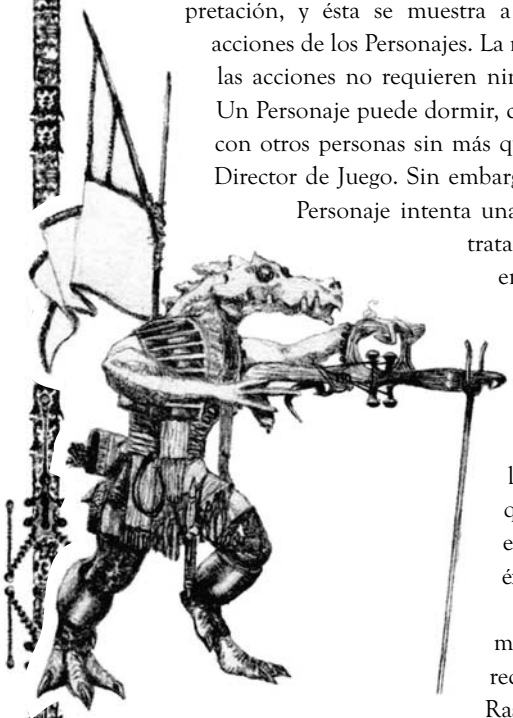
Un **turno** es un período de tiempo de segundos, en el que se puede hacer una acción. Por encima de esta norma general, el Director de Juego es libre de decidir que una acción de terminada necesita de varios turnos para ser llevada a cabo.

Un **acto** es un período de tiempo, que puede abarcar desde pocos minutos hasta horas, en el que los Personajes permanecen en un mismo lugar, interactuando con su entorno o con otros personajes. El concepto de "lugar" es intencionadamente difuso. Por ejemplo, imaginad que un grupo de personajes están intentando entrar subrepticiamente en las ruinas de una fortaleza Khalyva protegida por la poderosa presencia de estos seres hace mucho tiempo desaparecidos. El Director de Juego puede perfectamente considerar que el recorrido a través de habitaciones y pasillos, grandes salas y jar-

dines descuidados, constituye un único acto, aunque los personajes se están moviendo constantemente. Puede considerarse que una historia se compone, al igual que una obra de teatro, de varios actos.

ACCIONES

Los juegos narrativos se basan en la interpretación, y ésta se muestra a través de las acciones de los Personajes. La mayor parte de las acciones no requieren ningún chequeo. Un Personaje puede dormir, comer o hablar con otros personas sin más que decírselo al Director de Juego. Sin embargo, cuando un Personaje intenta una proeza física, trata de resolver un enigma o se enfrenta a un oponente, el Director puede pedirle que realice un chequeo para ver si el intento tiene éxito.



Como hemos visto, el Director decidirá el Rasgo y el Saber o Saberes que se pueden usar, y la dificultad. Si es necesario más de un tanto para te-ner éxito, también lo indicará. Es importante se-ñalar que si el Director considera que varios Saberes pueden ser apropiados, cada Personaje debe elegir uno de esos Saberes y usar sólo ese en el chequeo). El jugador que controla al Personaje lanzará su mano. Si tiene uno o varios oponentes, el Director hará las tiradas correspondientes a éstos. Si no hay oponentes es que el Personaje está enfrentándose a una prueba, y el Director de Juego no debe hacer ningún chequeo. Una vez hechas todas las tiradas se pueden añadir a los dados los modificadores a los que tenga derecho cada Personaje. El que peores resultados naturales haya obtenido debe poner sus modificadores primero (recuerda: se puede poner un modificador de +1 en un dado por cada punto que se tenga en el Saber que se esté usando), y se sigue en orden ascendente de resultados naturales, hasta que todos hayan puesto los suyos. No es obligatorio poner todos los modificadores a los que se tenga derecho. De hecho, dejar alguno sin poner puede ser ventajoso, como se verá en el combate. Pero se debe recordar que los dados con mayor resultado suceden antes. Esto puede carecer de importancia en unas situaciones pero puede ser vital para otras.

Una vez que todos los Personajes hayan terminado de poner modificadores, el Director, a la vista de los resultados, relatará qué es lo que sucede.

ACCIONES MÚLTIPLES

Es posible que un Personaje quiera hacer varias cosas a la vez, o que las circunstancias le obliguen a ello. Si el Director de Juego está de acuerdo, puede ocurrir alguno de esos casos:

- **Que todas las acciones usen el mismo Rasgo y el mismo Saber:** El Personaje tendrá la mano que indique el Rasgo, y deberá indicar cuántos dados de esa mano emplea para cada acción, asignando al menos un dado a cada una. Se pueden lanzar dados de colores diferentes, o tirar por sepa-rado los correspondientes a cada acción. La regla del uno se aplica a la tirada de cada acción tanto en este caso como en los siguientes.

Por ejemplo, Igalashinda quiere atacar a dos Hryeth con su espada. Su Destreza es de 3, por lo que tiene una mano de tres dados para las dos acciones. Decide asignar dos dados para luchar con uno y el dado que le queda para el otro Hryeth. Tira dos dados azules para la primera acción y uno rojo para la segunda. Obtiene un uno en el dado rojo: ha tenido una pifia por lo que no sólo no alcanza al Hryeth sino que se desequilibra, estando en desventaja para el próximo turno. Después de tirar los dados, puede distribuir como quiera los modificadores que le permita el Saber usado en cada caso. Al menos ha conseguido golpear al primer Hryeth y debilitarlo un poco, pero su situación puede volverse peligrosa por culpa de la pifia...

- **Que todas las acciones usen el mismo Rasgo, pero cada una esté relacionada con un Saber distinto:** En este caso se debe tomar la mano que corresponda al Rasgo, dividirla según los deseos del jugador que controla al Personaje como en el caso anterior, y distribuir los modificadores de cada Saber solamente en los dados usados para la acción relacionada con él.

Cymradden ha iniciado un duelo mental con un mentalista ysenio. Desea emplear una habilidad mental que requiere el empleo de su Inteligencia, pero también quiere defenderse con ese mismo Rasgo de los asaltos mentales de su adversario. Su Inteligencia es de 4, así que decide dividir su mano en dos dados para cada acción. A los que emplea para su ataque podrá añadirles los modificadores del Saber, pero para los que usa para defenderse no tiene modificador alguno.

Que cada acción use un Rasgo diferente y todas estén relacionadas con el mismo Saber: Se debe usar como mano la del Rasgo en que más puntuación tenga el Personaje, y repartir esos dados entre las acciones de modo que no se asignen a una acción más dados de los que tendría la mano si sólo se estuviese intentando esa acción. Se pueden distribuir los modificadores que proporcione el Saber usado como quiera el controlador del Personaje.

Bel-Zaýl es un ladrón de la ciudad-estado de Tryva a orillas del Syndalla. Ha oído que una de las casas mercantiles de la ciudad ha recibido un importante cargamento de especias y pese a todos los peligros decide tratar de robarlo. Ha conseguido internarse en la casa con gran riesgo, pero sabe que el esfuerzo merece la pena. Por fin, ha encontrado una cámara repleta de baúles. Para tratar de abrirlos usará Cerrajería (3) como Saber, e Inteligencia (2) como Rasgo. Pero existe la posibilidad de que la cerradura esté preparada con trampas, y decide emplear también la Percepción (3). Su mano será de tres -el valor del Rasgo más alto- y decide emplear dos dados para tratar de abrir la cerradura y el otro para detectar cualquier tipo de trampa que el baúl pudiera tener. Obtiene 2, 4 y 1 -una pifia-. Como la dificultad era 5 abre sin problemas la cerradura pero no detecta a tiempo una aguja envenenada...

Que una acción use un Rasgo y un Saber diferente: Como en el caso anterior, se debe usar la mano del Rasgo en que más puntuación se tenga, y repartir los dados entre las acciones sin asignar a ninguna más dados de los que tendría la mano si sólo se intentase esa acción. Sólo se pueden aplicar los modificadores que proporciona cada Saber a los dados asignados a la acción que está relacionada con ese Saber.

Suyoàd es un asesino al que se le ha encargado matar a un corrupto clérigo en una de las marcas de Yizaràde. Pero cuando se está internando en su palacete uno de los guardias le ve y le ataca. Suyoàd, decide que lo mejor es huir, pero necesita defenderse del guardia mientras trata de saltar. Tanto su Agilidad como su Destreza son de 4, por lo que tiene una mano de 4. Tiene Acrobacia 2 y Lucha con "Arma" 3, así que decide utilizar tres dados para el salto y uno para el combate. Tira los dados y obtiene 2,2 y 4 para la huida y un 6 para el combate.; después de sumar los modificadores de sus Saberes respectivos, la tirada queda así: 2,2, 6, y 9. El guardia obtiene unas tiradas modificadas de 1,4 y 7. Suyoadh ataca primero (tanto de valor 9) y si tiene un poco de suerte podrá incapacitar lo suficiente al guardia como para que este no pueda atacarle (tanto de valor 7) antes de que él salte para huir (tanto de valor 6).

ACCIONES ACUMULADAS

Habrá ocasiones en que el Director de Juego exigirá a un Personaje que acumule cierto número de tantos para ejecutar una acción con éxito, pero no en una única tirada, sino a lo largo de varias, sumando los tantos obtenidos en cada una. Esto es un **chequeo acumulado**, y lo normal es que el Director lo pida cuando la acción que intenta el Personaje requiere mucho tiempo, o cuando tener una pifia no tiene el mismo efecto cuando la acción está empezando que cuando está casi terminada. Los chequeos acumulados pueden ser tanto pruebas como desafíos.

En una prueba, el Director dirá el Rasgo y el Saber que se deben usar, la dificultad de la acción, y el número de tantos que se deben acumular para tener éxito. Además, dirá cuántas tiradas se pueden hacer, o pondrá una condición que permitirá hacer todas las tiradas que se pueda mientras esa condición se cumpla.

En un desafío, el Director elegirá Rasgo, Saber y dificultad para cada oponente, y dirá cuántas tiradas debe hacer cada uno. Cada tanto conseguido anula uno del oponente, de modo que al acabar las tiradas sólo uno de los Personajes, como máximo, tendrá tantos. El Director continuará la historia a la vista de este resultado. En lugar de decir el número de tiradas que se deben hacer, el Director puede preferir que se hagan tiradas hasta que uno de los Personajes acumule un cierto número de tantos. Cuando esto sucede, la tirada acumulada termina y ese Personaje tiene éxito en su acción, mientras que sus adversarios han fallado.

Nejvka trata de escalar la cara más peligrosa de la montaña Tchied, pues se le ha dicho que una gran verdad le será revelada en su cima. Su Agilidad es de 2, y tiene 2 puntos en el Saber Acrobacia. Necesita obtener diez tantos a dificultad 6 para alcanzar la cumbre, para lo cual deberá realizar un chequeo acumulado. Si obtiene una pifia sufre una caída al principio tendrá que obtener dos tantos más para llegar a la cima. Si ocurre a medio camino -después de haber obtenido ya cinco tantos si no ha habido una pifia previa- supondrá una caída grave que puede provocarle una lesión. Si obtiene dos pifias seguidas cuando esté a punto de conseguir su objetivo, sufrirá una caída mortal.

ACCIONES COOPERATIVAS

Muchas veces, la cooperación entre Personajes es la única manera de superar una dificultad. Especialmente en el caso de las acciones acumuladas, la diferencia entre el éxito y el fracaso puede estribar en que varios Personajes aúnen sus esfuerzos. El mecanismo de juego que regula esta cooperación queda a discreción del Director, y puede ir desde permitir que cierto número de Personajes hagan tiradas independientes y sumen los tantos obtenidos por todos, hasta hacer que sólo uno de los Personajes haga tiradas, pero aumente su mano en función del número de compañeros que le ayudan.

Lkenwa, un guerrero de los tkendwa, ha sido herido por una flecha envenenada de una de las tribus de las Selvas del Sur. Aunque tiene una gran Constitución (3), la ponzoña es muy poderosa y sus amigos y la tribu se temen lo peor. Tkine, el chamán, tiene grandes conocimientos de herbolaria -Saber Herbolaria 4- y comienza a hacer ungüentos con los que tratar la herida. Cuando Lkenwa realice sus chequeos para ver como resiste su cuerpo el veneno, podrá añadir a su Constitución un numero de modificadores +1 igual al valor que Tkine tenga en el Saber Herbolaria. Con un poco de suerte, Lkenwa verá la luz de un nuevo amanecer en el que seguir luchando por su vida.

Esto es todo. La mayor parte de las situaciones que os vais a encontrar como Director o jugadores pueden resolverse con estas reglas. Cuando hablemos del combate, de batallas o del liderazgo verás que hay algunas reglas más, pero se basan en éstas y son muy similares a ellas. Las encontrarás en el capítulo Reglas Avanzadas.

A medida que os familiaricéis con el sistema descubriréis que muchas de las tiradas que sugerimos no coinciden con las que a vosotros os parecen más lógicas. ¡Estupendo! Lo importante es que os hagáis vuestra propia idea de cómo podrían funcionar las cosas y que en cada situación planteéis la tirada que os parezca más evidente. Veréis cómo es muy fácil. Y, de nuevo, si hay algo del sistema que no os gusta, ignoradlo o cambiadlo a vuestro gusto -¡Y contádnoslo a nosotros! ¡Queremos mejorar!-. ¡Pero recuerda que todos los que jugáis juntos debéis estar de acuerdo en cómo vais a jugar!

SALUD

Muchos piensan que no hay bien más precioso que la salud. Esto es especialmente cierto en Gahaedha, donde con frecuencia los tullidos o los enfermos crónicos sólo pueden esperar a una vida miserable dependiente de la caridad de los demás. Y estos casos son más abundantes de lo que podría parecer, pues los conocimientos de medicina son escasos – y muchas veces inexactos o erróneos – y es fácil que una pequeña lesión o enfermedad empeore y se transforme en algo más grave.

Entiende bien, no es que haya en Gahaedha hordas de enfermos, locos o lisiados. Normalmente la vida de éstos, además de desesperada, es corta, porque caen víctimas de sus males o de quienes son más fuertes que ellos. Así que en realidad es raro encontrar a estas personas, salvo en las ciudades, donde les es más fácil sobrevivir.

Por estas razones, médicos, curanderos y clérigos de Hadal, por no hablar de los Dun Hannár, son personajes respetados y apreciados. Veamos qué problemas de salud corren el riesgo de sufrir aquéllos que viven en este mundo salvaje y azaroso.

HERIDAS

El resultado inevitable del combate, las heridas se reflejan en la **Barra de Salud** de la Hoja de Personaje. Un poco más adelante, en la **sección : combate** del **Capítulo: Reglas Avanzadas**, veremos cómo se lleva la cuenta de las heridas que sufre un Personaje como consecuencia de una estocada o un tajo exitoso de un oponente, y también cómo las penalizaciones que acumulas por esta causa se deben aplicar desde el mismo momento en que se producen.

Además de en combate, un Personaje puede sufrir heridas como consecuencia de caídas, accidentes, el fuego... Queda a discreción del Director de Juego los efectos de estas circunstancias que no suelen ser comunes.

LESIONES

Hay heridas que dejan secuelas permanentes, que se reflejan en una disminución permanente de alguno o varios de los Rasgos del Personaje. Además, es posible que ciertas acciones pasen a ser imposibles, si tu Personaje ha perdido algún miembro o algún órgano – por ejemplo, los ojos o la lengua -. El Director de Juego es quien decide cómo se modifica el perfil de un Personaje que sufre una lesión.

La mayor parte de las lesiones se producen por heridas de combate. Si quieres un mecanismo sencillo – aunque advertimos que hay muchos jugadores a los que no les divierte controlar a un Personaje manco o tuerto – , te sugerimos el siguiente: cada vez que un Personaje quede inconsciente a causa de un golpe, o que llegue a la inconsciencia en la Barra de Salud, sufre una lesión permanente. Elige la que sea la más apropiada para la situación en que se produjo. Actúa del mismo modo si el Personaje queda inconsciente por una caída, o si queda malherido a causa del fuego – por ejemplo, disminuyendo su apariencia.

ENFERMEDADES

Virus, bacterias o parásitos acechan, invisibles, a cualquier ser vivo, desde el humilde ratón al poderoso Hryeth, sin hacer distinciones. Las enfermedades no suelen aparecer en las aventuras de rol, así que sólo te damos una pequeña guía de cómo podrías tratar los casos en que un Personaje corre el peligro de contraer una enfermedad, con un ejemplo de una enfermedad muy común en Gahaedha:

CATARRO Aire 4 7 -1 a los Rasgos Físicos y Mentales. Estornudos y dolor de cabeza.

Después del nombre está el medio por el que se propaga, seguido de un número que indica la gravedad

de la enfermedad. Una vez al día tendrás que realizar un chequeo opuesto de constitución cuya dificultad será igual a la gravedad de la enfermedad. Si alguno de los resultados del Personaje es superior, empieza su curación. En caso contrario, la enfermedad continúa. El segundo número indica cuántos chequeos se deben fa-llar para que la enfermedad evolucione a otra más grave – por ejemplo, una pulmonía -, o resulte mortal. Finalmente se describen los efectos que sufre el personaje mientras está enfermo.

Si un Personaje cae enfermo y acude a un curandero, médico o brujo, refléjalo susituyendo la mano del jugador por la destreza con el saber de medicina del médico. Si permanece en cama o aplica algún método tradicional de curación dándole un modificador adicional por los cuidados que recibe el Personaje, si este decide pasar el trago por su cuenta.

Una última nota. Como verás, no hemos hablado de periodos de incubación o convalecencia. No te olvides de ellos si son importantes.

TRASTORNOS

Es fácil que alguien que haya visto a un Sashurinkha en su siniestra gloria o que haya sufrido la muerte de parientes y amigos por el ataque de una partida de Hryeth, desarrolle algún tipo de trastorno. Éstos pueden reflejarse mediante una disminución en el valor de algún rasgo mental, moral o físico, o / y con un comportamiento anómalo que sólo puede mostrarse durante la interpretación. Algunos trastornos son permanentes, otros intermitentes, y otros desaparecen con el paso del tiempo sin dejar rastro. Depende en gran medida del tipo de aventuras que juegues, el que los trastornos tengan importancia o no, así que, como en otros casos, dejamos al Director de Juego la labor de tratar con estas situaciones.

VENENOS

En muchas culturas, cualquiera que tenga una posición de poder se encontrará, tarde o temprano, con una serpiente venenosa en su cama o un tósigo en su copa. Hay muchos animales y plantas que son venenosos para los Humanos y las otras especies inteligentes, así que no es extraño que los envenenamientos sean relativamente frecuentes.

No todos los venenos son letales. Los Brujos de las Selvas del Sur de Panlho saben preparar venenos que simplemente paralizan los músculos de los miembros, otros que inducen una locura transitoria, y otros que llenan de llagas todo el cuerpo.

Puedes describir cada veneno como si fuera una enfermedad, como en el siguiente ejemplo:

ETHÁUN, líquido, 5, Permanente / - 2 a la Apariencia, el cuerpo se cubre de costras.

El etháun es un veneno que debe beberse, con una potencia – que equivale a la gravedad de una enfermedad – de 5, cuyo efecto no termina nunca y se manifiesta en una pérdida de Apariencia.

En lugar de "permanente", un veneno letal se indicaría, por ejemplo, como "mortal en 10 minutos" y uno que tiene antídoto, como "antídoto antes de media hora".

Al contrario que en las enfermedades, sólo se realiza un chequeo, cuando se produce el envenenamiento. Observa que, como en éstas, hay venenos que tardan más tiempo en manifestarse, y otros que re-quieren un descanso posterior a su eliminación.

HAMBRE

Posiblemente el principal azote de Gahaedha. Puedes considerar los efectos del hambre de la siguiente manera: disminuye en 1 hasta un mínimo de cero cada Rasgo Físico y Mental, así como los Morales si no se supera un chequeo de Conciencia, por cada semana que un Personaje pase sin alimentarse. La muerte se produce una semana después de que la Constitución llegue a cero. Si el Personaje come regularmente durante una semana, recupera un punto de cada rasgo durante la misma.

CANSANCIO

Imagina que un Personaje es perseguido por un grupo de enemigos. El Director de Juego pide un Desafío en que todos usan Agilidad con Atletismo a Dificultad 6. Si el Personaje tiene más tantos que cada uno de sus oponentes, escapará de ellos; si tiene menos que alguno, éste le alcanzará. Por casualidad, ocurre que el Personaje y dos de sus perseguidores tienen el mismo número de tantos. Así que decides que harás un nuevo Desafío entre ellos, que sucede una hora más tarde, cuando los efectos del cansancio ya se hacen notar. Como la Resistencia del Personaje es 3, mientras que las de sus perseguidores son ambas igual a 2, decides que éstos tengan una dificultad superior en 1 en sus chequeos.

Esto es un ejemplo de cómo podría reflejarse el cansancio durante una aventura. Mientras que durante la interpretación es fácil reflejar el efecto del cansancio, durante el combate y las batallas complica bastante las cosas, así que el Director de Juego es quién debe considerar si compensa y es interesante tenerlo en cuenta.

DROGAS

Las drogas son substancias que transforman y modifican el estado de consciencia habitual de un individuo, y muchas culturas han desarrollado rituales y tabúes en torno a su consumo. Perjudiciales y peligrosas según unos, necesarias y beneficiosas según otros, las drogas son una parte de la cultura ancestral de muchos pueblos que no de-be ser olvidada.

En el juego de Alkaendra, las drogas se representan de un modo similar al de las enfermedades y los venenos. Por ejemplo:

XEWADZI Oral (cada 10 horas), 5 , 3 / La piel adquiere un tono amarillento, Rasgos Mentales +1, Físicos y Morales –1 durante las tres horas siguientes a la ingestión de la dosis.

Tras el nombre, nos encontramos el modo en que se toma la droga, así como el período de tiempo necesario entre toma y toma una vez que ya se ha caído en la adicción; el síndrome de abstinencia provoca un aumento temporal de la agresividad (dificultad +1 en todas las tiradas de relaciones sociales), un aumento de la debilidad o debilidades que se tengan en un punto y la pérdida de un nivel de salud cada vez que pasen un número de horas igual a la potencia de la droga. Tomar una nueva dosis elimina los efectos de la abstinencia. El primer número indica la dificultad de los chequeos de Constitución – se realiza uno tras cada ingestión de la droga – y el segundo indica los que deben fallarse para adquirir la debilidad Adicción a nivel 1 y todos los problemas que ello conlleva (ver capítulo: Creación de Personajes, Sección Debilidades). Por último, se describen los efectos que provoca la droga, tanto los permanentes como los que sólo se manifiestan durante un período pequeño de tiempo.

Algunas de estas adicciones pueden superarse con tratamientos especiales, o intentando resistir el síndrome de abstinencia superando un chequeo de Constitución cuya dificultad será igual a la potencia de la droga, en el que han de obtenerse por lo menos dos tantos.

Otras drogas, como el nylgopolvo, generan una adicción de por vida que no puede ser eliminada, y cuyo síndrome de abstinencia puede llegar a provocar la muerte.

En Gahaedha existen muchos tipos de drogas naturales distintas y dejamos a cargo de la imaginación del Director de Juego el elaborar aquéllas que él crea convenientes para sus aventuras. Recuerda que el uso de drogas es más común y está mejor visto en unas culturas que en otras, hasta el punto de que en algunas tierras de Gahaedha su sola tenencia puede provocar la muerte, mientras que en otras pueden tomarse en público sin prejucios sociales de ningún tipo.

EXPERIENCIA

Enfrentarse a terribles peligros, sufrir penalidades y recorrer el mundo de aventura en aventura hace que tu Personaje se vaya conociendo a si mismo cada vez mejor, desarrolle más y más sus cualidades a medida que las utiliza y aprenda cosas nuevas constantemente. Por otro lado, es posible que los acontecimientos taren a tu Personaje con una lesión permanente o un trastorno, o que su debilidad se haga más fuerte. De esta manera, a través de las historias, tu Personaje evoluciona pudiendo aspirar con el tiempo a objetivos que anteriormente estaban fuera de su alcance.

Después de cada aventura el Director de Juego otorgará a cada Personaje uno o varios puntos de experiencia. Cada uno de ellos te permite hacer una tirada para mejorar uno de tus saberes. También puedes utilizar dos de esos puntos para hacer una tirada e intentar mejorar uno de tus Rasgos, o tres para disminuir tu debilidad. No tienes porqué utilizar todos los puntos de experiencia que consigas tras una aventura; puedes guardarlos hasta el momento que quieras intentar mejorar tu Personaje. Si has obtenido dos puntos en una aventura, y tú quieres mejorar uno de tus Rasgos, puedes guardar esos puntos, jugar otra aventura y, si consigues en ella los puntos necesarios, intentar aumentar el Rasgo al acabarla.

Puedes intentar mejorar el aspecto en tu Personaje que tú prefieras, siempre que el Director de Juego esté de acuerdo. Aunque lo normal es que quieras mejorar aquéllos puntos en que tu Personaje se mostró menos eficaz durante las aventuras anteriores, o aquéllos que más veces te han servido para superar dificultades, tienes plena libertad para escoger lo que quieras. Bien durante la aventura, bien en los períodos entre aventuras, tu Personaje puede desarrollar cualquiera de sus habilidades o conocimientos, sin más que justificar ante el Director del Juego cómo adquiere sus nuevas habilidades o potenciar las que ya tenía. Seguramente es difícil aprender agricultura cuando eres un saqueador nómada en un desierto de arena, pero busca un motivo original y creíble, trabaja con tu Director de Juego para encontrarlo; quizás resulte ser el germen de una nueva aventura.

Durante las aventuras, los personajes evolucionan y aprenden más rápidamente que cuando llevan una vida más sedentaria. Pero normalmente la experiencia se adquiere con la práctica: aquellos aspectos o habilidades que más utilices serán las que más fácilmente mejorarán. Para reflejar esto, el Director, durante la aventura, puede darte bonos de experiencia. Cuando en tu chequeo tienes un éxito extraordinario - y juzgar esto queda a la discreción del Director - o una pifia, el Director puede darte un bono a la experiencia para el Rasgo o el Saber que estabas usando. Si, al finalizar la aventura, intentas mejorar un Rasgo o un Saber para el que tienes un bono, una vez hecha la tirada puedes aumentar el resultado del dado en uno. Los bonos no utilizados no se guardan indefinidamente, sino que al empezar la siguiente aventura desaparecerán.

OTORGANDO PUNTOS DE EXPERIENCIA

Al final de cada aventura, el Director de Juego indica a cada jugador de cuántos puntos de experiencia puede disponer. Estos puntos son el reflejo de la actuación del Personaje y de la interpretación del jugador, de forma que un Personaje que se haya desen-

vuelto con eficacia, que haya colaborado con sus compañeros y que haya contribuido a construir la aventura debería recibir más puntos que otro que no ha aportado tanto a la narración, o cuyas acciones han resultado ser siempre lo más inapropiado o ineficaz.

Del mismo modo, un Personaje debería recibir más puntos si el jugador que lo controla se esfuerza por meterse en su papel y por actuar tal y como lo haría ese Personaje basándose en sus aptitudes y su cultura. Cuanto más verídico resulte tu Personaje, más experiencia deberías conseguir. Por último, se debería tener en cuenta que una aventura es un trabajo en equipo. Si los personajes actúan como un grupo y se puede considerar que han tenido éxito en la aventura, también deberían recibir más puntos que si actúan cada uno por su cuenta o si la aventura termina en un fracaso.

En resumen: si eres Director de Juego, por cada uno de los conceptos anteriores - actuación del Personaje, interpretación del jugador, actuación del grupo - otorga un punto de experiencia a quien lo haya hecho bien, dos a quien lo haya hecho excepcionalmente bien, y ninguno a quien no lo haya hecho bien. En cualquier caso, explícales a los jugadores el porqué de tus decisiones. Seguramente ellos quieran hacer algún comentario, y esto suele llevar a contrastar diferentes puntos de vista acerca de los personajes y de la aventura. Recuerda que los puntos de experiencia no son la recompensa por una buena aventura. La recompensa por una buena aventura es la aventura en sí. Los puntos de experiencia no son más que la manera de hacer evolucionar a los personajes para seguir teniendo aventuras apasionantes y, en todo caso, un acicate para que los jugadores se esfuercen en la interpretación y se metan en la historia. Verás como ese esfuerzo lo hace todo mucho más divertido.

TIRADAS DE EXPERIENCIA

Por cada punto de experiencia puedes intentar mejorar en uno la puntuación que tienes en un Saber: haz una tirada en la Tabla de Saberes tened en cuenta los modificadores según tu especie. Si en la última aventura que has jugado te han dado algún bono para ese Saber, puedes sumar uno al resultado de los dados. Si el resultado final es mayor que tu puntuación actual en ese Saber, has ganado experiencia y puedes aumentar tu puntuación en uno.

Aumentar un Rasgo se hace de la misma manera, pero debes emplear dos puntos de experiencia, en lugar de uno solo.

Si quieres disminuir tu puntuación en una debilidad debes obtener un resultado inferior a tu puntuación actual en la debilidad, y cada bono que tengas resta uno a ese resultado; son necesarios tres puntos de experiencia para llevar a cabo este chequeo.

Aprender un Saber nuevo cuesta un número de puntos variable, que te indicará el Director de Juego, dependiendo de la situación en que esté tu Personaje y sus características. Seguramente es difícil aprender la lengua chakkiaya de un buhonero en medio de Panlho.

Para aprender nuevas Habilidades Mentales y Dones Divinos, encontrarás las reglas en los capítulos correspondientes.

Adquirir nuevas posesiones o mejorar las que ya se tienen no se consigue con puntos de experiencia. Debe ser durante el desarrollo de una aventura cuando tu Personaje gane o pierda objetos, posesión o fama.

Sí se puede utilizar la experiencia, sin embargo, para mejorar las posiciones y las relaciones, teniendo que gastar los puntos de experiencia y el dinero indicados para cada caso en su tabla respectiva, que encontrarás en la **sección: Posesiones** del capítulo: **Creación de Personajes.**

"Aún recuerdo cuando empecé a desarrollar mis habilidades mentales. Al principio, era incapaz de sentir nada con el Látido de Vida, ni siquiera al maestro que tenía a mi lado. Se sucedieron varios Pasos de la Luna antes de que comenzara a darme cuenta de que una sutil diferencia se estaba produciendo. Cada vez que abría mi mente buscando la vida, notaba vibraciones que poco a poco se convertían en el sonido de un corazón latiendo. Con la experiencia de la práctica, llegué a dominar esta habilidad hasta un nivel aceptable"

Kyanûn, Mentarca Havnar del Reino de Cheoruûn

"Es difícil no juzgar a todos con los que nos encontramos en esta vida. La mayoría de la gente emite juicios inconscientes nada más conocer a alguien, clasificándole a través de un tamiz de experiencia, prejuicios culturales y sociales en alguno de sus propios arquetipos mentales. Esto suele llevar a malentendidos frecuentes e incluso a enfrentamientos innecesarios, porque existen personas -o al menos seres vivos que afirman ser tales- que son incapaces de abstraerse de su concepción del mundo y llegar a respetar, ya que no compartir, los puntos de vista y las experiencias de otros. Todo ser vivo sintiente es especial a su manera y estructura su consciencia en función de lo que ha aprendido durante su crecimiento. Cada ser vivo con alma consciente puede desarrollarse plenamente en el infinito mundo."

" El Laberinto de la Mente "
Nol'Tereq, Filósofo de los Sil Quara

Thyllabanenva de Llaeredh parlamenta con Uwarega de los Sakantra tratando de evitar la inminente batalla

CREACIÓN DE PERSONAJES

Una buena historia necesita contar con Personajes interesantes. Aunque la trama sea inteligente, la aventura intensa y la partida tenga buen ritmo, si los Personajes son arquetípicos o carecen de profundidad, la historia se resentirá, y lo que podía haber sido un juego memorable se quedará, como mucho, en una buena partida. Es muy importante que el Director de Juego trabaje un poco sobre los Personajes controlados por él que van a aparecer en la historia, pero es aún más importante que los jugadores se esfuercen por hacer que los suyos resulten lo más verídicos posible. Es mucho más satisfactorio interpretar un Personaje complejo, con fortalezas y debilidades, con objetivos y peculiaridades, con una historia detrás que le haga comportarse de cierta forma o tener unos determinados prejuicios o creencias, que controlar un personaje del que sólo se conocen sus estadísticas.

Crear un Personaje de **Alkaendra** no es seguir los pasos que os indicamos a continuación sin más objetivo que tener unas determinadas puntuaciones sin ningún trasfondo, un trámite que se debe cumplir rápidamente antes de la verdadera diversión, sino contar una historia antes de la narración, imaginar a alguien único cuyas aventuras os gustaría compartir y, por encima de todo, empezar a divertirse y dar rienda suelta a la imaginación antes incluso de haber empezado la partida. Cuanto más trabajada esté la creación del Personaje y más datos incluya, más verídico resultará y más entretenido será de interpretar. Además, su historia puede servir de fuente de inspiración para el Director de Juego, que podrá extraer de ella Personajes, recuerdos o tramas.

Si estáis dispuestos, veamos qué pasos debe seguir cada uno de vosotros para crear su Personaje.

INICIO

Lo primero que debes escoger es el concepto del Personaje, qué y cómo quieres que sea. Escribe o piensa una frase o un párrafo con la idea general que tienes de él. Leer la sección de trasfondo, que es un recorrido rápido por las principales culturas de Gahaedha, y la sección de Modos de Vida, en la que están descritas algunas de las formas de ganarse la vida más habituales de sus habitantes, te ayudará a elegir a qué especie pertenece, en qué cultura se educó y cuál es su forma de vida. Si ninguna de las opciones que te damos encaja con la idea que tú tienes, ponte de acuerdo con el Director de Juego para modificar o inventar nuevas culturas o modos de vida; Gahaedha es demasiado grande para que podamos incluirlo todo en este libro ¡e incluso nosotros sólo conocemos una pequeña parte!

Además de estos datos fundamentales, si tu idea del Personaje incluye cuál es su carácter, qué piensa o qué relaciones tiene, esto y cualquier otro detalle que se te ocurra te servirá de guía a lo largo del proceso de creación. Una vez que tengas esta idea general, los pasos siguientes te servirán para saber cómo llegó tu Personaje a ser lo que es.

INFANCIA

La infancia de un Personaje abarca desde su nacimiento hasta su adolescencia, que es el momento en que, en la mayoría de los casos, empieza a tomar decisiones propias. Hay especies en las que el momento de empezar a decidir por uno mismo no coincide con la madurez sexual, sino que es anterior o posterior. Esto depende muchas veces de cuestiones culturales, y puede variar mucho de una región a otra, así que la tabla de al lado no deja de ser una referencia aproximada de en qué momento empiezan los individuos de las distintas especies a escoger su futuro.

Para representar a tu Personaje cuando llega a ese momento, la tabla de la página siguiente te indica el mínimo de **Puntos de Crecimiento** de que dispones, dependiendo de su especie. Puedes usar cada uno de esos puntos para intentar mejorar uno de los Rasgos, haciendo un **Chequeo de Crecimiento** con la tirada de dados que se indica en la tabla de Chequeo de Rasgos. En ésta encontrarás números como 1D6-2; eso quiere decir que tendrás que tirar un dado de seis caras y al valor obtenido restarle inmediatamente 2. Si el resultado es mayor que la puntuación actual en ese Rasgo, puedes aumentar dicha puntuación en uno. Los Rasgos de tu Personaje empiezan siempre en cero, y puedes dejar que alguno de ellos siga teniendo ese valor, pero recuerda que, al no existir mano, el Personaje no podrá realizar ningún chequeo relacionado con ese Rasgo.

En la página siguiente te presentamos la TABLA DE RASGOS, donde están reflejadas las tiradas que debe realizar cada especie de Personaje jugador. Los modificadores positivos (+) y negativos (-) han de ser sumados

o restados después de tirar el dado; como se ha explicado, si el resultado final es superior al valor actual del rasgo, éste podrá aumentarse en 1 punto. Si no, seguirá como estaba.

Por ejemplo, Yu-ruh Tu´un Ryah es un Nidanyira con Resistencia 1. El jugador que lo controla desea aumentar el valor de este rasgo durante su madurez, para lo que gasta un Punto de Crecimiento. Al mirar la tabla, el jugador ve que la tirada que debe realizar es 1D6-3. Lanza el dado y obtiene un 3, al que se le debe restar el modificador negativo, para conseguir un resultado final de 0, que es inferior a 1, el valor actual de la resistencia de Yu-ruh. El Nidanyira no ha tenido suerte, de modo que sigue siendo fácil herirle si se le golpea, pues sus huesos son frágiles.

Hasta su adolescencia, lo normal es que tu Personaje viva con sus padres -al menos en las especies sociales- y tenga el mismo modo de vida que ellos. Si decides que no es así, escoge el modo de vida que ha llevado en su infancia. La tabla de abajo te indica cuántos **Puntos de Conocimiento** puedes usar para adquirir o mejorar Saberes relacionados con ese modo de vida. La descripción de cada modo de vida, de los Saberes que puedes adquirir mientras se dedique a él y los Rasgos que puedes incrementar se encuentran en la sección **Modos de Vida**.

Debido al hecho de haber nacido y haber sido criado en una cultura determinada, todos los Personajes empiezan con los Saberes Cultura de "Cultura" y Hablar "Lengua" de su lugar natal a nivel 1. Estos Saberes son gratis y no deberás pagar puntos ni realizar tiradas para obtenerlos, aunque si deseas mejorar tus aptitudes en ellos y subir su valor deberás tratarlos como cualquier otro saber.

Por cada Punto de Conocimiento que emplees puedes aprender un nuevo Saber, que deberás anotar en tu hoja de Personaje.Esto no requiere ningún chequeo. Los Saberes, cuando se aprenden, tienen una puntuación de cero. También puedes intentar mejorar un Saber realizando un **Chequeo de Conocimiento** por cada punto que gastes, siguiendo el mismo mecanismo que para los Rasgos en los Chequeos de Crecimiento.

Si el modo de vida te permite intentar aumentar un Rasgo, puedes emplear dos Puntos de Conocimiento para tener derecho al Chequeo de Crecimiento correspondiente. En la tabla de abajo puedes encontrar la edad que tiene tu Personaje en este punto, dependiendo de su especie.

TABLA DE RASGOS

		Humano	Dun Hannár	Kuannachta	Nidanyira	Taengryza	Xyarjar
MENTALES	Percepción	1D6-2	1D6-2	1D6-2	1D6-1	1D6-2	1D6-2
	Inteligencia	1D6-2	1D6-2	1D6-2	1D6-2	1D6-2	1D6-2
	Astucia	1D6-2	1D6-2	1D6-3	1D6-1	1D6-4	1D6-2
	Carisma	1D6-2	1D6-2	1D6-2	1D6-2	1D6-2	1D6-2
	Empatia	1D6-2	1D6	1D6-2	1D6-3	1D6-1	1D6-4
MORALES	Coraje	1D6-2	1D6-3	1D6-2	1D6+1	1D6-1	1D6-1
	Conciencia	1D6-2	1D6-2	1D6-2	1D6-4	1D6-2	1D6-3
	Tenacidad	1D6-2	1D6-2	1D6-1	1D6-3	1D6-2	1D6-2
	Autocontrol	1D6-2	1D6-2	1D6-3	1D6-4	1D6-3	1D6-3
FÍSICOS	Agilidad	1D6-2	1D6-3	1D6	1D6+1	1D6-3	1D6-3
	Destreza	1D6-2	1D6-2	1D6	1D6-1	1D6-3	1D6-2
	Fuerza	1D6-2	1D6-3	1D6-3	1D6-2	1D6+3	1D6+1
	Resistencia	1D6-2	1D6-1	1D6-2	1D6-3	1D6	1D6-1
	Constitución	1D6-2	1D6+1	1D6-3	1D6-3	1D6-1	1D6-2
	Apariencia	1D6-2	1D6-1	1D6-1	1D6-3	1D6-2	1D6-1

TABLA DE INFANCIA

	Humano	Dun Hannár	Kuannachta	Nidanyira	Taengryza	Xyarjar
Termina a los...	14 Años	100 Años	10 Años	1 Año	20/20 Años	5 Años
Puntos de Crecimiento	24	24	24	24	24	24
Puntos de Conocimiento	10	10	10	10	10	10

Nota: Las Taengryza hembras viven mucho más que los machos, por lo que en su columna vendrán dos edades separadas por una una barra (macho-hembra)

DEBILIDAD

La adolescencia es el momento más importante en la formación de la personalidad de un ser sintiente: se forjan sus cualidades y se manifiestan sus debilidades. Debes escoger al menos una Debilidad para tu personaje (ver **sección: Debilidades**), preferentemente al terminar su infancia, aunque puedes hacerlo en cualquier momento durante la creación de tu Personaje. La debilidad comienza con una puntuación de uno. A lo largo del proceso de creación, puedes aumentar la puntuación en la Debilidad en cualquier momento. Por cada punto que añadas consigues diez Puntos de Conocimiento adicionales, que puedes emplear como quieras. Del mismo modo, puedes escoger más de una Debilidad, aunque debes ser cuidadoso ya que ¡puedes descubrir que demasiadas debilidades o una debilidad demasiado fuerte ha hecho desaparecer el libre albedrío de tu Personaje! Cada Debilidad adicional te otorga también diez Puntos de Conocimiento.

MADUREZ

A partir de este momento, puedes decidir detener el proceso de creación y, pasando previamente por los toques finales que describiremos más adelante, empezar a jugar con tu Personaje cuando te parezca.

Si quieres que tu Personaje sea más maduro, elige un modo de vida. Por cada año que acumules en la edad de tu Personaje, obtienes los Puntos de Conocimiento que te muestra la tabla de abajo. Cada uno de esos puntos te permite aprender un Saber o hacer un Chequeo de Conocimiento en uno de los Saberes listados en el modo de vida. Puedes usar dos Puntos de Conocimiento para hacer un Chequeo de Crecimiento en un Rasgo que venga indicado en el modo de vida.

No olvides que, a la vez que aumentas tus puntuaciones, vas escribiendo la vida de tu Personaje. Si se te ocurre algún hecho que pudiera ser importante o característico, comunícaselo al Director y, si está de acuerdo, anótalo. Si tu Personaje cambia de modo de vida, piensa qué es lo que le lleva a tomar esa decisión. El tiempo que pase trabajando o dedicándose a una misma cosa va a determinar de qué posesiones dispondrá, como verás en la descripción de cada modo de vida.

TABLA DE MADUREZ

	Humano	Dun Hannár	Kuannachta	Nidanyira	Taengryza	Xyarjar
Termina a los...	40 Años	500 Años	40 Años	18 Año	35/50 Años	35 Años
Puntos de Conocimiento	4 / Año	1 / Año	4 / Año	6 / Año	4 / Año	4 / Año

VEJEZ

Cuando tu Personaje alcanza cierta edad, algunos de sus Rasgos pueden empezar a disminuir. Una vez terminada la madurez, los seres vivos entran en la vejez, en el ocaso de sus vidas. Aún podrán realizar actos heroicos, vivir aventuras y mantener su importancia a nivel social, pero ya no podrán recuperarse con la facilidad con la que lo hacían antaño ni tendrán la misma Agilidad, Destreza, Fuerza o Resistencia; incluso sus mentes acabarán viéndose afectadas con el inevitable paso del tiempo.

Todo Personaje que llegue a la edad en la que termina la madurez (ver tabla de en la página anterior), entrará en la vejez. A partir de ese momento deberá realizar **Chequeos de Envejecimiento**, similares a las tiradas de puntos de conocimiento pero reduciéndose en 1 los valores de los Rasgos en vez de aumentarse cada vez que se supere el valor actual de rasgo tirando un dado de seis caras, al que no se le aplicará ningún tipo de modificadores. Es decir, si un Personaje tiene Fuerza 3 y obtiene un 4 al lanzar el dado, verá mermada su capacidad física y pasará a tener Fuerza 2.

En la tabla que te presentamos a continuación vienen, listados por especie, cuantos chequeos de envejecimiento deber realizarse con el paso tiempo, así como la esperanza de vida habitual y máxima conocida. Las tiradas indicadas deben realizarse para cada uno de los Rasgos dentro de los tres grupos principales. Es decir, si en la tabla aparece: 3 C (chequeos) / 10 A (años) para los Rasgos Físicos, tendrás que realizar esas tiradas para cada Rasgo Físico por separado, en el periodo de tiempo indicado. Los chequeos se reparten a lo largo del tiempo indicado. Por ejemplo, si son 3 en 10 años, se harán de la siguiente manera: uno al principio de los diez años, otro a los tres años y medio, y el último a los siete años.

Queda a juicio del Director y de los jugadores decidir a qué edad debe llegar la muerte. Existe una amplia horquilla de posibilidades entre los valores de esperanza de vida habitual y la máxima conocida. Esto es un guión, una muestra. Si no estáis de acuerdo, modificadla a vuestro gusto, teniendo en cuenta el equilibrio de las reglas y la jugabilidad.

TABLA DE ENVEJECIMIENTO

	Humano	Dun Hannár	Kuannachta	Nidanyira	Taengryza	Xyarjar
Rasgos Fisicos	3 C / 10 A	5 C / 50 A	3 C / 10 A	1 C / 10 A	1 C / 5 A	1 C / 1 A
Rasgos Mentales	1 C / 5 A	2 C / 100 A	1 C / 5 A	1 C / 3 A	3 C / 5 A	1 C / 3 A
Rasgos Morales	1 C / 10 A	2 C / 150 A	1 C / 20 A	1 C / 3 A	2 C / 5 A	1 C / 5 A
Esperanza de Vida (Hab / Max)	70 / 118	1000 / 1347	60 / 112	20 / 37	50/67-80/102	40 / 72

Nota: C - Chequeos; A- Años. Para los Taengryza, el guión separa las esperanzas de vida de machos-hembras.

ACCIDENTES Y DESGRACIAS

Como dice el refrán, lo que no te mata te hace más fuerte. Tu Personaje puede haber sufrido a lo largo de su vida enfermedades o heridas, haber pasado hambre o haber tenido accidentes. Cada una de estas penalidades deja su huella y modifica el perfil de tu Personaje pero, al igual que un aumento en su Debilidad, proporciona Puntos de Conocimiento adicionales, que vienen indicados en la TABLA DE DESVENTAJAS en la página siguiente, donde también encontrarás sugerencias para utilizar con tus Personajes. Como siempre, ponte de acuerdo con el Director para modificarlas si no te convencen, o para inventar otras nuevas.

TABLA DE DESVENTAJAS

Desventaja	Puntos	Efecto
Ciego	12	Percepción Visual -2, Dif +2 a todas las tiradas de Percepción
Cobarde	6	Coraje -1, Dif -1 en todas las tiradas de Coraje
Cojo	6	Agilidad -1 punto, Dif +1 en todas las tiradas de Agilidad
Confiado	6	Astucia -1 punto, Dif +1 para todas las tiradas de Astucia
Débil	6	Constitución -1, Dif +1 para todas las tiradas de Constitución
Deforme	6	Apariencia -2, Dificultad +1 en todas las tiradas de Apariencia
Desafortunado	16	Dificultad +1 en todas las tiradas
Enfermo	10	Con -1, Res -1, Multiplica x3 la Con a efectos del Cansancio
Epiléptico	6	Chequeo de aucontrol en situaciones de peligro: si se falla, el Personaje queda aturdido a todos los efectos durante una escena
Lento	16	Dif +1 en todas las tiradas de Aprendizaje y en las de Experiencia
Manco	6	Destreza -1, Dif +1 en todas las tiradas de Destreza
Miedoso	6	Dificultad +1 en todas las situaciones de Combate
Olvidadizo	4	Dif +1 para todos los Saberes relacionados con Rasgos Mentales
Sordomudo	6	Percepción Auditiva -1, Dif +1 en todas las tiradas de Percepción
Tartamudo	6	Carisma -1, Dif +1 en todas las tiradas de Carisma
Torpe	6	Destreza -1, Dif +1 en todas las tiradas de Destreza
Tuerto	4	Dificultad +1 usando armas arrojadizas

FORTALEZAS Y VENTAJAS

Algunas personas nacen con dones especiales, ciertas ventajas que las hacen superiores en determinados aspectos, pero que pueden llegar a envilecerles y alejarles del resto de sus congéneres si se dejan dominar por la soberbia. Evidentemente, estas fortalezas cuestan Puntos de Conocimiento, ya que aquéllos que saben que tienen un don, no suelen desarrollarlo tanto como otros que han de esforzarse para llegar a resultados más mediocres. Pueden escogerse en cualquier momento de la creación del Personaje y deben anotarse en la Hoja de Juego. En la página siguiente encontrarás una tabla que te servirá de guía. Te recordamos una vez más que eres libre de modificarla a tu gusto, añadir lo que consideres que falta o eliminar lo que sobre, de acuerdo con el Director.

TABLA DE VENTAJAS

Desventaja	Puntos	Efecto
Acróbata	6	Agilidad +1, Dif -1 en todas las tiradas de Agilidad
Buena Estrella	16	Dif -1 en todas las tiradas
Devoto	10	Añade un dado a tu mano cada vez que utilices un Don Divino
Dotado	6	Inteligencia +1, Dif -1 en todas las tiradas de Inteligencia
Duro	6	Resistencia +1, Dif -1 en todas las tiradas de Resistencia
Émpata	6	Empatía +1, Dif -1 en todas las tiradas de Empatía
Forzudo	6	Fuerza +1, Dif -1 en todas las tiradas de Fuerza
Habilidoso	6	Destreza +1, Dif -1 en todas las tiradas de Destreza
Inquebrantable	10	Autocontrol +1, No se realizan Chequeos de Moral, Dif -1 en todas las tiradas de Autocontrol
Irresistible	10	Apariencia +1, Carisma +1, Dif -1 en todas las tiradas de Apa y Car con miembros de otro sexo
Mente Poderosa	10	Añade un dado a tu mano cada vez que uses una Habilidad Mental
Ojo de Halcón	6	Percepción +1, Dif -1 en todas las tiradas de Percepción
Puntería	4	Dificultad -1 cuando se usen armas arrojadizas
Sabio	6	Dif -1 en todas las tiradas realizadas con un Rasgo Mental
Salud de Hierro	10	Constitución +1, Un Nivel de Salud de Ileso adicional, Dif -1 en todos los chequeos de Enfermedad
Tenaz	6	Repite la tirada de un dado por escena
Valeroso	6	Coraje +1, Dif -1 en todas las tiradas de Coraje

MARCAS

Las marcas son señales de nacimiento con las que algunos elegidos vienen al mundo, debidas a la voluntad de las deidades y poderes de Alkaendra. Sus ventajas resultan evidentes para quienes se encuentran con los bendecidos por la gracia de una divinidad, pero esto también les perjudica, ya que al saberse superiores a los demás no se esfuerzan tanto por evolucionar y mejorar en sus vidas. Para reflejar esto, en la TABLA DE MARCAS que encontrarás en la página siguiente aparecen una serie de marcas que un Personaje puede obtener durante su madurez (aunque se supone que lleva con ella desde el nacimiento, sólo al llegar a este momento de su vida se da cuenta de su valor) y por las que deberá de pagar un número de Puntos de Conocimiento igual al estipulado en la tabla para cada caso.

En la tabla aparece la Marca Oscura, que ningún Personaje jugador puede conseguir ya que está limitada a los Zadaritas y sus servidores. Se ha incluido, de todos modos, para que el Director de Juego tenga una guía si quiere introducir estos seres en sus aventuras.

TOQUES FINALES

Unos cuantos detalles finales ayudan a definir y caracterizar a tu Personaje. Describe cuál es su aspecto físico, cómo habla y cómo se mueve. Si tiene algún gesto o alguna expresión característica, anótalos. Si has pensado en cuales son sus metas o sus gustos, anótalo. Si has imaginado cómo es su personalidad, anótalo. Si tus compañeros o el director te han sugerido algo que te gusta y es apropiado para tu personaje, anótalo. Cualquier cosa que contribuya a hacer que tu Personaje sea más real merece estar escrita en la hoja de personaje.

TABLA DE MARCAS

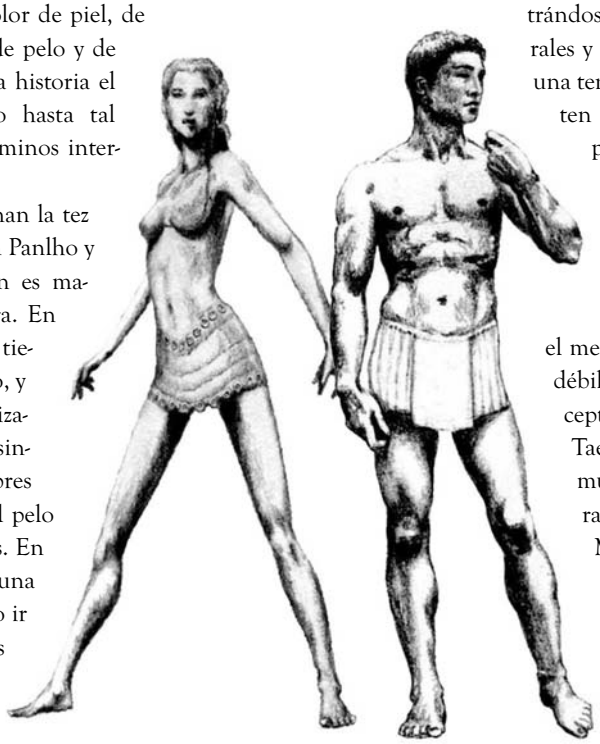
Marca	Puntos	Efecto
Kyngarna	20	Cuando el Personaje habla a multitudes, su Carisma aumenta en 2; además su personalidad de líder hace que la gente confíe en él, por lo que su dificultad en todas las tiradas para convencer o intimidar disminuyen en 1.
Siete Vidas	40	Algunos elegidos de la fortuna, son capaces de esquivar a la muerte librándose de su letal aliento. Con esta marca, un Personaje que llegue al Nivel de Salud de Muerto tirará 1d6: ese resultado indica las veces a las que podrá ignorar el resultado de muerte (tratándolo como si se tratara de un nivel más de inconsciencia), hasta que esta le alcance definitivamente.
Sangre	32	El Personaje ha nacido con la Bendición de Hadal, recuperándose de las heridas y de las enfermedades a un ritmo mucho mayor que el normal. Regenera un Punto de Salud después de cada escena; dormir ocho horas le permite recuperar 2 Puntos de Salud en vez de 1 que es lo habitual y todos sus chequeos para enfermedad se realizan a Dificultad -2.
Lágrimas	32	Los que han nacido con esta marca son capaces de soportar sobre si mismos el dolor y el sufrimiento de los demás para luego liberarlo de forma repentina contra aquellos que desafíen sus creencias y sus credos. El Personaje con esta marca puede recibir todo el daño que quiera del que hayan sufrido sus compañeros, librándoles a ellos de él; para liberarse de ese sufrimiento, deberá tocar a un enemigo (tirada de Destreza+Pelea con la dificultad modificada por su estado de salud en el momento de la ejecución de dicha liberación) que recibirá todo el daño acumulado ignorando su armadura y reduciendo su Resistencia a la mitad. Si se falla, el clérigo no podrá recuperarse del daño acumulado con métodos sobrenaturales y tendrá que esperar a que el cuerpo se recobre por sí solo.
Sol	32	Aquéllos que portan esta marca poseen un magnetismo especial que les convierte en el foco de atención y de admiración a su alrededor. Ignoran cualquier chequeo de moral y todos aquellos de su mismo bando que no estén a más de 10 metros de distancia ganan esa misma bonificación; su Percepción aumenta en 2 a plena luz del día y disminuye en 2 por las noches; además, ganan una bonificación extra cuando luchan contra No-Vivos con la cual les provocan 2 puntos de daño más de lo habitual.
Luna	32	¿Quién no se ha sentido atraído por la atracción de la luna, o afectado por la pasión que hace correr por nuestras venas cuando se alza en el cielo nocturno en toda su gloria? Esta marca permite a su portador añadir modificadores a su Apariencia en función de la fase lunar en la que nos encontremos y en Carisma en el caso de la Luna Nueva (nueva: Carisma +1; creciente: Apariencia +2; Llena: Apariencia +4; menguante: Apariencia +1); la Percepción en la oscuridad aumenta en 2, pero disminuye en 2 con luz fuerte; además, cuando se enfrente contra No-Vivos gana un modificador a la Resistencia de +2.
Agua	32	Los que son tocados por el aliento de Shurtaur al nacer, reciben una marca que recuerda a las distintas apariencias que adopta el agua. Esta marca permite al que la porta respirar sin dificultad bajo el agua sin ningún tipo de restricciones, así como resistir la presión cinco veces mejor que una persona normal y nadar y bucear mucho más rápido; no será atacado por ninguna criatura acuática no inteligente y podrá comunicarse sin problemas con ellas.
Corazón de Piedra	32	En la mitología y las creencias de los Kuannachta, su íntima relación con la Roca Primigenia es parte esencial de sus vidas. Pero Kuann, no sólo admira y protege a sus hijos más fieles, sino que brinda su marca y protección a aquellos que él desea. Los bendecidos de este modo obtienen Resistencia +2 mientras se hallen en la montaña o en cuevas subterráneas; poseen el Saber Geología a nivel 3; pueden hablar con la Roca al estilo de los Sacerdotes-Piedra e ignoran los modificadores por Estado de Salud.
Oscura	32	Esta marca apareció en todos los Khalyva que renunciaron al Sueño y se dejaron vencer por el odio y la búsqueda desmedida de poder. Sus mentes se abrieron a estados de consciencia nuevos, a los que ninguna otra especie ha podido llegar jamás. Gracias a la Marca Oscura, se pueden realizar acciones físicas y mentales simultáneamente sin tener que dividir la mano de dados; les proporciona un dado adicional en sus tiradas para defenderse de habilidades mentales y dones divinos; y además, ignoran chequeos de moral, Coraje y Autocontrol.
Demoniaca	32	Los demonios y criaturas de los Mundos Más Allá de la Creación poseen habilidades especiales y terribles que muchos de los miembros más taimados de las especies sintientes de Alkaendra ansían con toda la pasión de su espíritu. Aquellos que nacen con esta marca pueden provocar miedo o simpatía (efecto contrario al superior) a voluntad, dejarse poseer por una entidad demoniaca una vez al día (durante una escena) sin perder el control de sí mismos (+2 a todos los rasgos) y adquiere Empatía +2 contra criaturas de los Mundos Más Allá de la Creación.

ESPECIES DE PERSONAJES JUGADORES

HUMANOS

Los Humanos son la especie sintiente más extendida en Gahedha, ocupando la mayor parte de los territorios en la superficie del continente. Su adaptabilidad a todo tipo de ambientes y su tenacidad para superar la mayoría de los inconvenientes, les ha llevado a ocupar y habitar territorios que otras especies no desean, o a arrebatárselos por la fuerza del número, ya que, a excepción de los Nidanyira, son los más prolíficos de todos los seres inteligentes de Gahaedha.

Hay muchas variedades diferentes en el gran grupo que engloba la hu-manidad, no sólo a nivel étnico y morfológico, sino también cultural, moral o religiosamente. Existen muchos tipos de color de piel, de forma y color de los ojos, de pelo y de los rasgos, y a lo largo de la historia el mestizaje se ha producido hasta tal punto, que hay muchos términos intermedios.



En Gahaedha predominan la tez blanca en el este, excepto en Panlho y en Âra donde la población es mayoritariamente de piel negra. En Phaukahára y Klandama tienen un tono de piel moreno, y pelo y ojos oscuros. En Yizaràde, Navaetharu y Tyethsinnúma abundan los hombres altos, de tez pálida, y con el pelo y los ojos avellana-dos claros. En Taechkka se ha producido una fusión, y debido al continuo ir y venir de los pueblos las etnias son muy variadas. En las orillas del Syndalla predominan los Humanos de tez bronceada con ojos ligeramente almendrados, pero no es difícil encontrar vestigios de los antiguos Señores de los Árboles, que eran de baja estatura, de fuerte musculatura y de rasgos faciales delicados y poco prominentes. Por lo general, el Humano masculino suele medir entre unos 1,50-1,80 metros de estatura y pesar entre 60-100 kilos; mientras que las Humanas oscilan entre el 1,40-1,70 metros de altura y entre 45-70 kilos de peso.

Las sociedades humanas van desde las más primitivas y salvajes que sobreviven como pueden en lugares recónditos de las montañas y los desiertos, hasta las grandes civilizaciones herederas de los Khalyva en el este y las más complejas y guerreras del oeste, como Urankko o Lhur. La especie humana es combativa por naturaleza, más rápida en actuar que en pesar, lo cual les lleva a grandes logros y a estrepitosos fracasos. Sin embargo también han sido capaces de desarro-llar un arte hermoso y lleno de riqueza, quizá debido a que su vida es relativamente corta y a que suelen vivirla con intensidad.

Sus religiones, ya sean heredadas u originales, son las más variadas de todo Gahaedha, centrándose en muchos aspectos naturales y de la mente humana. No hay una tendencia general, sino que existen multitud de corrien-tes de pensamiento, que en muchos casos son antagónicas y acaban llevando a los conflictos armados.

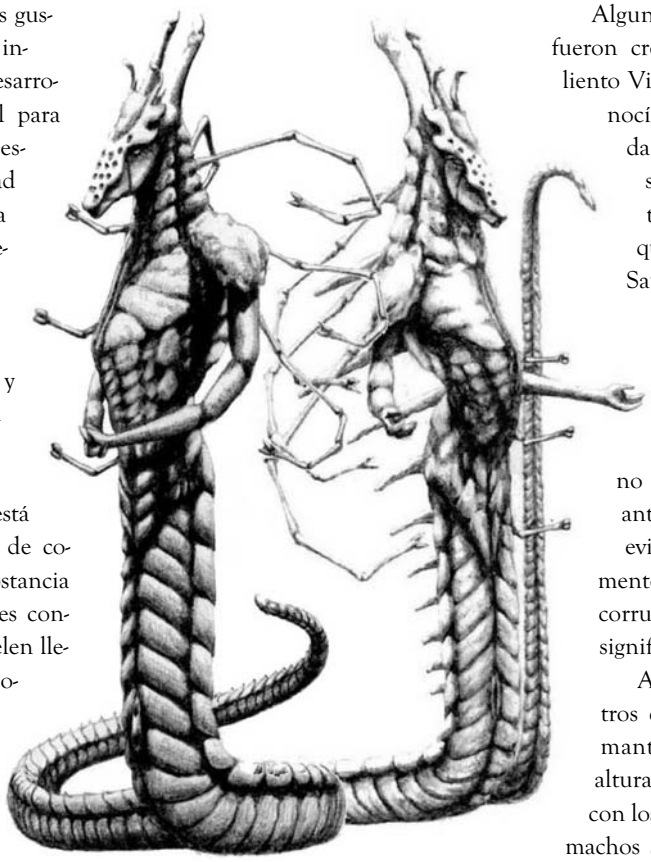
Es la especie que más ha desarrollado y potenciado el mentalismo, ya que al ser la más débil de todas en este sentido exceptuando a los Nidanyira y los Taengryza, es vulnerable. Hay multitud de escuelas y de maneras de entender las Vías de la Mente.

Los Humanos siente afinidad hacia los Kuannachta, pero eso no implica que no hayan existido enfrentamientos o que la violencia entre ambas especies no siga ocurriendo. Adimiran y respetan a los Dun Hannár, toleran a los Taengryza -aunque no son tan magnánimos con los Ylmarys- y encuentran molestos y peligrosos a los Nidanyira. Sienten un odio mutuo hacia los Xyarjar a pesar de que ocupan hábitats muy diferentes.

Debido a que la mayoría de las culturas de Gahaedha son humanas, los Humanos obtienen tres Puntos de Crecimiento adicionales que sólo pueden usar para obtener Posición y Relaciones.

DUN HANNÁR

Los Dun Hannár son la especie menos belicosa y más amante de la vida que existe en el mundo de Alkaendra. Conocidos por muchos como los Curadores o Protectores de la Vida, jamás provocan la muerte de ninguna criatura viva. Cuando esto ocurre por accidente entran un estado de melancolía tan profunda que acaban muriendo a los pocos días. No portan armas, salvo látigos o boleadoras que emplean para defenderse de quienes intenten de atacarles. No hacen ningún tipo de distinción a la hora de curar; curan a todos por igual, sea cual sea su bando o especie. Les gusta conversar, y son muy inteligentes y cultos. Han desarrollado un lenguaje manual para comunicarse con otras especies debido a la dificultad de estas para entender la variedad tonal de su expresión oral, que en las últimas generaciones ha sido adoptado por los mercaderes de muchas tierras y se ha convertido en una lengua comercial en el este de Gahaedha.



Su cuerpo serpentino está blindado por unas placas de colores metálicos de una substancia similar a la quitina, que les confieren gran protección. Suelen llevar sus Cilios Curadores ocultos entre las espinas radiales de su espalda, que son mayores en la hembras, para protegerlos debido a su tremenda delicadeza. Si un Dun Hannár pierde todos sus Cilios enloquece sin remedio, siendo una de las peores torturas que se les puede infligir. Detectan el infrarrojo y el ultravioleta, además de tener un olfato aún más extraordinario que el de los Nidanyira, lo que les permite determinar con más precisión el mal que aqueja a quienes van a consultarles.

Se cree que se originaron en los bosques pantanosos que antiguamente se extendían por la costa sur del Syndalla, aunque pronto se adaptaron a un existencia arborícola. Amaban a los Khalyva, con quienes compartían el amor por la vida y la alegría. Cuando se empezaron a desarrollar las culturas urbanas tanto el superficie como el interior de Gahaedha, se dirigieron a las ciudades para continuar su labor como curadores, ya que se dieron cuenta que allí serían más necesarios. Se han convertido en una estampa familiar, respetada y admirada en casi todos los asentamientos del continente, incluso en los pocos emplazamientos Xyarjar donde se les permite vivir y no se les persigue como si fueran animales.

Algunos de ellos creen que fueron creados por Faéfva, El Aliento Vital, que los Añorados conocían bajo el nombre de Hada o Hadal. Por eso dedican su existencia a curar y proteger este aliento hasta que llega la hora en que Saurakóra reclama el alma de los vivos. No son enemigos de la muerte, pues saben que es tan fundamental como la vida, pero no dejarán que esta llegue antes de tiempo si pueden evitarlo. Aborrecen especialmente a los No-Vivos, por la corrupción que su existencia significa para el Aliento Vital.

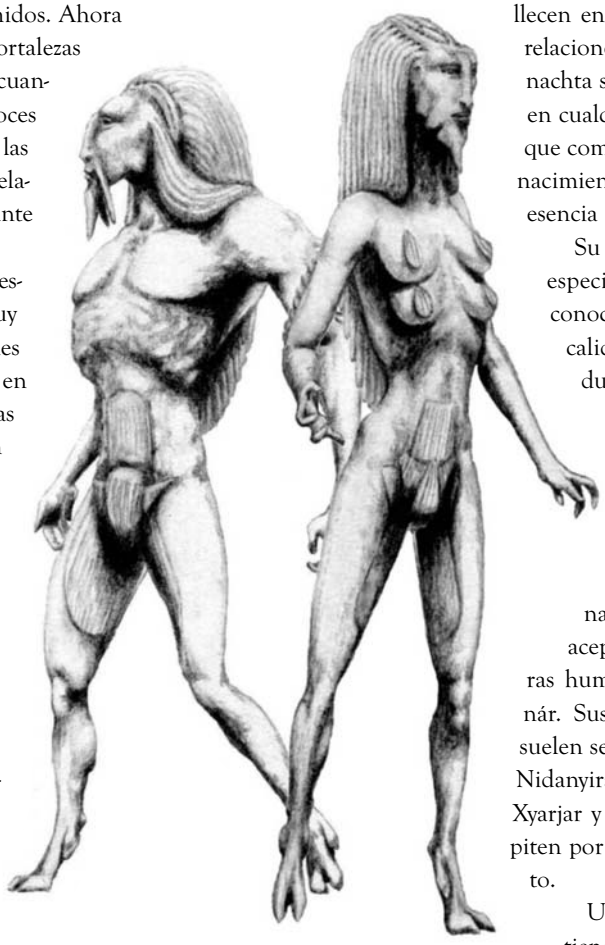
Alcanzan cerca de tres metros de longitud, pero suelen mantener por respeto una altura similar a la de aquéllos con los que estén hablando. Los machos son un poco más corpulentos que las hembras, y ambos sexos son ligeros, con pesos que oscilan entre los 50 y los 80 kilos.

No suelen llevar ropas, y cuando lo hacen suelen vestir arneses de cuero ligeros y adornados, o túnicas abiertas de tejidos frescos.

Todo Personaje Dun Hannár obtiene gratis los Saberes Medicina y Herbolaria a nivel 1 que podrá aumentar del modo habitual. Además, deberá escoger un don divino entre los de Hadal y los de Maiankhe, que utilizará del mismo modo que haría un clérigo o un seguidor de esas dos deidades.

KUANNACHTA

Los Kuannachta, los Hijos de Kuann, Señor de la Tierra, parecen estar siguiendo el destino de sus antiguos aliados Khalyva, pues sus números decrecen continuamente. Las continuas guerras en el Mundo Sin Luz contra Hryeth y Xyarjar, han diezmado y mermado su población hasta el punto de que prácticamente han desaparecido del oeste del continente, donde antaño eran numerosos y temidos. Ahora sólo resisten los baluartes y fortalezas del este, y nadie sabe durante cuanto tiempo más se oirán sus voces sobre el mundo, o se verán las bellas obras de artesanía que elaboran. La Roca se lamenta ante su pérdida.



Los miembros de esta especie son delgados pero muy fuertes, de movimientos gráciles y de baja estatura. Habitan en moradas subterráneas bajo las montañas, donde su conexión con la Roca Primigenia, el lugar que según su mitología les dio vida, es más cercana. Pueden ver tanto en la oscuridad como con la luz del sol. Son capaces de orientarse en cualquier lugar, ya que sienten la presencia de unas líneas de energía -el magnetismo de Gahaedha- que ellos conocen como Pulsos de la Tierra.

Las hembras son más altas que los machos y no superan nunca el metro y medio de estatura. Lo normal en ellos es entre 1,20-1,35 metros. Su piel suele ser muy blanca, no rosada como la de los humanos, especialmente la de los que salen del Mundo Sin Luz. Aquéllos con espíritu aventurero adquieren un tono muy oscuro de piel a la vez que ésta se arruga, que es el estado en el que suelen verlos la mayoría de las especies de la superficie. Cuando son jóvenes, el color del pelo suele ser similar en variedad y textura al de los humanos, pero al ir envejeciendo adquieren tonalidades más exóticas y con brillo metálico debido a la ingesta continuada de líquidos ricos en minerales durante sus rituales sagrados. Los machos dejan crecer minerales en huecos que realizan en sus dientes, con los que indican su posición social y sus logros; mientras que las hembras hacen algo similar bajo la piel de la parte superior de su pecho superior izquierdo. Aunque las hembras suelen dar a luz entre dos y cuatro crías por parto, mucha de ellas no soportan el desarraigo de la Roca Primigenia y fallecen en las Piedras Natalicias. Las relaciones entre hermanos Kuannachta son mucho más fuertes que en cualquier otra especie, debido a que comparten el intenso dolor del nacimiento y el alejamiento de la esencia creadora.

Su cultura es avanzada, siendo especialmente importantes sus conocimientos de metalurgia: la calidad de sus armas y armaduras es conocida en todo el continente, y se debe a la capacidad de manipular de la roca y los minerales mediante poderes innatos a su especie.

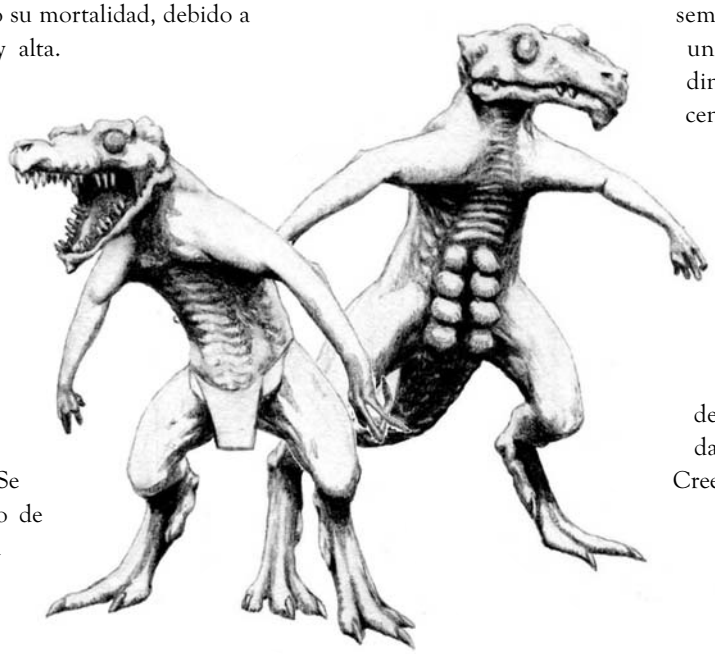
Los pueblos Kuannachta mantienen relaciones aceptables con algunas culturas humanas y con los Dun Hannár. Sus tratos con los Taengryza suelen ser más cautos, ignoran a los Nidanyira y luchan a muerte contra Xyarjar y Hryeth, con quienes compiten por la comida y el asentamiento.

Un Personaje Kuannachta tiene gratis el Saber Geología a nivel 1, siguiendo las reglas vistas en la **sección Saberes** del **Capítulo: Creación de Personajes** para avanzar o mejorar más allá de este nivel. A partir de nivel 2, son capaces de hacerse crecer los minerales en los Dientes o en el pecho y se les considera adultos en todos los sentidos. A partir del nivel 3 o el 4 pueden convertirse en Sacerdotes-Piedra, cuya piel adquiere la textura y el aspecto de la roca que sintonice con sus personalidades.

NIDANYIRA

Los Nidanyira son una especie muy peculiar, a la que muchos odian y que muy pocos consideran sintiente o inteligente. Se cree que se originaron en los bosques profundos del continente, y aún existen en ellos algunas variedades, en un estado de salvaje primitivismo. Ahora muchos grupos se han instalado en las ciudades, en las alcantarillas donde obtienen la humedad y el alimento que necesitan. Pelean contra las ratas, pero son aún peores para los pobladores de los lugares donde se asientan ya que son más inteligentes que éstas. Sin embargo, en algunas ciudades se han acostumbrado a ellos y se les permite vivir e incluso trabajar en algunas tareas que resultarían peligrosas o poco apropiadas para muchos. Sus camadas son grandes, pero su mortalidad, debido a su gallardía, también es muy alta.

Han pasado prácticamente desapercibidos en la historia del mundo de los Gigantes, como ellos llaman a las otras especies de Gahaedha, y sólo se preocupan por sobrevivir.



Sus pequeños cuerpos, esconden una energía tremenda. Nadie sabe por qué, pero son temerarios y aguerridos, y de la palabra miedo no aparece en su vocabulario. Se cuentan historias de uno sólo de ellos cargando contra una manada de Ylmarys macho en celo, algo que no osaría hacer una partida de guerra Hryeth o un destacamento de infantería Humano bien armado. Son relativamente fuertes y ágiles, especialmente los machos, y en número suficiente pueden resultar letales. No miden más de cincuenta centímetros de altura en ningún caso, y apenas alcanzan los seis o siete kilos de peso. Sus ojos están adaptados para muchos ambientes, y ven muy bien en la oscuridad y bajo el agua, aunque se resienten a plena luz del día, pues la claridad es demasiado brillante para ellos. Su olfato es legendario, y pueden oler comida a kilómetros de distancia. Por comida entienden todo aquello de origen vagamente orgánico y no suelen andarse con sutilezas.

Existen muchas variedades de ellos, adaptadas más a unos u otros ambientes y al alimento más abundante de las cercanías. Los que habitan en las alcantarillas del este suelen estar muy bien adaptados para la natación, mientras que los de los bosques lo están para trepar y saltar de rama en rama.

Sus sociedades suelen ser tribales, con fuertes lazos familiares potenciados por sus creencias religiosas. Impera la ley del más fuerte, y se ritualizan las peleas para que no se produzcan más muertes de las necesarias para asegurar la supervivencia. A un líder se le exige aún más valentía y temeridad que a los demás, por lo que la elección de éstos suele suceder cada pocas semanas, siendo un sistema muy dinámico. La descendencia se otorga por vía materna, y son ellas las que se encargan de los ritos chamanísticos y de la espiritualidad de la tribu. Creen que las almas de los que mueren pasan inmediatamente a recién nacidos dentro de la misma familia y se jactan del número de nacimientos por el que cada uno de ellos ha pasado, pese a que no recuerdan gran cosa de sus vidas anteriores.

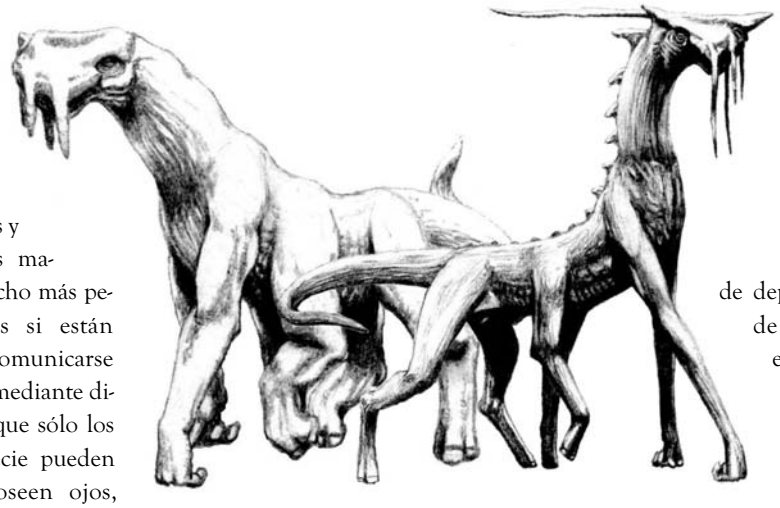
Curten pieles de rata y de otros animales pequeños, gustando de adornarse con todo aquello que encuentran. Sus armas son de metal, pero es muy raro que las forjen ellos mismos, prefiriendo pulir y afilar los pedazos que otros desechan. También usan el hueso, la madera y, en algunos casos, hongos y hojas.

Todos los Personajes Nidanyira tienen un punto de Coraje más de forma gratuita, a parte de los que consiga durante la creación del Personaje.

TAENGRYZA

Los Taengryza son un tipo especial de Ylmary. Uno de cada cien nacimientos da como resultado un Ylmary cuya capacidad intelectual le permite ver más allá de la comida, las primitivas relaciones tribales, y evitar el celo que provoca el cambio de forma y comportamientos de los machos. No tienen tanto apego a las costumbres y los tradicionalismos, suelen tener espíritu aventurero y gozan de la compañía de otras especies a las que aprenden a comprender y respetar. Se les puede ver en muchas ciudades de Gahaedha, compartiendo sabiduría y compañía con aquéllos que deseen hacerlo.

Anatómicamente hablando, los Taengryza no se diferencian nada del resto de los Ylmarys. Tienen seis extremidades, son tremendamente fuertes y grandes, alcanzando los dos metros de altura y superando los doscienta cincuenta kilos de peso. Las hembras son mucho más gráciles y tranquilas que los machos, pero son mucho más peligrosas que éstos si están criando. Pueden comunicarse a través de la piel, mediante dibujos iridiscentes que sólo los de su misma especie pueden reconocer. No poseen ojos, sino que tienen unos ecolocadores mucho más eficientes que los de los Xyarjar que les permiten ver con los sonidos. Este modo de mirar el mundo es lo que provoca la extraña sensación que todo ser siente en los huesos cuando está cerca de un Ylmary. Sus huesos tienen en su interior una especie de aceite , muy combustible, que les ayuda a regular la temperatura de sus cuerpos y les permite vivir en ambientes fríos a pesar de carecer de pelo. Si sufren un impacto que rompe un hueso, corren el peligro de que se produzca la combustión espontánea del mismo y que su cuerpo se consuma en llamaradas de fuego, aunque esto es tremendamente raro.



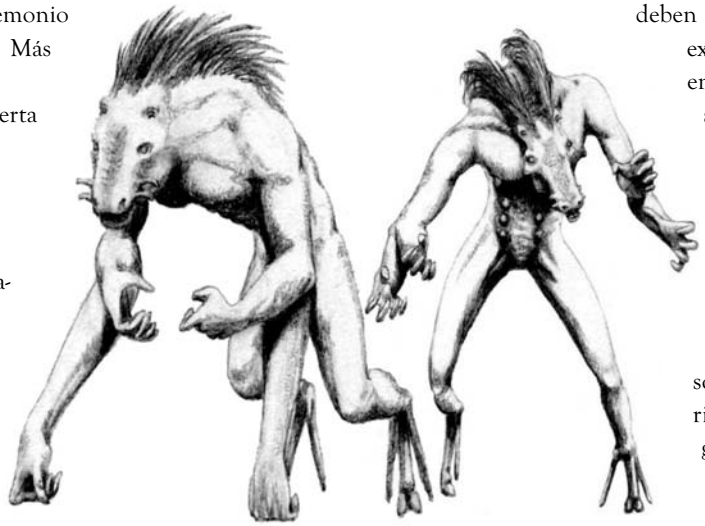
Los Ylmarys son mucho más inteligentes de lo que su actitud parece demostrar. Es cierto que pastan como las vacas, pero también utilizan herramientas toscas, fabricadas con materiales naturales. Establecen lazos de parentesco muy fuertes, y todos cuidan de todos. Son nómadas, y vagan sin cesar por todas las tierras. Esto les causado muchos problemas, ya que otras especies no están dispuestas a permitir sus continuas invasiones, por muy pacíficas que sean, ni que acaben con los pastos de su ganado. Viven en pequeños grupos familiares que sólo se reúnen durante las temporadas de celo en primavera y otoño. Los machos sufren una metamorfosis durante esos días, creciendo de tamaño y convirtiéndose en poco más que animales que acabarán con todo que no huela o se parezca a una hembra de su especie. Son tremendamente peligrosos y muy reticentes a morir, por lo que son temidos por quienes alguna vez los han visto en tal situación.

Los Taengryza son más inteligentes, y muchos de ellos se quedan en sus grupos natales para dirigirlos. Otros, sin embargo, desean descubrir lo que el mundo puede depararles, y no cesan de viajar hasta que encuentran un lugar donde sentirse cómodos. Son capaces de controlar el celo hasta unos límites aceptables, y pueden llegar a desarrollar habilidades mentales rudimentarias aunque poderosas. Sus inquietudes religiosas y filosóficas son mayores que las de sus congéneres, y muchos de ellos se convierten en clérigos y sacerdotes de numerosas deidades. Los Ylmarys son animistas, y algunos de los Taengryza se mantienen dentro de esas creencias, desarrollándolas y potenciándolas hasta llegar al contacto con las entidades espirituales que rodean el mundo.

Poseen una afinidad innata con la naturaleza, y son capaces de sentir su pulso y su variación con gran intensidad. Por ello, todo Personaje Taengryza nace con un punto de Percepción y un punto en el Saber Rastrear de forma gratuita.

XYARJAR

No existe otra raza más xenófoba y poco comprensiva que ésta en Gahaedha, exceptuando a los Hryeth. Sus orígenes son oscuros, y corren muchos rumores sobre extraños rituales y prácticas ya olvidadas. Sea como fuere, se mencionan por primera vez en las historias de la Era de la Sangre, en las profundas cavernas del Macizo de Taechka, y desde ese momento el Mundo Sin Luz no ha tenido paz. No tienen piedad ni compasión alguna con sus adversarios, pero por lo general no son crueles más allá de lo que cualquier otra especie lo es. Creen que son las criaturas más aptas para dominar el mundo, idea alimentada por su religión mayoritaria basada en el culto a Xlan-nuh, un Príncipe-Demonio que mora en un Mundo Más Allá de la Creación.



Nadie sabe a ciencia cierta si existen varios grupos o etnias distintas de esta especie, pero desde luego poseen numerosos asentamientos bajos las montañas de Taechka, Navaetharu y Nauthalarkka, lo suficientemente alejados como para que se produjera la separación cultural. Algunos afirman haber visto individuos sin pelo corporal y otros con cabezas más estilizadas, o con el hocico más pronunciado. Pero lo cierto es que pocos de los que han osado entrar en los territorios de los Xyarjar han regresado para contar lo que habían visto y aún menos son creídos por sus congéneres.

El Xyarjar típico mide entre dos y dos metros y medio de altura, pesa más de 150 kilos y tiene casi todo su cuerpo cubierto por pelo corto y duro, aparte de dos crines de pelo más largo que les recorren la espalda. Sus articulaciones son tremendamente fuertes para soportar los movimientos y el peso de sus extrañas extremidades dobles. Son perfectamente capaces de ver en la oscuridad, e incluso poseen ecolocación, lo que les permite apreciar aún más lo que hay a su alrededor. Su olfato es bueno, mejor que el de los Humanos o el de los Kuannachta, pero mucho peor que el de otras criaturas del Mundo Sin Luz.

Según se cree, sus sociedades está dividida en varias castas cerradas, siendo los mentalistas y los sacerdotes quienes poseen el control y el poder. Los primeros tienen el pelaje blanco, un cráneo más desarrollado y una constitución más débil, siendo terrible la capacidad y el poder destructivo de las habilidades mentales que son capaces de usar. Los segundos realizan ritos oscuros para satisfacer la sed de su señor Xlan-nuh, y no dudan en invocar Demonios y otras criaturas para que les ayuden en sus oscuros propósitos. Por debajo de ellos están los soldados, los artesanos, los siervos y, por último, los esclavos. Mantienen una estricta norma que conocen como Ley de la Pureza por la que deben matar a todo aquel extranjero que entre en sus dominios sin ser invitado. La vida en sus asentamientos no es nada fácil y sólo los más listos y capaces consiguen sobrevivir.

Algunos Xyarjar son considerados parias por sus congéneres debido a deformidades y son expulsados de los asentamientos a muy tierna edad, pues se cree que trae mala suerte acabar con sus vidas. En la mayoría de los casos, esta expulsión supone una sentencia de muerte segura, ya que las cavernas y túneles del Mundo Sin Luz están plagados de peligros. Pero a veces ocurre que estas cria-turas son encontradas y criadas por especies más compasivas, convirtiéndoles en miembros adaptados a sus comunidades, que no comparten ninguno de los rasgos más salvajes y racistas del resto de los Xyarjar. Estos descastados son llamados jhaj, y lo más normal es que un Personaje jugador sea uno de ellos.

Debido a las dificultades de sobrevivir en las condiciones del Mundo Sin Luz, todos los Personajes Xyarjar ganan un punto gratis en el Saber Supervivencia.

RASGOS

Los Rasgos describen cómo es un personaje: cuáles son sus cualidades, en qué tareas se desenvuelve mejor y en cuáles no es tan brillante. Siempre que un personaje intente realizar una acción arriesgada, difícil o ardua, lanzará una cantidad de dados igual a su puntuación en el Rasgo que el Director de Juego considere más apropiado para esa acción. De modo que cuanto mayor sea su puntuación en un Rasgo determinado, más fácil es que realice sin problemas las acciones relacionadas con él.

Están divididos en tres grupos: Mentales, Morales y Físicos, que reflejan los distintos aspectos que definen a ser vivo, desde su apariencia física y sus capacidades intelectuales hasta la fortaleza de su espíritu o de sus convicciones.

MENTALES:

La **Percepción (PER)** de un Personaje mide su capacidad para darse cuenta de lo que le rodea. No depende sólo de lo agudos que sean sus sentidos, sino de lo alerta que esté y de la rapidez de comprensión de su mente. Un Personaje con una Percepción alta es más difícil de coger desprevenido, utiliza mejor las armas a distancia y puede descubrir las trampas con facilidad.

La **Inteligencia (INT)** de un Personaje engloba su capacidad de comprensión, raciocinio, y juicio, así como su memoria. Cuanto más inteligente es un Personaje, más sofisticados serán sus planes, más fácilmente resolverá un enigma, y más probable es que llegue a una conclusión acertada a partir de los datos que conoce.

La **Astucia (AST)** mide la capacidad de un Personaje para reaccionar ante los imprevistos y pensar con rapidez en las situaciones de riesgo o difíciles. Es un indicador de la habilidad para actuar por instinto.

El **Carisma (CAR)** mide el efecto que el Personaje provoca en otros miembros de su especie, debido a su confianza en si mismo y en la seguridad que transmiten sus actos. Cuanto más carismático sea un Personaje, más fácilmente se ganará la confianza de otros, más respeto inducirá en ellos y, en definitiva, más probable es que acabe siendo un líder.

La **Empatía (EMP)** es la capacidad de un Personaje para percibir e incluso llegar a sentir lo mismo que sienten sus interlocutores, a través de sus gestos inconscientes o de otros detalles que normalmente escapan a un conocimiento consciente. También mide la capacidad para comunicarse sin palabras. Un Personaje con una alta Empatía puede relacionarse más fácilmente con animales o individuos que no son de su especie, suele decir la palabra adecuada en cada momento y tiene facilidad para saber cuándo le están mintiendo.

MORALES:

El **Coraje (COR)** indica la capacidad para afrontar las situaciones difíciles y actuar fríamente, ignorando los sentimientos de temor o precaución que producen en los demás. Si un Personaje posee mucho Coraje es fácil que derrote a enemigos cuya peligrosidad es más aparente que real, que no se eche atrás cuando las cosas se ponen feas, y que inspire con su ejemplo a sus compañeros.

La **Conciencia (CNC)** es una medida del respeto que tiene un Personaje por el resto de seres vivos, de la fortaleza de sus creencias y de su resistencia a actuar en contra de sus sentimientos. Cuanto mayor sea la puntuación de un Personaje en Conciencia, más difícil será que participe en actos crueles o contrarios a su código ético, y más fuerza moral podrá extraer de sus creencias.

La **Tenacidad (TEN)** mide la fuerza de voluntad, la tozudez y la capacidad de llevar a término aquello que inicia. Cuanto más tenaz sea un Personaje, más difícil es que las dificultades le detengan, más fácilmente obtiene lo que quiere a fuerza de intentarlo y más difícil es hacerle cambiar de idea.

El **Autocontrol (AUT)** refleja la capacidad de un Personaje para mantener la calma y no dejarse llevar por sus impulsos de las situaciones de tensión. Si un Personaje tiene mucho Autocontrol es difícil que se deje arrastrar por sus pasiones o sentimientos, no caerá en provocaciones y los efectos de su debilidad será menores.

FÍSICOS:

La **Agilidad (AGI)** indica la rapidez con que puede moverse un Personaje, su coordinación y su equilibrio. Cuanto más ágil sea un Personaje, más fácilmente podrá esquivar, más lejos saltará, más rápido correrá y mejores serán sus reflejos.

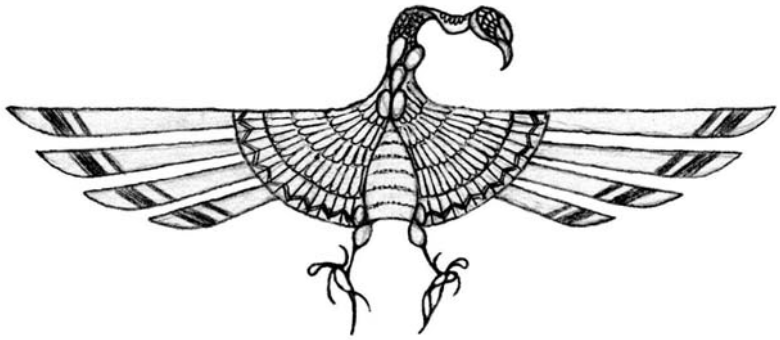
La **Destreza (DES)** es una medida de la habilidad de un Personaje para hacer cosas con las manos y para ejecutar acciones físicas que requiere un aprendizaje y una buena coordinación ojo-mano. Si un Personaje es diestro, será más fácil para él forjar una espada o utilizarla para combatir.

La **Fuerza (FUE)** mide la potencia física, la capacidad para soportar peso y la contundencia de los golpes. Cuanto más fuerte sea un Personaje, más equipo podrá transportar y más daño infligirá a sus oponentes.

La **Resistencia (RES)** es una medida de la armadura natural del Personaje y de su capacidad para encajar los golpes. Es más difícil que un personaje salga herido, tanto de un combate como de una caída, si tiene una puntuación alta en Resistencia.

La **Constitución (CTN)** indica la resistencia a la fatiga, al dolor y a las enfermedades. Si la Constitución de un Personaje es alta, las drogas y los venenos le hacen menos efecto, puede correr durante más tiempo y se recupera antes de las heridas.

La **Apariencia (APA)** indica lo atractivo que resulta un Personaje para otros miembros de su propia especie. No sólo se refiere a su belleza física, sino también a su forma de ser y su comportamiento. Si un Personaje tiene mucha Apariencia es más fácil para él relacionarse con sus semejantes, obtener favores de ellos o inspirarles amor.



SABERES

Ya hemos visto que los Rasgos definen las cualidades de un personaje, a nivel físico, mental y moral. A lo largo de la vida de una persona, lo habitual es que se aprendan una serie de técnicas, habilidades o artes relacionados con diversos Rasgos. La destreza necesaria para manejar una espada es muy diferente de la necesaria para evitar cortarse a uno mismo utilizando un hacha de batalla, y tiene poco que ver con la habilidad manual de talabartero o orfebre; se pueden tener muchos reflejos a la hora de esquivar o coger objetos que caen y ser muy torpe escalando, aunque las dos situaciones se relacionan con el Rasgo Agilidad.

Los **Saberes** son una serie de conocimientos, técnicas y habilidades específicas y especializadas que dan más profundidad y realismo a los personajes y al mundo de juego.

El uso de los Saberes es muy sencillo, como ya se explicó anteriormente, pero no está de más que lo repitamos. Ante una situación en la que el Director de Juego crea necesaria una tirada de dados, deberá indicar al jugador qué Rasgo y qué Saber serían más apropiados para realizar esa acción, y la dificultad de la misma, es decir, el número final que debe obtenerse para considerar que lo que se quería hacer se ha ejecutado con éxito. El jugador tirará tantos dados como el valor del Rasgo indicado. Después, sumará, repartiéndolos como crea conveniente, tantos modificadores de +1 como el valor del Saber que ha mencionado el Director de Juego, sin olvidar que esto no puede hacerse en aquellos dados donde se halla obtenido un 1 natural (ver Regla del Uno). Si el resultado final de algún dado es superior a la dificultad indicada, se habrá obtenido un tanto y habremos completado con éxito nuestro propósito. A veces la realización de la acción es tan desastrosa que ni siquiera con las habilidades específicas de los Saberes se obtiene lo que se quería. La vida está llena de sucesos impredecibles que la hacen más entretenida.

Algunos de ellos presentan parte de su nombre entre comillas. Esto quiere decir que son Saberes generales y que dentro de esas comillas puede ir cualquiera de las posibilidades que se puedan dar; por ejemplo, en Lucha con "Arma" esta puede ser una espada o un hacha y el saber que conoce el personaje será Lucha con Espada o Lucha con Hacha, y en Cultura "Cultura" puede ser Cultura Ysenia, o Mitthana, o Llaeredhí, etc.

Por último, queremos señalar que no todas las especies sintientes alcanzan el mismo nivel de desarrollo en los saberes, debido a condicionamientos sociales, culturales o morales. Bajo estas líneas encontraréis una tabla donde se os indican los límites naturales y la tirada que debe realizarse para aumentar el nivel de un Saber, tanto durante la Creación del Personaje como después, con el uso de la experiencia obtenida. Sin embargo, siempre hay gente excepcional que se sale de la norma en un aspecto u otro, por lo que si el Director de Juego está de acuerdo, un jugador podría superar estas limitaciones de especie, siempre y cuando acompañe su petición de una justificación adecuada e imaginativa.

En las siguientes páginas te presentamos una lista de Saberes con los que podrás empezar a jugar en Gahaedha. Sabemos que no está completa, y que quizá alguno de los Saberes presentados no tenga mucho uso en la práctica; pero como te recordaremos en todos los capítulos del libro, puedes cambiar lo que quieras con tal de aumentar la diversión y la jugabilidad. Para los Khalyva, Alkaendra era un ser vivo que nunca dejaba de transformarse.

TABLA DE SABERES

	Humano	Dun Hannár	Kuannachta	Nidanyira	Taengryza	Xyarjar
Tirada...	1D6-1	1D6	1D6-1	1D6-3	1D6-3	1D6-1
Límite de Especie	5	6	5	3	3	5

ACROBACIA

A medio camino entre el atletismo y la danza, la acrobacia incluye las habilidades del equilibrista, el saltimbanqui o el contorsionista. La categoría del público y las ganancias van unidas a la calidad y espectacularidad de los artistas.

ACTUAR

En ocasiones, un poco de comedia puede sacarte de un apuro. Tanto si únicamente modificas tu acento y tus expresiones cuando hablas con un noble para que te considere de su categoría, como si te disfrazas con todo cuidado para infiltrarte en la ciudad pirata de Syrydra, estás usando la habilidad de Actuar.

AGRICULTURA

Cuándo sembrar, cómo regar o qué hacer cuando los parásitos atacan las cepas son conocimientos que te permiten alimentarte y vestirte, y son la base del modo de vida de la inmensa mayoría de la población sedentaria de Gahaedha.

ARTESANÍA

La artesanía es tan antigua como el hombre, pues no sólo permite fabricar objetos de utilidad cotidiana, sino que también permite expresar los anhelos estéticos. No ha existido cultura en Alkaendra que no haya contado con artesanos...

ATLETISMO

Las aptitudes naturales para la carrera, el salto, la escalada o cualquier otra proeza física pueden desarrollarse y afinarse mediante el entrenamiento y la práctica. Las habilidades atléticas son importantes para un pícaro o un militar y fundamentales para un funambulista, un acróbata o un malabarista.

CALLEJEO

La sabiduría para saber dónde buscar, dónde hallar al hombre que conoce lo que quieres saber o dónde puedes dormir a cubierto aun sin una moneda en tu bolsa, es enormemente útil no sólo en una gran ciudad, sino también en un pueblo y, en general, en cualquier lugar habitado.

CAZAR

Para muchas culturas, como los wamanni, la caza es la base de la subsistencia, y aún en las civilizaciones basadas en la agricultura, como los mávra, las piezas que capturan constituyen un complemento a la alimentación al que no están dispuestos a renunciar.

CERRAJERÍA

Abrir cerraduras, descubrir y desactivar trampas y otros peligros relacionados con la profesión del buen ladrón están englobados en este saber. Ni siquiera las cerraduras fabricadas en Ovan son capaces de resistir a los más habilidosos pícaros, como quedó demostrado cuando el famoso Egálva robó en la sede del consorcio mercantil de Driano.

CETRERÍA

Del mismo modo que es difícil encontrar un Kuannachta que no sepa de metales, es muy raro el zaurain que no conoce este arte. En el resto de Gahaedha, en cambio, la cetrería sólo suele ser conocida y practicada por ciertas clases sociales.

COMERCIO

La habilidad para negociar, la capacidad de prever las necesidades de la gente, la sabiduría para encontrar lo que quieren y proporcionárselo, y la perspicacia para aprovechar las oportunidades inesperadas son la base del arte del comercio.

CONOCIMIENTO ANIMAL

La sabiduría de las huellas de los animales, su comportamiento, de qué se alimentan y cuándo, es una información necesaria para sobrevivir en la mayoría de los ambientes y regiones de Gahaedha. Todos aquellos que prefieren el aire libre a las ciudades, son grandes conocedores de este Saber...

CONFECCIONAR ROPAS DE "CULTURA"

Si entre los de Irdára las ropas toscas de piel de jabalí no requieren más que un tratamiento adecuado de preparación y curtido, las delicadas prendas que hacen los Kuannachta a partir de las mudas de larva de Hryeth tardan años en estar listas.

CONSTRUCCIÓN

La habilidad de construcción se refiere a la capacidad para dirigir el proceso de edificación de estructuras (no sólo casas, sino palacios, templos o puentes) que requiere conocimientos de geometría, matemáticas, materiales, métodos constructivos, la capacidad portante del terreno...y también a las técnicas de cómo derribarlas.

CONSTRUIR BARCOS

Desde las poderosas galeras de Phaukahára a los ágiles möare de los indaëra, por no hablar de las fortalezas flotantes de los Hryeth, los navíos de Gahaedha pueden tener casi cualquier forma. Al margen de la tradición, unos pocos pioneros experimentas con nuevas formas y materiales.

COQUETEAR

Aunque buena parte de las habilidades de flirteo pueden ser descubiertas y aprendidas por uno mismo, especialmente en entornos en que las relaciones sociales son abundantes, sólo los verdaderos maestros pueden convertirlas en un arte.

CULTURA "CULTURA"

Cada cultura, sea o no humana, tiene una visión y un conocimiento particular del mundo. Las creencias, formas de pensar y tradiciones, mitos, organización, sociedad y costumbres pueden diferir de una a otra tanto como el día de la noche. Este Saber se adquiere viviendo en el seno de cada cultura.

DECORAR CUERPO

¿Qué sería de un Anyiáoh de Panlho que no pudiese llevar marcado mediante coloridas cicatrices sobre su cuerpo el número de enemigos abatidos en combate? ¿Podrían llevar sus riquezas los saunra si no pudiesen colgarlas de su cuerpo?¿Cómo sentiría su espiritualidad un mahoshaca de Mávra, si no llevara su dolor pintado en la piel?

DOMAR "CRIATURA"

Entre los chakkiaya y algunas tribus de Taechka, cada guerrero debe capturar y domar a su propia montura. En cambio, en Zhemdáros es símbolo de estatus adquirir uno de los caballos entrenados en las Caballerizas del Roble, que han hecho de la doma una profesión de prestigio.

ETIQUETA

En todas las culturas existen normas de conducta y comportamiento en sociedad que ayudan a caracterizarla y a preservarla, permitiendo educar a los jóvenes en las costumbres tradicionales. Conocerlas y utilizarlas indican educación y refinamiento, mientras que desconocerlas o ignorarlas se considera vulgar y, en ocasiones, un insulto.

ESTRATEGIA (CAMPAÑAS)

Planear y llevar a cabo una campaña militar requiere amplios conocimientos, pues se debe superar al adversario en el mismo terreno. La estrategia no sólo abarca las acciones militares, sino el transporte de las tropas, el suministro, el espionaje, la diplomacia...

GEOGRAFÍA DE "CULTURA" O "ZONA"

En un mundo en que la mayor parte de la gente nace, vive y muere en un mismo valle o bosque, sólo aquéllos que siguen un modo de vida aventurero o feral conocen qué hay más allá de esas montañas que se ciernen sobre el horizonte, quién habita allí o qué animales se pueden cazar.

GEOLOGÍA

Pocos Hryeth o Kuannachta carecen de unas mínimas nociones de la geología de su tierra natal, y esa sabiduría les reporta ingentes beneficios. Entre los Humanos, en cambio, estos conocimientos son menos profundos y están menos extendidos, por lo que con frecuencia son muy apreciados.

HABILIDADES ARTÍSTICAS

Plasmar sentimientos, mitos, leyendas, historias, fantasías o retratos, utilizando tinturas o los materiales para dar forma a la piedra, estos son los dones concedidos a unos pocos capaces de representar la realidad y la imaginación.

HABLAR "LENGUA"

La mayor parte de las lenguas de Gahaedha van unidas a sus diferentes culturas y la mayor parte de la gente conoce sólo la suya propia, pero también hay lenguas como el Silaradna, que es un lenguaje comercial de Syndalla, o el Khalyva, que usan las élites del culto adraenita y los Zadaritas.

HERBOLARIA

El conocimiento de las propiedades de las plantas, hongos y líquenes, permite que curanderos y sanadores preparen pócimas, emplastos y otros preparados que unas veces sanan, potencian las capacidades o permiten comunicarse con los espíritus, y otras traen la locura, la invalidez y la muerte.

INGENIERÍA

Grúas, bombas de agua o máquinas de asedio son ingenios que facilitan tareas que sin ellos serían penosas o, a veces, imposibles. Muchas regiones de Gahaedha, como los valles de la Península de Klandama, estarían deshabitadas si no fuera porque los inventos de los ingenieros les permiten cultivar allí donde nadie podía hacerlo.

INTIMIDAR

La pose, la voz y los gestos amenazantes pueden convencer a un oponente de que tienes la razón de tu parte y evitar problemas mayores, o simplemente facilitarte la vida. Este saber incluye también el "arte" de la tortura.

JUGLARÍA

Entretener con las manos, la voz y la expresión corporal, aparte de tocar algún instrumento musical, ayuda a calmar los nervios y ganarse la vida de un modo honrado, apreciado y esperado por todos aquellos que están dispuestos a disfrutar de una buena actuación.

LEER / ESCRIBIR "LENGUA"

Aunque muchas de las lenguas de Gahaedha tienen un sistema de representación gráfica, sea este tan elemental como la protoescritura de Panlho, o tan antiguo y refinado como los símbolos Khalyva de Llaeredh, es un porcentaje muy pequeño de la población el que sabe leer, y aún menor el que sabe escribir.

LEYES DE "CULTURA"

Sólo en las sociedades más estratificadas, donde hay muchas profesiones especializadas, existen personas que llegan a vivir del conocimiento de las leyes. Incluso en las culturas más primitivas, unos pocos deben saberse lós códigos de conducta válidos para mantener la armonía del grupo y erigirse como jueces si ésto llega a ser necesario...

LUCHA CON "ARMA" O "ESCUDO"

En una tierra tan llena de peligros como Gahaedha, la mayoría de sus habitantes, tanto hombres como mujeres, saben utilizar como arma algún tipo de herramienta, o saben defenderse con un arma verdadera o un escudo, aunque sea tan pequeños como el aguijón y la rodela de los pastores de Hyangyath.

MARINERÍA

La habilidad para realizar las labores de maniobra y mantenimiento de una gran galera de Phaukahára a las órdenes de su capitán, o de navegar en un pequeño bote costero de Levakkani proporciona un modo de vida que, a pesar de su dureza, atrae a muchos espíritus aventureros.

MATEMÁTICAS

El conocimiento de las operaciones básicas de suma, resta, multiplicación y división, del uso de quebrados y de nociones básicas de geometría permiten ganarse la vida a secretarios, contables, recaudadores de impuestos y oficiales de intendencia a lo largo y ancho de Gahaedha.

MEDICINA

Junto a los doctores de Laessáran que, aunque limitados al tratamiento de las lesiones más comunes, como fracturas de miembros o caries, tienen un porcentaje de éxitos muy alto, se dan en Gahaedha métodos de sanación basados en principios metafísicos, religiosos o míticos que funcionan más veces de lo que creen los profanos.

METALURGIA

Un saber fundamental en la mayoría de las culturas de Gahaedha, pues proporciona no sólo útiles o armas de mejor factura y uso que los hechos de madera o piedra sino también materiales de construcción, como grapas o vigas, además de joyas, instrumentos musicales...

MONTAR "MONTURA"

Desde los enormes y poderosos caballos del norte hasta los belicosos bysurtas de las Llanuras Bárbaras, desde el agresivo y cruel ave kyrna de Taechka y Navaetharu hasta ¡los mismos Ugara!, muchas especies son utilizadas como montura o bestia de carga.

NATACIÓN

Relativamente común entre Humanos o Nidanyira, saber nadar es poco frecuente entre los Kuannachta, excepto los que viven en la isla de Sazadhakkáuma. Es indudable que para un marinero o un pescador esta habilidad es muy útil, y de aquí viene buena parte de la fama de los incursores indaëra.

ORATORIA

Inflamar los ánimos de las tropas antes de la batalla. Convencer a un jurado escéptico de que la causa que defiendes es justa. Unir a los Seis Clanes para expulsar a los Hryeth del este. Todo eso y aún más puede conseguir un buen orador.

PASTOREO

Muchos pueblos nómadas recorren Taechka o Tyethsinnúma, viajando con grandes rebaños de bestias que los proveen de comida, ropas, útiles e incluso viviendas. En las sociedades civilizadas el pastoreo también tiene gran importancia.

PELEA

El combate sin armas tiene formas muy diferentes en Gahaedha. Desde la forma de pelear, intuitiva y espontánea de los sukantra, en que prima la fuerza, hasta los elaborados estilos de combate de Gauddar, donde las manos se convierten en armas.

PESCAR

Tanto si viven del comercio de pescado, como los jaxaríes, como si es la base de su alimentación y sus herramientas, como para los marokma, que persiguen a las monstruosas ballenas rasgadas por el Mar del Frío, los conocimientos de la pesca se hallan ampliamente distribuidos por Gahaedha.

PILOTAJE

Los indaëra han ganado su fama debido a su habilidad para navegar por el océano profundo, y por atravesar el Syndalla sin más guía que las estrellas y sus extraños instrumentos. Saber calcular un rumbo o dirigir una nave es lo que marca la diferencia entre un marinero y su capitán.

RASTREAR

Útil tanto en la caza como en la persecución o el espionaje, la habilidad de rastrear permite que exploradores o cazadores, además de otros "profesionales" que viven al margen de la ley, se ganen la vida.

REGATEAR

La habilidad para conseguir lo que deseas ofreciendo como contraprestación lo mínimo no sólo es útil en un mercado, cuando se habla de mercancías y dinero, sino también en las relaciones diplomáticas, cuando se trata de tierras, soldados o tratados de paz.

RITOS DE "CULTO"

Los oficios que requiere cada culto pueden ser más o menos complejos, pero todos requieren un aprendizaje cuidadoso que se desarrolla a través de años, especialmente en las religiones tuteladas por una jerarquía de sacerdotes. Son necesarios para aprender los nuevos poderes otorgados por la deidad a aquéllos que le sirven bien.

RITOS DE PREPARACIÓN Y POTENCIACIÓN

El manejo de las fuerzas metafísicas de la naturaleza que llevan a cabo los mentalistas puede ser mejorado mediante la meditación, la concentración o cualquier otro proceso desarrollado para ese propósito. Esta habilidad permite al mentalista mejorar sus poderes a la vez que le hace más fuerte.

ROBAR

No sólo unas manos ligeras sino también buen ojo para encontrar las presas más fáciles y provechosas, y astucia para actuar en el momento adecuado, son necesarios para ser un buen ladrón. Claro que, según otros testimonios, un garrotazo en la cabeza hace innecesarias muchas sutilezas.

SABER ACADÉMICO

Muchos sabios en Gahaedha dedican su vida al estudio del arte, la historia, la heráldica, la teología de determinadas culturas, el comportamiento de ciertas especies y criaturas, o la recuperación de textos perdidos. Recopilan sus conocimientos en soporte escrito en las grandes bibliotecas del continente.

SIGILO

Moverse en las sombras, con los pies ligeros, con cuidado y en silencio, es una habilidad vital para quienes decidan vivir amparándose en la oscuridad, como los asesinos nakthai, los ladrones o los pícaros.

SUPERVIVENCIA

Las zonas pobladas de Gahaedha son pequeñas islas separadas por tierras salvajes y desconocidas, en las que uno debe confiar en su habilidad para encontrar no sólo comida, sino también agua y refugio. Aun los parajes más inhóspitos pueden sustentar a quien es lo bastante sabio y resuelto.

TÁCTICA DE "CULTURA"

A la hora de plantar batalla, cada pueblo tiene su propia forma de combatir. Desde las razzias de los chakkieya, hasta las formaciones cerradas de los paladines-lágrima de Llaeredh, pasando por los ritualizados "combates nobles" de Xawa, las tácticas en Gahaedha son tan numerosas como las estrellas.

TIRO CON "ARMA"

Igual con un arco, una ballesta, una honda o un lanzador fyrdach, una buena técnica permite más precisión, alcance y rapidez, haciendo que un tirador competente sea muy apreciado en la caza, la guerra, la piratería o el espectáculo.

MODOS DE VIDA

En la vida de una persona, es muy importante el trabajo que realiza, la ocupación a la que dedica la mayor parte de su tiempo, bien para sobrevivir, bien porque realmente disfruta de lo que hace. Muchos realizan las mismas tareas que su familia lleva haciendo desde hace generaciones; otros han tenido que aprender nuevas formas de ganarse el pan o han tenido que alejarse mucho de su tierra natal, haciendo honor a que nadie es profeta en su tierra.

Para un jugador, su profesión es tremendamente importante porque va a condicionar su desarrollo físico, mental y moral. Evidentemente, un guerrero no suele tener amplios conocimientos de construcción o de cómo pilotar un barco, desarrollando más sus músculos y su destreza que su inteligencia o su empatía. Como verás, debajo de estas líneas te presentamos un listado con unas 70 profesiones o modos de vida entre los que podrás elegir. En ellos se indican, debajo del nombre de la profesión, los Saberes y los Rasgos que podrán obtenerse, o mejorarse mientras el jugador se dedique a realizar dicho trabajo, así como las riquezas, denominadas **medida**s, que consiguen por la dedicación y esfuerzo de un año de sus vidas. Las medidas se presentan a la izquierda del nombre del modo de vida.

No tienes límite en el número de profesiones que puedes escoger. Puedes cambiar cada año, si así lo deseas. Pero debes tener en cuenta que tipo de personaje puedes crear así. Lo normal es que una persona cambie una o dos veces de profesión en su vida, y por norma general no suele haber demasiada diferencia de unas a otras. De todos modos, tampoco es extraño ganarse la vida de cualquier modo posible: haciendo hoy una cosa y mañana otra completamente diferente. El Director y los jugadores sois los que vais a decidir, pero no olvidéis que una de las cosas más divertidas de los juegos de rol es la creación de los personajes, sus historias, sus manías, sus ventajas y sus debilidades: un personaje dotado de profundidad enriquece las partidas, el mundo de juego y a los propios jugadores.

Permanecer varios años en un mismo modo de vida aporta ventajas, debido a que los trucos del oficio son cada vez más conocidos y más fácil desarrollar métodos innovadores propios. Por cada cuatro años que un personaje permanezca en una misma profesión, ganará un modificador de +1 en todas los chequeos para mejorar sus Saberes. Se les conoce como **modificadores de especialización**, y constituyen una bonificación a tener en cuenta. Sólo afectan a los Saberes, y no pueden ser utilizados con los Rasgos.

Por último, recordaros que no todas las especies sintientes pueden realizar todas las profesiones. Por motivos físicos, sociales o culturales, algunas están más limitadas que otras. Los Dun Hannár nunca podrán dedicarse a un modo de vida relacionado con la violencia, como guerrero o mercenario; mientras que un Nidanyira no sería capaz de tener la paciencia ni la capacidad suficiente como para convertirse en un estudioso o un bibliotecario. En la descripción de cada modo de vida, a la derecha del nombre, se incluye las especies de personaje jugador que pueden escoger dicho trabajo. También debes tener en cuenta que nos ha sido imposible poner en la lista todas las posibilidades de Gahaedha, o las diferencias culturales, y de especie en cada modo de vida; no es lo mismo un guerrero tribal que uno profesional; no es lo mismo un médico urbano que un hombre medicina del Sagareda, aunque ambos tengan el modo de vida de Médico; y no es lo mismo un mentalista Humano entrenado en alguna escuela, que un Taengryza que sea practicante de las Vías Mentales. Esta variedad da aún más riqueza al juego, y depende de vuestra imaginación desarrollarla para que vuestros personajes sean tan interesantes y complejos como vosotros queráis.

Sin embargo, la historia también se escribe con las excepciones, con aquello que no sigue las normas. Te recordamos una vez más que la imaginación es la mejor arma para disfrutar de un juego de rol, y que puedes ignorar las recomendaciones y limitaciones que te aconsejamos. Lo importante es pasarlo bien, y su crees que tu personaje podría ser un Taengryza estudioso respetado en todas las ciudades humanas, o un Dun Hannár que ha renegado de su pasión por la vida y se dedica a matar, no te lo pienses dos veces. Si el Director de Juego y el resto de jugadores están de acuerdo con tus justificaciones para jugar de ese modo, no hay problema. Alkaendra es un mundo en constante cambio, porque es un mundo vivo.

600 **ACTRIZ / ACTOR** Hu, Dh, Ku

Saberes: Actuar, Artesanía, Atletismo, Decorar Cuerpo, Etiqueta, Regatear
Rasgos: Percepción, Astucia, Carisma, Empatía, Tenacidad

Interpretar obras de teatro, ficciones de todo tipo e incluso óperas, éstas son las labores de los actores y actrices de Gahaedha. Entretener y elevar sus actuaciones a la categoría de arte son sus mayores pasiones. Su fama trasciende las límites nacionales, culturales e incluso religiosos. Son ídolos para las masas de Gahaedha.

1000 **ADIVINA / O** Todos

Saberes: Herbolaria, Oratoria, Regatear
Rasgos: Percepción, Astucia, Carisma, Empatía

Las personas que pueden ver el futuro en el vuelo de los pájaros, en las entrañas de un toro, en las corrientes del viento o el vuelo de los pájaros, en las hojas o en los huesos, gozan de gran influencia en las comunidades pequeñas. Los augures más famosos pueden, en ocasiones, decidir la suerte de un reino, como sucede a menudo con los Hijos de las Estrellas de Ysenia.

400 **AGRICULTOR / A** Todos

Saberes: Agricultura, Cazar, Comercio, Herbolaria
Rasgos: Resistencia, Constitución

La agricultura es la base de la economía de la mayoría de las culturas humanas civilizadas de Gahaedha, aunque no suele tener mucha consideración social. Sin embargo, las gentes que se dedican a la tierra aprenden rápido a comprender sus ritmos y adaptarse a ellos, cuándo deben sembrar para que los frutos sean más jugosos y los brotes crezcan con mayor rapidez...

800 **ALGUACIL** Hu, Ku, Ta

Saberes: Geografía de "Zona", Intimidar, Leyes de "Cultura", Lucha con "Arma", Montar "Montura", Rastrear, Tiro con "Arma"
Rasgos: Percepción, Inteligencia, Astucia, Carisma, Empatía, Coraje, Conciencia, Tenacidad, Autocontrol, Agilidad, Destreza

Al frente de la guardia de la ciudad o de la región, el alguacil ejerce la labor de policía, juez, recaudador de impuestos, protector de los que están a su cargo y emisario de su señor.

600 **ALFARERA / O** Todos

Saberes: Artesanía, Comercio, Geografía de "Cultura"
Rasgos: Destreza

Las vasijas, tinas, copas y demás recipientes que cuecen los alfareros son imprescindibles para almacenar multitud de productos durante el invierno o en los viajes. Todas las culturas de Gahaedha han desarrollado esta técnica, desde las vasijas toscas de los pueblos del Bosque de los Dientes de la Tierra, hasta las bellas manufacturas polícromas de Levakkani o de Sherama.

200 **APARCERO / A** Todos

Saberes: Agricultura, Herbolaria, Geografía de "zona"
Rasgos: Tenacidad, Constitución, Resistencia

En las épocas de cosecha son necesarias muchas manos, para evitar que los granos y frutos se estropeen sin ser recogidos. Es un trabajo ingrato, que requiere mucho sudor, un talante aventurero para ir de región en región sacando los productos de la tierra, y que permite vivir sólo modestamente. Son supervivientes natos que luchan con sus manos para vivir.

600 **ARCHIVISTA** Hu, Dh, Ku, Ta

Saberes: Comercio, Geografía de "Zona", Leer/Escribir "Lengua", Leyes de "Cultura" u "Organización"
Rasgos: Percepción, Inteligencia

No son extraños, en las regiones más civilizadas de Gahaedha, las grandes salas que contienen los archivos de una cofradía de mercaderes, o una escuela de filosofía, todos ellos a cargo de un archivista. Mantener un archivo actualizado es vital para éstas y otras profesiones, donde se recopila el saber y los secretos.

400 **ARRIERA / O** Todos

Saberes: Cazar, Lucha con "Arma", Montar "Montura", Pelea, Tiro con "Arma"
Rasgos: Agilidad, Constitución

A las órdenes de un mercader o un terrateniente, el arriero conduce a los animales de carga transportando mercancías de un lugar a otro. Son hombres y mujeres hechos a las inclemencias del tiempo y que aman el aire libre por encima de todas las cosas. Deben estar preparados para cualquier eventualidad en los caminos de Gahaedha.

800 **ASESINA / O** Todos

Saberes: Actuar, Atletismo, Callejeo, Cazar, Cerrajería, Geografía de "Zona", Herbolaria, Lucha con "Arma", Montar "Montura", Rastrear, Sigilo, Supervivencia, Tiro con "Arma"
Rasgos: Cualquiera menos Conciencia

Pocos escrúpulos o una fe ciega debe tener un asesino para que su conciencia no le impida cometer sus crueles actos. Las recompensas son altas, pero también lo son las probabilidades de morir. Famosos son los Nakthai por su osadía, o los de Idáunna por su elegancia.

600 **BARBERO / A** Hu, Dh, Ku, Ta

Saberes: Artesanía, Etiqueta
Rasgos: Percepción, Astucia, Destreza, Apariencia

Las cuidadas barbas de los ysenios y las cabelleras de sus damas necesitan los atentos cuidados de estos especialistas que con sus ungüentos y afeites las mantienen sanas y brillantes. Hace tiempo que los seres sintientes se dieron cuenta de la fuerza de la apariencia en los tratos sociales, por lo que los especialistas que la han convertido en arte son bien recibidos en todas partes.

600 **BARQUERO / A** Todos

Saberes: Construir Barcos, Geografía de "Cultura", Marinería, Nadar, Pelea, Pescar, Regatear
Rasgos: Tenacidad, Fuerza, Resistencia, Constitución

Salvo en las tierras más civilizadas, donde pueblos como los tythnnu o los llaeredhíes construyen resistentes puentes, el cruce de los ríos caudalosos como el Tautara o el Sáialoh se realiza gracias a barqueros, capaces de enfrentarse a las corrientes a cambio de unas monedas con las que poder vivir.

1000 **BRUJA / O** Todos

Saberes: Decorar Cuerpo, Geografía de "Zona", Habilidades Mentales, Herbolaria, Medicina, Oratoria, Orfebrería, Regatear
Rasgos: Cualquiera Mental, Coraje, Autocontrol

Cuando alguien quiere hechizar, maldecir o protegerse de las criaturas maléficas acude a un brujo, conocedor de pócimas, brebajes y talismanes capaces de transformar el odio en amor o de atraer el infortunio. Estos conocimientos son secretos y se transmiten de padres a hijos y de madres a hijas durante generaciones.

600 **BUFÓN** Todos

Saberes: Acrobacia, Actuar, Atletismo, Juglaría, Montar "Montura"
Rasgos: Agilidad, Destreza, Astucia, Percepción, Inteligencia, Autocontrol, Coraje

El bufón se gana el pan divirtiendo a su señor, sea cantando, mediante acrobacias, o con bromas y parodias. Escondiéndose en un aspecto y una actitud que pueden parecer estúpidas, suele haber una gran inteligencia que no debe ser menospreciada en ningún momento: pueden resultar excelentes consejeros en tiempos de crisis.

400 **CAMARERA / O** Hu, Ku, Ni,Ta

Saberes: Callejeo, Comercio, Etiqueta, Pelea, Regatear
Rasgos: Percepción, Astucia

En posadas, mesones y tabernas, el camarero sirve a los clientes, limpia el local y es mozo para todo siguiendo las órdenes del dueño, que muchas veces es un pariente. No es un trabajo descansado, pero permite sobrevivir e incluso conseguir ciertos ahorrillos con los que ir tirando. En algunos casos es una segunda ocupación para las horas nocturnas.

400 **CANTERO / A** Todos

Saberes: Geología, Pelea
Rasgos: Tenacidad, Fuerza, Resistencia, Constitución

Bajo el látigo de los capataces, se esfuerzan en las minas de Zandhari o Taechka, arrancando sus tesoros para enriquecer a sus amos. Pocos son los que llegan a viejos con esta profesión, sus pulmones llenos de polvo y sus músculos y huesos cansados y desgastados. Una profesión dura para hombres duros o desesperados.

800 **CAPITÁN DE BARCO** Hu, Dh, Ku

Saberes: Comercio, Geografía de "Zona", Marinería, Matemáticas, Natación, Pilotaje
Rasgos: Percepción, Inteligencia, Carisma, Destreza, Fuerza, Constitución

Transmitidos por lo general de padres a hijos, los secretos del manejo de las tripulaciones de naves capaces de afrontar los peligros de mares y océanos traen la riqueza de muchos pueblos. La experiencia modelará luego a aquéllos que sean capaces de desafiar al mar y a las criaturas que en él moran, convirtiéndoles en leyenda.

600 **CARPINTERA / O** Todos

Saberes: Comercio, Construir Barcos, Construcción, Geografía de "Zona", Matemáticas
Rasgos: Percepción, Inteligencia, Destreza, Fuerza, Constitución

El carpintero trabaja la madera para construir edificios o partes de ellos, muebles y útiles. Mediante el taraceado, el tallado o el barnizado, estos objetos pueden adquirir una gran belleza. Además, son necesarios para la construcción de las hermosas y ágiles embarcaciones que surcan las aguas de Alkaendra.

400 **CAZADOR / A** Todos

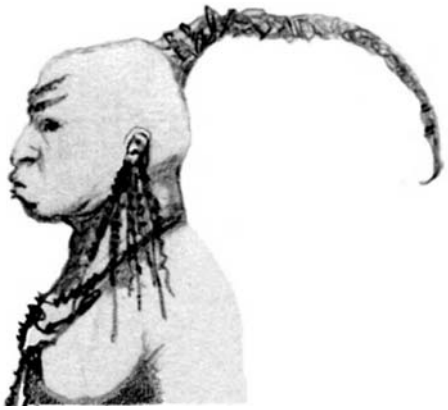
Saberes: Atletismo, Cazar, Conocimiento Animal, Geografía de "Zona", Lucha con "Arma", Montar "Montura", Pelea, Rastrear, Tiro con "Arma", Supervivencia
Rasgos: Percepción, Astucia, Empatía, Coraje, Tenacidad, Autocontrol, , Cualquiera Físico excepto Apariencia

En muchas culturas, como la de los Wamanni de las Llanuras Bárbaras o las tribus de Taechka, la caza es una actividad de dedicación exclusiva, necesaria para la supervivencia de la tribu.

600 **CESTERO / A** Todos

Saberes: Artesanía, Comercio, Geografía de "Zona"
Rasgos: Destreza

Normalmente son objetos muy humildes los que crea el cestero a partir de materiales de origen vegetal: tallos de papiro u hojas de palmera, por ejemplo. Sin embargo, en algunos casos, sus obras son apreciadas allende su clase social y sus fronteras, por su belleza, delicadeza y resistencia, como las bellas cestas que se confeccionan en Panlho.



1000 **CETRERA / O** Todos

Saberes: Atletismo, Cazar, Cetrería, Geografía de "Zona", Lucha con "Arma", Montar "montura", Rastrear, Tiro con "Arma"
Rasgos: Percepción, Astucia, Empatía, Agilidad, Destreza, Constitución

Entrenadores y cazadores de aves de presa, los cetreros trabajan normalmente para nobles, terratenientes o grandes señores. El clan Zaurain de Mituinor ha convertido este arte en algo espiritual e íntimamente ligado a su concepción de la naturaleza y de Raghalysa, la Gran Madre.

400 **CHAMÁN** Todos

Saberes: Decorar Cuerpo, Dones Divinos, Geografía de "Zona", Herbolaria, Leyes de "Cultura", Medicina, Montar "Montura", Oratoria, Orfebrería, Ritos de "Culto", Supervivencia
Rasgos: Cualquiera Mental y Moral

En las culturas más sencillas el chamán es la única referencia espiritual, siendo sus lazos de unión con su pueblo mucho más intensos que el de los clérigos de religiones más evolucionadas. Están conectados con el Mundo de los Espíritus, las Otras Realidades, y con el Mundo Animal y Vegetal.

600 **COMERCIANTE** Todos

Saberes: Callejeo, Comercio, Regatear
Rasgos: Percepción, Astucia, Tenacidad

Intermediarios entre los productores (agricultores, pescadores, artesanos…) y los clientes, los comerciantes se enriquecen con su visión comercial y su habilidad en los tratos. Conocen a aquéllos de su ciudad o aldea que les pueden surtir mejor de los productos que quieren vender y dónde obtendrán más beneficio por la venta de los bienes con los que comercian.

800 **CONTRABANDISTA** Todos

Saberes: Atletismo, Actuar, Callejeo, Cazar, Comercio, Geografía de "Zona", Lucha con "Arma", Montar "Montura", Rastrear, Regatear, Tiro con "Arma"
Rasgos: Cualquiera Mental menos Empatía; Coraje, Cualquiera Físico

Cuando las leyes restringen o impiden el disfrute de un placer, aparece el contrabandista para proporcionar sus prohibidas mercancías a quien tiene el dinero suficiente para pagarlas.

600 **CURANDERA / O** Todos

Saberes: Geografía de "Zona", Herbolaria, Medicina, Regatear
Rasgos: Destreza, Percepción, Inteligencia, Astucia, Empatía, Conciencia, Coraje

En un mundo donde están tan mezclados los conocimientos empíricos, religiosos y tradicionales, no es extraño que la gente confíe en pintorescos métodos de curación, especialmente entre las culturas más sencillas. Esto no quiere decir que no sean tan efectivos como sus contrapartidas más civilizadas, como médicos y físicos.

600 **CURTIDOR / A** Todos

Saberes: Artesanía, Comercio, Geografía de "Zona", Regatear
Rasgos: Percepción, Tenacidad, Destreza, Fuerza

Especializado en tratar pieles y confeccionar con ellas mantas, alfombras, arreos, sacos y otros muchos objetos, el curtidor suele trabajar tanto para el rico como para el pobre. Sus productos son básicos tanto en culturas primitivas como en aquéllas que se internan poco a poco en los caminos de la civilización.

800 **ESCULTOR / A** Todos

Saberes: Artesanía, Regatear
Rasgos: Percepción, Inteligencia, Destreza, Fuerza

Modelando la arcilla, la piedra o el metal, el escultor crea representaciones de dioses a los que adorar, héroes a los que recordar, o criaturas que amenicen un rincón o un patio. Sus trabajos pueden ser toscos, sin personalidad propia, fieles a un estilo, genuinamente nuevos o increíblemente sobrecogedores. Todo lo que un cerebro sensible desee plasmar puede realizarse con una escultura.

600 **ESPÍA** Todos

Saberes: : Actuar, Etiqueta, Lucha con "Arma", Montar "Montura", Pelea, Rastrear, Regatear, Sigilo, Tiro con "Arma"
Rasgos: Astucia, Percepción, Inteligencia, Destreza, Carisma

Quienes sacan a la luz los secretos de otros, bien por dinero, patriotismo o por que, simplemente, les divierte. Odiados y necesitados, repudiados e idolatrados, son traidores o héroes según toquen las campanas. Son supervivientes natos, resentidos o locos.

600 **ESTIBADOR / A** Hu, Ku, Ni, Ta

Saberes: Atletismo, Callejeo, Pelea, Pescar
Rasgos: Tenacidad, Fuerza, Resistencia, Constitución

En los populosos puertos de Yizaradhe, muchas naves de todo tipo y procedencia son cargadas y descargadas por estos obreros. No hay ciudad donde lleguen los navíos llenos de bienes y maravillas en la que no trabajen hombres y mujeres fuertes y resistentes, dispuestos a ganarse el alimento con el sudor de su frente y con la picardía que da la vida en las calles.

800 **FABRICANTE DE "OBJETO"** Todos

Saberes: Artesanía, Comercio, Geografía de "Zona", Metalurgia, Regatear
Rasgos: Percepción, Inteligencia, Destreza

Cuando los trabajos se especializan aparecen estos fabricantes, como armeros, caldereros, jaboneros y demás, que concentran su producción en unos pocos tipos de objetos, esenciales para la supervivencia de sus culturas y de sus modos de vida. Si estos objetos son de lujo, el fabricante puede acumular una gran riqueza y una fama que se extienda rápidamente por todas las tierras.

600 **FUNAMBULISTA** Hu, Ku, Ni

Saberes: Acrobacia, Decorar Cuerpo, Geografía de "Zona", Lucha con "Arma", Montar "Montura", Pelea, Regatear, Tiro con "Arma"
Rasgos: Percepción, Astucia, Empatía, Cualquiera Físico

Ágil, de manos diestras y con gran sentido del equilibrio, el funambulista entretiene con sus proezas físicas a su público. En esta categoría también entran los acróbatas, malabaristas y otros especialistas del ramo como los Piróbatas de Idáunna o las pirámides humanas de Inúe.

1800 **GOBERNADOR / A** Hu, Dh, Ku, Xy

Saberes: Comercio, Estrategia de "Cultura", Etiqueta, Geografía de "Zona", Intimidar, Leer/Escribir "Lengua", Leyes de "Cultura", Lucha con "Arma", Matemáticas, Montar "Montura", Oratoria, Tiro con "Arma"
Rasgos: Cualquiera Mental, Moral o Físico

Dirigiendo asentamientos o provincias, unas veces representando a un poder por encima de él y otras sin reconocer a ningún señor, noble o rey, el gobernador es la máxima autoridad local, al menos en teoría...

600 **GUARDIA** Hu, Ku, Ta, Xy

Saberes: Atletismo, Callejeo, Estrategia de "Cultura", Intimidar, Leyes de "Cultura", Lucha con "Arma", Pelea, Táctica de "Cultura"
Rasgos: Percepción, Astucia, Coraje, Conciencia, Agilidad, Destreza

Encargado de la defensa y el orden de las ciudades, un guardia es un guerrero profesional con cierto conocimiento de leyes y de los bajos fondos. Mantienen el orden si son leales, o se dejan sobornar si son corruptos, pero en muchos casos son la única guarnición que puede proteger la ciudad.

600 **GUERRERA / O** Todos menos Dh

Saberes: Atletismo, Estrategia de "Cultura", Lucha con "Arma", Metalurgia, Montar "Montura", Pelea, Rastrear, Supervivencia, Táctica de "Cultura", Tiro con "Arma"
Rasgos: Astucia, Carisma, Coraje, Agilidad, Destreza, Fuerza, Resistencia, Constitución

El que se prepara para la guerra o vive de ella, debe tener buenas cualidades físicas, astucia y sobre todo un gran instinto de supervivencia. Con frecuencia son el único poder capaz de imponer la ley, sea ésta justa o no.

800 **HERALDO** Hu, Ku, Ta, Xy

Saberes: Cazar, Geografía de "Zona", Lucha con "Arma", Montar "Montura", Tiro con "Arma", Supervivencia
Rasgos: Astucia, Coraje, Tenacidad, Agilidad, Destreza, Constitución, Resistencia

La vida del heraldo o el mensajero transcurre en buena parte en campo abierto, por lo que suele ser alguien capaz de defenderse de asaltantes inesperados o fieras, y de sobrevivir sin problemas al raso. Su misión es arriesgada, ya que además de estos peligros, sus noticias pueden no ser bien recibidas.

600 **HERRERO / A** Todos

Saberes: Comercio,Ingeniería,Metalurgia, Orfebrería, Regatear
Rasgos: Fuerza, Resistencia, Constitución, Tenacidad, Destreza

El repicar del martillo sobre el yunque es un sonido común en las poblaciones de Aramal, entre los Humanos igual que entre los Kuannachta y los Hryeth. Sus habilidades comprenden la fabricación de herramientas, aperos de labranza, herraduras para las monturas y el ganado, armas y otros utensilios comunes en la vida diaria.

1000 **JUEZ / A** Hu, Dh, Ku, Xy

Saberes: Geografía de "Zona", Intimidar, Leer / Escribir "Lengua", Leyes de "Cultura", Montar "Montura"
Rasgos: : Percepción, Inteligencia, Astucia, Carisma, Empatía, Conciencia, Tenacidad, Autocontrol

Revestido de la autoridad civil o religiosa entre su pueblo, el juez vigila el cumplimiento de sus tradiciones y costumbres, castigando a los infractores. Guardián de la tradición, defiende las leyes y trata de que nadie se las salte en beneficio propio.

500 **LADRÓN / A** Hu, Dh, Ku, Xy

Saberes: Actuar, Atletismo, Callejeo, Cazar, Cerrajería, Geografía de "Zona", Intimidar, Lucha con "Arma", Montar "Montura", Rastrear, Regatear, Sigilo, Tiro con "Arma"
Rasgos: Astucia, Carisma, Coraje, Conciencia, Tenacidad, Agilidad, Destreza

Trabajando normalmente en las calles o en los mercados de ciudades y pueblos, o asaltando en la oscuridad granjas apartadas, los ladrones viven a costa de sus víctimas, aun cuando las penas por sus delitos suelen ser muy severas.

400 **LEÑADOR / A** Hu, Ku, Ta

Saberes: Atletismo, Cazar, Comercio, Conocimiento Animal, Geografía de "Zona", Lucha con "Arma", Tiro con "Arma", Regatear, Supervivencia
Rasgos: Tenacidad, Agilidad, Destreza, Fuerza, Resistencia, Constitución

Dada la variedad de objetos que los Humanos y otras criaturas pueden fabricar con la madera, y que es el combustible más utilizado en sus hogares, no es extraño que la figura del leñador pueda encontrarse en cualquier lugar del continente.

800 **MAESTRA / O** Hu, Dh, Ku, Xy

Saberes: Cualquier Saber Académico, Regatear
Rasgos: Percepción, Astucia, Inteligencia, Autocontrol

Para muchos un símbolo de clase, la contratación de un maestro para los hijos se hace necesaria en las culturas más sofisticadas, en las que los diferentes campos del saber ya no son conocidos por la misma persona. Son gente que viven impartiendo sus conocimientos a otros. Lo hacen de muy diversos modos, y eso define el estatus profesional entre ellos.

600 **MARINO** Todos

Saberes: Atletismo, Comercio, Geografía Costera de "Zona", Lucha con "Arma", Marinería, Natación, Pelea, Pilotaje, Regatear, Tiro con "Arma"
Rasgos: Percepción, Coraje, Tenacidad, Autocontrol, Cualquiera Físico

Los marinos de los mares de Alkaendra están enamorados de la brisa marina. Son conocedores de los cambios del tiempo y de los secretos que las aguas esconden. Hombres hechos a la mar y a sus misterios, que no dudan en empuñar un arma para defender sus vidas y sus barcos.

1000 **MÉDICO** Hu, Dh, Ku, Xy

Saberes: Callejeo, Geografía de "Zona", Herbolaria, Medicina, Montar "Montura", Regatear
Rasgos: Percepción, Inteligencia, Empatía, Conciencia, Coraje, Destreza

En las culturas urbanas el cuidado de la salud tiende a dividirse según los métodos y las afecciones, y los médicos de más éxito pueden ser llamados incluso desde tierras lejanas. Algunos deciden llevar sus conocimientos y su ayuda a los pueblos y aldeas, aprendiendo a defenderse y a montar a caballo.

800 **MENTALISTA** Todos

Saberes: Actuar, Etiqueta, Herbolaria, Lucha con "Arma", Montar "Montura", Habilidades Mentales, Regatear, Ritos de Preparación y Potenciación, Saber Académico, Tiro con "Arma"
Rasgos: Cualquiera Mental y Moral

Ellos son los que ven los mundos Más Allá de lo que la realidad esconde, los que usan las energías invisibles para realizar milagros, los que conocen y practican las Vías de la Mente. Estudiosos tranquilos unos, déspotas anhelantes de poder otros, son personas enteramente dedicadas a sus capacidades.

1000 **MERCADER** Todos

Saberes: Callejeo, Etiqueta, Lucha con "arma", Tiro con "Arma", Cazar, Montar "montura", Comercio, Regatear, Geografía de "zona"
Rasgos: Percepción, Inteligencia, Astucia, Carisma, Autocontrol, Destreza

Llevando sus mercancías de una tierra a otra, el mercader conoce gracias a sus viajes tierras y pueblos diferentes, pero también arriesga en cada uno su vida y sus posesiones. Se necesita tener talante aventurero, y ser gente que no se arredre con facilidad.

600 **MERCENARIO** Todos menos Dh

Saberes: Atletismo, Estrategia de "Cultura", Lucha con "Arma", Metalurgia, Montar "Montura", Pelea, Rastrear, Regatear, Táctica de "Cultura", Tiro con "Arma", Supervivencia
Rasgos: Astucia, Carisma, Coraje, Agilidad, Destreza, Fuerza, Resistencia, Constitución

Los mercenarios o perros de la guerra son hombres y mujeres que venden sus servicios militares a cambio de un precio. El dinero es su único afán, aunque no por ello deban carecer de un código moral o ético y un cierto sentido del honor.

400 **MOZA /O DE CUADRAS** Hu, Ku, Ta

Saberes: Domar "Criatura", Montar "Monturas"
Rasgos: Percepción, Empatía, Destreza

Cuidar las monturas de los demás es la misión del mozo de cuadras, y frecuentemente los establos son su misma vivienda. Cogen gran cariño a los que cuidan y pueden montarlos con facilidad pues éstos se dejarán dócilmente. También son capaces de domar a otras criaturas, debido a la experiencia que les ha dado el trato con los animales.

400 **MÚSICO** Hu, Dh, Ku, Xy

Saberes: Juglaría, Saber Académico
Rasgos: Percepción, Destreza, Apariencia

Aunque muchos saben tocar o improvisar melodías con instrumentos de fácil factura como la flauta o el tambor, sólo en las culturas civilizadas puede vivir de esto un músico. Van desde las elaboradas y armoniosas bandas de Âra, sublimes en talento y en la interpretación de las canciones más difíciles, hasta los músicos de las Escuelas de Llaeredh, Xawa, Ayénda, Nauthyrondar y Xorl-Sha.

1400 **NOBLE** Todos

Saberes: Atletismo, Cazar, Domar, Estrategia de "Cultura", Geografía de "Zona", Intimidar, Leer/Escribir lengua, Leyes de "Cultura", Lucha con "Arma", Montar "Montura", Pelea, Rastrear, Supervivencia, Tiro con "Arma"
Rasgos: Todos.

Incluir todas las clases altas de Aramal en la misma categoría roza el despropósito, pues las obligaciones, privilegios y posesiones de una Isiche de Inúe no tienen nada que ver con los de un noble de Tyethsinnúma.

800 **ORFEBRE** Todos

Saberes: Comerciar, Decorar Cuerpo, Ingeniería, Metalurgia, Orfebrería, Regatear
Rasgos: Destreza, Fuerza, Resistencia

El orfebre hace joyas, objetos de lujo o de culto, trabajando con materiales nobles, metales, piedras, maderas...Cada cultura tiene sus tradiciones, sus técnicas y sus manías que hacen únicas sus obras. Estas obras pueden volverse legendarias con los siglos, como los trabajos de Isiann nha Cenddra, la mejor orfebre que Mituinor haya dado.

400 **PASTOR/ A** Todos

Saberes: Atletismo, Cazar, Comercio, Pastoreo, Rastrear
Rasgos: Agilidad, Resistencia, Constitución, Empatía

Actividad posiblemente tan antigua como el hombre, grandes culturas de Gahaedha disfrutan de carnes, leches o pieles gracias a los rebaños de animales, ovejas, cabras, bysurtas, aves kyrna y demás, que vigilan los pastores. Solitarios y soñadores, los pastores han contribuido al desarrollo de la civilización y de la economía desde tiempos inmemoriales.

400 **PESCADOR / A** Todos

Saberes: Comercio, Marinería, Natación, Pescar, Pilotaje, Regatear
Rasgos: Percepción, Tenacidad, Destreza, Fuerza

Sirviéndose de técnicas tan diferentes como el arpón, la caña o la red, los pescadores atrapan peces, crustáceos o moluscos en ríos, lagos y mares por todo Alkaendra. Inofensivos bancos de arenques, los peligrosos atunes y peces espada, cangrejos gigantes de Syndalla, y muchas otras son las presas que capturan, a pesar del tornadizo mar.

400 **PÍCARA / O** Todos

Saberes: Acrobacia, Actuar, Callejeo, Cazar, Coquetear, Geografía de "Zona", Juglaría, Lucha con "Arma", Montar "Montura", Oratoria, Regatear, Tiro con "Arma", Sigilo, Supervivencia
Rasgos: Percepción, Astucia, Inteligencia, Agilidad, Destreza, Apariencia

El pícaro vive de su ingenio, narrando historias o chistes, cumpliendo pequeños encargos, sisando aquí y allá, cobrando por proporcionar información o rumores... cualquier actividad esporádica o azarosa es buena para él.

600 **PINTOR / A** Todos

Saberes: Artesanía, Etiqueta, Regatear
Rasgos: Destreza, Percepción, Inteligencia

Desde las representaciones formales de los relatos-corteza de Panlho a las obras naturalistas que hacen en los muros de piedra de sus casas los tyaditas, los pintores usan su arte con fines decorativos, religiosos o mágicos. Usando diferentes técnicas, desde las más primitivas a las más modernas, y diferentes estilos, han llenado de sentimiento la expresividad artística de Alkaendra.

600 **PIRATA** Todos menos Dh

Saberes: Comercio, Construir Barcos, Decorar Cuerpo, Geografía Costera de "Zona", Intimidar, Lucha con "Arma", Marinería, Natación, Pelea, Pescar, Pilotaje, Regatear, Tiro con "Arma"
Rasgos: Cualquiera Mental, excepto Empatía; Coraje, Cualquiera Físico

Muchos capitanes se dedican indistintamente al comercio y la piratería, así que no es sorprendente que los mares de Alkaendra sean peligrosos. Sus hazañas y sus ignominias, repudiadas por unos, glorificadas por otros, pueblan las historias de Gahaedha.

600 **POETA / ISA** Todos

Saberes: Geografía de "Zona", Juglaría, Leer/Escribir "Lengua", Montar "Montura", Oratoria
Rasgos: Cualquiera Mental

Tanto si escriben como si se limitan a cantar sus versos, los poetas gozan de gran estima, hasta el punto de ser sagrados para culturas como la de las tierras de Âra o Urankko. Son gente sensible, que necesita plasmar sus inquietudes vitales de algún modo, con delicadeza o con amargura, pero siempre con belleza sobrecogedora. Luchan continuamente contra sí mismos y su vida no es fácil.

400 **PORTAVOZ DE LOS MUERTOS** Todos

Saberes: Decorar Cuerpo, Etiqueta, Herbolaria, Ritos de "Culto"
Rasgos: Percepción, Astucia, Carisma, Empatía, Coraje, Conciencia, Tenacidad, Autocontrol, Destreza

Encargado de los ritos mortuorios y los enterramientos, muchas veces su labor incluye el espiritismo y la adivinación, soliendo ser una figura respetada en su comunidad. Es el que porta el alma de los muertos a su Última Morada y el que vigila que su descanso eterno no sea molestado.

800 **POSADERA / O** Hu, Dh, Ku, Ta

Saberes: Comercio, Geografía de "Zona", Matemáticas, Pelea, Regatear
Rasgos: Percepción, Astucia

Lugar de descanso en los largos viajes y vivienda temporal para los que están lejos de su tierra, las posadas son más comunes en las tierras más civilizadas y en rutas comerciales más transitadas. Tampoco son raras en las zonas rurales, donde la hospitalidad y el contacto suelen ser mucho mayor. El viajero las encontrará en muchos lugares de Gahaedha.

1600 **PRESTAMISTA** Hu, Ku, Ta, Xy

Saberes: Callejeo, Comercio, Regatear
Rasgos: Inteligencia, Astucia

Generalmente mal vistos, los prestamistas se sirven de su riqueza para aprovecharse del esfuerzo de los demás, cobrando por sus préstamos intereses que muchas veces constituyen auténtica usura. Se enriquecen con rapidez y demuestran a todos su prosperidad, aumentando los odios que suelen inspirar por sus préstamos. Suelen rodearse de una guardia armada para sentirse seguros.

600 **PROSTITUTO / A** Todos

Saberes: Actuar, Callejeo, Coquetear, Decorar Cuerpo, Etiqueta, Regatear, Robar
Rasgos: Percepción, Astucia, Empatía, Agilidad, Destreza, Apariencia

En cualquier población de Gahaedha puede encontrarse a quien vende su compañía, por necesidad, en la mayoría de los casos, de dinero o de calor. Desde las desgraciadas y desgraciados de los barrios marginales de las grandes urbes, hasta los entrenados por las Casas de Placer de Sagalaién o Siulsaryba, todos trabajan para seguir viviendo.

400 **RECADERA / O** Todos

Saberes: Callejeo, Montar "Montura", Pelea, Regatear
Rasgos: Percepción, Astucia

Muchas veces sin un puesto fijo, sino haciendo un encargo aquí y otro allá, los ingresos de un recadero fluctúan como un corcho en el mar. Su trabajo ha sufrido un gran aumento en las ciudades más populosas de Gahaedha, donde cada vez son más necesarios para mantener las noticias y los encargos al día. En muchos lugares han formado su propio gremio o cofradía para mejorar su situación

400 **SACERDOTE / ISA** Todos

Saberes: Dones Divinos, Leer / Escribir "Lengua", Leyes de "Cultura", Lucha con "Arma", Ritos de "Culto", Saber Académico
Rasgos: Percepción, Astucia, Empatía, Carisma, Conciencia

El sacerdote se dedica a rendir culto a su/s dios/es, a impartir sus enseñanzas entre sus fieles y, muchas veces a vivir a costa de éstos. Hay jerarquías cerradas como la de los cultos a Igliath o Adraen, y otras más caóticas relacionadas con deidades naturales como Raghalysa.

400 **SALTEADOR / A** Todos menos Dh

Saberes: Atletismo, Cazar, Geografía de "Zona", Intimidar, Lucha con "Arma", Montar "Montura", Pelea, Rastrear, Tiro con "Arma", Supervivencia
Rasgos: Percepción, Astucia, Inteligencia, Coraje, Cualquiera Físico excepto Apariencia

En las zonas agrestes de Gahaedha, bandas de asaltantes o bandidos solitarios acechan a caravanas y viajeros para robarles, secuestrarles o esclavizarles. La vida en Gahaedha no es fácil y cada uno busca la supervivencia a su modo.

600 **SASTRA / E** Todos

Saberes: Callejeo, Comerciar, Confeccionar Prendas de "Cultura", Regatear
Rasgos: Destreza, Apariencia

Lujosos vestidos para los ricos, ropajes impresionantes para los sacerdotes, resistentes abrigos para los nobles viajeros; los sastres conjugan en sus prendas la utilidad, el gusto de sus clientes y las tendencias de sus culturas. Utilizan muchos tipos de materiales para embellecer o hacer más resistentes sus prendas, y alcanzan gran importancia en las ciudades más ricas de Gahaedha.

400 **SECRETARIO/ADMINISTRADOR** Hu, Dh, Ku, Xy

Saberes: Comercio, Etiqueta, Intimidar, Leer / Escribir "Lengua", Leyes de "Cultura", Matemáticas, Regatear
Rasgos: Percepción, Inteligencia, Astucia, Autocontrol

Una persona de confianza, que se encarga de llevar la contabilidad y la administración de un negocio o una propiedad. El secretario suele acabar sabiendo más de la hacienda que el propio dueño, y son innumerables los casos en los que se han aprovechado de esto en su propio beneficio.

400 **SICARIO / A** Todos

Saberes: Atletismo, Callejeo, Geografía de "Zona", Intimidar, Lucha con "Arma", Montar "Montura", Rastrear, Regatear, Tiro con "Arma", Supervivencia
Rasgos: Cualquiera Mental menos Empatía; Coraje, Cualquiera Físico

En cualquier banda que se dedique a la extorsión, la prostitución o el contrabando hay sicarios dispuestos a cumplir cualquier orden de sus jefes. Son peligrosos tanto para los enemigos de sus jefes como para los que les pagan.

200 **SIRVIENTE / A** Todos

Saberes: Actuar, Etiqueta, Regatear
Rasgos: Cualquiera, dependiendo de sus labores concretas

Los sirvientes se encargan de las tareas domésticas o de las labores más bajas que son necesarias para la comodidad de sus señores. Son tratados bien en algunas tierras, donde se les da comida y un sueldo, pero en otros lugares son tratados como animales y mantenidos a raya por la fuerza o mediante torturas como hacen en Indeaera, donde los dejan tullidos de por vida para evitar su fuga.

600 **TABERNERA / O** Hu, Dh, Ku, Ta

Saberes: Callejeo, Comercio, Pelea, Regatear
Rasgos: Percepción, Astucia, Empatía

Siendo normalmente su establecimiento su única riqueza, el tabernero está acostumbrado a tratar con borrachos, pícaros y pedigüeños. Suele ver tantas cosas y tantas manifestaciones del comportamiento de los seres supuestamente racionales, que pocas cosas hay que le asombren o que le intimiden. Son amables con los clientes habituales y desconfiados con los desconocidos.

600 **TEJEDOR / A** Todos

Saberes: Comercio, Confeccionar Prendas de "Cultura", Regatear
Rasgos: Percepción, Astucia, Destreza

El tejedor obtiene de las plantas y los animales de su entorno hilos y cuerdas, elaborando con ellos las telas que protegen y adornan a personas, monturas y construcciones. Tejen velas para barcos, manteles, paños e incluso elaborados y bellos tapices, como los de Phaukahára, o los mantos de algunas estatuas sagradas y laicas.

800 **TINTURERA / O** Todos

Saberes: Artesanía, Comercio, Regatear
Rasgos: Destreza, Inteligencia, Percepción

El que sabe extraer brillantes colores de plantas y animales para aplicarlos a telas o venderlos a artesanos y artistas suele tener prestigio y riqueza. Emplean técnicas secretas, celosamente guardadas por cada ciudad, gremio o cofradía, para que sus colores sean irrepetibles y los precios se mantengan muy altos, llegando incluso a la violencia para proteger sus conocimientos y sus productos.

800 **TROVADOR / A** Hu, Dh, Ku, Xy

Saberes: Etiqueta, Geografía de "Zona", Juglaría, Leer/Escribir "Lengua", Lucha con "Arma", Montar "Montura", Regatear, Sigilo, Tiro con "Arma"
Rasgos: Cualquiera Mental, y Físico

Combinando las artes de la música y la poesía, estos artistas ambulantes llevan sus composiciones de unas tierras a otras, siendo bien recibidos allí donde van. Son especialmente afamados los de Mituinor, Âra, Ayénda, Xawa, Laessáran, Urankko e Idáunna.

600 **VERDUGO** Hu, Ku, Ta, Xy

Saberes: Callejeo, Intimidar, Leyes de "Cultura", Lucha con "Arma", Pelea
Rasgos: Percepción, Astucia, Coraje, Conciencia, Destreza, Fuerza

El verdugo tiene la poco grata tarea de torturar y ejecutar según las órdenes de gobernadores, generales o clérigos. Para algunos es un trabajo más, otro modo de ganarse el sustento. Los hay que disfrutan torturando o lo consideran un arte. Todos ellos ocultan sus caras, sabedores de que su trabajo no cuenta con el aprecio de las gentes.

600 **VIDRIERO/A** Todos

Saberes: Artesanía, Comercio, Regatear
Rasgos: Percepción, Astucia, Destreza

Calentando distintas mezclas de arena, estos artesanos crean botellas, copas, vasos, platos, y figuras hermosas y delicadas con las que adornar cualquier hogar. Algunos también se especializan en la fabricación de vidrieras con las que ensalzar el interior de los templos y los palacios de los nobles y los mercaderes ricos.

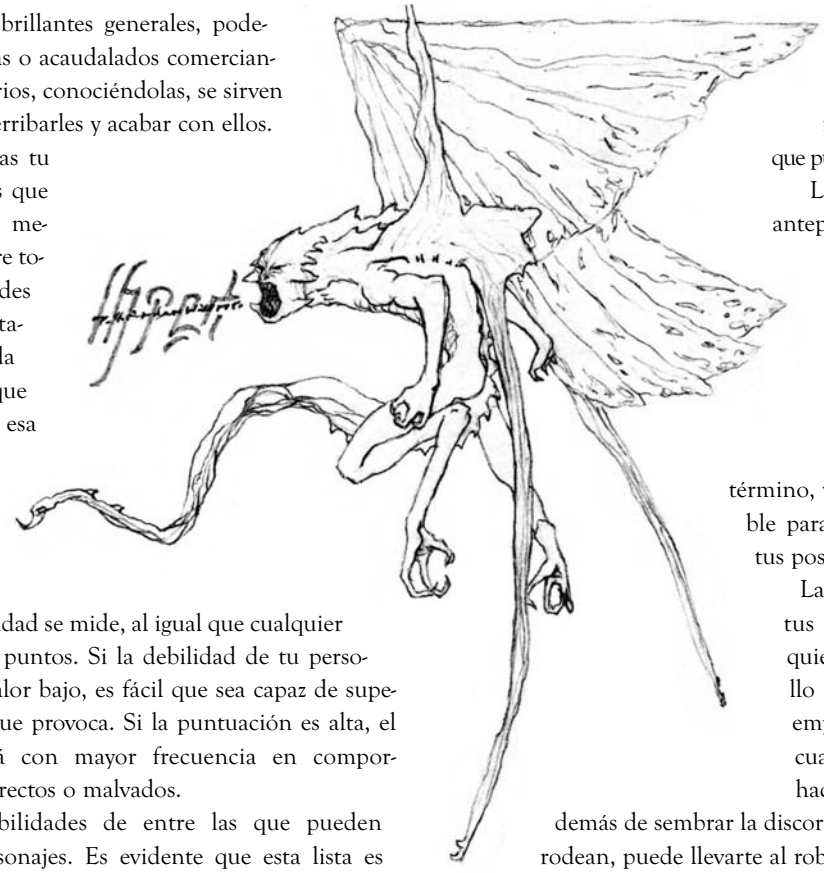
400 **ZAPATERA/O** Hu, Dh, Ku, Xy

Saberes: Artesanía, Comercio, Regatear
Rasgos: Percepción, Astucia, Destreza

Buenas botas para montar, resistentes caligas clavateadas para la infantería, lujosas zapatillas para los salones de los nobles, calzado reforzado para mineros y canteros, zapatos especiales para artistas y danzarines son las obras del zapatero. Usando los materiales a su alrededor, son capaces de crear calzado tosco pero duradero o grandes obras de arte valoradas en mucho dinero.

DEBILIDADES

Todos tenemos defectos que nos empujan a comportarnos de manera incorrecta en determinadas circunstancias, perjudicando a los demás y a nosotros mismos. Estos defectos nos hacen débiles porque nos ciegan, nos impiden pensar con tranquilidad y nos hacen cometer errores o maldades. En Gahaedha, estas debilidades son la causa de la caída de brillantes generales, poderosos mentalistas o acaudalados comerciantes. Sus adversarios, conociéndolas, se sirven de ellas para derribarles y acabar con ellos.



Cuando creas tu personaje tienes que escoger por lo menos una de entre todas las debilidades que te presentamos. A medida que madura y que vive aventuras, esa debilidad se fortalece a veces y otras se debilita. La fuerza de cada debilidad se mide, al igual que cualquier otro rasgo, con puntos. Si la debilidad de tu personaje tiene un valor bajo, es fácil que sea capaz de superar los deseos que provoca. Si la puntuación es alta, el personaje caerá con mayor frecuencia en comportamientos incorrectos o malvados.

Veamos debilidades de entre las que pueden escoger los personajes. Es evidente que esta lista es incompleta; cualquier característica del carácter de una persona que en una circunstancia determinada le impide actuar normalmente o perjudica a los que lo rodean o a sí mismo puede considerarse una debilidad. En realidad, ser perezoso para alguna tarea, enfadarse con ciertas cosas, estar orgulloso de los propios logros...es normal, y casi todas las personas somos así. Cuando escoges una debilidad para tu personaje indicas que tiene predisposición a que ese rasgo de su carácter se transforme en un defecto al hacerse cada vez más fuerte.

La **adicción** a alguna sustancia hace que ocupes parte de tu tiempo y tu esfuerzo solamente en conseguirla, y los efectos de su consumo tienden a aislarte de los demás y dejarte indefenso en muchos momentos.

La **ambición** te impulsa a acumular honores, obligaciones o poder, sin importar el medio o el precio: es difícil tener amigos si los sacrificas o los olvidas para ascender. También te arriesgas a que llegue el día en que muerdas más de lo que puedes tragar.

La **codicia** te hace anteponer la obtención de bienes, joyas y propiedades a cualquier otra cosa. Nadie te apreciará si le pones siempre en segundo término, y te vuelves previsible para quienes envidian tus posesiones.

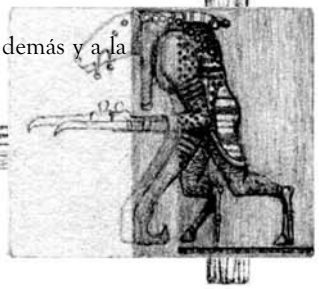
La **envidia** dificulta tus relaciones con quienes poseen aquello que tú deseas y te empuja a aprovechar cualquier ocasión de hacerte con ello. Además de sembrar la discordia entre los que te rodean, puede llevarte al robo o al asesinato.

La **ira** te ciega cuando algo no sale como tú quieres o alguien te incomoda. Seguramente no cuentes con el amor de los que sufren tus ataques, y durante éstos no puedes pensar con claridad.

La **lujuria** es un gusto desmedido por los placeres sensuales. Si sólo haces caso de tus deseos físicos y te abandonas a ellos, tus víctimas te odiarán y puedes ser destruido con facilidad por tus enemigos.

El **odio** por algo o alguien te ciega en momentos en que deberías permanecer sereno, y te lleva a emplear tus capacidades en destruirlo. Normalmente, el odio genera odio.

El **orgullo** te lleva a menospreciar los demás y a la



autocomplacencia, así que no te preparas ni te empleas con toda la energía de que eres capaz cuando crees que el adversario no está a tu altura.

La **pereza** te impide prepararte adecuadamente para los retos -con lo que eres vulnerable- y llevar a cabo el trabajo que se espera de ti, por lo que tus compañeros pierden la confianza que habían depositado en tu persona.

El **recelo** te hace desconfiar de todo el mundo, incluso de tus compañeros y colaboradores, así que haces incómodas las actividades o empresas colectivas y tiendes a quedarte sólo.

El Director de Juego deber tener muy presente la debilidad de los personajes controlados por él, porque frecuentemente la manera de derrotar a un enemigo poderoso se basa en aprovecharse de éstas.

En la tabla siguiente aparecen los límites que indican el máximo valor que pueden alcanzar las especies de personajes jugadores en sus debilidades. Recuerda una vez más que se trata de una guía. El límite se presenta en forma de tirada para aquellos Directores de Juego con poco tiempo para desarrollar las debilidades de los personajes que van a controlar, y puedan obtenerlas rápidamente. No recomendamos esto, ya que la debilidad es uno de los aspectos que más juego da a la hora de interpretar y dar credibilidad a los personajes con los que los jugadores se van a encontrar. Es preferible dejar otros rasgos sin pulir antes que éste; pero también entendemos que el tiempo es valioso y que lo importante es que todos disfrutéis.

TABLA DE DEBILIDADES

	Humano	Dun Hannár	Kuannachta	Nidanyira	Taengryza	Xyarjar
Límite de Especie	1D6	1D6-2	1D6	1D6+1	1D6	1D6+1

CONFLICTOS

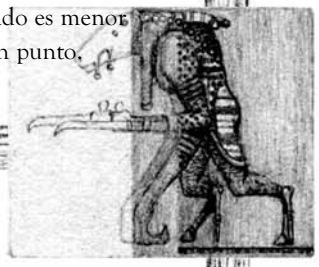
La debilidad es un rasgo más del personaje, y se debe reflejar en la interpretación. Si tiene un valor bajo, aparecerá sólo muy de vez en cuando. Si el valor es alto el personaje se verá tentado a actuar según su debilidad con frecuencia. Habrá ocasiones en que la debilidad entrará en conflicto con el compañerismo, la conciencia, o la inteligencia en conflictos morales. En estos casos, el Director de Juego pedirá un chequeo opuesto entre la debilidad y el rasgo mental o moral apropiado, para determinar cómo actúa el personaje.

Como puedes ver, un valor alto de la debilidad no significa que el personaje sucumba a ella constantemente. Si sus rasgos morales – sobre todo – y mentales son altos, puede que mantenga sus defectos ocultos.

FORTALECIMIENTO Y DEBILITAMIENTO

Las debilidades pueden aumentar al final de cada aventura, si en ella el personaje se ha visto en una situación de conflicto moral en que actuar de acuerdo con su debilidad le resultó beneficioso, o en que actuar en contra de ella resultó en un perjuicio. En este caso el jugador debe hacer un chequeo con los dados que indica la tabla de arriba. Si el resultado es mayor al valor actual, la puntuación de debilidad aumenta en un punto, y el personaje debe esperar al menos al final de la aventura siguiente si quiere emplear tiradas de experiencia para intentar disminuirla.

La puntuación de la debilidad puede disminuirse mediante tiradas de experiencia. Puedes usar tres puntos de experiencia para hacer un chequeo con los dados indicados en la tabla de arriba. Si el resultado es menor o igual al valor actual, éste disminuye en un punto.



POSESIONES

En la sección **Modos de Vida** puedes ver que a la izquierda del nombre de cada ocupación hay un número: son las **medidas** que se consiguen ejerciéndola durante un año, que también se conoce como anata. Esas medidas equivalen a bienes materiales, fama, posición social, contactos... en definitiva, a **posesiones**. Puedes emplear sus medidas para que tu personaje "adquiera" alguno de los productos que se muestran en las páginas siguientes. Por ejemplo, podrías emplear unas medidas para que tu personaje consiga una espada, o una cota de mallas, para comprar una casa, o algunas cabezas de ganado. Eres libre de elegir qué gana tu personaje con su esfuerzo a través de los años, pero debes tener el beneplácito del Director de Juego y, si escoges algo que esté fuera de lugar en la cultura o el modo de vida de tu personaje, ¡busca una buena razón por lo que esto es posible!

Como en tantos otros capítulos, no podemos indicarte el valor que cada cosa tiene en las diferentes culturas de Gahaedha, así que la lista que sigue está por fuerza reducida a un valor medio en el continente. Si tu grupo de juego cree que debería ser de otra manera, no dudes en cambiarla.

Hemos dividido las posesiones en tres grandes secciones: bienes materiales, posición y relaciones.

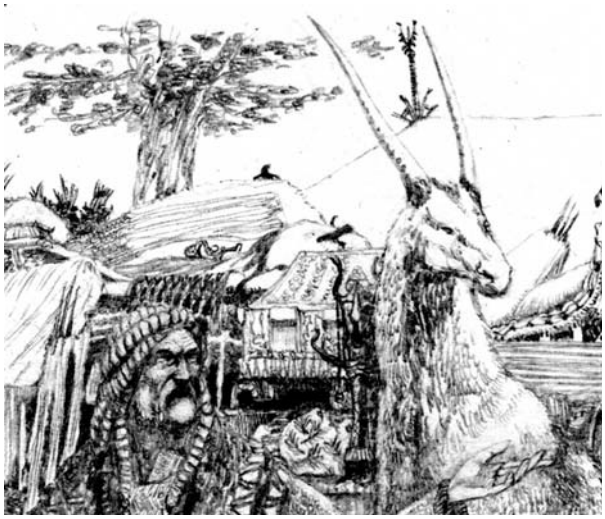
BIENES MATERIALES

Los objetos que se pueden comprar y vender, las construcciones –casas, palacios-, los animales de monta y carga, los esclavos...todos estos son bienes materiales que tu personaje puede adquirir. Si emplea tantas medidas como indica la lista, el objeto que posee es de manufactura normal o de calidad media. Si quieres un objeto de buena calidad o con alguna propiedad especial deberá pagar el doble, el triple o incluso más de esas medidas.

¿Cómo se reflejaría esa buena factura? El Director de Juego podría señalar que si se lucha con esa espada se puede repetir un dado cuyo resultado fuera un uno en cada turno de combate. Por ejemplo, todas las armaduras metálicas de la lista serán de mucha mejor calidad si están fabricadas por armeros y herreros Kuannachta, por lo que su valor de protección podría ser un punto por encima del indicado; aunque costarían el triple. Es una tentación muy fuerte personalizar así los objetos que posee un personaje, pero el Director de juego no debería permitir que un personaje adquiriera más de 1 ó 2 objetos de este tipo durante la creación del personaje. Volviendo atrás, una espada de buena factura y lujosamente adornada podría necesitar de tres veces las medidas indicadas en la tabla. Los jugadores y el Director de Juego deben llegar a un acuerdo en cuanto a qué cualidades especiales puede tener un objeto y su coste en medidas.

Debemos recordarte también que hay modos de vida que hacen más fácil conseguir un tipo de objetos. Por ejemplo, un herrero puede hacerse su propia espada y el Director de Juego puede pedirle que realice un chequeo para comprobar la calidad final de la misma. En cambio, un constructor que organice el levantamiento de su propia casa quizás emplee las mismas medidas –por los materiales y la mano de obra- que cualquier otra persona. El Director de Juego debe juzgar cada caso en particular.

En la lista también se indican, además, otras informaciones pertinentes como la protección que ofrecen para el caso de las armaduras, o el daño que producen las armas. Finalmente, cada personaje empieza su primera aventura con el equipamiento normal de su modo de vida actual, y, quizá, algún objeto procedente de sus ocupaciones anteriores. ¿Adiviná is quién tiene la última palabra?



BIENES MATERIALES

ARMADURAS Y PROTECCIONES

Producto	Prot.	Agi.	Med
Acolchada	1	-	200
De Pieles	1	-	200
De Cuero	2	-	400
De Cuero Tachonado	3	-	800
Argadalana	3	-	800
De Cota de Malla	4	-1	2.000
De Láminas	5	-1	3.500
De Placas	6	-2	7.000
Armadura de Yizharedha @	4	-	3.000
Nhúrazar Kuannachta @	8	-2	10.000
Armaduras Tribales	2-4	0 a –1	400-1.600
Arnés Xyarjar @	2-6	0 a –2	600-5.000
Protecciones Nidanyira @	2-3	-	200-600
Capacete de Cuero – Tribales	*	-	100-300
Yelmo de Hierro – Morrión	*	-	200
Yelmo Cerrado	**	#	400
Rodela	-	-	200
Escudo de Metal	-	-	500
Escudo Grande	1	-2	1.000
Bardas Ligeras - Monturas	2	-1	2.000
Bardas Pesadas - Monturas	4	-2	5.000

EQUIPAMIENTO

Producto	Med
Aljaba	25
Aceite	25
Alforjas, Bridas y Herraje	50
Antorchas	1
Catalejo Ojo de Halcón	1.600
Cuerda (por 5 metros)	25
Espejo de Viaje	100-300
Gancho y Útiles de Escalada	50
Herramientas Artísticas	500
Herramientas de Artesano	1.000
Herramientas de Ladrón	1.500
Instrumento Musical	100-2.000
Linterna de Aceite	1.500
Mochila	25
Pellejo (para bebidas)	10
Polvo de Ocultación (3 dosis)	500
Portapapeles – Portamapas	15
Saca	10
Saco de Dormir	10
Silla de Montar	200-800
Tienda de Campaña	300
Vainas para Armas	100-800

ANIMALES

PRODUCTO	Med
Águila (amaestrada)	1.500
Ave Kyrna (amaestrada) @	1.600
Buey	600
Bysurta (amaestrado) @	1.600
Caballo	1.200
Caballo de Guerra	4.000
Caballo Makahera	8.000
Cerdo	200
Comadreja (entrenada)	600
Gadra	2.500
Halcón (entrenado)	1.200
Ka-Jal @	2.500
Mula de Carga	500
Oveja	100
Podenco (Perro de Guerra)	800
Sabueso	600
Thyrgazu (amaestrado)	1.600
Vaca	400

PROPIEDADES

Producto	Med
Alcázar	500.000
Barca	600
Barco Mercante	20.000
Carro, Carreta	400-1.200
Casa de Campo (con cuadra)	1.000-2.000
Casa de Ciudad	2.000-3.000
Castillo Pequeño	400.000
Castillo Grande	1.200.000
Esclavo	100-1.000
Galera Pequeña	50.000
Mina	1.000-10.000
Palacio	300.000-600.000
Posada	15.000-50.000
Terreno Pequeño	2.000
Terreno Mediano	10.000
Terreno Grande	100.000
Tienda	1.000-10.000

* .– Protege de lesiones en la cabeza.

** .– Además, protege de lesiones en la cara.

Prot.– Protección que ofrecen las armaduras.

Agi.– Modificador a la Agilidad del que la porta..

Med, Medidas.– Coste en Medidas.

@.- A los nativos de esa región les cuesta la mitad.

#.- Reduce la Percepción en 1 punto.

ARMAS

	ARMA	CO	FG	MD	MF	AB	MA	A	REGLAS ESPECIALES
DAGAS	Cuchillo	100	+2	-	-	-	-		
	Daga (L)	100	+1	+1	-	-	-	5	
	Misericordia	100	+1	-	-	-	-		
	Ksíde *	500	+2	-	-	-	-		Un tanto múltiple no multiplica la fuerza: anula la armadura
	Anhyii Phar Xyarjar	200	+2	+1	-	-	-		
	Mano Izquierda	100	+1	-	-	+1	-		Si el oponente tiene una pifia, su arma se rompe
	Garras de Combate *	500	+3	+1	-	-	-		La dificultad es 1 menos
ESPADAS	Estoque	300	+1	+2	-	+1	1/2		
	Espada Corta	300	+3	+1	-	+1	-		
	Espada	400	+4	-	-	+1	-		
	Espada Bastarda	600	+5	-1	-	+1	-		
	Mandoble *	800	+6	-1	-	+1	-		Cada 6 natural añade 1 al FG de ese golpe
	Cimitarra	400	+3	-	-	+2	-		
	Sable	300	+2	+1	-	+2	-		
	Machete	400	+5	-	-	-	-		
	Koth-Lhyii Xyarjar *	600	+3	+1	-	+1	1/2		
	Espadón Mitthana *	800	+6	-2	+1	-	-		Cada 6 natural añade 2 al FG de ese golpe
	Espada Tathya	500	+3	-	-	+1	-		Los bloqueos se tiran de nuevo para golpear
HACHAS	Chakkiaya (L)	500	+4	-	-	-	1/2	10	
	Hacha	600	+5	-	-	-	1/2		
	Hacha de Batalla *	800	+6	-1	-	-	1/2		Cada 6 natural añade 1 al FG de ese golpe
	Pico	400	+3	+1	-	-	1/2		
	Hacha Doble *	500	+6	-1	+1	-1	1/2		Cada 6 natural añade 1 al FG de ese golpe
	Hacha de Phaukahára	500	+4	-	-	+1	1/2		
MAZAS	Martillo de Guerra	400	+3	+1	+1	-1	-		
	Maza	400	+4	-	+1	-1	-		
	Mayal	500	+5	-1	+1	-1	-		
	Almádena *	800	+6	-1	+2	-1	-		Cada 6 natural añade 1 al FG de ese golpe
	Mangual	600	+3	-	+1	-1	1/2		
	Palo-Mayal *	600	+4	-	-	+2	-		Los bloqueos se tiran de nuevo para golpear
	Martillo Arrojadizo (L)	500	+3	-	+1	-1	-	10	
	Quebrantamiembros * (L)	800	+6	-1	+1	-2	-	10	
	Garrote	100	+2	-	+1	-1	-		
LANZAS	Palo *	100	+2	+1	-	+2	-		Los bloqueos se tiran de nuevo para golpear
	Datha *	600	+3	+1	-	+2	-		
	Lanza *	500	+4	-	-	+2	1/2		
	Alabarda *	600	+5	-1	-	+2	1/2		
	Pica *	500	+3	-1	-	+2	1/2		Cada tanto tiene un modificador adicional de +2
	Doble Espada *	800	+4	-	-	+2	-		Los bloqueos se tiran de nuevo para golpear
	Doble Lanza *	800	+3	-	-	+2	1/2		Los bloqueos se tiran de nuevo para golpear
	Lanza de Phaukahára *	800	+2	+1	-	+2	1/2		

*.- Arma a Dos Manos.

(L).- Arma Arrojadiza.

CO.- Coste en Medidas.

FG.- Fuerza de Golpe que se suma a la del Usuario.

MD.- Modificador a la Destreza del Usuario.

MF.- Modificador a la Fuerza del Usuario.

AB.- Alcance de los Bloqueos.Es un modificador positivo que modifica los tantos que se emplean para bloquear.

MA.- Modificador a la Armadura. Cuando se emplea esta arma, la armadura del adversario queda reducida por este modificador, redondeando hacia arriba.

A.- La Fuerza del Lanzador se multiplica por este número para hallar el Alcance efectivo en metros.

Armas

Como podéis ver, al lado de cada arma hay una serie de números que las caracterizan.

La columna **CO** indica el coste medio del arma en Gahaedha. Recordad que algunas de las armas no están disponibles fuera de su cultura de procedencia.

La fuerza de cada golpe, tajo o estocada que se da con un arma es la del guerrero más el modificador **FG**, que en general es mayor cuanto más pesada es el arma.

Las armas diseñadas para el impacto permiten considerar que la Fuerza de su usuario, durante el combate, es mayor, tal como indica la columna **MF**.

Las armas especialmente ágiles hacen que aquéllos que las usan vean modificada su Destreza, cuando luchan, según muestra la columna **MD**.

Las armas con las que se pueden bloquear fácilmente los ataques del oponente, por su longitud o su agilidad, tienen modificadores positivos en su **Alcance de Bloqueo**, mientras que las más aparatosas y lentas los tienen negativos. Si se utiliza un tanto propio para bloquear, el resultado se modifica en esta cantidad, en adición a cualquier otro posible modificador.

Las armas destinadas a traspasar armaduras hacen que, ante sus golpes, la armadura del oponente se vea reducida a la mitad.

Las armas que llevan el signo (L) pueden ser lanzadas a una distancia máxima igual a la fuerza del lanzador multiplicada por el número que aparece en la columna **Alcance**. Algunas de ellas sólo se pueden usar a distancia, como los arcos o las ballestas. Otras, en cambio, pueden emplearse también en el combate cuerpo a cuerpo, como las dagas o los martillos. Tened en cuenta que en estos casos los modificadores **FG**, **MD** y **MF** se aplican en ambos casos.

Hay armas que tienen reglas especiales, que aparecen en su columna correspondiente.

Recordad que las armas que tienen un asterisco se emplean a dos manos, por lo que no podréis serviros de, por ejemplo, un escudo, a la vez que las utilizáis.

	ARMA	CO	FG	MD	MF	AB	MA	A	REGLAS ESPECIALES
ARMAS A DISTANCIA	Jabalina	100	+5	-	-	-	-	25	
	Honda	200	+4	-	-	-	-	50	
	Arco corto *	300	+2	-	-	-	-	50	
	Arco *	400	+3	-	-	-	-	100	
	Arco largo *	600	+4	-	-	-	-	200	
	Ballesta *	1.000	RE	-	-	-	-	RE	Fuerza=8; alcance=800 m.; 1 disparo cada 4 turnos
	Fyrdach *	600	+6	-	-	-	-	50	1 disparo cada 2 turnos
	Boleadoras *	100	-	-	-	-	-	10	Con más tantos que la AGI del objetivo, éste es atrapado, con FUE= nº de
	Cerbatana	100	RE	-	-	-	RE	5	tantos
	Bumerán	100	+3	-	-	-	-	20	Proyectiles venenosos; con un tanto múltiple se ignora la armadura
	Cerbatana larga *	100	RE	-	-	-	RE	15	Con cualquier número de tantos el arma regresa al lanzador
OTRAS ARMAS	Puños de Combate *	100	+1	-	-	-1	-		Proyectiles venenosos; con un tanto múltiple se ignora la armadura
	Espada-Maza	400	+4	-1	+1	-	-		La dificultad es 1 menos
	Mandoble-Maza*	800	+6	-1	+1	-	-		
	Látigo	100	-	-	-1	RE	-		Cada 6 natural añade 1 al FG de ese golpe
	Broj-Shu Xyarjar	200	+3	-	-	-	-	RE	No puede bloquear; con más tantos que la DES del oponente se le desarma
	Hoz	100	+2	-	-	-	-		Alcance=2 m.
	Hoces Danzantes *	300	+2	-	-	-	RE		
	Puñetazo	-	-1	-	-	-	-	-	Ignora la armadura
	Patada	-	-	-	-	-	-	-	Disminuye su Dificultad en 1; la Pifia puede provocar Lesión

*.– Arma a Dos Manos.
(L).– Arma Arrojadiza.
CO.– Coste en Medidas.
FG.– Fuerza de Golpe que se suma a la del Usuario.
MD.– Modificador a la Destreza del Usuario.
MF.– Modificador a la Fuerza del Usuario.
AB.– Alcance de los Bloqueos, un modificador positivo permite a un arma parar golpes que hayan conseguido tantos superiores a los del arma que bloquea en ese número.
MA.– Modificador a la Armadura, cuando se emplea este arma, la armadura del adversario queda reducida por este modificador, redondeado hacia arriba.
A.– La Fuerza del Lanzador se mlutiplica por este número para hallar el Alcance en Metros efectivo.

MODIFICACIONES A LAS ARMAS

LA MODIFICACIÓN...	IMPLICA...
Arma Dentada	Añade 1 a su FG; Cuesta doble.
Mangual con 1 Bola Adicional	Añade 1 a su FG; Disminuye en 1 su MD.
Sustituir la Madera por Metal	Añade 1 a su MF; Disminuye en 1 su MD; Cuesta doble.
Sustituir Metal por Madera, Hueso...	Una Pifia rompe el arma; Cuesta la Mitad.

MODIFICACIONES AL USO DE LAS ARMAS

LA MODIFICACIÓN...	IMPLICA...
Armas a Una Mano usadas a Dos Manos	Aumentan su FG en 1; no se puede usar escudo.
Armas de Filo con la Hoja Rota	Disminuyen su FG en 2 y pierden cualquier modificador positivo en MD y AB.

ATUENDOS E INDUMENTARIA

PRODUCTO	Mcd
Adornos	100-1.200
Arneses Faciales	200-600
Atuendos de Âra	1.600
Atuendos de Tyethsinnúma	1.600
Atuendos Ysenios	1.600
Atuendos de Klandama	1.600
Atuendos de Yizharedha	1.600
Botas de Montar	200
Botas de Trabajo	50
Botas de Viaje	200
Calzado Burdo	25
Calzado de Lujo	300
Calzas	50
Calzas de Calidad	400
Camisa de Seda	600
Camisa de Trabajo	100
Capa de Lana	100
Capa de Piel de Thyrgazu	600
Capa de Piel de Ugara	800
Capa de Pieles	500
Chaleco	50
Chaleco de Calidad	300
Chaqueta	50
Chaqueta de Calidad	400
Cinturón	50-100
Cosméticos	100
Dhaya de Tyade	300
Diademas	100
Faldilla de Phaukahara	300
Guantes	20-100
Joyería	100-3.000
Jubón	200
Jubón de Gala	400
Pantalones de Baja Calidad	50
Pantalones de Buena Calidad	400
Pantalones de Calidad Normal	100
Pañuelos (de Vestir)	100-500
Ropa Interior	100-300
Ropajes Nidanyira	100
Ropas Ignífugas Kuannachta	1.200
Ropas Tribales	100-600
Sombrero de Buena Calidad	400
Sombrero de Fieltro	200
Sombrero de Lujo	600
Sombrero de Paja	25
Túnica de Calidad	400
Túnica de Lana	100
Vestido de Baja Calidad (Lana, Lino)	100
Vestido de Calidad	300-1.000
Vestimenta Xyarjar	200-600

OBJETOS ESPECIALES

PRODUCTO	Mcd
Drogas	400-10.000
Frutos de Raghalysa	
Arga	600
Bellotas	400
Manzana	500
Nuez	400
Pera	500
Lágrimas de Adraen	
Curación	400
Curar Enfermedad	800
Detectar Verdad	800
Eliminar Veneno	600
Metal Nybelth	1.600
Nylgopolvo	1.200
Ojos de Gato	1.200
Ópalo Negro de Maiankhe	1.600
Piedra Sogilar	1.600
Piedras de Poder Sayhada	
Corazón	1.000
Luna	1.200
Mar	1.000
Salvia	1.000
Sangre Negra	2.000
Sol	1.200
Tierra	1.000
Viento	1.000
Pócimas Curativas	200-1.200
Sangre de Nidanyira	200
Venenos	400-4.000

SERVICIOS

PRODUCTO	Mcd
Alquilar Habitación	100-600
Alquilar Monturas y Transporte	20-2.000
Barquero	25/persona
Bendición / Maldición	1.000
Comida y Bebida	10-1.000
Consulta Académica	1.200
Cuidado de Monturas	100
Curación de Heridas	200
Curación de Lesiones	200
Raciones de Viaje (2 semanas)	25
Reparar Arma	50-600
Reparar Armadura	50-1.200
Reparar Embarcaciones	1.000-6.000
Travesía en Barco	200-2.000
Unirse a Caravana	25/persona

DESCRIPCIÓN DE LOS BIENES MATERIALES

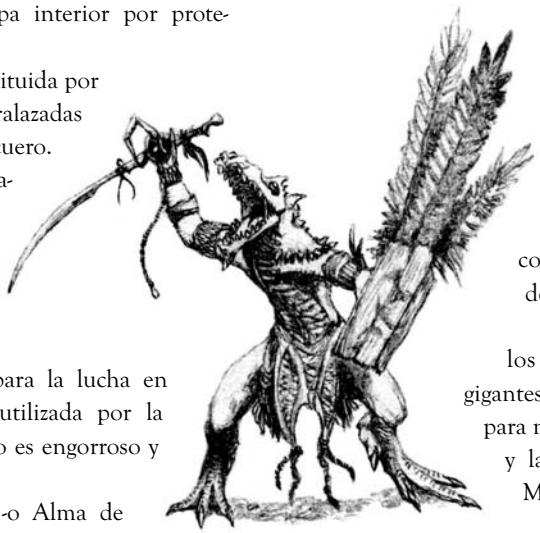
ARMADURAS Y PROTECCIONES

La más sencilla de todas las armaduras es la **Acolchada**, que consiste en capas de tela recubriendo otra capa de tela más basta y resistente.

Las **Armaduras de Cuero** están fabricadas a partir de las pieles curtidas y tratadas de gran variedad de animales, mientras que las de **Pieles** son mucho más burdas, primitivas y menos efectivas, al estar realizadas con pieles de animales sin curtir. El **Cuero Tachonado** añade tachuelas de metal para mejorar la protección.

La **Protección Argadalana** es una evolución de la acolchada, que sustituye la capa interior por protecciones metálicas ligeras.

La **Cota de Mallas** está constituida por multitud de anillas de metal entralazadas entre sí y cosidas a una base de cuero. Protege mucho pero es muy pesada e incómoda. La **Armadura de Láminas** está formada por bandas de metal y otros materiales resistentes a los impactos; aunque la pesada **Armadura de Placas** se diseñó para la lucha en montura, también puede ser utilizada por la infantería, a pesar de que su uso es engorroso y terriblemente cansado.



La **Nhúrazar Kuannachta** -o Alma de Piedra- es muy rara, y se trata de armaduras fabricadas a partir de minerales especiales por artesanos tremendamente hábiles.

El **Atuendo de Batalla de Yizharedha** es un tipo especial de armadura de láminas fabricada con nácar endurecido por métodos secretos.

Los **Atuendos Tribales** varían mucho de una cultura a otra pero suelen centrarse en materiales como el cuero, la madera y el hueso antes que en el metal. Las **Protecciones Nidanyira** son toscas y primitivas, mientras que las **Xyarjar** pueden ser de cuero o llegar a estar fabricadas con placas de ka-jales.

Los **Capacetes** y los **Yelmos** están diseñados para proteger la cabeza y la cara de los golpes de los adversarios.

Los **Escudos**, de madera o metal, son un modo de protección adicional, con más movilidad y versatilidad que el resto de las protecciones. El **Escudo Corporal** es tan grande como para cubrir el cuerpo entero, pero su uso es difícil y su peso disminuye la Destreza del que lo porta.

Por último, las monturas pueden ser protegidas con variantes de las armaduras anteriores, adaptadas a la forma de sus cuerpos, que se conocen como **Bardas**.

ANIMALES

Aquí encontramos desde los animales domésticos más habituales, como Vacas, Bueyes, Ovejas, Cerdos, Sabuesos, Podencos y Caballos hasta otros mucho más exóticos y difíciles de amaestrar o entrenar.

Los cetreros, tanto los de culturas civilizadas como de las más primitivas, han aprendido a respetar y a ser obedecidos por ciertas aves, como las **Águilas** y los **Halcones** de Gahaedha.

Los **Caballos de Guerra** y los **Makahera** son auténticos gigantes entre su especie, entrenados para no asustarse en el desconcierto y la sangre de las batallas. Los Makahera son un cruce con una raza de la Joya del Sur, que los ha hechos más altos y fuertes, con pelajes atigrados de colores extraños.

Los **Bysurtas** son unas estilizadas criaturas, más rápidas pero menos resistentes que los caballos, que son domadas y amaestradas por las tribus de las Llanuras Bárbaras; mientras que las de Taechka y Navaetharu hacen lo propio con las **Aves Kyrna**, bípedas, rápidas y tal altas como un hombre.

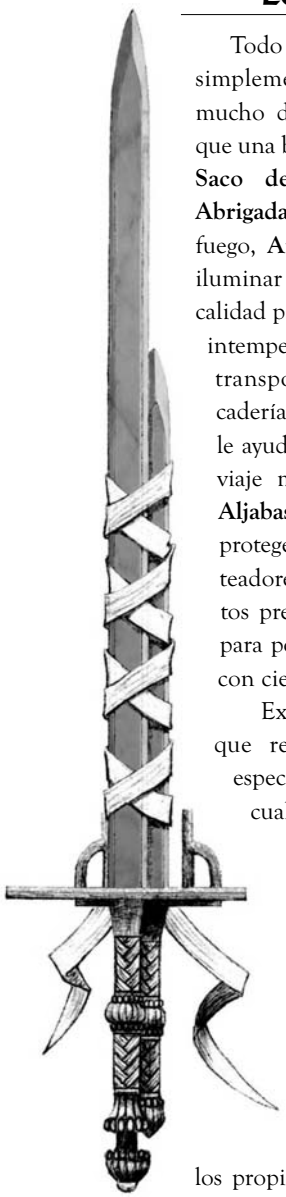
Los **Gadra** son criaturas antiguas, los animales de compañía de los Añorados, que recuerdan un cruce entre un gato y una comadreja. Son muy vivos e independientes, y extraordinariamente apreciados por la nobleza de los países del Este del Continente.

En el Oeste de Gahaedha, las luchas de **Comadrejas** son frecuentes, y muchas de estas criaturas son entrenadas para pelear y atacar sin piedad.

Los **Ka-Jales** son extrañas criaturas que habitan en rebaños en el Mundo Sin Luz, cumpliendo allí la misma

función que el ganado común en la superficie.

EQUIPAMIENTO



Todo aventurero que se precie, o simplemente aquellos que viajan mucho debido a su trabajo, saben que una buena **Mochila**, un cómodo **Saco de Dormir**, una **Tienda Abrigada**, útiles para encender un fuego, **Antorchas** y **Lámparas** para iluminar la oscuridad, **Vainas** de calidad para proteger sus armas de la intemperie, **Alforjas** y **Sacas** para transportar sus bienes y mercaderías, una **Silla de Montar** que le ayude a soportar los rigores del viaje montado en una criatura, **Aljabas** repletas de flechas para protegerse de bandoleros y salteadores de caminos y otros objetos preciados, son indispensables para poder llevar sus arduas vidas con cierta dignidad y comodidad.

Existen ciertas profesiones que requieren de equipo más específico, como los **Útiles** que cualquier Artesano o Artista necesitan para su profesión, ya sea un carpintero, un escultor, orfebre, pintor, etc. Un **Ladrón** utiliza sus propias **Herramientas** para entrar en casas ajenas, abrir cerraduras y tratar de encontrar y evitar las trampas que hayan podido colocar los propietarios, así como el afamado **Polvo de Ocultación** que oscurece la piel e incluso impide que el que lo lleve puesto sea detectado por quienes pueden ver en la oscuridad. También es habitual que usen **Cuerda** y **Útiles de Escalada** para moverse en las sombras de la noche, aunque por supuesto no son los únicos que utilizan tal equipo en su vida diaria o en sus aventuras.

Un buen marino no dudará en comprar un **Catalejo Ojo de Halcón** para atisbar el horizonte en busca de piratas o posibles presas, así como un **Portamapas** para guardar sus cartas de navegación o mapas de tesoros ocultos u escondidos; mientras que un actor recurrirá a un **Espejo** para contemplar los resultados del maquillaje o de la indumentaria que va a utilizar en cada actuación.

Muchas criaturas y seres sintientes encuentran gran placer en la música y sus diversas formas, y muchos saben tocar al menos un **Instrumento Musical** de la gran gama que puede encontrarse en el continente.

PROPIEDADES

Bien por herencia o por compra, muchas personas en Gahaedha tienen propiedades más allá de las ropas que llevan puestas, sus sueños e ilusiones. Debido a la variedad que existen en algunos de los tipos hemos puesto un amplio margen de coste, para que sea el Director del Juego junto con el jugador interesado quienes decidan qué es lo más justo, más apropiado o lo que se ciña mejor a la historia del personaje.

Como regla general todas las propiedades son capaces de mantener o dar cobijo a un número de animales o personas, igual a un cuarta parte de su valor de compra. La única excepción son los barcos, donde este índice se reduce a un décimo del coste de compra. Así, un terreno pequeño puede mantener a cinco vacas, en un castillo grande pueden llegar a cobijarse hasta tres mil personas y en un barco mercante la tripulación puede llegar a ser de veinte personas. En cuanto a los beneficios anuales que estas propiedades reportan, encontraréis la información necesaria en la **Sección: Gestión** de Reglas Avanzadas.

Un punto que deber ser aclarado es que la lista de Propiedades que se adjunta está realizada centrándose en un punto de vista marcadamente humano. Con imaginación y leyendo las secciones de trasfondo seréis capaces de encontrar equivalentes para cada una de las especies jugadoras, aumentando vuestra participación en la creación del personaje y dándole mucha más vida al juego.

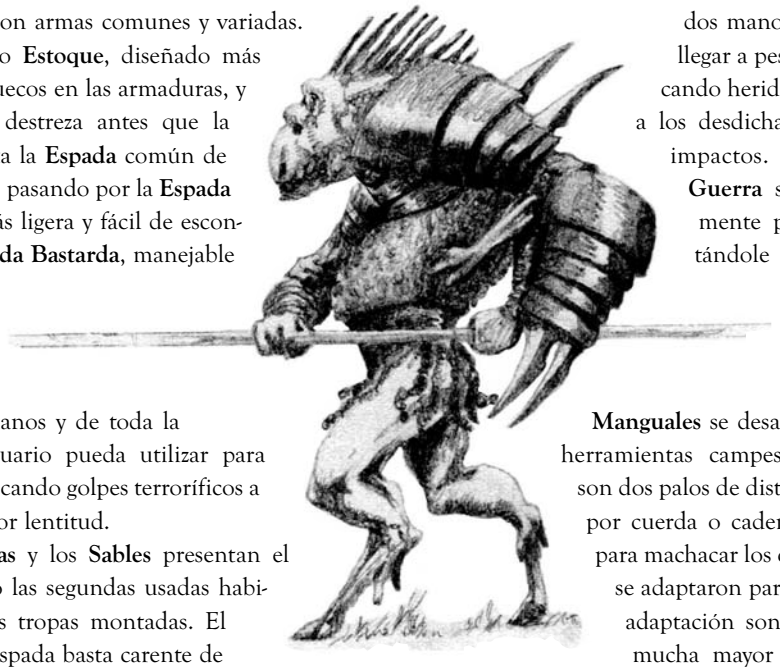
ARMAS

En el grupo de las **Dagas** encontramos a éstas, equilibradas para poder ser arrojadas, y los **Cuchillos**, junto a las **Ksíde** de Klandama que se utilizan uno en cada mano y cuya hoja es un punzón afiladísimo.

Para quienes son capaces de manejar con destreza la mano contraria a la habitual está la daga conocida como **Mano Izquierda**, especializada en trabar y romper las armas del oponente. Entre los Xyarjar se usa un tipo de daga, la **Anhyii-Phar**, que consiste en la mitad de un disco de metal muy afilado con un asa de madera uniendo sus extremos.

Las **Garras de Combate** se utilizan en culturas primitivas principalmente. Consisten en dos o tres cuchillas unida a un armazón que acopla al puño y el antebrazo del usuario, y son muy usadas en los Juegos de Lucha de Xawa.

Las **Espadas** son armas comunes y variadas. Van desde el fino **Estoque**, diseñado más para encontrar huecos en las armaduras, y para emplear la destreza antes que la fuerza bruta, hasta la **Espada** común de un metro de hoja, pasando por la **Espada Corta**, mucho más ligera y fácil de esconder, hasta la **Espada Bastarda**, manejable a una o dos manos, y el temible Mandoble que necesita de las dos manos y de toda la fuerza que el usuario pueda utilizar para controlarla, provocando golpes terroríficos a costa de una mayor lentitud.



Las **Cimitarras** y los **Sables** presentan el filo curvo, siendo las segundas usadas habitualmente por las tropas montadas. El **Machete** es una espada basta carente de todo refinamiento, diseñada para hacerse paso a través de maleza o enemigos.

Las **Koth-Lhyii**, o Espadas-Brazo Xyarjar son filos atados a arneses que se colocan en los brazos, paralelos a éstos, idóneos para combatir en espacios angostos y en los túneles del Mundo Sin Luz. Los Mitthana usan un mandoble muy pesado, que se conoce como **Espadón Mitthana**, con una empuñadura y un pomo inusualmente largos para compensar su peso; mientras que en Tyethsinnúma se utilizan las **Espadas Tathya,** cuyos pomos han sido sustituidos por hojas de doble filo que pueden alcanzar los treinta centímetros de longitud.

Las **Hachas** son herramientas útiles y también armas terribles, pues suelen ser muy efectivas contra cualquier tipo de armadura. La **Chakkiaya** está preparada para ser arrojada. El **Hacha** común es un arma excepcional si se sabe manejar bien, pero la **de Batalla** puede ser desastrosa para los adversarios pese a su lentitud y su peor eficacia a la hora de parar golpes.

El **Pico** es insidioso y un enemigo acérrimo de las armaduras. El **Hacha Doble** de las tribus montañesas de las Zandhari tiene dos hojas tipo hacha afiladas en la parte frontal; mientras que la de **Phaukahára** presenta un mango más largo y sus filos tienen forma semicircular.

Las **Mazas** son armas contundentes, que pueden romper huesos con facilidad provocando horribles lesiones. La **Almádena** es una maza a dos manos cuya cabeza puede llegar a pesar doce kilos, provocando heridas y lesiones terribles a los desdichados que sufren sus impactos. El **Martillo de Guerra** se diseñó específicamente para el combate dotándole de una cabeza más grande y pesada que la que posee la herramienta.

Los **Mayales** y los **Manguales** se desarrollaron a partir de herramientas campesinas. Los primeros son dos palos de distinta longitud unidos por cuerda o cadena que se utilizaban para machacar los cereales y que pronto se adaptaron para usos militares; una adaptación son los **Palos-Mayal** de mucha mayor longitud y alcance. Los manguales consisten en una o varias bolas unidas por cadenas a un mango de madera o metal.

Los **Garrotes** son armas primitivas pero efectivas con forma de porra, construidas de madera y por lo general de un modo bastante rudimentario.

El **Martillo Arrojadizo** y el **Quebrantahuesos** Kuannachta comparten que están diseñados y preparados para ser arrojados contra el enemigo. El Quebrantahuesos no es más que una gran piedra unida mediante una cadena a la mano del usuario, especialmente útil para frenar y entorpecer cargas de caballería y animales de gran tamaño como Ylmarys o Hryeth.

Las **Lanzas** son armas formadas por un mango de unos dos metros de altura terminado en una punta de metal o de la misma madera. Los **Palos** son similares

pero no terminan en punta y golpean con mucha rapidez, siendo muy peligrosos en manos expertas. La **Datha** es una lanza que termina con una hoja de espada, mientras que la **Alabarda** lo hace con un filo de hacha.

La **Pica** es una lanza extraordinariamente larga, difícil de manejar pero tremendamente útil si es bien utilizada pues mantiene alejado al adversario. La **Doble Espada** es una variante de la datha usada por algunos guerreros de Inúe y otras regiones del Mar de Syndalla, en la que hay un filo de espada en cada uno de los extremos del mango; la **Doble Lanza** usa un concepto similar pero con dos puntas en vez de hojas, y es muy estimada en Llaeredh y Panlho. En Phaukahára han diseñado una Lanza que se caracteriza porque en uno de los extremos presenta un semicírculo de metal muy afilado.

Las **Armas a Distancia** han sido usadas desde el principio de los tiempos por todas las especies sintientes de Gahaedha. Así encontramos a la **Jabalina**, una lanza ligera y arrojadiza; la **Honda**, un concepto sencillo, barato y eficaz para arrojar piedras con tremenda precisión; los **Arcos**, donde se libera la energía almacenada al tensarlos, con más fuerza cuanto mayor sea su longitud; también están las **Ballestas**, armas terribles que atraviesan con facilidad armaduras pero que son muy lentas de cargar, siendo repudiadas por muchas culturas al considerarlas armas cobardes.

En Mituinor arrojan venablos con mucha potencia y a gran distancia gracias a sus lanzadores **Fyrdach**, mientras que los guerreros de las Llanuras Bárbaras utilizan **Boleadoras** para trabar las extremidades de sus presas o de sus enemigos o **Bumeranes**, que regresan a la mano del lanzador hábil. En las profundidades del Gran Bosque del Sagareda o de las Selvas de Linvayya y Emeh Náh Tikaráoh utilizan las **Cerbatanas**, de todos los tamaños, para matar en silencio y con eficacia.

En las noches cálidas de las grandes ciudades del Mar de Syndalla, son frecuentes las peleas con **Puños de Combate**, adaptables a los nudillos y llenos de puntas. Los incursores y esclavistas indaëra utilizan **Espadas-Maza** y **Mandobles-Maza,** cuyas formas presentan gran diversidad, que pueden ser usadas para matar o aturdir. Los **Látigos** son armas flexibles que en manos expertas pueden causar mucho daño y desarmar a un oponente con facilidad, siendo las preferidas de los tranquilos y pacíficos Dun Hannár.

Los campesinos han adaptado muchas de sus herramientas para el combate, como las **Hoces** y las **Hoces Danzantes**, que consisten en un par de estos filos curvos unidos por una cadena y que requieren gran pericia para no provocarse lesiones a uno mismo.

Los Xyarjar gustan de armas rápidas e insidiosas, como el **Broj-Shu**. Consta de un aro de metal afilado, unido por su centro a una cuerda muy elástica fabricada con tripas de ka-jal, y que puede causar horribles heridas con gran rapidez.

Un último recurso, aunque no por ello menos letal o efectivo, es usar **Puñetazos** y **Patadas**, tanto si se pelea con el estilo de un matón de taberna como si se sigue elaboradas pautas espirituales y físicas al estilo de los monjes guerreros de muchas culturas de Gahaedha, como los Tearáoh de Panlho o los Sinru Aya del Gran Escarpe.

ATUENDOS E INDUMETARIA

Cada cultura tiene sus preferencias respecto a su modo de vestir, ya sean de índole práctico, estético, religioso o moral. Sería muy difícil describir todas las tendencias y los detalles de las ropas que son usadas en Gahaedha. Esta lista es un resumen no demasiado detallado, que trata de abarcar lo más básico para que cada uno vista a su personaje como quiera.

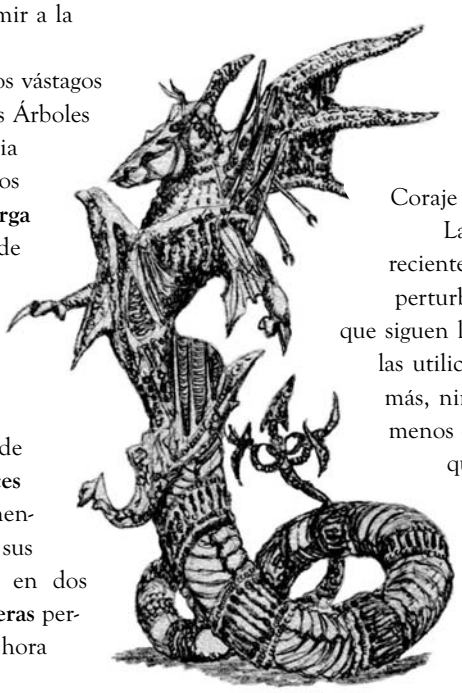
Tenemos que aclarar que los términos Burdo y de Diario se refieren a atuendos fabricados con tejidos bastos, buscando más una función práctica y una prenda duradera antes que el placer estético o la ostentación. Dentro de la descripción de Lujo o de Gala entran aquellos materiales delicados, exóticos, caros que suelen ser apreciadas por la noblezas de todas partes.

En las páginas de trasfondo podrás encontrar más información para vestir a tu personaje del modo más apropiado según su cultura, profesión y gusto.

OBJETOS ESPECIALES

En este apartado se incluyen todos aquellos productos de difícil clasificación, con características especiales y cuya escasez hace que sus precios sean astronómicos. Muchos de ellos han de comprarse clandestinamente, ya que su uso y venta están prohibidos por las autoridades locales en numerosas regiones del continente de Gahaedha.

Las **Drogas** son productos de orígenes variados que provocan estados de consciencia diferentes y una sensación momentánea de bienestar, al precio de crear una adicción que puede llegar a consumir a la persona.



Los **Frutos de Raghalysa** son los vástagos del Náuranon y de los otros Padres Árboles del continente. Comparten la esencia vital de la tierra y confieren ciertos dones al ser consumidos. Así, el **Arga** permite comprender el lenguaje de animales y plantas; las **Bellotas** aumentan la Fuerza y la Resistencia en 1 durante un día; la **Manzana** aumenta la vitalidad añadiendo un Nivel de Salud adicional en la sección de ileso durante un día; las **Nueces** aclaran la mente y permite a los mentalistas y a los clérigos aumentar sus biorritmos (ver Capítulo: Reglas) en dos durante un día; y por último, las **Peras** permiten regenerar una herida por hora durante un día.

Las **Lágrimas de Adraen** son la solidificación de las lágrimas que manan de las estatuas y lugares sagrados del Dios que Llora, forjadas por clérigos especializados en tal arte. Su ingesta puede curar todas las heridas, purificar la sangre de un veneno o de una enfermedad, o permitir a una persona volverse sensible a la verdad y ser capaz de discernir cuándo alguien le está mintiendo durante un día.

El **Nybelth** es un metal extraño y complejo que puede impregnarse de sentimientos y pasiones. Los Khalyva lo usaban para protegerse de las habilidades mentales de sus adversarios, pues cada objeto de este material permite al que lo lleve tirar un dado más en su mano para protegerse de ataques mentales, incluso si en la descripción de éstos no existe tirada alguna para protegerse.

El **Nylgopolvo** se obtiene machacando los huesos de unas extrañas criaturas marinas conocidas como Nylgoryed y permite a un mentalista aumentar sus biorritmos en 1D6 de un modo definitivo, pero al coste de generar una adicción cuya abstinencia provoca la muerte.

Los **Ojos de Gato** son unas lentes construidas a partir de los ojos de criaturas subterráneas que permiten ver en la oscuridad y en algunos casos detectar el calor de los cuerpos.

El **Ópalo Negro de Maiankhe** es un elemento sagrado de este culto, que se dedica a liberar a los No-Vivos de su existencia. Quien porte uno de estos Ópalos, verá cómo su Carisma aumenta en 3 frente a estas atormentadas criaturas y cómo éstas deben realizar un chequeo de Coraje en su presencia o huir.

La **Piedra Sogilar** o **Sogilarita** es un reciente descubrimiento, un mineral que perturba las capacidades mentales de los que siguen las Vías de la Mente e impide que las utilicen en un radio de 3 metros. Además, ningún mentalista podrá acercarse a menos de esa distancia del portador si no quiere sufrir un punto de daño cada turno.

Las **Piedras de Poder Sayhada** son la obra de una secta conocida como los Sayhadar, de origen incierto y poderes casi desconocidos.

Imbuyen pequeñas esferas de distintos materiales de capacidades especiales que las hacen tremendamente apreciadas. Se las suele engarzar en armas y armaduras debido a las ventajas que proporcionan, que son acumulativas. Bajo estas líneas te presentamos una lista con sus beneficios engarzadas y sin engarzar.

Las **Pócimas Curativas** son ungüentos y elixires especiales que ayudan al cuerpo y a la mente a recobrarse más rápidamente de las heridas y los avatares de la existencia. Algunas son adictivas si se usan muy a menudo. Por lo general, el que las bebe recupera un nivel de salud por cada 100 medidas que le haya costado la pócima.

Los **Nidanyira** son tremendamente valientes, e incluso temerarios, ya que pese a su pequeño tamaño no le temen a nada. Beber su **Sangre** provoca un

PIEDRAS DE PODER SAYHADA

Tipo	Engarzadas	Sin Engarzar	En...
Corazón	Detecta los seres vivos alrededor	Aumenta el Daño infligido en 1	
Luna	Aumenta la Apariencia en 1	Aumenta la Percepción en 1	
Mar	Protege de las criaturas marinas	Aumenta la Agilidad en 1	
Salvia	Aumenta en 1 los Niveles de Salud	Cura un Daño por Escena	
Sangre Negra	Aumenta el Saber Sigilo en 2	Devora Almas (ver Demonios en el Bestiario)	
Sol	Aumenta el Carisma en 1	Daño x 2 contra No-Vivos	
Tierra	Aumenta el Saber Geología en 2	Aumenta la Resistencia en 1	
Viento	Aumenta la Destreza en 1	Disminuye la dificultad de las tiradas de Destreza en 1	

aumento del Coraje en 1 durante un día.

Los **Venenos** son sustancias naturales capaces de matar, paralizar o provocar enfermedades degenerativas por ejemplo. Suelen ser caros y su variedad, al igual que sus efectos, es muy grande. Deben manipularse con cuidado.

SERVICIOS

En más de una ocasión los personajes necesitarán acudir a distintos profesionales de una u otra materia para que les ayuden en sus aventuras. Necesitarán herreros y curtidores que reparen y remienden sus armaduras y armas; de sabios que les transmitan sus conocimientos sobre una sustancia, un animal, una región o una leyenda; de posaderos que les vendan alojamiento y comida; de curadores y clérigos que cuiden de sus heridas y enfermedades; de mozos de cuadra que se encarguen de sus monturas y de marineros, barqueros y conductores de caravanas que accedan a transportarlos a su destino a cambio de un precio.

POSICIÓN

Tanto si tu personaje se esfuerza especialmente por hacer bien su trabajo para ganarse un prestigio, como si emplea parte de sus ganancias en regalos o favores para que su fama crezca, eso viene representado al emplear sus medidas para aumentar su posición.

La posición de un personaje dentro de cierta comunidad tiene un valor como cualquier otro Rasgo, y es un modificador positivo que el personaje puede añadir en sus relaciones sociales con los otros miembros de esa comunidad y en las tiradas que tengan que ver con estas interacciones. Dependiendo del tamaño de ésta, el coste en medidas de un aumento de la posición es diferente y quiere representar todos los esfuerzos empleados con el fin de mejorar dentro de una organización, una región o un reino. Además, el número de Puntos de Experiencia (PE) necesarios para poder tratar de aumentar el nivel de una Posición también difiere en función del tamaño o la importancia del grupo social del que se forme parte. Para aumentar de posición gracias a la experiencia hay que pagar además las medidas indicadas para cada nuevo nivel, tanto si se supera la tirada como si no.

En la siguiente tabla te presentamos los tipos de entidades más características en las que suele ser importante la posición en los tratos con los demás. Se trata de generalizaciones a las que el Director de Juego y los jugadores deberán dar detalles y vida.

POSICIÓN

P.E. necesarios	Dentro de un...	Medidas por nivel
2	Gremio	300
3	Pueblo	500
4	Ciudad	700
5	Región	1.000
6	País	2.000

RELACIONES

Si tu personaje tiene parientes, amigos o deudores ricos, influyentes o poderosos, puede acudir a ellos para pedirles una ayuda que seguramente no podría obtener de ningún otro modo. Como la posición dentro de una comunidad, cada relación viene cuantificada, y su coste en medidas, así como los Puntos de Experiencia necesarios para tratar de mejorar su nivel, depende del poder que ostenta el amigo, pariente o deudor. Para aumentar el nivel de relación gracias a la experiencia hay que pagar además las medidas indicadas para cada nuevo nivel.

En la tabla te presentamos los casos más comunes. En caso de que alguna de las relaciones sea con un personaje que pertenezca a la vez a varias de las categorías, se hará media de todos los valores, redondeando hacia arriba, para saber cuantas medidas y cuantos Puntos de Experiencia serán necesarios.

RELACIONES

P.E. necesarios	Con...	Medidas por Nivel		
		Poco Poderoso	Normal	Muy Poderoso
6	Rey	800	1.600	2.400
4	Noble	400	800	1.800
3	Gobernador	300	600	1.600
2	Comerciante	200	400	1.200
2	Sacerdote	100	200	1.000
2	Mentalista	100	200	1.000

"Se dice que la lucha y el combate enaltecen el alma y muestran el verdadero espíritu que cada ser vivo posee dentro. Pero la gloria y la victoria son conceptos equívocos que llevan a confusión. No hay gloria sin muertes y sangre, sin amigos perdidos o traiciones que aún no han sido vengadas. No hay victoria sin derrota, pues el ciclo de la violencia no termina nunca, alimentándose continuamente de sí mismo. Por eso yo te digo, Daryade, que sólo uses el combate y la lucha para mejorarte a ti mismo, para desarrollar tu cuerpo y tu mente hasta donde quieras llevarlos. Olvídate de la gloria, pues es una quimera efímera. Olvídate de la victoria, pues jamás te permitirá descansar en paz. Las armas son un camino, no un destino: si te encadenas a ellas, por ellas morirás."

" El Camino del Espíritu "
Vyáde sho Tarya, Maestro de Armas del rey Arveliama de Tyade

Guerreros Kaannachta de Ekynnakairn tienden una emboscada a un explorador Xyarjar en las cavernas de las Naathalarkka

COMBATE

Alkaendra es un mundo peligroso. Aún en las tierras más civilizadas, como Llaeredh o Âra, nadie se encuentra totalmente a salvo de ladrones o salteadores. En muchas regiones impera la ley del más fuerte, y quien no demuestra su capacidad para defenderse está a merced de la voluntad de individuos con pocos escrúpulos, pudiendo sufrir injusticias y afrentas que quedan impunes. Aunque muchas veces utilizar la inteligencia, el carisma o la astucia pueden sacar a tu personaje de un apuro, en otras ocasiones el enfrentamiento físico será inevitable. En estos trances en los que suele estar en juego la vida de tu personaje, son las habilidades de combate las que deciden si es él o sus adversarios quien se sale con la suya o quien vive para contarlo.

En el juego de **Alkaendra**, el combate es un **desafío extendido** pero, debido a que suele convertirse en un momento de gran dramatismo y también de diversión, hemos decidido complicar un poco sus reglas, no para hacerlo más difícil, sino para favorecer su interpretación y ampliar las posibilidades de decisión de los jugadores.

En primer lugar, un combate se diferencia de otros desafíos extendidos en que, más que acumular tantos, lo que debe conseguir cada adversario es que su oponente huya, se rinda o quede incapacitado –salvando casos como los duelos a primera sangre de Ayénda o las luchas de espada tythna de Tyethsinnúma, donde vence el primero que consiga desarmar a su rival-. Además, la manera en que los tantos de un personaje cancelan los de sus oponentes es un poco diferente, como verás más adelante.

Al igual que cualquier otro desafío extendido, el combate se lleva a cabo en turnos. En cada uno de ellos, cada participante decide qué acción quiere intentar y realiza el chequeo correspondiente con el Rasgo, el Saber y la Dificultad que le indique el Director de Juego.

Para que el combate se desarrolle de una forma fluida hemos dividido cada turno en cuatro fases: ACCIONES, TIRADAS, DECISIONES y RESOLUCIÓN. Una vez que te acostumbres, verás como los combates son rápidos y emocionantes, pero descubrirás también que la estrategia y el conocimiento de tu adversario juegan un papel fundamental.

ACCIONES

Al principio de cada turno, el Director de Juego debe decir qué es lo que intentarán hacer los personajes que están bajo su control, y después cada jugador hará lo mismo. Si el Director lo cree conveniente, puede alterar este orden, obligando a los jugadores a declarar las acciones de sus personajes en primer lugar, o imponiendo cualquier otro criterio.

La acción escogida por un personaje puede ser tan general como "combatir con una espada" o tan particular como "agarro el taburete y se lo tiro a la cabeza, ahora que está de espaldas". Cuanto mejor descrito esté el escenario y los oponentes del combate, más posibilidades tienen los personajes de aprovechar coberturas, moverse a posiciones ventajosas o sorprender a sus adversarios con un ataque improvisado.

Como en muchos otros casos, es posible intentar hacer varias cosas en un mismo turno; no hay más que seguir las indicaciones que hacen referencia a las acciones múltiples en el primer capítulo de las reglas, donde se explica cómo dividir la mano cuando se realiza más de una acción. Es importante señalar en esta fase cualquier detalle que pueda resultar importante. Por

ejemplo, hay técnicas de lucha que encontrarás en la revista cuyo uso se debe declarar en este momento.

TIRADAS

Una vez que se conozcan las acciones de todos los personajes, el Director dirá qué Rasgo, Saber y Dificultad deberán usarse en cada chequeo. Para combatir se utiliza generalmente la Destreza como Rasgo, pero si uno de los combatientes está tratando de huir mientras lucha se utiliza la Agilidad. Si se combate en la oscuridad podría usarse la Percepción y en medio de una nube sulfurosa la Constitución.

En general, las acciones que implican un desplazamiento usan la Agilidad en lugar de la Destreza, mientras que las que requieren potencia física utilizan la Fuerza. La imaginación de los jugadores puede hacer que lleguen a utilizar Rasgos que normalmente no aparecen en situaciones de combate.

La Dificultad para acciones de combate suele ser 5, pero debería cambiar dependiendo de las condiciones en que se lucha y del estado de cada combatiente: si un personaje sorprende a otro su Dificultad podría ser menor, por ejemplo. En la sección: **Salud**, verás alguna de las causas por las que puede modificarse. Como en cualquier otro chequeo, cada jugador tendrá una mano con tantos dados como puntos tenga en el Rasgo que esté usando.

Todos los personajes que estén combatiendo, tanto los de los jugadores como los controlados por el Director de Juego, deben hacer sus tiradas antes de pasar a la siguiente fase. Los dados tirados se dejarán sobre la mesa, agrupando los que pertenezcan a cada personaje. Si tienes alguna habilidad o posees algún objeto que te permite repetir la tirada de uno o más dados, y quieres hacerlo, debe ser en esta fase.

DECISIONES

Teniendo a la vista todos los dados, cada personaje puede poner los modificadores por el Saber para tener así su **tirada modificada**. El personaje que haya tenido la peor tirada debe ser el primero en poner los suyos, seguido del que haya tenido la segunda peor, y así sucesivamente. Si dos personajes han obtenido una tirada igual, el Director de Juego debe decidir cuál de ellos debe poner sus modificadores primero –por ejemplo, el que tenga menos puntuación el Saber utilizado o cualquier otro criterio que considere apropiado-.

Recuerda que no es obligatorio poner todos los modificadores de los que dispones. Es conveniente señalar de alguna manera los nuevos resultados obtenidos al añadir los modificadores, por ejemplo poniendo contadores al lado de los dados modificados. Para terminar esta fase, el Director puede recoger o apartar los dados que no hayan obtenido un tanto. No olvides que los que los unos son siempre fallos y no se les puede aplicar modificador alguno.

RESOLUCIÓN

Cuando se tienen los resultados modificados de todos los participantes se puede empezar a contar qué sucede en ese turno. Como ya se indicó, el **número modificado** que muestra cada dado indica cuándo sucede la acción representada por ese dado: cuanto mayor es el número antes sucede. O, dicho de otra manera, el orden de los dados, de mayor a menor, es el orden de las acciones. Si hay varios dados de distintos jugadores con el mismo **número modificado**, será el Director de Juego quién decidirá el orden de actuación. Hay acciones que sólo tienen éxito si el personaje consigue más tantos que sus oponentes; si algún personaje está intentando una de ellas, debe comprobarse en este momento si lo consigue.

El Director señalará el dado cuyo **número modificado** sea el mayor. Si es el de un personaje controlado por un jugador, y hay varios resultados u objetivos posibles para la acción relacionada con ese dado, este indicará qué es lo que sucede realmente y/o cual es el objetivo. Si algún otro personaje puede bloquear –sirviéndose de sus propios dados– y quiere hacerlo, debe indicarlo ahora. Igualmente, este es el momento de decir si el personaje quiere o puede modificar la acción de alguna manera, o quiera servirse de alguna habilidad que

produzca efectos adicionales. Si el personaje está controlado por el árbitro, será éste quien decida qué acción y/o objetivo se relacionan con el dado en cuestión.

A continuación, el Director señalará el siguiente dado en orden decreciente de **número modificado** y se repetirá el proceso indicado en el párrafo anterior. Y lo mismo con el resto de los dados.

El turno termina una vez que se han recorrido todos los dados, se hayan hecho los chequeos adicionales que pida el Director y éste haya descrito cual es la situación final de cada participante.

¿QUÉ SE PUEDE HACER?

Vamos a ver algunas de las acciones que puedes escoger en la fase de ACCIONES, y que son las más habituales en un combate, cómo se ejecutan y qué efectos producen.

GOLPEAR: cuando luchas, ya sea con un arma o sólo con los puños, cada tanto que consigas en tu chequeo es un golpe que le infliges a tu adversario. El daño que éste recibe es igual a tu Fuerza más el modificador que venga indicado en la descripción del arma, menos la suma de su Resistencia y la protección que lleve puesta. Si tienes varios dados con el mismo **número modificado**, puedes combinarlos y, en vez de hacer un golpe con cada uno, realizar un solo golpe que tiene una fuerza igual al producto de la fuerza de tu personaje por el número de dados que combines de este modo más el modificador que te proporciona el arma que estés utilizando. Esto hace más fácil dañar a adversarios fuertemente protegidos, y viene a representar golpes excepcionales. Recuerda que todos aquellos modificadores por Saber que no uses para cambiar el resultado del dado, pueden usarse para aumentar el daño en uno por cada modificador empleado de este modo.

Sarzoga, un Taengryza guerrero, está combatiendo contra un luchador chakkiaya en un bosque. Sarzoga tiene Destreza 2 y Lucha con Almádena 2. Ambos hacen su tirada de ataque, y el Taengryza tiene la enorme suerte de obtener un doble 6 natural, mientras que su oponente no consigue un solo tanto y ni siquiera puede bloquear debido a su mala tirada. Sarzoga decide no sumar los modificadores y añadirlos a la fuerza del golpe, que al final será de: 12 (Fuerza de Sarzoga multiplicada por 2 debido a éxito doble) + 6 (Modificador de la Almádena) + 2 (por los modificadores del saber no empleados) + 2 (reglas especiales de la almádena por obtener 6s naturales) => 22.

Su oponente tiene Resistencia 3 y una armadura de cuero tachonado que le añade 3 más, que se restarán a los 22 obtenidos por el Taengryza para un total de 16. Esos serán los puntos de daño que recibirá el chakkiaya, lo que, como es Humano y estos tienen habitualmente 13 puntos de salud, le provoca la muerte inmediata.

BLOQUEAR: puedes utilizar un tanto obtenido en los dados de lucha para bloquear un golpe del adversario que muestre un "número modificado" igual o menor al dado que uses. Tu dado y el que elijas se cancelan sin

más efecto. Algunas armas bloquean mejor que otras, como puedes comprobar en la tabla de armas que aparece en la sección: **Posesiones**; muchas armas poseen la habilidad de parar tantos con números modificados con uno o dos puntos más que los conseguidos por el poseedor de dicha arma. Además están los escudos, que anulan un tanto de cualquier valor por cada tanto que se consiga utilizándolos.

Supongamos que en el ejemplo anterior, el luchador chakkiaya hubiera obtenido una tirada de doble 5 con su espada y que tuviera en Lucha con Espada 2. Después de que él y Sarzoga sumen los modificadores correspondientes, los números modificados quedarían así: Sarzoga 7, 7 y chakkiaya 6, 6.

La acción de Sarzoga debería ocurrir primero por ser de número más alto, pero una espada puede bloquear tantos superiores en 1 a los obtenidos con ella, por lo que el Humano bloquea los ataques del Taengryza a duras penas...

HUIR: si tu personaje está herido, tiene miedo o se está enfrentando a un oponente más hábil que él, puede decidir que huir es lo más conveniente; sin embargo, si está en medio de un combate cuerpo a cuerpo no podrá huir con facilidad. El jugador y su adversario harán un desafío, una tirada de Agilidad: si el jugador consigue más tantos, huirá sin ningún tipo de daño; pero si es su adversario quién consigue más tantos, este realizará un ataque lanzado su tirada habitual contra el que el jugador que intenta huir no podrá hacer nada a no ser que hubiera dividido su reserva de dados para realizar otra acción..

El guerrero chakkiaya se de cuenta de que Sarzoga es un rival demasiado fuerte para él y decide huir. Anuncia que va a realizar dos acciones: huir y tratar de protegerse del Taengryza mientras tanto. Su reserva de manos es de 2 dados, por lo que tira uno para cada acción.

La tirada de Sazorga – 1, 1 – es una pifia, mientras que la del Humano es lo suficientemente buena – 4 para esquivar, 6 para huir – como para que consiga alejarse una considerable distancia de su gran adversario.

ESQUIVAR: un personaje desarmado o más ágil que su oponente puede decidir intentar esquivar los ataques hasta que éste se canse o lleguen sus compañeros a rescatarle. Cada tanto conseguido por un personaje que esquiva cancela uno de los golpes de su contrincante sea cual sea el valor de estos, como un bloqueo de un escudo.

Si´yu Ta´mri, una chamán Nidanyira, está siendo ataca-

da por una furiosa rata gigante. Es más rápida que esta, y sabe que sus compañeros están cerca. Realiza una tirada de Agilidad y obtiene tres tantos, mientras que la rata consigue dos. La pequeña Nidanyira no sólo esquiva al furioso animal, sino que aún se divierte picándole al tocarla mientras evade sus garras.

Desplazar: un personaje puede intentar acosar a su oponente para que este se retire en una determinada dirección. Si el personaje que intenta desplazar a su adversario tiene más tantos, puede utilizar los tantos de más para que ambos– él y su adversario– se muevan en cierta dirección.

Tanfafva, un curador Dun Hannár, está peleando con un carcelero mientras trata de escapar de las mazmorras de una fortaleza Zadarita en Lhur. Quiere meterlo en la celda de donde él ha salido. Realiza su tirada y obtiene dos tantos, mientras que el carcelero sólo obtiene uno. En vez de emplear los dos para golpearle, decide utilizar uno para empujar a su oponente hacia la celda y tratar de encerrarle allí en el próximo turno.

Levantarse: un golpe poderoso o un tropiezo inoportuno pueden dar con un Personaje en el suelo. Aunque es posible combatir en estas circunstancias, es muy difícil hacer cualquier cosa que no sea defenderse. Un personaje puede levantarse si consigue más tantos que sus oponentes, pero mientras lo hace sólo podrá utilizar los tantos que consiga luchando para bloquear, aunque obtenga más que sus adversarios.

Zilvêl, un ladrón de Âra, está combatiendo contra dos vigilantes de una propiedad. En el turno anterior cayó al suelo debido a una pifia y ahora trata de levantarse mientras se defiende de los ataques de sus adversarios. Obtiene cuatro tantos, mientras que los vigilantes obtienen uno y dos: no sólo consigue levantarse, sino también defenderse con éxito y cierta tranquilidad.

Correr: un personaje puede intentar desplazarse con la mayor celeridad para llegar a otro punto del combate o para encontrar una posición ventajosa. El personaje recorre una distancia igual a los tantos que obtenga, pudiendo usar cualquier número de ellos para esquivar.

Cargar: un personaje puede correr hacia su oponente y aprovechar el impulso para infligir más daño con sus golpes. Por cada tanto recorrido antes de golpear, la fuerza de ese golpe aumenta en 1.

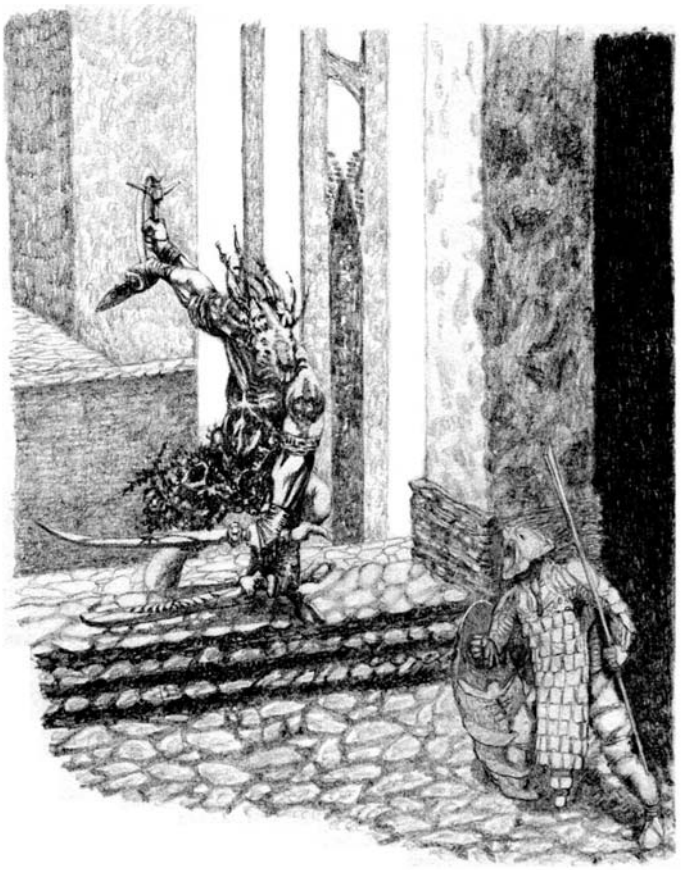
Lanzar: un personaje puede improvisar un ataque lanzando algún objeto que tenga a su alcance. Además hay una serie de armas, como dagas y hachas, que pueden ser lanzadas. El objeto es lanzado efectivamente en el momento que indica el tanto más pequeño en los dados correspondientes a esta acción. Si tienes varios tantos con la puntuación menor, la fuerza del lanzamiento se multiplica como en un golpe con un arma no arrojadiza. Cada tanto con un número superior que tengas añade uno a la fuerza. También puede ser que el personaje tenga acceso a muchos objetos lanzables –por ejemplo, piedras-. En este caso, cada tanto significa el impacto de uno de ellos. Dos o más tantos con el mismo número pueden combinarse en un único impacto.

Darakko es un sicario de Urankko al que se le ha encargado acabar con la vida de un extranjero que trata de alcanzar demasiado poder en la ciudad de Sikkurán. Decide emboscarlo y lanzarle una daga desde la oscuridad de un callejón. El mercader, confiado y demasiado seguro de si mismo, no le detecta (fallo en una tirada de Percepción). Darakko tiene Destreza 3 y Tiro con Daga 4, y realiza su tirada obteniendo: 3, 5 y 6. La dificultad era de 6, debido a la falta de luz, y usando los modificadores del Saber, Darakko obtiene unos "números modificados" finales de 6, 6 y 6: un éxito triple que multiplica su Fuerza por 3 a efectos del daño infligido que sumarán al modificador +1 de la daga para producir 10 puntos de daño totales. El extranjero no llevaba protección alguna y su Resistencia era de 1, por lo que al final recibe 9 puntos de daño que le dejan inconsciente y desangrándose en el suelo. Darakko podrá acercarse a él sin problemas en el turno siguiente para acabar con su encargo.

Disparar: un personaje que tira con su arco u honda, normalmente puede lanzar una vez por turno. Armas más lentas como la ballesta permiten tirar una vez cada tres turnos. Esta acción se trata igual que la de "lanzar" que se ha explicado arriba.

Apuntar: un personaje puede querer aprovechar un punto débil en la armadura de su adversario, herirlo en un miembro, o destruir un amuleto. Un personaje que apunte debe sufrir el aumento en la dificultad de sus tiradas de lucha que le indique el Director de Juego, quien además indicará el efecto del golpe apuntado en caso de tener éxito o haberse convertido en una pifia.

Sal-Sarán es un mentalista de las islas de Syndalla que posee un antiguo amuleto que aumenta sus capacidades mentales. Se enfrenta a una partida de aventureros que han sido contratados para matarle y que conocen los rumores acerca del amuleto. Uno de los aventureros decide realizar un golpe apuntado para tratar de romperlo. El Director de Juego decide que su dificultad pase de 5 a 7. Si aún así consigue algún tanto, habrá roto el amuleto y disminuido parte del poder de Sal-Sarán.



Atrapar: hay veces que tu personaje no quiere dañar a su adversario, sino simplemente reducirlo. Para conseguirlo, debe superarlo en al menos un número de tantos igual a la Fuerza de éste. No puedes golpear a tu enemigo con tus tantos, sólo puedes bloquear con ellos.

Goruz es un Xyarjar que se gana la vida como gladiador en la ciudad xawita de Xaratza. Ha sido contratado por un noble local para atrapar a un ladronzuelo y llevarlo a presencia de su patrón. Cuando se encuentra con él se inicia un combate. El ladrón consigue dos tantos que suceden antes que los de Goruz, pero que apenas le provocan rasguños; mientras que este, obtiene tres tantos, uno más que la fuerza del ladrón y lo atrapa en una presa de la que el desdichado no se puede librar.

Heridas en combate

Lamentablemente, entrar en combate significa ponerse en peligro de ser herido, o incluso morir. Además, un golpe poderoso puede dejarte inconsciente o lisiado. Cuando un personaje recibe un impacto cuya fuerza total sea superior a la suma de su Resistencia y la protección que lleve, recibirá tantos puntos de daño como la diferencia.

Cuando un personaje recibe un golpe cuya potencia es igual o superior a cuatro veces su Fuerza, cae al suelo –fíjate en que es indiferente que la Resistencia o la armadura evite que resulte dañado-, y permanece aturdido (Dificultad +1, Fuerza –1) un número de turnos igual a la diferencia entre la potencia del golpe recibido y el cuádruple de la Fuerza del personaje.

Si el daño que un único golpe causa a un personaje es igual o superior a tres veces su Constitución, cae al suelo inconsciente a causa del trauma, y permanece así un número de turnos igual a la potencia del golpe menos la Constitución del personaje. Además, el Director puede decidir que el personaje, si sobrevive, sufra una lesión permanente. Si el golpe hace un daño igual o superior a cuatro veces la Constitución del personaje, uno de sus miembros ha sido amputado.

Un personaje que siga combatiendo a pesar de ser herido va sufriendo los efectos de esas heridas y de la pérdida de sangre. La Tabla de Salud de la Hoja de Personaje indica qué ocurre a medida que su condición física empeora. Las penalizaciones a la dificultad y la disminución de los Rasgos Físicos (-1 a la Fuerza, Destreza, Agilidad y Apariencia) no son acumulativas: cuando estás malherido, la dificultad de los chequeos aumenta

en dos, y los Rasgos antes mencionados disminuyen también en dos. Si llega a la inconsciencia por heridas sangrantes, un personaje empezará a desangrarse: perderá un **nivel de salud** adicional cada tres turnos, si sus hemorragias no son detenidas de algún modo.

Es importante señalar que estas penalizaciones tienen efecto en el mismo momento en que el personaje sufre el daño. Por ejemplo, si un personaje pasa a estar malherido, todos sus golpes posteriores, incluso los de ese mismo turno que aún no se hayan resuelto, tienen –2 a los Rasgos mencionados y a su dificultad, lo cual puede provocar que algunos de sus tantos se pierdan.

CANSANCIO

Excepto en una batalla, pocos combates duran tanto como para que el cansancio de los contendientes llegue a ser importante. Si queréis tenerlo en cuenta, multiplicad la Constitución de un personaje por cinco: cada vez que pase ese número de turnos, disminuye en 1 su Fuerza, Destreza y Agilidad. Recuerda que un personaje que tiene 0 en un Rasgo no puede hacer chequeos con él.

MORAL

Es extraño que un combate termine con la total aniquilación de uno de los bandos, porque suele ocurrir que el bando que está en una inferioridad evidente se acobarde y huya. Ver cómo son derribados varios de tus compañeros en rápida sucesión o cómo un enemigo aparentemente invulnerable se deshace con facilidad de sus oponentes puede llevar a tu personaje a pensar que la huida es lo más sensato. El Director de Juego es quien debe decidir qué circunstancia puede provocar que los personajes deban superar un chequeo para continuar en combate, qué dificultad tendrá el chequeo y qué Rasgo se usará.

"Imagina tu mente como un pasillo lleno de puertas a ambos lados, en el techo y en el suelo. Imagina que cada vez que abras una de esas puertas te encuentres con un pasillo igual que el que acabas de dejar, y así sucesivamente en una trama de posibilidades y caminos sin fin. Cuando hayas logrado imaginar todo esto habrás dado el primer paso hacia las realidades más allá del mundo consciente. Y cuando lo hallas dado, ¿cuál será el siguiente? Te lo diré, aunque te llenará de desazón. El siguiente paso será no caer en la locura de la eterna infinitud de tu consciencia."

" Pasos para el Despertar "
Na Qora , Señor de las Otras Realidades de los Sil Quara.

Nel-Talek descubriendo uno de sus yoes no conscientes durante un Trance de Busqueda Interior

LAS VÍAS MENTALES

Desde tiempos inmemoriales, las especies sintientes han convivido con individuos que poseían poderes especiales y capacidades sorprendentes, ajenas a los dones concedidos por las deidades y a cualquier otro talento fuera de lo normal. Desde los chamanes de las tribus de Mávra y las Doncellas del Silencio de Chakkiaryar, pasando por los eruditos de Irmalián o Phaukahára, hasta los Negadores de la Realidad de los Hryeth o los Shyii-lorr de los Xyarjar, todos ellos comparten la habilidad de modificar el medio que los rodea con la fuerza de sus mentes.

Todas las criaturas nacen con una chispa, con una puerta cerrada en sus mentes que les impide avanzar hasta alcanzar todo su potencial. Pero son muy pocos los que consiguen convertir esa chispa en llama y los que abren su mente a realidades más allá de la consciencia comunal de su especie. Y menos aún los que aprenden a manejarse en este nuevo estado sin enloquecer o morir. Es un don que muchos ansían poseer pero que muy pocos consiguen dominar. Sólo las mentes más fuertes y capaces pueden afrontar, y con no poco riesgo, las vicisitudes y barreras de las Vías Mentales.

NERTHANA EL MENTARCA

Ninguna especies sintiente se pone de acuerdo respecto a los orígenes del mentalismo y de quienes son capaces de usar habilidades mentales. Existen tantos relatos al respecto como estrellas en el firmamento. Pero la mayoría de los Humanos de Gahaedha creen que aprendieron las Vías de la Mente de los Añorados, los Khalyva, cuando éstos aún soñaban bajo el cielo del mundo.

Y de entre todos ellos, fue Nerthana el que alcanzó el mayor control sobre las nuevas realidades a las que se abrió su mente, y el primero que transmitió sus conocimientos y sus enseñanzas a todos aquéllos que quisieron escucharle. Se dice que realizó un largo viaje por todo el continente, enseñando a quien lo deseara a despertar su Yo Dormido. Recorrió todas las tierras y las islas, y allí por donde pasaba descubría nuevas capacidades y talentos, dejando su impronta y compartiendo sabiduría sin importarle la especie o la raza de los que ansiaban aprender de él.

Grandes fueron sus hazañas, y las de quienes fueron sus aprendices. No existe cultura que no contenga alguna alusión a Nerthana en su mitología o en su tradición oral. La leyenda dice que murió enfrentándose a Agáshindáusokóra, la mayor de las Grandes Serpientes Marinas que hace miles de años asolaban las costas del Océano de los Muchos Nombres.

Gracias a él y a los que le siguieron, existe el mentalismo tal y como hoy lo conocen y practican los seres sintientes de Gahaedha que nacen con la habilidad de Ver Más Allá de la Puerta. Ahora, al menos, los bendecidos o maldecidos por las vías mentales tienen la oportunidad de conocer ese aspecto de sus personalidades que la mayoría de sus allegados no pueden siquiera llegar a imaginar o siquiera entender...

APRENDIZAJE

Así como ninguna persona es igual a otra, ninguna mente es comparable a otra y no existe un sistema generalizado para describir o enseñar a un ser sintiente el modo en que debe desarrollar su consciencia y cómo se puede manipular la realidad que le rodea. Hay métodos que permiten atisbar cierta unidad en las vías con las que las distintas mentes se acercan al mentalismo pero hay innumerables maneras de llegar a los objetivos deseados. Un ser vivo sólo puede guiar a otro y ayudarle a que descubra por sí mismo lo que es capaz de asimilar y aprender.

No es fácil desarrollar la capacidad innata con la que se nace, especialmente para los que sienten la llamada sin demasiada fuerza. Las Vías Mentales requieren gran dedicación y entrenamiento y muchos son incapaces de conseguir la paciencia y el autocontrol necesarios. Otros fracasan, perdiéndose en las más oscuras simas de su mente o consumiéndose hasta que Saurakóra llama a su espíritu.

Cualquiera puede aprender habilidades mentales, pero es extremadamente difícil para quienes no se dediquen específicamente a profesiones relacionadas con el mentalismo. Así, un personaje jugador que quiera poseer un poder mental y que se dedique a una porfesión que no esté directamente relacionada con las Vías Mentales, deberá aplicar una regla distinta a la utilizada con los demás saberes: en vez de tener que sacar

un punto por encima del valor actual con su tirada de dados, tendrá que obtener un 6 natural tanto para obtener nivel 0 como para ir mejorando en esa habilidad mental. Una vez creado el personaje, aprender nuevos poderes requiere el doble de puntos de experiencia y un chequeo de experiencia a dificultad 6.

Por el contrario, los que se consagren a convertirse en mentalistas, paladines-lágrima u otros modos de vida en los que la dedicación a las Vías Mentales es mayor, siguen las mismas reglas para aprender habilidades mentales que las que son usadas con cualquier otro saber. Para mejorarlas, durante sus aventuras pueden emplear sus puntos de experiencia del modo habitual, y la dificultad de su tirada de experiencia será de 4, a no ser que el Director de Juego determine otra cosa.

LOS RITOS

A lo largo de los milenios el mentalismo ha desarrollado muchos aspectos que han permitido potenciarlo y pulirlo hasta alcanzar su estado actual. Existen técnicas y ritos que permiten a un mentalista mejorar la utilización de sus habilidades mentales, que se dividen en dos grupos principales: los Ritos de Preparación y los Ritos que sirven para potenciar, o de Potenciación.

Los primeros requieren tiempo, necesitan serenidad y cierto grado de paciencia, y no pueden ser realizados mientras se efectúan acciones dinámicas como correr o combatir. El mentalista canaliza su concentración en ciertos aspectos de su Consciencia Más Allá del Yo, permitiendo por ejemplo, aumentar el número de objetivos a los que puede afectar con una habildiad mental.

Los Ritos de Potenciación son explosiones mentales nacidas del interior más profundo del practicante de las Vías Mentales; esfuerzos máximos que le permiten modificar en el último momento una situación adversa que implique la utilización de sus habilidades más allá de la consciencia. Sin embargo, tienen su precio: los personajes se verán seriamente afectados si tienen que recurrir a estas medidas extremas, pudiéndoles llevar a la muerte si abusa nde ellas.

En la páginas siguientes se encunetran algunos ejemplos de ambos tipos de ritos, que puedes utilizar en tus andanzas por el mundo de Alkaendra.

BIORRITMOS

El concepto de los biorritmos refleja la volubilidad del estado de ánimo y cómo afecta a nuestras capacidades intelectuales. Todos hemos despertado alguna vez con pocas ganas de hacer nada, bajos de moral y con el humor agrio, mientras que otras veces sentimos el impulso de hacer cosas, tenemos más energía y nos encontramos mejor dispuestos para enfrentarnos a la vida cotidiana. Para aquéllos que, como los mentalistas y los clérigos bendecidos por sus dioses, utilizan su mente de un modo muy distinto al de las demás personas, la importancia de los biorritmos se hace extraordinariamente patente, ya que va condiciona el número de veces que pueden servirse de sus dones y sus habilidades durante un día.

Como norma general, un mentalista debe realizar un chequeo de Biorritmos cada día; el resultado obtenido indica el número de habilidades, ritos o dones que podrá utilizar ese día. Éstos, no pueden reservarse de un día para otro; es decir, si un clérigo Dun Hannár obtiene un resultado de Biorritmos de 9 y se sirve de sus dones siete veces a lo largo del día no dispondrá de dos puntos de biorritmos para sumar a los que obtenga al día siguiente, sino que realizará una tirada normal: los biorritmos indican un límite máximo, pero eso no obliga a utilizar ese número de veces habilidades o dones.

Existen pequeñas diferencias de unas especies a otras, ya que algunas son más sensibles y están capacitadas para mantener su mente más activa a lo largo del día, que se recopilan en la tabla que te presentamos a continuación.

El único modo de mejorar esta tirada es a través de la experiencia, ya que ésta enseña a como estructurar y ejercitar la mente de modo que tarde más en cansarse, manteniendo durante más tiempo la concentración. Realizar un chequeo de experiencia para mejorar los biorritmos requiere emplear 12 Puntos de Experiencia, y consiste en tirar tres dados a Dificultad 5: se consi-derará superado si se consigue al menos un tanto. Si se consiguieran tres, se realizará inmediatamente un nuevo

chequeo adicional cuyos resultados se añadirán a los anteriores. Por cada chequeo superado, el mentalista o el clérigo ganará una tirada adicional por día en la TABLA DE BIORRITMOS.

Ahora bien, tal y como se ha diseñado la Creación de Personajes, es perfectamente posible que el de alguno de los jugadores sea ya un varón o una hembra de cualquiera de las seis especies posibles con mucha experiencia. Ellos han podido entrenarse y han tenido años de sobra para ello, por lo que si algún jugador lo desea, su personaje podrá gastar Puntos de Crecimiento o de Conocimiento para realizar más tiradas por día: deberá gastar 20 Puntos por cada tirada adicional diaria que quiera tener.

Como regla opcional para representar el cansancio mental al que puede llegar un Practicante de los Poderes, el Director de Juego puede aumentar la Dificultad de las tiradas de éstos según avanza el día. Por ejemplo, si un mentalista humano obtiene una tirada de Biorritmos de 10, a partir de la quinta habilidad mental que use, su Dificultad podría verse aumentada en 1.

TABLA DE BIORRITMOS

	Humano	Dun Hannár	Kuannachta	Nidanyira	Taengryza	Xyarjar
Biorritmos	2D6	2D6+2	2D6-2	2D6-6	2D6+2	2D6-2

ESCUELAS DE PENSAMIENTO

El mentalismo tiene tantas interpretaciones que se necesitaría un libro entero sólo para describir las más importantes; no hay dos de las tribus de Taechka o Navaetharu, ni del Gran Bosque de Sagareda, que utilicen el mismo método para alcanzar los Otros Estados de la Consciencia. Por falta de espacio, y aunque nos gustaría que fuera de otro modo, aquí describimos brevemente sólo cinco escuelas o tradiciones de aprendizaje de las Vías Mentales, procedentes de distintas regiones de Gahaedha, que podrán servir como guía tanto al Director de Juego como a los jugadores.

HEREDEROS DE LOS AÑORADOS

En aquellas regiones donde la influencia de los Añorados fue lo suficientemente fuerte como para que éstos llegaran a enseñar su modo de entender el mentalismo, como en la costa del Océano de los Muchos Nombres, se practica un estilo heredero de todo lo que aquellos Sabios dejaron.

Para estos mentalistas, la realidad es algo mutable, algo a lo que se puede convencer para que tome los caminos que uno desea: la mente tiene el poder de convencer a la Creación de otras posibilidades, aunque tenga que luchar contra su reticencia al cambio. Se requiere mucha concentración y un control absoluto de la entrada a las Otras Consciencias.

Los Paladines-Lágrima y los sabios de la Gran Biblioteca de Irmalián en Llaeredh, las sectas mentalistas de Ysenia, los Hijos de Nirthaeva en Gauddar, los Sinntaira de Mituinor y los chamanes de las Islas y las tribus de las Montañas Zandhari, son ejemplos de distintas visiones de esta tradición.

NAR-NUH-ZHRA

En las profundidades del Mundo Sin Luz, los Xyarjar de Xorl-Sha desarrollaron hace mucho tiempo un método propio, al que dieron el nombre de Nar-Nuh-Zhra, Los Mil Caminos Silenciosos.

Según esta tradición, la energía, tanto la de los seres vivos como la de los inertes está canalizada a través de unas líneas lyarr que recorren sus formas físicas. Estas líneas son percibidas y manipuladas por los Shyii-lorr mediante su Voluntad y su Mente para obtener aquello que desean. Han desarrollado el Nar-Nuh-Zhra hasta tal extremo que las más pequeñas sutilezas a la hora de manipular las lyarr provocan efectos completamente

dispares y muchos de ellos se vanaglorian de su capacidad para conseguir grandes portentos con la menor variación posible de las líneas lyarr.

Esta tradición sólo se sigue en Xorl-Sha y sus ciudades vasallas, pues el resto de los Xyarjar emplean otros métodos para potenciar y utilizar las Vías Mentales.

LA TORRE ROJA DE NAHÁRE

Los mentalistas de Phaukahára, en especial los de Naháre, son de los más poderosos y respetados de todo Gahaedha. Muchas leyendas corren sobre sus métodos y muchos rumores divulgan la fuerza de su voluntad, pero poco es lo que se sabe fuera de las tierras del Desierto de Arena Roja.

Se cree que los Señores de Isehára, la Torre Roja, utilizan las emociones. Éstas, cuando son lo suficientemente fuertes, pueden romper el delicado entramado de la realidad; el mentalista sólo tiene que reconstruirla según su deseo teniendo en cuenta que debe entretejer de nuevo todos los hilos que han sido rotos sin dejar ninguno suelto: las consecuencias podrían ser horribles y catastróficas.

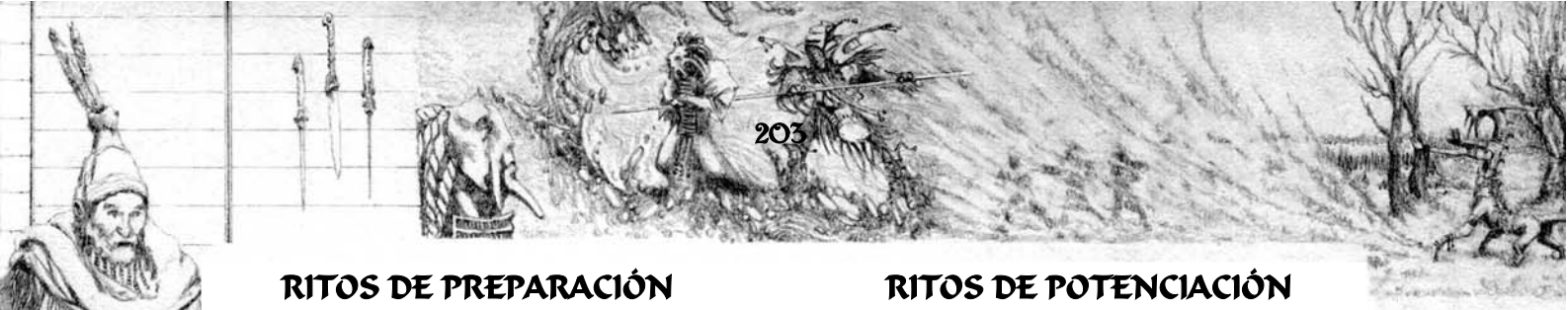
Esta escuela de pensamiento es la que se sigue en casi toda Phaukahára, en las colonias establecidas en Makaháre y en algunas regiones de la Península de Klandama que permanecieron bajo la dominación de los Señores de la Arena Roja durante generaciones. Tampoco es rara la aparición aquí de métodos y técnicas mixtas que tratan de amalgamar la tradición pháuka con las locales, por lo general más primitivas y menos desarrolladas.

THAIZILGHA

Los Kuannachta tienen una conexión única con la esencia misma de la roca y la tierra. Ésta se hace especialmente notable en la ciudad-fortaleza de Khaed Zilghal, cuyas paredes están recubiertas de innumerables mantos de joyas de belleza incomparable. Aquí fue donde se desarrolló el thaizilgha, la Danza de las Joyas, una de las corrientes mentalistas más evolucionadas entre los miembros de esta especie.

Los que practican la Danza de las Joyas, los zilghalakka, creen que existe una gema o mineral relacionado con cada nexo importante de un ser vivo y otras que están relacionadas con la creación inanimada en sí y la misma Roca, pilar fundamental de sus creencias religiosas y místicas. Imaginan distintas interacciones y disposiciones de estas gemas y las plasman en la realidad a través de un estado similar a un sueño consciente en el que dibujan con sus movimientos la trama que han diseñado en sus mentes. Es un saber complejo y peligroso para quienes no comprenden tan bien como los Hijos de Kuann los secretos de la roca y la tierra.

Esta escuela está mucho menos extendida que las anteriores, ya que apenas se practica fuera de las cavernas brillantes de Khaed Zilghal. Pero en las últimas décadas se ha ido introduciendo en Âra, cuya cultura artística ha asimilado con facilidad el concepto del thaizilgha, y en menor medida en todas las regiones circundantes a la fortaleza Kuannachta.



RITOS DE PREPARACIÓN

CALMA

TIRADA: Astucia (6)

La relajación de los miedos conscientes y las trabas que impiden a la mente actuar a través del instinto quedan minimizadas gracias al uso de este rito, permitiendo alcanzar cotas insospechadas.

Por cada tanto obtenido, el mentalista puede actuar sobre un objetivo adicional o disminuir la dificultad en 1 para las habilidades mentales que utilice durante el próximo acto.

COMUNIÓN

TIRADA: Empatía (6)

La comunión permite a un practicante de las Vías Mentales conocer las motivaciones de las acciones de su adversario, y manipular sus reacciones para que su resistencia mental disminuya.

Por cada tanto obtenido, el mentalista puede reducir en un dado la mano que el objetivo utiliza como defensa ante una habilidad mental durante el próximo acto.

INTENSIFICACIÓN

TIRADA: Inteligencia (6)

La mente trabaja en muchos niveles que pueden interconectarse para seguir un solo camino con mayor fuerza, alejando de la percepción intuitiva cualquier obstáculo a la consecución del objetivo del mentalista.

Por cada tanto obtenido, el mentalista aumenta en 1 el efecto de la siguiente habilidad mental según la tabla Duración-Distancia-Tamaño.

MEDITACIÓN

TIRADA: Inteligencia (6)

El mentalista concentra su mente Más Allá de la Puerta, abriéndola a nuevos estados de consciencia que le permiten mejorar sus habilidades mentales al descubrir aspectos en los que antes no había profundizado.

Por cada tanto obtenido, el mentalista puede añadir un dado a la mano de cada habilidad mental o un modificador de +1 en ella durante el acto siguiente.

RITOS DE POTENCIACIÓN

CANALIZAR

TIRADA: Autocontrol (6)

El mentalista sabe que las habilidades que posee están relacionadas con su yo físico tanto como con su yo consciente, por lo que puede utilizar parte de su energía vital en momentos de necesidad extrema.

Por cada tanto obtenido podrá disponer de un modificador de +1 para la habilidad mental recién realizada y sufre un daño.

DOLOR

TIRADA: Tenacidad (6)

Muchos de los que utilizan las Vías Mentales sólo pueden llegar a su máximo potencial en situaciones críticas o bajo terribles agonías de sufrimiento. Algunos llegan a autolesionarse para conseguir la fuerza mental que necesitan.

Por cada tanto obtenido, el mentalista puede tirar un dado adicional en la habilidad mental recién realizada, además de sufrir un daño.

VÍNCULO

TIRADA: Tenacidad (6)

En el fragor de una lucha a muerte, los sentimientos de las personas están a un nivel más superficial de lo habitual, permitiendo a los mentalistas manipularlos con más facilidad.

Por cada tanto obtenido, el mentalista puede desviar hacia un objetivo los efectos de una habilidad mental dirigida contra él, además de perder un punto en cada Rasgo Mental durante un día.

VOLUNTAD

TIRADA: Tenacidad (6)

Cuando Saurakóra llama, el miedo se apodera de los corazones de los vivos y extrae de ellos la voluntad de luchar. Un practicante de las Vías se niega a rendirse ante la Muerte, enfocando su yo a las Consciencias Superiores.

Por cada tanto obtenido, el mentalista puede anular un dado en la mano del atacante que haya usado una habilidad mental contra él. Además deberá perder un punto en un Rasgo aleatorio.

HABILIDADES MENTALES

A continuación te presentamos una lista de habilidades mentales que puedes utilizar en tus aventuras en Alkaendra. Recuerda que, aunque se utilicen de un modo similar, no son Saberes propiamente dichos y tienen sus propias reglas.

Bajo el nombre de cada habilidad se encuentra un epígrafe denominado TIRADA, donde se indica cuál es el Rasgo que se debe utilizar en cada caso, seguido de un número entre paréntesis que indica la dificultad. Cuando el objetivo u objetivos puedan realizar una tirada para contrarrestar los intentos del mentalista, aparecerá VS (versus) y el Rasgo que pueden emplear para defenderse junto, a la dificultad que deben superar. Los tantos obtenidos por el objetivo se restan de los del mentalista, disminuyendo o incluso pudiendo llegar a anular el efecto de la habilidad mental. Observarás que alguna de las descripciones también presentan epígrafes denominados DURACIÓN o DISTANCIA. Como regla general, todas las habilidades mentales siguen la tabla que incluimos debajo de estas líneas para la duración del efecto, la distancia a la que puede tener lugar y el tamaño de la zona a la que puede afectar. Todos dependen del número de tantos obtenidos en el chequeo de habilidad mental. Pero algunas habilidades, por su carácter especial, tienen su propia distancia o duración, debiendo ser aplicada la que se indica en la descripción de la habilidad. Si el uso de alguna habilidad mental provoca daños, estos no desaparecerán cuando termine el efecto de la misma sino cuando sean curados. Por último, hay habilidades que producen un efecto instantáneo y puntual y otras cuy efecto es instantáneo que se indica en esos casos bajo el epígrafe TIRADA.

Recuerda que esta lista es una mera guía, que no incluye todas las posibilidades que las especies sintientes pueden desarrollar. Eres libre de crear tus propias habilidades: el único límite será vuestra imaginación.

TABLA DURACIÓN-DISTANCIA-TAMAÑO

	DURACIÓN	DISTANCIA	TAMAÑO
1 Tanto	1 Turno	10 Metros	Espada
2 Tantos	5 Turnos	50 Metros	Mesa, Hombre
3 Tantos	Un Acto (5 minutos-1/2hora)	500 Metros	Carro
4 Tantos	Tres Horas	5 Kilómetros	Casa
5 Tantos	Un Día	50 Kilómetros	Ciudad
6 Tantos	Una Semana	100 Kilómetros	Región

ABRAZO DE LA NOCHE

TIRADA: Inteligencia **(6)**

La noche siempre ha sido amiga de aquéllos que no desean ser vistos. La oscuridad siempre abraza a sus hijos y los aleja de la perniciosa luz que los debilita. Muchos se despiertan cuando el sol se pone, preparados para ocultarse en las sombras y lanzar su ataque fatal.

Un practicante de las Vías Mentales puede provocar que la oscuridad aumente en una zona, disminuyendo la percepción de los que en ella se encunetran, a razón de 1 punto por cada tanto obtenido.

ALEJAMIENTO

TIRADA: Autocontrol **(6)**

Las heridas y el dolor provocan, excepto para los seguidores más devotos de Igliath, un cansancio prematuro y una perdida de habilidad que más de una vez han conducido al desastre: muchos han muerto debilitados por la sangre que se escapaba de sus cuerpos o por no haber podido levantar sus defensas a tiempo.

Gracias a esta habilidad, el mentalista podrá separar su Yo Consciente de la realidad física e ignorar las penalizaciones por estar herido.

AÑORANZA DEL SOL

TIRADA: Carisma (6)
Efecto Instantáneo.

La energía vital fluye en la naturaleza como los ríos, incansable e inagotable, inasequible al desaliento. Incluso quienes han muerto, aún conservan un remanente, una chispa que puede ser encendida con el estímulo adecuado.

Una consciencia entrenada puede ser capaz de hacer resurgir esta energía en todo su esplendor, provocando que un objeto arda o llegue a fundirse.

ATADURA DEL ALMA

TIRADA: Inteligencia (10) vs Autocontrol (6)

En los primeros días de Gahaedha, alguien descubrió que la esencia no-animal de un ser sintiente, lo que muchos conocen como alma, podía ser vinculada a un objeto inanimado. De este modo el alma podría permanecer aunque el cuerpo muriese, y esperar el momento de volver a convertirse en un ser completo. Es una habilidad peligrosa, pero muy útil en momentos de necesidad. La fuerza del vínculo será igual al número de tantos obtenidos.

ATADURAS INVISIBLES

TIRADA: Empatía (6) vs Astucia (6)

La naturaleza de los seres sintientes y de la misma racionalidad, provoca que mucha gente esté pensando en otras cosas mientras realiza actividades físicas y tropiece por falta de atención. Un mentalista puede crear pequeños estorbos y tropiezos que dificulten los movimientos de sus objetivos, manipulando su mente. La dificultad de sus tiradas de Agilidad aumenta en 1 por cada tanto obtenido por el Que Ve Más Allá de la Consciencia.

ATAJO

TIRADA: Percepción (6)

Los seres vivos aprenden a moverse en función de su entorno y de la forma física que los dioses le han dado: un humano no puede escalar paredes como los insectos. Pero hay maneras de engañar al cuerpo y la mente para que crean que esas restricciones han desaparecido.

Esta habilidad permite al mentalista reducir en 1 la dificultad de sus tiradas de movimiento, por cada tanto obtenido.

ATISBO DEL ALMA OSCURA

TIRADA: Empatía (6) vs Autocontrol (6)
Efecto Instantáneo.

Pocos seres sintientes están libres de una parte de su ser donde se albergan sentimientos contrarios al comportamiento que guía sus vidas donde se esconden las envidias, los deseos ocultos o prohibidos por la sociedad o la cultura en la que viven.

Esta habilidad permite al mentalista conocer la debilidad del objetivo, y su puntuación si es inferior al número de tantos obtenidos.

BALANZA

TIRADA: Percepción (7)

La búsqueda del equilibrio ha sido siempre uno de los mayores retos para las escuelas mentalistas racionales, que tratan de encontrar un orden y un esquema en la creación que pueda ser utilizado por los que Ven Más Allá de la Puerta.

Esta habilidad concede al mentalista la posibilidad de igualar un dado al máximo tanto obtenido en la siguiente acción -antes de añadir modificador alguno- por cada tanto que consiga con Balanza.

CARICIA DE HIELO

TIRADA: Inteligencia (6) **vs** Constitución (6)

Los seres vivos son energía, son calor. Incluso aquéllos que moran en la eterna noche del Mundo sin Luz sobreviven gracias al calor que irradian sus cuerpos, que alimenta a las plantas que les sirven de comida. Sin embargo, el calor puede ser drenado, arrancado, haciendo que la vida se debilite y desaparezca.

Con esta habilidad el mentalista consigue disminuir la Resistencia y la Constitución del objetivo en 1 por cada tanto obtenido.

CONMOCIÓN

TIRADA: Inteligencia (6) **vs** Constitución (6)

Entre las tribus de Taechka hay un dicho que dice: "cuídate de las palabras de un Sashurinkha". Y no es para menos, porque estos siervos de los Zadaritas son maestros en crear un sonido tan fuerte que aturde y empuja a sus vícitmas a mucha distancia.

Esta habilidad provoca que el objetivo sea lanzado a una distancia de tantos metros como indique la tabla y que sufra un número de daños igual a los tantos obtenidos menos su Resistencia.

CONSUNCIÓN

TIRADA: Percepción **(6) vs** Autocontrol **(6)**

Siempre han existido enfermedades que provocan un debilitamiento y un marchitamiento tan grande de la vida, que los desgraciados que se ven afectados acaban muriendo miserable y dolorosamente. Hace muchas generaciones, un mentarca de Panlho descubrió el modo de sugestionar a sus vícitmas para que creyeran que estaban padeciendo uno de estos terribles males, consumiendo un punto de un Rasgo Físico, elegido al azar, por tanto obtenido.

DECADENCIA

TIRADA: Carisma **(8) vs** Conciencia **(6)**

Efecto Instantáneo y Permanente.

Manejar las mareas del tiempo y sus consecuencias, ha sido uno de los mayores anhelos que han poseído los mentalistas más poderosos. Muchos de ellos exploraron lugares donde se rumoreaba que uno era transportado en el tiempo a otras épocas.

Una de las aplicaciones más perniciosas de este anhelo es el desarrollo de esta habilidad, que envejece al objetivo tantas décadas como tantos se hayan obtenido.

DESCORRER EL TAPIZ

TIRADA: Empatía **(6)**

DURACIÓN: Un turno por cada tanto obtenido.

La mente consciente de los seres racionales alberga huecos y cavernas donde pueden esconderse sus sentimientos, sus pensamientos más profundos y sus recuerdos. Por lo general son lugares seguros, ocultos a todos aquéllos que no sean uno mismo. Pero la mente se puede manipular y sondear, y los mentalistas utilizan esta habilidad para conseguirlo, leyendo los pensamientos predominantes en la mente de su objetivo.

DESTERRAR AL OLVIDO

TIRADA: Inteligencia **(10) vs** Carisma **(6)**

Efecto Instantáneo y Permanente.

Esta habilidad es una de la más poderosas que se conocen. Según la leyenda fue descubierta por Nerthana, quién la desarrolló pese a que nunca llegó a utilizarla. Pero muchos de los que la aprendieron de él, no tuvieron tantos escrúpulos. Nadie sabe qué es lo que la historia ha perdido, ya que Desterrar al Olvido permite al mentalista hacer desaparecer de la memoria colectiva, para siempre, a un ser vivo o un objeto.

EL CORAJE DE LA COMADREJA

TIRADA: Carisma **(6)**

La mayoría de las criaturas sólo luchan si están seguros de que sus vidas corren un peligro evidente, exceptuando los Animales Desviados. Pero, cuando se sienten acorraladas y Saurakóra le mira directamente a la cara, sacan el coraje que anida en los corazones de todo ser vivo y luchan con salvaje determinación.

Imitando a la valentía de la Comadreja, el mentalista aumenta en 1 su Coraje por cada tanto obtenido.

EL ENCANTO DE LA UMANÁURA

TIRADA: Empatía **(6) vs** Astucia **(6)**

Las Umanáura y sus hermanos feéricos pueblan los bosques de Gahaedha, aunque rara vez son vistos por los mortales. Aquéllos tocados por la gracia de su visión jamás olvidan la belleza de estas criaturas esquivas ni la fuerza de voluntad que se esconde tras sus pequeños ojos.

Si el mentalista usa Carisma, Apariencia o Empatía contra su objetivo, verá reducida su dificultad en 1 por cada tanto obtenido con esta habilidad.

EL INSTINTO DE LA BESTIA

TIRADA: Empatía (6)

Nuestra mente racional es a menudo obstáculo para otros sentidos que la mayoría de los seres sintientes han olvidado, y que toman el mando de personas no entrenadas en las Vías Mentales cuando el instinto debe primar sobre cualquier razonamiento.

Con esta habilidad el mentalista aumentará un punto en cada Rasgo Físico, además de en Percepción, Astucia, Empatía y Coraje, disminuyendo en 1 todos los demás, por cada tanto obtenido.

ENCRUCIJADA

TIRADA: Inteligencia (8)

Esta habilidad, desarrollada por los maestros mentarcas de los Añorados al principio de los tiempos, permite al mentalista moverse instantáneamente a un lugar del que aún conserve un recuerdo, rompiendo por un instante las barreras físicas de la realidad. Si no se obtienen los tantos necesarios para llegar a donde se quería -ver tabla DURACIÓN-DISTANCIA-TAMAÑO- el practicante de las Vías Mentales sufre un punto de daño por cada tanto que le faltó.

EVANESCENCIA

TIRADA: Inteligencia (6) **vs** Empatía (6)

Entre las muchas historias que circulan respecto a los temidos y odiados Zadaritas, los Hermanos Oscuros, hay una que habla de la perdición del rey de un señorío de Tyethsinnúma que osó desafiar a uno de estos seres y que fue asesinado de modo horrible en sus propias habitaciones sin que nadie hubiera visto entrar a persona alguna.

Un mentalista puede volverse inmaterial, a todos los efectos, usando esta habilidad.

FALSO ESPEJO

TIRADA: Empatía (8) **vs** Autocontrol (6)

Con esta habilidad, un practicante de las Vías Mentales puede ocultar su debilidad y la fuerza de esta a los demás. Además, puede ocultar sus verdaderas intenciones y pensamientos de cualquier tipo de sondeo mental, aumentando la dificultad de los que traten de sondearle en tantos puntos como tantos obtenidos. Muchos creen que esta es una de las habilidades secretas de los asesinos nakthái del este de Gahaedha.

FLUJO DE SABIDURÍA

TIRADA: Percepción (6) **vs** Tenacidad (6)

¿Quién no ha deseado alguna vez conocer el modo de cortejar a una mujer en el momento adecuado o saber manejar la espada con soltura ante un ataque inesperado por parte de malhechores?

Esta habilidad permite al mentalista aumentar uno de sus Saberes en 1 por cada tanto obtenido extrayendo ese conocimiento de la mente de su objetivo. El mentalista no puede elevar su puntuación en el saber más allá de la puntuación originald el obejtivo.

FUENTE DE VIDA

TIRADA: Astucia (6) **vs** Resistencia (6)

Los misteriosos Thon Sara, los Modeladores de Sueños de los antiguos Sil Quara, llegaron a manipular las fuerzas y las energías de sus cuerpos y su alrededor con gran maestría, mientras su vitalidad se les escapaba sin remedio...

Quien utiliza esta habilidad mental recuperará tantos niveles de salud como tantos obtenidos, tomándolos de su objetivo, que los pierde y puede llegar a morir.

HÁLITO VITAL

TIRADA: Empatía (6)

Efecto Instantáneo y Permanente.

El cuerpo de una criatura viva es una máquina maravillosa capaz de autorrepararse, para continuar viviendo con normalidad. Sin embargo, a veces ocurre que las heridas son tan graves o profundas que el ritmo natural de curación del cuerpo no sirve para alejar la muerte, y hay que recurrir a las habilidades mentales como ésta, que curan un punto de salud por tanto obtenido. El mentalista no puede curarse a sí mismo.

INSENSIBILIDAD

TIRADA: Astucia (6)

DISTANCIA: 1 turno por cada tanto obtenido.

Todo ser vivo tiene sus propios ritmos que explican que actúe del modo en que suele hacerlo. Sin embargo, no puede aislarse de las condiciones de su entorno como el frío, el calor, la humedad, etc., lo que significa que tiene que adaptarse en contra de sus tendencias naturales. La habilidad de insensibilidad permite al mentalista ignorar los efectos perniciosos del entorno sobre su persona.

LA BELLEZA DE LA NETHEDYR

TIRADA: Empatía (6)

Muchas leyendas hablan de viajeros que quedaron tan prendados de la belleza de un Ser del Bosque que dejaron todo para seguirles y nunca fueron vistos de nuevo. La belleza y la apariencia son fuerzas de la naturaleza que no deben ser subestimadas y un practicante del mentalismo que sea inteligente y hábil sabrá aprovecharse de la ventaja que esta habilidad le proporciona: aumentar su apariencia en 1 por cada tanto obtenido.

LA CARICIA DE SAURAKÓRA

TIRADA: Carisma (6) **vs** Tenacidad (6)
DURACIÓN: Instantáneo.

Desde los primeros tiempos ha habido algunos que se han servido este poder para provocar dolor y sufrimiento a quienes se atrevieran a oponérseles. Muchos han muerto para alimentar la ambición de los crueles y los codiciosos.

El mentalista provoca un punto de daño por cada tanto que obtenga, ignorando la Resistencia y la armadura del objetivo.

LA DANZA DE LAS MIL MANOS

TIRADA: Inteligencia (6)

Se cuenta que un viejo mentalista de Nargawannu descubrió hace tiempo el modo de manipular los tendones de sus brazos, usando el poder de su mente. Era capaz de proezas de velocidad tan increíbles que muchos le llamaban El de Las Manos Invisibles. Enseñó esta habilidad a todos aquéllos que pagaron lo suficiente, y por eso hoy muchos mentalistas pueden añadir un modificador de +1 a sus tiradas de Destreza por cada tanto obtenido.

LADRÓN DE SUEÑOS

TIRADA: Empatía (6) **vs** Astucia (6)
Efecto Instantáneo y Permanente.

La memoria consciente es un receptáculo finito. Pero esto no se debe a que los recuerdos se pierdan, sino a que las conexiones que los relacionaban se han deteriorado o han sido ocupadas por experiencias recientes.

Uno de los Que Ven Más Allá de la Consciencia puede restaurar estos recuerdos o robarlos. Cuanto mayor sea el número de tantos obtenido más arraigados, vitales y profundos son los recuerdos así conocidos.

LA DETERMINACIÓN DE LA SERPIENTE

TIRADA: Tenacidad (6)

Aunque las serpientes no suelen ser bien vistas en casi ningún lugar de Gahaedha, nadie puede negar que son depredadores formidables. También destacan por su resistencia en las épocas de hambruna y por su determinación infatigable de sobrevivir incluso en los momentos de mayor dificultad.

Imitando las vías de la serpiente, el mentalista no necesitará comer, beber ni descansar, impulsado por la necesidad de sobrevivir a cualquier precio.

LA DUREZA DEL ROBLE

TIRADA: Constitución (6)

El roble es un árbol cuya corteza resiste todo lo que la naturaleza lanza contra él. Convencer a la piel de un ser sintiente de que su consistencia debe ser igual a la de la corteza de este árbol no es tarea fácil, pero los beneficios pronto se hacen patentes, especialmente en situaciones donde son las armas y no las palabraslas que cantan.

El mentalista aumenta su Resistencia en 1 por cada tanto obtenido.

LA FURIA DEL OSO

TIRADA: Astucia (6)

Para muchas culturas primitivas de Gahaedha, especialmente para las que viven en terrenos boscosos o montañosos, los osos forman parte de la mitología por su tremenda fuerza y el asombroso parecido de su esqueleto con el de otras criaturas humanoides.

El mentalista invoca la mítica fortaleza del oso, recibiendo un punto de Fuerza por cada tanto obtenido con esta habilidad.

LAS MANOS DEL VIENTO

TIRADA: Astucia (6)

Entre las tribus salvajes de las montañas Sammheda hay mujeres ancianas con la capacidad de volar y moverse sobre el viento como si éste poseyera manos. Andan, corren, saltan y atacan como si las conexiones que nos unen a todos con la tierra no pudieran afectarlas. Algo parecido ocurre con algunas sectas mentalistas de Ysenia y del Oeste, ya que sus miembros son capaces de Danzar en las Nubes, sintiendo el extraño placer de volar.

LA PERDICIÓN DE SEVARAETHA

TIRADA: Astucia (8) **vs** Tenacidad (6)

Efecto Instantáneo.

Sevaraetha, uno de los odiados Zadaritas, reinó durante siglos en Ythannyth, por el miedo y el terror, convirtiendo a la región en el horror desgarrado que hoy se conoce como la Tierra Rota.

Entre sus múltiples habilidades estaba la de reducir sus víctimas a carcasas débiles y marchitas, reduciendo en 1 todos los Rasgos Físicos por tanto obtenido.

LAS RAÍCES DE LA QUIETUD

TIRADA: Astucia (7) **vs** Conciencia (6)

La realidad induce a los seres sensibles a la duda continua. Por lo general, la mayoría consiguen establecer un patrón de comportamiento ético y moral que les permite tomar decisiones, pero suele ser frágil y fácilmente atacable.

Esta habilidad permite inducir la duda en todas las acciones del objetivo, generándole un modificador de –1 por tanto obtenido, en todas las tiradas del oponente del mentalista.

LATIDO DE VIDA

TIRADA: Empatía (6)

DISTANCIA: 5 metros de radio por tanto.

La energía de los seres vivos se manifiesta continuamente en el eterno ciclo vida-muerte, pulsando a través de la naturaleza como una gota de agua que cae en un estanque. Una consciencia sintonizada con esta energía puede detectarla a mucha distancia, aunque sus sentidos físicos sean incapaces de conseguirlo. Un mentalista puede conocer la posición de los seres vivos a su alrededor usando esta habilidad.

LÁTIGO DE ACATAMIENTO

TIRADA: Inteligencia (10) **vs** Conciencia (6)

Una mente poderosa sabe como manejar a aquéllas estancadas en sus propios miedos inconscientes, manipulándoles para que actúen en contra de su voluntad. No dejan de ser plenamente conscientes de lo que están haciendo, pese a ello, dándole a esta habilidad una crueldad que pocos son capaces de afrontar.

El objetivo debe acatar una orden del mentalista, con una fuerza igual a los tantos obtenidos.

LEER EL VIENTO

TIRADA: Percepción (6)

Se dice que los Mentalistas de los Sil Quara podían comunicarse a grandes distancias, tras haber sintonizado su mente con anterioridad. Eran capaces de escuchar las palabras que el viento transportaba en su caótico recorrido por Alkaendra.

Esta habilidad, permite comunicarse en silencio con otros mentalistas, o bien con otras personas, si éstas hablan, hasta una distancia indicada por la tabla DURACIÓN-DISTANCIA-TAMAÑO.

LETANÍA DEL DOLOR

TIRADA: Percepción (6) **vs** Constitución (6)

Los siervos de los Zadaritas idean planes para provocar sufrimientos y empujar a los débiles a las simas de su propia desesperación.

Pero no sólo torturan las mentes, también atacan sus cuerpos, reventando sus huesos y retorciendo sus vísceras. El mentalista provoca esos efectos, causando a su víctima tantos puntos de daño como tantos obtenidos y aumentando la dificultad de todas sus tiradas del mismo modo.

LLAMADAS DEL DESTINO

TIRADA: Percepción (8)

Algunos de los primeros mentalistas tenían la capacidad de ver todas las posibilidades que el destino tenía preparadas para determinados eventos.

El mentalista puede ver rápidas imágenes de lo que ocurrirá en el futuro, reduciendo la dificultad de sus tiradas en un número igual a los tantos obtenidos. Si no consigue ningún tanto realizando esta habilidad quedará aturdido durante un turno, sin poder realizar ningún tipo de actividad física o mental.

MAGNETISMO

TIRADA: Carisma (6)

En más de una ocasión nos hemos sentido atraídos hacia personas que a priori no nos parecían interesantes, pero cuyo carácter y personalidad nos acaban cautivando. Hacemos mucho más caso a sus ideas y opininones que a las de otras personas, aunque a veces nos puedan llevar a la ruina.

El mentalista aumenta su mano en las tiradas de Carisma contra el objetivo en 1 dado por tanto obtenido.

MAREA DE DOLOR

TIRADA: Inteligencia (6)

En la ciudad portuaria de Laessáran aún recuerdan cómo un mentalista extranjero salió indemne de un enfrentamiento contra un nutrido grupo de asaltantes gracias a su maestría en esta habilidad. Recibieron golpes que no podían ver, surgidos de todas partes.

Esta habilidad permite al mentalista provocar 1 punto de daño por tanto obtenido a todo ser vivo que se encuentre en la zona designada como objetivo.

MÁSCARA DE SOMBRAS

TIRADA: Astucia (6) **vs** Percepción (6)

¿Quién no ha querido ser alguna vez quien no era? Las insatisfacciones de la vida corriente llevan a muchos a tratar de aparentar ser algo que nunca serán, a esconderse en la sombra de otra persona y a ponerse máscaras para ocultar su verdadero yo. Los mentalistas han llevado esto a un grado superior al manipular las percepciones conscientes y subconscientes de aquellos que les ven, haciéndoles creer que están viendo a otra persona.

MENTE ESCONDIDA

TIRADA: Inteligencia (6) **vs** Inteligencia (6)

El pueblo Asilarrpa sufrió el horror de los demonios y su cultura declinó debido a los múltiples ataques de las hordas invocadas en un intento por frenar a los siervos de los Zadaritas...

Con esta habilidad, la mente genera niveles múltiples de consciencia, haciéndola inmune al miedo que generan los demonios y mejorando su mano de defensa para enfrentarse a los poderes mentales de éstos, en tantos dados como tantos obtenidos.

MOVIMIENTO LATENTE

TIRADA: Inteligencia (6)

Algunos sabios de Siulsaryba aprendieron a romper las barreras de la inercia, provocando el movimiento en lo que no fue creado ni diseñado para realizar tal acción. Esta habilidad les permitió mantener su tierra libre en numerosas ocasiones, para asombro y desesperación de sus adversarios.

Un conocedor de las Vías Mentales puede usar esta capacidad, consiguiendo mover los objetos inanimados.

OJOS DE GATO

TIRADA: Percepción (6)

Los ojos de un gato ven aquello que los hombres no quieren ver, como reza el dicho popular de Phaukahára. La oscuridad no alberga secretos para ellos como les sucede a quienes han de vivir en la luz para poder ver.

El mentalista aumenta su Percepción, pero sólo en lo referente a la visión, en uno por cada tanto obtenido, incluso en lugares donde la luz no sea perceptible habitualmente para el ojo.

PESTE

TIRADA: Inteligencia (6) **vs** Constitución (6)
Efecto Instantáneo y Permanente.

La enfermedad es un miedo muy arraigado en todas las culturas de Gahaedha. En el oeste no olvidan las terribles plagas que les azotaron: hace dos siglos más de un tercio de la población pereció en pocos años y muchas regiones aún no se han recuperado del todo.

Esta habilidad provoca una enfermedad debilitadora en el objetivo, de potencia igual a los tantos obtenidos.

PRISIÓN

TIRADA: Empatía (8) **vs** Autocontrol (6)

Esta habilidad permite al mentalista encerrar la psique de la víctima en una prisión creada por su propia mente, haciéndole perder un punto en todos sus Rasgos Mentales y Morales por cada turno. En el momento en que todos los rasgos de uno de esos dos grupos llegue a cero, el desdichado no podrá discernir entre la realidad y su locura. El objetivo sólo podrá reponerse descansando al menos una hora por cada punto que haya perdido de este modo.

PURIFICAR

TIRADA: Empatía (6)
Efecto Instantáneo.

Hay muchas substancias capaces de llevar la mente más allá de sus ataduras conscientes, pero suelen debilitar el cuerpo. Otras envenenan o enferman, facilitando que Saurakóra llegue con el Último Sueño antes de lo previsto.

En tiempos antiguos se desarrolló esta habilidadque permite liberarse de una droga, veneno o enfermedad de potencia igual a los tantos obtenidos.

ROCE DEL THALLÁDYNA

TIRADA: Carisma (6) **vs** Percepción (6)
DURACIÓN: Un turno por tanto obtenido.

Los Añorados creían en los Thalládyna, Señores de los Sueños, unos entes encargados de vigilar los sueños de los seres sintientes, para protegerlos de las pesadillas con las que Igliath atacaba durante la Creación de Alkaendra. En muchos lugares aún se les rinde culto y algunos mentalistas aprendieron hace tiempo a manejar una habilidad que les permite sumir a sus enemigos en un sueño profundo.

RUMOR

TIRADA: Inteligencia (6)

Los lobos escuchan el viento mucho mejor que la mayoría de los seres racionales, los murciélagos son capaces de oír el silencio y descubrir en él misterios que están vedados para otras criaturas. Y algunos cuentan que hay criaturas que hablan a través de la roca o la madera.

Con esta habilidad, el mentalista amplifica su capacidad auditiva y aumenta su Percepción a este respecto en 1 por cada tanto obtenido.

SANGRE DE THYRGAZU

TIRADA: Astucia (6)

Los thyrgazu son famosos no sólo por su elegancia, sino también por la agilidad que demuestran, tanto saltando como a la carrera. Más de un practicante de las Vías Mentales ha lamentado en alguna ocasión no poseer este don natural y muchos han sucumbido a los peligros de la vida por culpa de ello.

Las tiradas de Agilidad del mentalista tendrán un modificador adicional de +1 por cada tanto obtenido con esta habilidad.

SENSIBILIDAD

TIRADA: Percepción (6)

La gente sabia aprende con rapidez a conocer el ánimo de las personas y a tratar de compartirlo en cierta medida, conocedora de que las palabras bien dichas y a tiempo solucionan la mayoría de los conflictos antes de que inicien, o permiten manejar a los más débiles sin que se den cuenta.

Con esta habilidad, el mentalista aumenta su Empatía en 1 punto por cada tanto obtenido.

SUEÑOS DE PERDICIÓN

TIRADA: Inteligencia (6) **vs** Inteligencia (6)

Nuestra vida diaria nos prepara para afrontar la realidad como nuestros sentidos la perciben. Pero aquéllos entrenados para superar estas limitaciones sensoriales impuestas por la naturaleza saben que la fortaleza moral puede ser destruida rápidamente con visiones horribles que provoquen que la entereza se derrumbe. Ninguna criatura viva es inmune a este ataque incapacitador, que puede desembocar en la locura si dura demasiado tiempo.

SUSURRO ENTRE LOS ÁRBOLES

TIRADA: Astucia (6) vs Percepción (6)

El oído es uno de los sentidos que más fácilmente puede ser engañado. Muchos animales y plantas usan reclamos sonoros para capturar a sus incautas presas, como las arañas-látigo del Yrmildor, capaces de imitar la voz humana; o los lobos-saya de Lhur con sus gemidos lastimeros.

El mentalista crea falsos susurros y ruidos que confunden a su objetivo, reduciéndo su Percepción en 1 por tanto obtenido.

TORBELLINO

TIRADA: Carisma (6)

DURACIÓN: Un turno por cada tanto obtenido.

Nadie duda de la terrible fuerza que la naturaleza puede desplegar cuando se enfurece. El viento, a veces deseado, puede convertirse en muerte cuando alcanza mucha velocidad, como ocurre en los tornados de las Llanuras Bárbaras.

El mentalista provoca un torbellino que provoca tanto daño por turno como tantos obtenidos a cualquier ser vivo que se encuentre en la zona objetivo.

VELO

TIRADA: Inteligencia (6)

Los ojos pueden ser confundidos de muchas maneras. Los prestidigitadores de Zâlavel son famosos por la habilidad con la que sus dedos engañan a los incautos que se atreven a desafiarlos y por crear ilusiones tan sorprendentes como irreales.

Los que Ven Más Allá de la Puerta engañan al cerebro de su enemigo para convencerle de que está viendo algo que en realidad no existe, creando una ilusión en sus mentes.

VIENTO PROTECTOR

TIRADA: Percepción (6)

Los mentalistas son vulnerables a los ataques realizados con armas de proyectiles. Muchos han sucumbido a distancia por la puntería o la suerte de un arquero, o por el hábil manejo de la daga de un ladrón. Pero ellos pueden modificar la realidad a su alrededor para cambiar este sino.

Un viento rodea al mentalista, aumentado en 1 por cada tanto obtenido la dificultad de las tiradas de armas arrojadizas realizadas contra él.

VIGOR

TIRADA: Empatía (6)

Hay leyendas y cuentos en todas las culturas de Gahaedha que hablan de personas que eran capaces de realizar viajes sin desfallecer, movidos por la fuerza de su valor o por el dominio de su mente sobre el cuerpo. Se dice que Shangadu, el Mentalista Loco de Athanaura, jamás dormía ni descansaba.

Con esta habilidad el practicante de las Vías Mentales siente como si hubiera descansado durante el tiempo indicado por la tabla.

VISIÓN DEL CORAZÓN

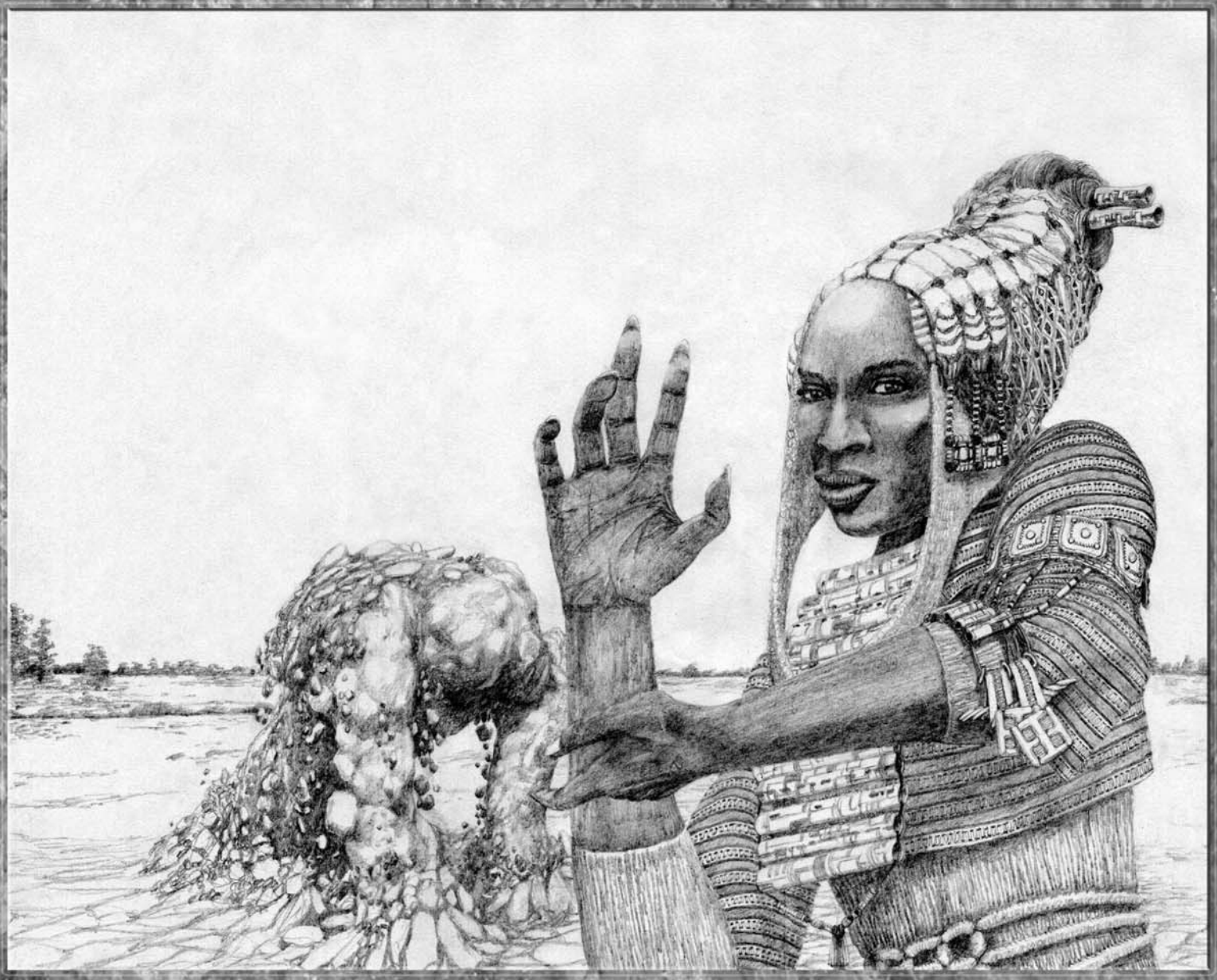
TIRADA: Percepción (6) vs Autocontrol (6)

DURACIÓN: 1 turno por cada tanto obtenido.

Los seres sintientes expresan sus sentimientos hacia quienes les rodean de muchos modos, y una mente entrenada en observar y capaz de sensibilizarse con su entorno puede adivinar rápidamente el efecto que causa su presencia sobre aquéllos a los que contempla. El practicante de las Vías Mentales podrá conocer la actitud del objetivo hacia él gracias al uso de esta habilidad mental.

" Y entonces apareció Iyuèd, cuya Gloria jamás se marchitará, cuya Voz murmura en los Profundidades del Océano, y nos devolvió la luz de la Sabiduría de Yez. Sus palabras llegaban al Corazón de los creyentes, de aquéllos que se habían mantenido fieles a los verdaderos Orígenes del Hombre. Su Mensaje era tan Hermoso que ballenas y delfines saltaban del agua en exaltación. Estaba poseído por Yez y Él era Yez. Las dudas desaparecieron de las almas de los hombres y se desató la gloriosa Yevaùd Vayàde, y los impuros fueron sometidos y sus ojos quedaron limpios del barro que les impedía contemplar la verdad."

" Yavèu Yezà , Canto III del Iyudàya"
Anónimo



Tealiareh, Hija del Durmiente del oeste de Panlho, invoca a las fuerzas de la tierra para defenderse de los seguidores de la Palabra Verdadera

LAS SENDAS SAGRADAS

Tratar de explicar y conocer los misterios de la creación es algo innato en todos los seres sintientes de Alkaendra. Ante la grandeza del mundo y lo que sobre él sucede, las distintas especies y culturas han desarrollado ideas, mitos y leyendas para tratar encontrar su lugar en el vasto universo de las posibilidades, justificando su existencia y los azares de la misma mediante toda una serie de poderes y entes capaces de manipular el destino, haber creado el mundo y juzgar a dónde ir una vez que la muerte llegue con su inevitable propósito.

Desde los albores de los tiempos, aquéllos dotados de la inteligencia racional se han hecho preguntas similares: ¿Quién soy? ¿Por qué estoy aquí? ¿Hay algo más allá de mi percepción sintiente, algo más grande? No todos han encontrado respuesta, y muchos de los que lo han hecho, preferirían no haberlo conseguido jamás. Otros, sin embargo, han sintonizado de algún modo con entidades que trascienden su experiencia, que van mucho más allá de lo que habían soñado, descubriendo que ciertos aspectos de la vida están regidos por entes más poderosos que un simple mortal; encuentran algo que da sentido a sus vidas por encima de sus dudas y sus miedos. Eso son los dioses, los poderes, entes capaces de actos asombrosos y dueños de un poder inalcanzable para los que viven en Alkaendra.

Muchos eruditos y sabios han tratado de dar una definición de deidad, un concepto tangible que pueda ser asido más allá de toda duda. Algunos piensan que los dioses existen porque las necesidades de las criaturas racionales les han dado forma y vida; otros creen que son ellos los que han dado vida a los seres sintientes, que somos su obra y que nos protegen, nos cuidan y nos enseñan como un padre o una madre hace con sus hijos. Incluso algunos defienden que los dioses no son más proyecciones de nuestras propias idealizaciones, buscando huir de nuestros defectos y nuestros miedos, tratando de encontrar un significado moral y ético en nuestro modo de actuar. Quizá se trate de un debate vano, porque puede que nunca se llegue a una conclusión válida.

Los orígenes de los cultos, de sus objetos ceremoniales y de sus tradiciones orales y escritas, se pierden en la niebla de los tiempos. Visiones en sueños místicos que han movido a los profetas, apariciones en lugares especialmente sagrados, o el hallazgo de objetos portadores de la capacidad de hacer más tenue la conexión entre los descubridores y sus creencias, han sido el inicio en la mayoría de los casos. Los antiguos relatos hablan de los sailderea de los Khalyva, representaciones de sus dioses que provocaban visiones especiales en aquellos más cercanos a sus sendas sagradas; o de la búsqueda incansable de Kuannon por todo el Mundo Sin Luz hasta que por fin encontró a Kuann, el Señor de la Tierra.

Sea como fuere, las Sendas Sagradas se manifiestan de un modo diferente a las Vías Mentales. La energía mística para provocar sucesos que desafían la realidad y los sentidos, proviene de la divinidad a la que se adore y no del propio practicante, actuando éste como catalizador de la voluntad divina a través de unos ritos concretos, que varían mucho de un culto a otro, e incluso de una cultura a otra.

ASPECTOS Y CISMAS

Es un hecho probado entre los seres que se autodenominan racionales, el que sea muy difícil comprender un concepto abstracto del mismo modo. Para algunos importa más la forma que el fondo o al revés, otros dan importancia a todos los detalles por nimios que sean, etc. Lo mismo ocurre con las creencias y los cultos en Alkaendra, donde en muchos casos las distintas interpretaciones han llevado a enfrentamientos sangrientos y a guerras de religión.

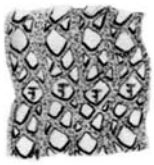
Existen diferencias que han sabido llegar a una convivencia pacífica, porque se deben a la adoración de distintos aspectos de una deidad. Los aspectos son facetas o conceptos menores incluidos en otro mucho más grandes. Este es el caso de Yizharadhe, donde se rinde culto a Shurtaur, el Señor de las Aguas, bajo el nombre de Yez: se adoran nueve aspectos distintos, como son la lluvia, las aguas subterráneas, el mar, los ríos y todas las criaturas que moran en ellos, sin que existan demasiadas disputas entre ellos.

Pero a veces las diferencias son mucho mayores, afectando al modo de reaccionar o interpretar los textos sagrados o la tradición oral. Surgen movimientos cismáticos, que defienden haber comprendido el verdadero mensaje de su dios que ha sido abandonado por el culto tradicional. El problema es mucho más profundo y peligroso. No se adoran las distintas facetas de una

nueva deidad, sino que se cambia la manera de rendir culto, tratando de sustituirlo. Los cismas suelen desembocar en enfrentamientos sangrientos con rapidez y llevar a naciones enteras a la guerra. Sin embargo, algunos movimientos considerados como cismas o herejías están más cerca de las tradiciones iniciales y de las palabras de los primeros fundadores del culto, que muchos de los sistemas tradicionales, anclados y anquilosados en las corrientes de poder. Después de todo, la verdad no deja de ser un concepto voluble y que puede ser sometido a muchas interpretaciones.

RITOS Y TRADICIONES

Los dones divinos, a diferencia de las habilidades mentales, no pueden aprenderse ni perfeccionarse mediante el entrenamiento y la mejora de la técnica. Las distintas religiones enseñan a sus clérigos una serie de rituales que les permiten profundizar en los misterios y en el conocimiento de su deidad, facilitándoles la tarea para actuar como canalizadores del poder divino; evidentemente, cuanto más preparado esté y más sabiduría posea, será capaz de sintonizar mejor con el objeto de su adoración y los resultados serán mejores.



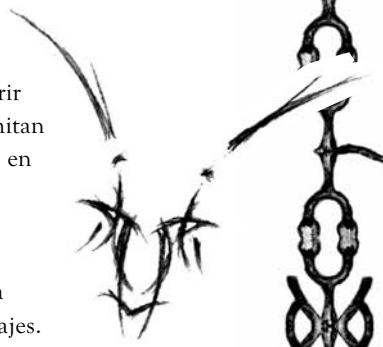
Para representar esto según las reglas de juego, existe un Saber denominado Ritos de "Deidad", que indica el máximo número de puntos que un clérigo o un chamán pueden alcanzar en un don divino. Se trata de un Saber normal a todos los efectos, y se le deben aplicar las mismas reglas que al resto.

APRENDIZAJE

Los caminos y las vías con las que las deidades se manifiestan son, a menudo, difíciles de explicar por los mortales. En la mayoría de los casos tienen que recurrir a su fe, porque sus mentes no pueden descubrir el propósito oculto de lo que se le está diciendo que haga. Además, los dioses son caprichosos en cuanto a quién y cómo dejan canalizar su poder: la mayoría de los clérigos de una misma deidad, tienen poderes distintos entre sí y con distintos grados de potencia.

Para aprender un nuevo don divino, el clérigo o chamán debe sufrir una revelación mística. Ésta puede producirse a través de sueños, visiones o sucesos, y suelen implicar algún tipo de búsqueda o prueba para hacerse merecedor de lo que su deidad le concede. Queda a discreción del Director de Juego el cómo desarrollar la misma, cómo enfocarla y cómo interpretarla.

Durante la creación del Personaje, el jugador deberá sacar un 6 natural en la tirada de dados para obtener el don divino elegido a nivel cero. Para aumentar su valor, empleara las mismas reglas que se usan para el resto de los Saberes. Esto es una forma de representar la dificultad de la búsqueda y de los inicios de la confianza entre deidad y seguidor. Para dar más profundidad al trasfondo del Personaje, sería conveniente que se explicara de algún modo las arduas pruebas que tuvo que realizar el solicitante para obtener tan ansiado y preciado don.



Durante sus aventuras, los clérigos y chamanes descubrirán conceptos nuevos, desarrollarán su fe y podrán sufrir nuevas revelaciones que les permitan adquirir nuevos dones, en casos en los que consigan un gran éxito para su culto y sus creencias. Se aplicarán las mismas reglas mencionadas arriba para la creación de Personajes. Aunque todo esto se puede realizar mediante tiradas de dados, es mucho más divertido desarrollar una aventura centrada en esta búsqueda. De todos modos, seréis vosotros, jugadores y Director, los que decidiréis como queréis hacerlo.

Pueden obtenerse dones que no sean concedidos por la deidad adorada. Existe cierta cooperación entre algunos cultos, a parte de otras situaciones que pueden llevan a un ser sintiente a realizar favores a más de una deidad. Evidentemente, la dificultad para desarrollar estos casos será mucho mayor. No podrá desarrollarse ese don más allá del valor de Ritos de "Deidad" principal menos dos, y deberán sacarse 6s naturales no sólo para alcanzar el nivel 0, sino también para aumentar su valor. Además, los bonificadores por especialización (ver **Capítulo: Creación de Personaje**) no se aplicarán en este caso.

El jugador deberá dar una justificación realmente convincente para que se le permita llegar a conocer esta sabiduría perteneciente a otra deidad, y no se le debería de permitir obtener dones de deidades claramente antagónicas, como Adraen e Igliath.

CULTOS MENORES

En Alkaendra existen mucho cultos. En la mayoría de los casos, se trata de religiones minoritarias y aisladas, reducidas a un emplazamiento geográfico pequeño. En Taechka y Navaetharu, cada tribu tiene sus deidades particulares, aparte de la influencia que hayan podido sufrir de otros cultos mucho más grandes.

Otras veces, son residuos de cultos antaño poderosos pero que paulatinamente han ido siendo desplazados por otros, como el caso de los Videntes de Tyethsinnúma ante el sacerdocio de Igliath, Señor del Dolor y el Sufrimiento; o el de Yddur en Ysenia.

Existen adoradores de Saurakóra, Señor de la Muerte, y los Thalládyna, Señores de los Sueños, en algunas ciudades de la costa del Océano de los Muchos Nombres y entre algunas tribus del Sagareda; cultos animistas, a los Ancestros y a los animales en Panlho, entre las tribus de Ylmarys y Humanos esparcidas por las Zandhari y las Llanuras Bárbaras, y también en el Sagareda y en Taechka.

En las tierras que bordean el Mar de Syndalla han surgido recientemente cultos que mezclan primitivas representaciones humanas con las deidades más sofisticadas de los Khalyva o los Kuannachta, como el del Eryúa en Ayenda o el de Mauhilâl en Âra, por no hablar del resurgimiento de las antiguas tradiciones Sil Quara; cultos a los No-Vivos, a los Hryeth, a los Ugara e incluso a los elementos naturales en las Islas Salvajes; a criaturas surgidas de las profundidades marinas en el Mar de Nauzar, y cultos hedonistas, no relacionados con Xavenar, en Xawa y Inúe.

En Klandama conviven religiones como la de Akarda, un dios escultor de Tyade, y las prácticas necrománticas y de canibalismo ritual en Tcharak, con otras mucho más poderosas como la de Nivat Tiulra, o Izehira. En las vecinas montañas existen deidades-pájaro relacionadas con las famosas aves kyrna, un culto a una gran serpiente-demonio entre los Tchar Jajka, otros relacionados con antiguas deidades vegetales de la agricultura e infinidad de creencias relacionadas con demonios y otras entidades ajenas a la realidad.

En las tierras boscosas de Lhur y de Tyethsinnúma, se esconden Damas de la Noche y Zadaritas, seres vivos cuyo poder sobrepasa a cualquier concepción que la imaginación pudiera haber creado. No es raro por tanto, que muchos de los pueblos atrasados que viven allí, hayan comenzado a adorarlos y temerlos, sumidos en una esclavitud de la que no se atreven a escapar.

Gahaedha es un hervidero de religiones. Todas las especies sintientes tienen un panteón propio, aunque en algunos casos ha existido una fuerte influencia de unas a otras. En las siguientes páginas, se han descrito los cultos más importantes del continente, ya sea por el número de fieles o por que aparecen en gran número de tierras y regiones. Abarcan la mayoría de las especies racionales, con la excepción de Ylmarys y Nidanyira.

Los primeros desarrollan culturas primitivas, poco interesadas en la civilización excepto por los raros y solitarios taengryza; sus religiones están relacionadas con los ancestros, los demonios y las fuerzas de la naturaleza.

Los Nidanyira, surgidos en los bosques y frondas, han pasado a instalarse en la mayor parte de los casos en las cloacas de las grandes ciudades, donde han desarrollado extrañas culturas influenciadas por la continua lucha por la supervivencia y por un culto a la reencarnación en recién nacidos, que basa sus raíces en antiguas religiones Khalyva, de donde obtienen su poder.

BIORRITMOS

Los clérigos siguen las mismas reglas de BIORRITMOS que pueden encontrarse en la sección: VÍAS MENTALES.

"He nacido mil veces. He vivido mil vidas. He muerto mil muertes. Mi alma es antigua como el tiempo. Mi alma es antigua como la luz. Mi alma es antigua como el mundo. Mi alma es la luz. Mi alma es el tiempo. Mi alma es el mundo."

Tev-u'n R'uó Uyu-r, Matriarca Nidanyira de Irmalián

DEIDADES PRINCIPALES

En las siguientes páginas te presentamos los veinte religiones más importantes de Gahaedha. El nombre de cada deidad o culto viene en la parte superior, seguido por otros de los nombres con los que estos poderes son conocidos. Están rodeados, a izquierda y derecha, por los símbolos más característicos del culto.

A continuación, en la parte central de cada hoja, viene descrito el conjunto de creencias, dónde se profesan, su origen y algunas de las costumbres que las caracterizan.

Bajo el símbolo hay más información. A la derecha, se habla del panteón o panteones al que pertenece cada deidad, de la jerarquía y los rangos si es que existen, y de los objetos ceremoniales más importantes en los rituales que realiza cada religión. Mientras que a la izquierda encontrarás un dibujo que representa a un practicante o seguidor típico de cada culto.

En la parte inferior vienen descritos tres dones divinos, de un modo muy similar al que se utilizó para las habilidades mentales. Bajo el nombre de cada don encontraras un epígrafe denominado TIRADA, donde se indica cual es el rasgo a utilizar en cada caso, seguido de un número entre paréntesis que indica la dificultad. Cuando el objetivo u objetivos puedan realizar una tirada para contrarrestar los intentos del clérigo o chamán, aparecerá VS (versus) y el rasgo que podrán tirar para defenderse junto a la dificultad que deben superar. Como regla general, todas los dones sagrados seguirán la tabla que incluimos debajo de estas líneas para su DURACIÓN-DISTANCIA-TAMAÑO (o D-D-T), es decir el efecto del don durará, llegará y afectará en función del número de tantos obtenido, a no ser que la descripción del don divino especifique lo contrario. Los efectos de los dones son permenentes a no ser que se indiquie lo contrario en la descripción del mismo.

Observarás que hay muchos conceptos y objetos que se nombran pero no se describen. Aunque la mayoría de ellos pueden ser fáciles de comprender y desarrollar, hay otros cuyo significado ritual es más oscuro y misterioso. Queda a la discreción del Director, el como utilizar todas esta información para que sus aventuras sean más interesantes y entretenidas.

Un ejemplo son los Nidanyira. Su culto basado en la transmigración de almas a recién nacidos, tiene ciertas influencias y reminiscencias de los cultos de Maiankhe y Rhagalysa que profesaban los Añorados. El Narrador podría permitir que un jugador que deseara ser un chamán de esta especie, pudiera obtener poderes de ambas deidades sin seguir las restricciones relacionadas con dones de distintos dioses. Cualquier cosa que se os ocurra y sirva para aumentar la diversión y la jugabilidad, sin desequilibrar el sistema de juego, siempre será bienvenida. La imaginación es el arma más poderosa del ser humano y, por supuesto, del jugador de rol.

TABLA DURACIÓN-DISTANCIA-TAMAÑO

	DURACIÓN	DISTANCIA	TAMAÑO
1 Tanto	1 Turno	10 Metros	Espada
2 Tantos	5 Turnos	50 Metros	Mesa, Hombre
3 Tantos	Un Acto (5 minutos-1/2hora)	500 Metros	Carro
4 Tantos	Tres Horas	5 Kilómetros	Casa
5 Tantos	Un Día	50 Kilómetros	Ciudad

DONES COMUNES

CONSAGRAR

TIRADA: Empatía (8)

La fuerza de la consagración depende del número de tantos obtenidos hasta un máximo de tres. Cualquier clérigo del culto que entre en la tierra bendecida, obtendrá un -1 a su dificultad y 1 dado más para todos los dones que use por cada nivel de fuerza de la tierra consagrada. Una pifia provoca que se apague la chispa latente y que esa tierra nunca pueda ser consagrada de nuevo para esa deidad.

ESENCIA LIBERADA

TIRADA: Percepción (8) (Permanente)

Muchos han sido los objetos sobre los que se ha imbuido la esencia divina. Algunos mantienen ocultos sus secretos para los que no sean del culto; pero otros claman sus orígenes y se muestran ansiosos por hacer ver quienes fueron sus creadores.

Este don provoca el efecto contrario al de SACRALIZAR, eliminando en la misma manera cualquier ventaja obtenida de ese modo.

EXORCIZAR

TIRADA: Carisma (6) **vs** Carisma (6)

Existen leyendas en todas las culturas respecto a la posesión y fenómenos similares. Hay muchos seres que tienen la capacidad de apropiarse del cuerpo y el alma de las especies sintientes.

Este don permite al clérigo o el chamán, enfrentarse al ser que haya efectuado la posesión, al que expulsará si obtiene más tantos. Una pifia provoca un aumento de uno en la Debilidad.

FORTALEZA DE FE

TIRADA: Inteligencia (8)

Los mentalistas basan su poder en la manipulación de su energía interior, mientras que los clérigos son meros catalizadores de la esencia y el poder divino. Tan dispares vías han provocado que los enfrentamientos entre unos y otros hayan sido continuos.

Con este don, un clérigo o chamán protege su mente de los ataques o intentos de los mentalistas. Por cada tanto obtenido, la dificultad del mentalista se ve aumentada en uno durante toda la escena.

LA VISIÓN DE MUCHOS MUNDOS

TIRADA: Percepción (8) **vs** Autocontrol (8)

Los grandes teólogos de las principales religiones conocen la existencia de realidades más allá de Alkaendra, donde las leyes físicas y las de la vida son distintas, y de donde vienen los demonios y otras criaturas que son invocadas.

Este don, permite detectar a estas entidades. Dependiendo del número de tantos, el Director de Juego decidirá la información que desea proporcionar.

LA VOZ INFINITA

TIRADA: Empatía (8) **;** 100 kms por tanto

En el principio, los seguidores más devotos de las deidades descubrieron que podían comunicarse a través de los objetos y los altares más sagrados de sus credos.

Un clérigo debe tocar un altar consagrado a su deidad y pensar lo que desea comunicar. Una pifia supone o bien pérdida o confusión de la información, o una locura transitoria que dura un día entero.

SACRALIZAR

TIRADA: Empatía (8)

Los más devotos siervos de las deidades han utilizado sus poderes para mejorar armas, armaduras y todos aquellos amuletos que les permitieran librar a sus credos de la tiranía del miedo.

Este don permite aumentar en 1 el daño que provoca un arma, o en 1 el valor de protección de una armadura o añadir una ventaja a un amuleto por cada tanto conseguido. El efecto es permanente.

TIERRA BENDITA

TIRADA: Empatía (8) (Instantáneo)

La esencia divina impregna las tierras y lugares donde toca con su aliento . Pero no permanece y debe ser renovada periódicamente.

El clérigo purifica una zona, liberándola de cualquier presencia ajena a la deidad que profesa. Deberá obtener un número de tantos superior al que hubiera sido utilizado antes para bendecir la zona objetivo, cuyo valor queda a discreción del Director de Juego.

ADRAEN

Señor de la Justicia, el Honor y la Compasión

El Culto a Adraen es tan antiguo como el mundo, ya que se trata de uno los Alenda, o Dioses-Servidores, de los Añorados. Adraen, junto a sus Hermanos, continuó la labor creadora de Alkârah, el Principio del Bien Primordial, dando forma al mundo y a sus criaturas, mientras que los Igliárima de Koraendra hacían lo propio, bajo la falsa máscara de la cooperación, siguiendo sus oscuros y horribles propósitos.

Adraen es el Dios que Llora, pues desde el asesinato de su más querida Hermana, Navaredha, a manos del príncipe-demonio Fel-Charadh, las lágrimas no paran de manar de su ojo izquierdo, el Ojo del Corazón. Siempre había luchado con denuedo contra los traicioneros Alenda de Koraendra, especialmente contra Igliath, el Señor del Dolor Eterno, pero desde la muerte de Navaredha, la justicia debe ser equilibrada y el honor limpiado. No hay descanso para la lucha de los Hijos de Adraen.

Es adorado en la mayoría de las tierras ribereñas del Océano de los Muchos Nombres, como una divinidad del Honor, la Justicia y la Piedad. Sus clérigos llevan túnicas-poncho de color azul marino, con adornos de cuero que recuerdan las Benditas Lágrimas de su deidad. Son muy activos, e intervienen a menudo en la política de las ciudades. Se les puede ver como jueces y sanadores, como administradores y luchadores. Debido a que la vida en Alkaendra es, a menudo, azorosa, todos ellos son entrenados en el manejo de un palo con alma de acero, denominado Voluntad de Adraen. Son hábiles expertos en su uso, y unos rivales muy peligrosos para todos aquellos que no respeten el honor, la justicia o la compasión.

Shindádyna, el Ojo del Corazón

PANTEÓN
Khalyva

JERARQUÍA
Nacional y urbana

OBJETOS CEREMONIALES
Shyndádina
Piedad de Navaredha
Lágrimas de Verdad
Corazón del Honor
Joyas-Recuerdo

RANGOS
Pieditante
Honorante
Justiciante
Portador/a de Lágrimas
Forjador/a de Lágrimas
Defensor/a
Hijo/a Honorable
Juez de Adraen
Heredero/a de Adraen

LAGRIMAS POR NAVAREDHA

TIRADA: PER (6) vs RES (6)

Lágrimas sagradas surgen de los ojos del clérigo recordando el dolor por la muerte de Navaredha, causando dos heridas por tanto a un adversario. El valor de la protección de la armadura se resta del número total de las heridas así infligidas.

Navaredha era la Alenda de la Belleza y de la Alegría. Los Khalyva creían que la muerte podía ser vencida a través de los recuerdos. Así, recordando a Navaredha, un clérigo de Adraen puede curar con estas lágrimas, a razón de dos puntos de salud por tanto obtenido.

FORJA DE LA ESENCIA DIVINA

TIRADA: Inteligencia (6)

Las representaciones consagradas de Adraen, lloran sin cesar por su ojo izquierdo. Comparten el dolor de aquel a quién representan y son un recuerdo constante de que la justicia aún no ha sido equilibrada.

El clérigo da forma, una vez al día, a las lágrimas que brotan de las estatuas, confiriéndoles habilidades: curar todas las heridas (1 tanto), eliminar veneno (2 tantos), detectar la verdad (3 tantos), sanar enfermedad (4 tantos), purificar (5 tantos) y protección contra los No-Vivos -+2 a la dificultad de éstos cuando le ataquen- (6 tantos).

JUSTICIA POETICA

TIRADA: EMP (6) vs INT(6)

En los tiempos que corren, el honor es una traba, la compasión una debilidad y la justicia una balanza que se inclina por el peso del dinero.

Pero los Hijos de Adraen aún mantienen firmes los viejos valores, las antiguas tradiciones de los Añorados. Ellos aún recuerdan que hay una deuda que debe ser saldada y un equilibrio que debe ser mantenido.

Este don permite a un clérigo elegir un objetivo, que recibirá por turno exactamente el mismo daño que éste inflija al seguidor de Adraen hasta el límite máximo de los tantos obtenidos.

ARENKHALA

La Señora de las Profundidades

Arenkhala, La Conocedora de los Secretos de las Profundidades, escuchó los gritos de un pueblo desesperado y acudió en su ayuda, enseñándoles la Palabra Verdadera y apartándoles de la mancilladora luz de la ignorancia. Surgió desde los abismos ignotos y trajo consigo el conocimiento de Las Dos Vidas y el Ciclo a través del cual las verdaderas almas podrían completar el círculo definitivo de su existencia.

Pero ella no da nada a cambio de nada, exige mucho por lo que concede y aquéllos que alcanzan a rozar sus secretos, pierden el don de la palabra para siempre y aprenden a hablar con la mente, armonizados con sus semejantes debido al poder de la Palabra Verdadera. Pocos son los que pueden dar todo lo que se les exige, muy pocos son capaces de completar el círculo. Su Salvadora es dura, oscura y profunda como los lugares que son sus dominios. Pero quienes perseveren, alcanzarán, comprenderán y verán.

Los seguidores de Arenkhala visten con sencillez, utilizando colores azules y negros que recuerdan a las profundidades donde habita su salvadora. No se adornan de ningún otro modo que les identifique como clérigos, sólo necesitan su mirada para demostrar los dones que se les han concedido. Se ven a sí mismos como pastores de hombres, y, conocedores del voluble carácter humano, se sirven de un látigo de once colas, hecho con algas, para recordar a las mentes descarriadas que se están apartando del camino. Con aquellos que se niegan a reconocer la Palabra Verdadera, son tremendamente crueles y salvajes. Su fanatismo es absoluto. Su culto se extiende por Panlho, y ha comenzado a extenderse también por otras regiones del este de Gahaedha, incluidas las Islas del Oceáno de los Muchos Nombres.

Sa-Eáloh, la Única Verdad

PANTEÓN
Humano – Panlho

JERARQUÍA
Centralizada y Simple

OBJETOS CEREMONIALES
Látigo del Camino
Seis Brazos del Despertar
Conchas de la Sabiduría
Sa-Eáloh

RANGOS
Oyentes
Conocedores
Revividos
Pequeños Padres
La Gran Pareja

EL ABRAZO DE LOS MUCHOS BRAZOS

TIRADA: COR **(6)** vs RES **(6)**

Desde lo más profundo del interior del creyente surge la llamada primigenia, el grito desgarrado pidiendo ayuda A La Que Todo Se Le Debe, que es capaz de cruzar las barreras físicas y emocionales de la distancia.

Los brazos del clérigo se convierten en gruesos tentáculos de medusa que son usados como arma, pero en vez de tirar la mano de Destreza, tirará su Coraje para golpear. Cada tanto provoca una herida y aumenta la dificultad del objetivo en 1; un éxito doble o mayor inocula además un veneno nervioso de igual potencia a los tantos obtenidos.

VOZ DE LAS PROFUNDIDADES

TIRADA: Coraje **(6)**

Allí donde mora Arenkhala con su prole se esconden misterios y maravillas indescriptibles. Las profundidades están llenas de vida y fuerza, y ésta puede ser canalizada por el clérigo para variar lo que ocurre a su alrededor, defender a su gente o simplemente acabar con quienes no quieren aceptar la Palabra Verdadera.

El clérigo aumenta todos sus Rasgos Físicos y Mentales tantos puntos como tantos obtenidos, pero sufrirá un punto de daño por cada tanto, cada turno que mantenga en activo este don.

LA PALABRA VERDADERA

TIRADA: PER **(8)** vs CONC **(6)**

Los Irumenkah han despertado, abandonando los caminos de perdición del Gran Durmiente.

La ignorancia acaba rápidamente con aquellos que se solazan en ella, convirtiendo sus mentes en meras reproductoras de lo que ven y oyen, impidiéndoles avanzar hacia nuevos estados místicos: sus espíritus quedan anclados a la tierra.

Cuando el clérigo pronuncia con éxito la Palabra Verdadera, todas las mentes no preparadas sucumben y se encierran en sí mismas cayendo en la locura eterna. Sólo puden ser curados por ritos muy poderosos de otras deidades y a un alto precio...

ChTOYAKKA

El Que Mora en Todas Partes

Chtoyakka, El Que Mora en Todos los Lugares, es una deidad extraña y compleja, donde todo forma parte de uno y uno es a la vez todo. Él creó el Mundo Ensoñado, el mundo perfecto donde los Hryeth llegarían a alcanzar todas las posibilidades de su intelecto y de su ser y que fue truncado por la envidia de aquellos que no pudieron comprender o no quisieron ver el sueño de Chtoyakka.

Fue Él quién derramó su esencia en el mundo recién creado, para que éesta se esparciera e impregnara todo con su Visión. No todos quisieron verlo, ni apreciaron su sacrificio. Sólo los Hryeth y algunos árboles pudieron captarlo y abrieron los ojos ante la verdad. El resto, generaron sus propias realidades, ansiosos de ocultar aquéllo a lo que temían, espejos imperfectos de El Que Mora en Todas Partes. Los Hryeth no descansarán hasta terminar con todas las realidades espejo que los Humanos y las otras especies han construido alrededor del Mundo Ensoñado, para que así este pueda ser liberado para siempre.

Sus seguidores están marcados por su presencia desde el nacimiento. El chachta, el hongo de la vida, cubre sus cuerpos como si fuera pelo. No necesitan arma alguna, aparte de su fe: saben que Chtoyakka lo ve todo y lo siente todo, ya que no hay lugar, en la tierra o en el cielo, en el que su presencia no esté siempre vigilante, siempre anhelante para romper con las ataduras que esconden su sueño de las supuestas realidades. Él tocó a sus elegidos con su esencia cuando decidió repartirla para poder abarcar todo lo que los demás eran incapaces. Él observa sin ser visto. Él escucha sin ser oído. Él Mora en Todos los Lugares.

Kuach-cha, el Infinito

PANTEÓN
Hryeth

JERARQUÍA
No Existe

OBJETOS CEREMONIALES
Chachta
Kuach-cha
La Red del Mundo

RANGOS
Todos los chamanes Hryeth alcanzan el mismo grado de conocimiento al despertar a cada nuevo estadío de madurez.

UNA MUERTE POR MUCHAS VIDAS

TIRADA: Autocontrol (6)

El Que Mora en Todas Partes compartió su esencia vital para que todos pudieran percibir la pureza y belleza del Mundo Ensoñado.

Con este poder, un chamán puede dar su vida para curar las heridas de sus compañeros (sana completamente a tantos como tantos consiga) o para acelerar el crecimiento de los Vástagos en las Cámaras de Nidación (tantos como tantos obtenidos, el Vástago se desarrolla en el mismo número de días). Ellos consideran que no mueren, sino que trascienden al compartir la gloria de su Creador.

ESPEJO DEL UNICO MUNDO

TIRADA: PER (6) vs PER (6)

El Mundo Ensoñado es único. Sólo los hryeth pueden verlo y comprenderlo, consagrando su existencia a acabar con todos quienes mantienen las Realidades Espejo que aprisionan al Verdadero Mundo. Esa es la meta de sus continuos renacimientos, y de su existencia.

Con este poder, los chamanes recuerdan a sus enemigos la gloria que se pierden y cuál será su destino final, paralizándoles de miedo y tristeza hasta que pasen los efectos según la tabla DURACIÓN – DISTANCIA – TAMAÑO. Los que queden paralizados, no podrán realizar acción alguna aunque serán conscientes de lo que ocurre a su alrrededor

DOLOR QUE NO CESA

TIRADA: INT (6) vs CON (6)

Siempre hay quien quiere buscar la perdición de los verdaderos portadores de lo sagrado. Para ellos se guarda el Dolor que No Cesa, el crecimiento en su interior de la semilla de verdad que tortura a esos desdichados.

El chamán hace nacer en el interior del cuerpo de la víctima un hongo que deshace por dentro al huésped. Cada tanto obtenido aumenta la dificultad en 1 para cualquier acción hasta que el hongo sea eliminado, disminuyendo la resistencia de la víctima en 1 por cada día. Si cualquiera de ellos cae por debajo de 0, el objetivo muere.

DEIDADES DE URANKKO

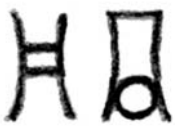
Dioses Siajjko, Diosas Nurarquar

Las deidades de Urankko se dividieron en parejas macho-hembra (Sia-Nur), después de la creación del mundo, cuando los antiguos dioses ya no pudieron soportar por más tiempo el dolor de la unión de las almas antagónicas. Se dividieron para siempre, alejando a los sexos el uno del otro, aunque estos no puedan olvidar que una vez fueron uno sólo...

Así, son adoradas por separado en la extraña y dividida sociedad de Urankko, siendo los hombres quienes atienden a las más agresivas y atléticas deidades masculinas, mientras que las mujeres son quienes cuidan los lugares sagrados de las deidades femeninas, más sensibles y perceptivas.

Pese a que muchas otras culturas y cultos similares los considera una aberración menor, lo cierto es que los poderes de Urankko tienen la suficiente fuerza como para seguir existiendo y ayudando a todos aquellos que los cuidan y respetan sus preceptos, protegiéndoles de los grandes males que les acechan, como los temidos Zadaritas o las criaturas sedientas de sangre que habitan en las montañas cercanas. Urankko y su extraña manera de entender la vida y el mundo han sobrevivido durante muchos siglos, aunque nunca se sabe cuando el sino, con su carácter voluble, decidirá lo contrario.

Por lo general, los que atienden los lugares sagrados no son clérigos, ni chamanes. Simplemente, reciben una llamada que les impulsa a ir hablar con sus deidades y a cuidarlas. Éstas, a cambio, les otorgan ciertos dones para ayudarles en los duros avatares de la vida, y así permitir que Urankko siga existiendo. Muy pocos conocen los misterios de los Sia-Nur fuera de su tierra natal, pero parecen estar introduciéndose entre las culturas bárbaras de las Navaetharu e incluso en Lhur.



Sia-Nur de la Naturaleza

PANTEÓN
Humano – Urankko

JERARQUÍA
Sencilla, y por lo general, secular.

OBJETOS CEREMONIALES
Depende de la pareja de dioses macho-hembra.

RANGOS
No existe salvo en casos muy específicos.

DADORA DE MUERTE

TIRADA: Coraje **(8)**

Sujkta la Insaciable siempre está ansiosa de verter la sangre, pues necesita su visión para seguir existiendo. Por eso concede este don a las mujeres guerreras urankkar, para que pierdan la compasión en batalla y se dejen llevar por el ansía de muerte.

El objetivo aumenta todos sus Rasgos Físicos en 1 por cada tanto obtenido y el daño que realice es combate es doblado antes de restar resistencia o armadura; sin embargo la guerrera perderá 1 punto de Resistencia durante un número de días igual a los tantos obtenidos.

NUDO DE RAICES

TIRADA: EMP **(6)** vs PER **(6)**

Anjar la Fértil y Turkkar el Ágil son las deidades encargadas de tutelar la naturaleza y lo relacionado con ella. Por esto, son ellos a los que se acude cuando uno realiza este poder con el que se invoca a la tierra para que las raíces de los árboles cercanos se enreden y atraviesen las piernas de aquéllos que osan importunar a los seguidores de estas deidades.

Este don crea tantas heridas como tantos (reduce la armadura a la mitad) y paraliza a los objetivos de caderas para abajo con una fuerza igual al número de tantos obtenidos.

PORTADOR DE LA ESPERANZA PERDIDA

TIRADA: PER **(6)** vs COR **(6)**

En Urankko dicen que Ivijnu el Susurrador habla en el oído de los cobardes porque sabe que estos le escucharán y preferirán huir a seguir luchando.

Así es como esta tierra ha aguantado los embates de los Bebedores del Icor del Norte. Este don confiere al urankkar la voz de Ivijnu, debilitando la moral de los enemigos (sumándoles +1 a la dificultad de todas las tiradas) y haciéndoles huir (éxito triple o mayor). El objetivo no podrá volver a tratar de enfrentarse al guerrero hasta pasados tantos días como tantos obtenidos.

Fel-Charadh

El Manco, Torturador de la Esperanza, El Carnero Negro

De todos los Príncipes Demonio creados por Igliath al principio de los tiempos, ninguno es más temido, odiado y reverenciado que Fel-Charadh, el Carnero Negro, el que terminó con la vida de Navaredha, la hermana más querida de Adraen, y por lo cual perdió la garra derecha; aquel cuya sangre corrupta bañó el mundo y la tierra, azotándola con su maldad y su odio. Sus actos de ignominia, sus afrentas, todas los espíritus que han sido devoradas por él...Todo eso y mucho más, son los innumerables pecados de este poder oscuro, envidioso de todo y de todos, que ansía la sangre de los corazones de sus víctimas casi tanto como sus lágrimas y sus almas.

Quienes deciden adorarlo obtienen el poder de su protección y de su ayuda, pero a la vez se internan en las más oscuras simas de su yo interior sacando a relucir sus más bajos instintos y sus más depravados sueños. Los Demonios son criaturas poderosas, ajenas a todo lo que el mundo significa y a todo aquello que ha sido creado sobre él. Son bebedores de almas. Son los torturadores de la esperanza. Nadie que trate con ellos quedará del todo indemne; tampoco deberá bajar la guardia, puesto que los siervos menores de Igliath y sus hermanos ansían las almas de los seres racionales de Alkaendra con una pasión desenfrenada.

El culto a Fel-Charadh es primitivo, aunque sus adoradores actuales son cada vez más pretenciosos en cuanto a sus ritos y sus vestuarios. Usan ropas de color rojo y negro, adornos impresionantes para aumentar el miedo y unas horribles mazas, fabricadas con la columna vertebral de un macho cabrío, que tiñen de negro. Su culto se da mayoritariamente en culturas primitivas como las de Taechka, Navaetharu, las junglas del Sur de Panlho y las islas de Saunryr y Raedén.

Shor Gorodh, Bebedor de Almas

PANTEÓN
Khalyva

JERARQUÍA
Centralizada y Cerrada

OBJETOS CEREMONIALES
Shor Gorodh
Cráneos Cornudos
Sangre Negra
Colmillos de Perdición

RANGOS
Danzante de la Sangre
El que Escucha el Murmullo del Corazón
Invocador de los Siervos Menores
El que Abre las Puertas
Amante de la Esencia Derramada

Cuernos de Mando

TIRADA: Carisma **(6)**

Los cuernos son los símbolos de la sabiduría para la mayoría de las culturas de Gahaedha. Esa relación es aún mayor en el caso de los adoradores de Fel-Charadh ya que confieren la capacidad de albergar memorias y habilidades secretas a aquéllos que los portan.

Con este don el clérigo desarrolla una cornamenta mística que le permite añadir tantos dados como tantos obtenidos en las tiradas de todos los otros poderes que utilice durante la duración de una escena, imponiendo la voluntad de su Señor.

Garras Cazadoras de Sangre

TIRADA: Carisma **(8)**

Desde los comienzos del Mundo, los demonios siempre han sido temidos por su crueldad. Anhelan las almas de los seres sintientes, y encuentran placentero liberarlas utilizando sus afiladas garras.

Con este don, las manos del chamán se convierten en garras demoníacas que anhelan la sangre, causando dos heridas por tanto que no sanan ni curan normalmente, rebajando en uno la armadura por cada impacto conseguido e instilando miedo en todos aquéllos que lo ven (chequeo de Coraje **(6)**).

La Tortura del Alma Perdida

TIRADA: TEN **(10)** **vs** CONC **(6)**

La Sed de Almas de los Demonios de Igliath es legendaria. No desaprovechan ninguna oportunidad de entrar en Alkaendra y devorar todas las que puedan, desgarrando para siempre la existencia de sus víctimas.

Los seguidores humanos de Fel-Charadh disfrutan arrancándolas de aquéllos que osan oponérseles, convirtiéndoles en meras carcasas, autómatas sin mente que vagan por Gahaedha, esparciendo el miedo en los corazones de los infieles y de quienes no son dignos de su fe. Aquél que pierda su alma abrá muerto para el mundo consciente.

HADAL

El Curador, Reparador de la Vida

La vida es fuerte, pero a la vez frágil y se rompe con facilidad. Sin embargo existe una deidad sensible que siempre ha luchado contra la muerte, contra la idea de que el espíritu deba separarse del cuerpo cuando el momento no ha llegado e incluso en esos críticos y destinados momentos. Nadie como ella y sus seguidores pueden conocer los secretos y misterios de la vida, comprender las inextricables relaciones que mantienen todo el conjunto, o mantener la esperanza de que la muerte puede ser vencida definitivamente. A pesar de las risas de Saurakóra, el Señor de la Muerte, El Último Juez de la Existencia.

La vida es lo más sagrado, el verdadero don divino que les es concedido a todos los que tienen la suerte de nacer. Muchos la utilizan despreocupadamente, otros no le dan importancia y muchos más les encanta jugar con las de los demás...Todos ellos son los enemigos de Hadal y sus Hijos, los Curadores, los Dun Hannár, los Reparadores del Aliento Vital, los Protectores de la Sangre. Aman tanto la vida que son gente pacífica, que gozan de la alegría de la existencia por encima de todo y que no cesarán hasta conseguir que la muerte sea desterrada del mundo y su influencia sea olvidada para siempre.

Los seguidores de Hadal son gente terriblemente compasiva, luchadores natos movidos por una esperanza y una fe centrada en la vida. Llevan sencillas túnicas de manga corta, de colores verde, blanco y marrón, recogidas en la cintura por una cuerda de la que cuelgan dos símbolos sagrados, representando la regeneración continua de la vida. No portan ni utilizan armas que puedan matar. Suelen usar látigos: ellos protegen la vida, no la quitan. El culto, bajo muchos nombres distintos, se ha extendido por todo Gahaedha. Existen muy pocas culturas donde los ritos de esta deidad no sean escuchados, respetados o adorados.

Aleana, la Vida que No Cesa

PANTEÓN
Khalyva

JERARQUÍA
Urbana o Rural

OBJETOS CEREMONIALES
Aleana
Guantes de Salud
Ojos de Dun Hannár
Campana de la Vida

RANGOS
Conocedor de la Sangre Nueva
Portador de la Vida
Enemigo de la Muerte
Hálito de Esperanza

FINTA A LA MUERTE

TIRADA: Coraje **(8)**

Los Hijos de Hadal, el Curador, saben que la Muerte no cesa de buscar en el Mundo a quienes poseen una deuda con ella. Saurakóra siempre está hambriento de justicia, y nunca descansa.

Pero también saben que antes de que apareciera la Muerte tuvo que surgir la Vida, y que ésta tiene, sin saberlo, el poder de engañarla. Con este don el clérigo confiere un número de niveles de salud extra en la antesala de la muerte (malherido) iguales al doble de los éxitos obtenidos. La víctima debe ser curada antes de que termine el efecto de este don, o morirá.

SAVIA DE LA VIDA PLENA

TIRADA: Empatía **(10)**

Se dice que la sangre de un Dun Hannár puede resucitar a un muerto, pero que ésta ha de ser dada por el mismo Dun Hannár como signo de amor y sacrificio, y nunca obtenida a la fuerza o su poder se diluirá para siempre, haciendo llorar a la Creación.

Con este don el clérigo convierte su sangre en una sustancia que al ser bebida cura cualquier mal físico y espiritual, incluso amputaciones y locuras (éxito triple o mayor), además de rejuvenecer un año al objetivo por cada tanto obtenido. Pero él perderá un punto de Salud que tardará una semana en recuperar.

SUSURRO DEL RENACER

TIRADA: Empatía **(8)**

La vejez, raras veces es bienvenida por aquél a cuya puerta llama. Los Hijos de Hadal hablan con la Voz de la Vida para llenar los corazones debilitados por el tiempo y las penurias.

Con este don, el objetivo ve aumentados todos sus rasgos al valor 4 durante un número de días igual a los tantos obtenidos. Después, sin embargo, llegará la factura y verá como el valor de todos sus rasgos queda establecido, durante un mes, en un número inferior en 1 al original antes de haber empelado el don.

IGLIATh

Señor del Dolor, el Horror y el Sufrimiento

Igliath es el Dios Odiado, el Siervo Maldito de Koraendra el Destructor, el principio opuesto de Adraen dentro de la mitología de los Añorados y aquél que continuó su obra de corrupción y maldad más allá de todo lo que los Khalyva habían podido imaginar. Fue él quién dio vida a los Príncipes Demonio, los cuales trajeron dolor y horror hasta el punto de provocar la locura en las débiles mentes de aquéllos que se dejaban arrastrar por su aura oscura. Fue Él quién corrompió a muchos humanos hasta alejarlos del camino de la justicia y el honor de Adraen o la pasión vital de Rhagalysa. Fue Él quién creó la Senda del Dolor, el camino de la Completa Oscuridad al cual sólo se puede llegar a través de la más profunda y controlada agonía.

Igliath es el Desequilibrador, el Portador de la Oscuridad Interior y de la maldad que, según él, se esconde en el interior de todas las criaturas inculcada por Koraendra en el momento de la Creación. Es El Supremo Señor del Dolor, del sufrimiento, de la búsqueda del poder a cualquier precio, y del odio más absoluto por lo que Adraen y sus hermanos Alenda representan y defienden. Aquéllos que se sienten atraídos por el mal y la bestia interior, los que medran en la oscuridad de los sentimientos y los que ansían el poder más allá de toda medida son lo siervos indiscutibles de la maldad que Igliath encarnaba para los Añorados.

Ocultan sus rostros bajo la máscara nyrka, sus cuerpos con ropajes oscuros embadurnados de sangre seca, sus cintos con las Codas Sagradas escritas en piel humana. Usan toda arma que inflija la más desgarradora agonía, para más gloria de su deidad, y han extendido su culto por la mayoría de las regiones de Gahaedha, aunque en muchas de ellas han de ser cuidadosos y mantenerse en el anonimato...

Igilanáura, el Rostro de la Agonía

PANTEÓN
Khalyva

JERARQUÍA
Escalonada y Cerrada

OBJETOS CEREMONIALES
Máscara Nyrka
Cadenas de Agonía
Codas Sagradas
Guantes del Dolor
Igilináura

RANGOS
Acólito
Iniciado
Máscara
Dolor
Sufrimiento
Agonía
Elakóra

ESPADA DE TINIEBLAS

TIRADA: INT **(6) vs** RES **(6)**

Hace mucho tiempo que los hijos de Igliath aprendieron a forjar la oscuridad para darle forma de arma con la que llevar la muerte y la desgracia a quienes osaran desafiarles.

El clérigo crea un arma que ignora la armadura y que genera un daño permanente, a razón de 1 punto por tanto, que sólo puede ser curado con reliquias sagradas o por los Dun Hannár más expertos. Si la víctima llega a la inconsciencia, su alma pasará a formar parte de la espada, que obtendrá un +1 al daño durante un año.

MANTO DE SOMBRAS

TIRADA: AST **(6) vs** PER **(6)**

La oscuridad es la aliada de todos aquéllos que odian la luz y de los que encuentran placer en ésta. Dicen que cuando los ojos no ven el corazón no siente, pero el miedo es aliado de las sombras y rápidamente instila su veneno en el corazón de los valientes.

El clérigo genera una oscuridad repulsiva que ciega por completo a cualquier criatura que use los ojos para apreciar su entorno (a todos los efectos, es como si la víctima poseyera la Marca de Ciego). Él no se verá afectado por este impedimento, sino todo lo contrario: su percepción aumentará en 1 por tanto obtenido.

PLACENTERA AGONIA

TIRADA: PER **(6) vs** CON **(6)**

Quienes no comprenden la verdadera naturaleza del dolor y de la agonía están condenados a sufrirla, sin llegar a encontrar jamás el goce que puede producir. Sólo los que consagran su vida y su alma a Igliath alcanzan la comprensión necesaria que guiará sus vidas.

El clérigo genera en su víctima un dolor tan intenso y sublime que le impide hacer cualquier cosa que no sea gritar, intensificándose aún más a cada momento, restando un dado por tanto obtenido en todos sus chequeos. El goce que obtiene el clérigo ante el sufrimiento de su víctima le permite curarse un Punto de Salud por tanto.

IZEHIRA

El Dios Escorpión, Señor de la Venganza

Izehira es una deidad antigua, cuyos orígenes se pierden en los más profundos abismos de la memoria del mundo. Es una deidad de los ambientes hostiles, protectora de los supervivientes y de aquéllos que saben cómo actuar para sobrevivir en las duras condiciones que éstos imponen a todos los que deciden adentrarse en las tierras duras.

Es el Dios-Escorpión, aquél que rige los destinos del mundo que creó ayudado por su prole, la cual terminó traicionándole y robándole parte de su poder para crear y modificar la creación que a Él tanto le había costado moldear. Ellos son las otras deidades que son adoradas por los débiles y los traicioneros, por quienes que no conocen el desierto ni la dureza que éste forja en la almas de los que se despiertan todas las mañanas para luchar contra él y su aliento inmesericorde. Aquéllos a los que todos los seguidores de Izehira juran odiar por el resto de sus vidas, aquéllos que los persiguieron y se mofaron cuando eran un pueblo errante y sin tierra, aquéllos que tendrán que pagar por cada insulto, por cada vejación cometida contra el pueblo del desierto y contra su dios y protector.

Los seguidores de Izehira visten ropas ligeras, pero no dudan en mostrar su rango a todos los que están por debajo de ellos. Desde las simples túnicas blancas de los Saha hasta los recargados arneses de los todopoderosos Ibishu, la marca del poder se hace patente. Todos portan el símbolo del Izaha, el Escorpión, y los rangos más altos llevan el khaza, el receptáculo del Veneno Sagrado. Blanden armas fabricadas afilando las parte duras de los khaibu, los escorpiones gigantes del desierto. El culto se ha extendido por el sur del continente, llevado por los misioneros pháuka, especialmente en las culturas civilizadas de la península de Klandama. También han sido enviados misioneros a Makaháre, pero su éxito está velado por la incertidumbre...

Izaha, el Escorpión

PANTEÓN
Humano – Phaukahára

JERARQUÍA
Nacional y Estructurada

OBJETOS CEREMONIALES
Izaha
Khaza
Tenazas de la Fe
Arena Roja
Ropas de Piel de Escorpión

RANGOS
Saha
Haru
Reptador de las Dunas
Hallador de Guaridas
Tenacero
Aguijón Danzante
Cuidadora de la Prole
Cazador Nocturno
Ibishu

GUARIDA BAJO LA ARENA

TIRADA: Percepción **(6)**

Hay lugares en Alkaendra donde la existencia es demasiado dura para que la vida medre. El sol, con su calor inmisericorde; el frío, con su lacerante y quieta ternura; la tierra, con su pasión incontrolada...Sin embargo, la vida aparece asombrosamente. Para huir del sol y de su luz, el escorpión busca la oscuridad y el frescor de un agujero bajo la arena.

Cuando un clérigo utiliza este don, no se ve afectado por las circunstancias climáticas a su alrededor e ignora los efectos del cansancio.

VENENO DEL DESIERTO

TIRADA: Astucia **(6)**

El escorpión nunca descansa, nunca duerme. Siempre está alerta, ansiando depositar la carga de su sagrado veneno en quienes que no han merecido más que la muerte, o los incautos que creían poder molestarle y vencerle. El desierto es un amo exigente que no duda en recordarlo.

El mordisco y los arañazos del clérigo pasan a inocular un veneno nervioso de potencia igual a los tantos obtenidos, doblándose en el caso de los Ibishu. No existe antídoto natural conocido a esta terrible ponzoña.

VOLUNTAD DEL ESCORPION HERIDO

TIRADA: Coraje **(8)**

Izehira es un dios brutal que no perdona ni tolera a los débiles. Nadie que no sea capaz de sobrevivir merece la sangre que impulsa sus corazones. Sólo los fuertes deben vivir.

Pero aún les concede la posibilidad de alcanzar este poder, dando sentido a sus vidas. Todos los Rasgos aumentan su valor en una cantidad igual al número de tantos obtenidos, y cualquier herida infligida paraliza a la víctima. Pasados los efectos, el clérigo sufrirá tantos puntos de daño como tantos obtuvo, y no podrá realizar acciones dinámicas en una semana.

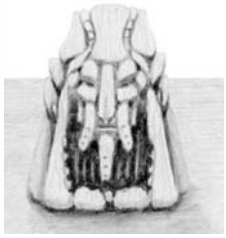
KUANN

Señor de la Tierra y la Roca

Los Kuannachta dicen que Kuann dio forma al mundo después de haber creado el resto del cosmos y que estaba tan cansado que no pudo darle luz y brillo como a las estrellas. Pero no le gustaba la tristeza que vio en su creación y decidió concederles la existencia a ellos para que le ayudaran a comprender, tallar y dar vida a aquel trozo de su esencia que ahora es conocido como Alkaendra. Nadie comprende mejor que ellos los secretos de la tierra y el mundo. Nadie es capaz de compartirlos ni de sentirlos. Nadie puede hablar con la Tierra y la Roca como los Hijos de Kuann.

El Señor de la Tierra tiene ayudantes, entes y poderes que le ayudaron a dar forma al sueño de la creación: Zarashu, la Que Da de Comer a la Piedra; Khorvaenkka, el Conocedor de los Misterios Profundos y los Nhuráezryn, los espíritus menores asociados con la roca y el mineral. Todos ellos le ayudan a continuar y mantener la ilusión de la creación, a guardar limpia la Roca Primigenia, aquélla a partir de la que todo fue creado. La roca está tan viva como las plantas o los animales; en ella bulle la misma esencia vital que inunda todo lo creado. El mundo es un gigantesco ser vivo al que sólo Kuann y sus Hijos pueden ayudar a vivir.

Los Sacerdotes-Piedra pueden entrar en las Rocas Natalicias después de su nacimiento, y esto les cambia. Su piel adquiere la textura, el color y la apariencia de la roca que sintonice mejor con sus personalidades. Portan almádenas hechas de un solo bloque de cuarzo, que inflige daños terribles en los enemigos de la tierra y de los Hijos de Kuann, especialmente a los Mancilladores de la Piedra. Su culto está restringido a los Kuannachta, aunque tiene algunos adeptos entre Humanos y Taengryza.



Kuannzar, la Roca Primigenia

PANTEÓN
Kuannachta

JERARQUÍA
Urbana

OBJETOS CEREMONIALES
Rubí del Corazón
Zafiro del Alma
Cristales Maclados
Ojos de Kuann
Kuannzar

RANGOS
Varían en función de cada ciudad, pero suelen ir desde los Nacidos Dos Veces a los Sacerdotes Piedra.

CORAZON DE PIEDRA

TIRADA: Percepción **(7)**

La llamada de la Roca Primigenia y su recuerdo surgen muchas veces en momentos inesperados. Pese a que los Kuannachta consideran esta vida como el Tránsito entre Las Verdaderas Vidas, no por ello dejan de apreciarla y disfrutarla todo lo que pueden. Muchos la consideran como el momento donde se pone a prueba la entereza de sus corazones.

Este don permite al clérigo conectar con el Nexo del Corazón, fortaleciendo el cuerpo como si se tratara de roca (aumento de la Resitencia en tantos puntos como tantos obtenidos) e ignorando las desventajas de las heridas.

LA ROCA SUSURRANTE

TIRADA: Empatía **(6)**

Los Kuannachta saben que la roca escucha y siente. Quienes conocen sus secretos pueden aprender a entender la forma en que ésta habla y descubrir cosas que de otro modo permanecerían ocultas para siempre. Las piedras cantan la gloria de su Creación continuamente, llenando el silencio del Mundo sin Luz con sus callados recuerdos.

El clérigo podrá conocer algún hecho que las rocas de su alrededor hayan podido sentir. A mayor número de tantos más información se obtendrá. Incluso podrá comunicarse a través de ellas con quien tenga la capacidad de escucharle.

SERENIDAD DE KUANN

TIRADA: Inteligencia **(8)**

Los Kuannachta son una especie fuerte, pero sus habilidades mentales han ido decayendo con el paso de las generaciones hasta el punto de que se están volviendo muy vulnerables a ellas. Su Nexo de la Mente se ha debilitado y convirtiéndoles en blancos fáciles para sus enemigos. Hace tiempo que los Xyarjar han descubierto esta debilidad y la han aprovechado sin compasión...

El clérigo de Kuann invoca a su deidad para crear un escudo de roca ilusoria alrededor del Nexo de la Mente: tendrá una mano para resistir habilidades mentales usadas contra él igual al número de tantos obtenidos.

MAIANKHE

El que Trae el Descanso, Desafiador de la No-Vida

Maiankhe es el dios que busca liberar las almas atormentadas de aquéllos que no han podido desligarse de la realidad material de la vida. Por diversos motivos permanecen atados a un cuerpo y una esencia que se corrompe irremediablemente al permancer encadenada. Es uno de los siervos de la deidad de la Muerte de los Khalyva, Saurakóra, el Último Juez de la Existencia

Sus seguidores, famosos por sus hábitos de color gris oscuro, son gente solitaria, quizás porque el continuo contacto con la muerte les acerque más a ella de lo que querrían reconocer. Según cuentan quienes dicen conocerles bien, los adoradores de Maiankhe tratan de liberar y cerrar las Jaulas de Almas, los lugares donde estas quedan atrapadas sin remedio y no pueden continuar su viaje. Luchan contra las abominaciones que el odio y el intenso dolor de la permanencia provoca en los desdichados espíritus, tratando de darles la Muerte Verdadera, aquélla de la que ya no se puede regresar. Utilizan huesos afilados y consagrados de antiguos Khalyva o de otros seguidores de Maiankhe para liberar a los Desdichados.

Su búsqueda no cesa, pues hay muchos de estos lugares donde la desgracia y la miseria nunca terminan y donde el miedo atenaza los corazones de los vivos que moran en las cercanías. Deben ser cuidadosos, ya que muchas veces tienen que enfrentarse a entidades tremendamente poderosas, esencias que llevan acumulando su amargura por la vida desde los tiempos en los que los Añorados cantaban la belleza del mundo. Pueden atraparlos rápidamente en un torbellino de perdición y han aprendido a resistirse a la llamada de los Mundos Más Allá de la Muerte, convirtiéndose en enemigos tremendamente poderosos.

El Alma Liberada

PANTEÓN
Khalyva

JERARQUÍA
No Existe

OBJETOS CEREMONIALES
Medallón Alkaredha
Cuernos Khalyva
Ópalo de Maiankhe
Lengua de Piedra

RANGOS
No existe, pero por lo general son respetados en función de las hazañas conseguidas.

ESCUDO DEL LATIDO DEL CORAZON

TIRADA: Tenacidad **(6)**

Luchar contra los No-Vivos y su odio es una tarea para la que muy pocos están preparados o siquiera dispuestos. Se requiere presencia de ánimo, una fuerza de voluntad inquebrantable y una seguridad en la fe que sólo algunos elegidos son capaces de alcanzar.

Maiankhe, conocedor de la volubilidad humana, concede este don a quienes deciden actuar en nombre suyo. El clérigo suma tantos puntos a su Resistencia como tantos obtenidos, contra los ataques de criaturas No-Vivas y su terrible odio.

LA VOZ DE LOS MUERTOS

TIRADA: COR **(6)** vs TEN **(6)**

La muerte no siempre es tan liberadora como muchos piensan. Es Saurakóra quién decide cuando llega el descanso definitivo y un espíritu puede continuar su camino. Pero a veces, retiene en ellos retazos de su antigua vida, como premio o castigo, por los actos que cometieron en Alkaendra.

Con este don, un clérigo de Maiankhe puede invocar a un No-Vivo, un muerto que camina cuya alma permanece atada al mundo, y hacerle preguntas respecto a un tema que hubiese conocido en vida. Las respuestas serán más claras a mayor número de tantos conseguidos.

LIBERTAD DEL ALMA TORTURADA

TIRADA: COR **(6)** vs Debilidad **(6)**

Aquéllos que no pueden abandonar el mundo después de muertos están condenados a odiarlo a él y a todas las criaturas vivas. Su odio es tan fuerte en algunas ocasiones, que les alimenta y les alivia en parte del sufrimiento de su jaula. Otras, les hace insensibles, y da madera al fuego de su venganza.

Este don hace que los seguidores de Maiankhe puedan liberar el alma de su tortura y permitirle continuar su camino a los Reinos Más Allá de la Muerte, si obtienen más tantos que su objetivo.

NITTARNA

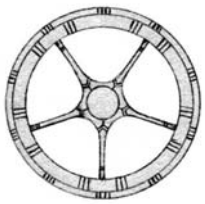
El Sol Brillante, Señor de la Luz Resplandeciente

Nittarna, conocido como Nihevâl por los âreva y por muchos otros nombres, es una deidad solar, el Portador de la Luz, El Dador de Calor y de Vida. Es aquél que lucha constantemente contra los Señores de la Noche y aquellos que odian toda su obra y todo el amor que derrama sobre los seres vivos cuando vuelve a nacer todas las mañanas. Sin Él nada crecería, nada podría alcanzar el cielo y el mundo se marchitaría sin remedio en una perenne negrura que traería la desolación y la tristeza para siempre.

Adorado de muchas maneras, siempre es considerado como un luchador infatigable por la vida a la que tanto contribuye. Es una deidad benefactora que no por ello deja de castigar a quienes juzga merecedores de su venganza, arrojándoles toda su fuerza y pasión, abrasando sus cosechas, sus cuerpos y su osadía: puede acariciar y matar con la misma facilidad y con el mismo sentimiento.

Muchos le consideran un Señor de la Alegría, alguien que debe ser invocado cuando la tristeza trata de dominar el corazón y la mente, una contraposición a la melancolía y la desolación; un embajador del optimismo y de la lucha continua para lograr que la luz alcance las almas de todos quienes se han dejado tentar por la oscuridad y por el pozo sin fondo del pesar arraigado.

Sus seguidores se visten con ropas ligeras y capas de colores dorados, amarillos y rojizos. Los cargos más altos portan adornos como coronas, que representan al sol, pendientes y colgantes de oro, oropimente y rajalgar. Usan armas arrojadizas que recuerdan a los rayos de su deidad, como jabalinas y flechas, y un puñal dorado en combate cuerpo a cuerpo. Su culto es mayoritario en Âra, pero se ha extendido rápidamente por el Syndalla y por el este de las Montañas Zandhari, tanto en Ysenia como en Llaeredh.



Sol Resplandeciente

PANTEÓN
Humano – Âra

JERARQUÍA
Radial, un eje y el resto de los puestos con el mismo número de adeptos.

OBJETOS CEREMONIALES
Sol Resplandeciente
Rayos De Luz
Vino Dorado
Fuegos Hijos del Sol
Libro de Nittarna

RANGOS
Corazón Luminoso del Sol
Señores del Cielo
Portadores de la Luz
Brillante
Cabalgadores del Rayo

LA CORONA DEL CIELO

TIRADA: CAR **(6)** vs TEN **(6)**

Cuando el sol brilla a través de uno, el miedo crece entre quienes no están preparados para soportar tanta fuerza. Son especialmente vulnerables los que se han negado a abandonar el mundo cuando su tiempo ya había llegado, los No-Vivos, pues la brillante luz no deja de recordarles el placer de la vida...

Toda criatura no aliada al clérigo huye atemorizada, y todos aquéllos a los que toque sufrirán quemaduras leves (una herida por tanto). Los No-Vivos sufren tantos daños como el doble de los tantos conseguidos.

LANZAS REFULGENTES

TIRADA: Coraje **(6)**

El mundo es un lugar donde la oscuridad trata de imponer su dominio. Aquéllos que se oponen a ella han de luchar con la luz de su alma y sus corazones, no pueden desfallecer cuando los enemigos de la Creación se multiplican sin cesar en sus cubiles oscuros como la noche.

Con este don, el clérigo puede crear una lanza hecha con luz del sol que ignora la armadura y que produce graves quemaduras (dos heridas por tanto) a sus enemigos. Pero ha de ser cuidadoso ya que él sufre un daño por tanto, pues ni siquiera su fe le salva de la gloria de su señor...

LUZ RESPLANDECIENTE

TIRADA: COR **(6)** vs Debilidad **(6)**

Quienes siguen al Dios Resplandeciente pueden invocar su luz, ya que Nittarna es el enemigo de los Señores de la Noche, que desean sumir el mundo en una perpetua oscuridad. Pero pueden hacer algo más que alejar las sombras y el miedo: cegar a aquéllos que se oponen a la voluntad de Nittarna, el Señor del Cielo.

Con este don, Las criaturas a menos de cinco metros del clérigo que profesen fes enemigas de la suya, reciben un punto de daño por tanto obtenido y su dificultad aumenta en +1 para toda la escena.

NIVAT TIULRA

La de las Cuatro Caras, Señora de la Luna

La luna cambia, muestra sus diferentes aspectos antes de volver a manifestarse de nuevo, de regenerarse y de regresar al punto de inicio. Es el círculo imperecedero del cambio ordenado, las Cuatro Caras de la Luz de la Noche, la que Ilumina el Camino en la Oscuridad Eterna. Es la Luna Llena, la luz de la Guerra y la Esperanza, la Guía y la culminación triunfante de la derrota de los enemigos de Nivat Tiulra, la guerrera que se convirtió en el astro nocturno. Es la Luna Nueva, el momento de la derrota y la desgracia, cuando el pesimismo se apodera de los corazones y la oscuridad envuelve al mundo con todas sus fuerzas. Sus seguidores escogen aquel aspecto que cuadra más con su manera de entender el mundo, asociándose y comprometiéndose a respetar a los que se deciden por las Otras Vías. La luna es cambio, al igual que la vida, y así son los seguidores de Nivat Tiulra.

La noche sería muy triste sin la alegría de la Señora de la Luna. Es la Dadora de Vida, pues controla el ciclo fértil de las hembras de casi todas las especies sintientes. Quienes ansían regenerarse deben pasar los Cuatro Ritos que comienzan con la Luna Nueva, cuando la oscuridad se apodera del mundo, y terminan cuando la calma sigue al triunfal momento de la Victoria Final, cuando la Luna Llena llamea con todo su esplendor en el cielo nocturno de Alkaendra.

Sus seguidores visten ropas de colores blancos, grises o plateados y usan muchos abalorios que recuerdan a su deidad. Portan la Máscara de Nivat, con los Cuatro Rostros; el Manto de Plata y armas fabricadas con cristal de roca consagrado. Su culto se practica en Sherama, pero se está extendiendo con rapidez por toda la península de Klandama y otras regiones del oeste de Gahaedha. Bajo otros nombres y aspectos se le rinde culto a lo largo de todo el continente.

Niatiul, Los Cuatro Rostros

PANTEÓN
Humano – Klandama

JERARQUÍA
Separada en cuatro ramas, asociada cada una de ellas con una fase lunar.

OBJETOS CEREMONIALES
Niatiul
Máscara de Nivat
Manto de Plata
Mercurio

RANGOS
Varían en función de cada una de las cuatro ramas.

GLORIA DE LA PLENITUD

TIRADA: Percepción **(7)**

Cuando la luna está entera, la Guerrera ha vuelto a nacer en su momento de gloria, pues ha regresado para derrotar a los que le enviaron al Mundo de las Sombras Sin Esperanza. Ha cumplido el ciclo, ha regenerado su esencia y está preparada para luchar.

Todos los rasgos del clérigo aumentan en 1 punto y obtiene un dado más en todos sus poderes. Si hay luna llena, los rasgos aumentan en número igual a los tantos obtenidos y obtiene el mismo número de dados más para cada don de su deidad que use.

LA CARICIA DE LA LUZ DE PLATA

TIRADA: Percepción **(7)**

El Fanal que ilumina la oscuridad produce luz suave y acogedora, que inspira un profundo sentimiento de pureza. Esa luz puede ser moldeada y trabajada por aquéllos que conocen la voluntad de La de las Cuatro Caras, convirtiéndola en una esencia curadora, una fuerza que repone y quita el dolor.

El clérigo cura una herida por tanto, incluso si ésta ha sido producida por armas o ataques especiales, evita la pérdida de sangre y elimina los modificadores por dolor y cansancio.

TRISTEZA DE LA OSCURIDAD ETERNA

TIRADA: COR **(6)** vs AUT **(6)**

Una noche sin luna es una noche de tristeza, el momento en el que los adoradores de Nivat Tiulra sufren la muerte de su diosa a manos de sus muchos enemigos.

Los lamentos que emiten son desconcertantes, extraños, y todos quienes no superen un chequeo de Autocontrol enfrentado a la tirada del clérigo para este don, huirán sin remedio y sufrirán una pérdida de Percepción igual a los tantos obtenidos por el clérigo; mientras que la destreza de éste desciende en uno pues no es dueño absoluto de su voluntad.

RhAGALYSA

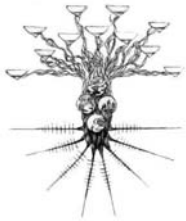
La Gran Madre, Señora de la Vida y la Fertilidad

La Gran Madre es una fuerza poderosa y latente, una presencia que se manifiesta en las regiones donde la naturaleza permanece aislada y salvaje; es la vida que se abre paso allí donde nadie lo esperaría, con toda su dureza y su ternura.

Rhagalysa llama a aquéllos a quienes elige con tanta fuerza que éstos son incapaces de resistirse. Lo hace para toda la vida, convirtiéndoles en ascetas que prefieren la soledad a las grandes aglomeraciones. Los que sienten su pasión lo hacen de un modo tranquilo y vegetal, como los seguidores de Mazhira, Protectora de los Árboles; o bien de un modo ágil y animal, como los seguidores de Gaukkeva, Guardián de los Bestias, otro de los Hijos Mayores de la Gran Madre, sobre los que ésta delega gran parte de su poder.

Cuando alguien entra en un bosque percibe la llamada pero es incapaz de ir más allá porque la propia diosa le esconde sus secretos íntimos, y si llega en paz, así podrá marchar. Ahora bien, quienes no respeten la vida y terminen con ella o la corrompan sin sentido ni motivo, han condenado su alma y su existencia para siempre ya que Rhagalysa no descansará hasta restaurar el equilibrio: tiene dos caras, y ambas eran adoradas por los Khalyva, que en su sabiduría habían descubierto el eterno equilibrio y la fuerza de la Señora de la Vida y la Fertilidad.

Sus seguidores son ascéticos y solitarios, vistiéndose con escasas ropas de colores verdosos, sintiendo la vida con todos sus sentidos. Cuando necesitan defenderse o atacar, utilizan armas naturales fabricadas con garras o madera endurecidas con el fuego y con su fe. Sus seguidores abundan en el este, pero esta deidad es adorada bajo otros nombres en todas las regiones de Gahaedha, especialmente en aquellas donde la naturaleza se muestra en todo su grandioso e inagotable esplendor.



Rhiadha, La Gran Madre

PANTEÓN
Khalyva

JERARQUÍA
No existe

OBJETOS CEREMONIALES
Garras Consagradas
Retoños de Árboles
Hojas de Vida
Colmillos de Furia
Rhiadha

RANGOS
Distintos grados de conocimiento que les conceden poderes especiales.

EL CANTO DEL ARBOL

TIRADA: EMP (6) vs TEN (6)

Algunos árboles llevan en Alkaendra desde el mismo momento de la Creación. Desde que Navaredha y Rhagalysa plantaran el Náuranon en el Norte, ellos han estado aquí acumulando recuerdos y secretos...

El clérigo puede comulgar con un ser arbóreo y hacerle preguntas a la vez que comparten pensamientos. Por lo general, los árboles se muestran reticentes a compartir su sabiduría con otros seres sintientes, por lo que no es raro que permanezcan en silencio. La información obtenida varía en función de los tantos obtenido: la memoria de los árboles es profunda y necesita gran esfuerzo para salir a la luz.

LA IRA DEL LOBO CANTOR

TIRADA: Coraje (7)

Los humanos han racionalizado su realidad hasta tal punto que a veces parecen olvidar el instinto natural que llevan en sus genes. Sin embargo, éste no se ha olvidado de ellos...

La furia de Kyngarna y el resto de la Tríada de Caza llenan de poder el cuerpo del Servidor de Rhagalysa, transformándole en una máquina de matar. Sus manos se convierten en garras que infligen FUERZA x 2 + Tantos Obtenidos como daño base, mientras que sus Rasgos Físicos aumentan en un punto (excepto la Apariencia).

SOMBRA DE HOJAS

TIRADA: EMP (6) vs AST (6)

Rhagalysa y sus servidores tienen tantos enemigos como estrellas, ya que pocos son los que entienden las intrincadas conexiones de la vida y la muerte, ni la necesidad de su equilibrio. Sabedores de que la sorpresa es uno de los pilares del triunfo, los adoradores de la naturaleza se esconden en ella, imitándola en todos los aspectos...

Con este don, un seguidor de Rhagalysa se vuelve indetectable para todos aquellos que traten de encontrarle, provocando que la dificultad para detectarles aumente en 1 por cada tanto obtenido.

ShALGAAD

El Salvaje, Señor de las Bestias Sanguinarias

Shalgaad es el Señor de las Bestias, el Señor de la Naturaleza más salvaje y desenfrenada, y de todos aquellos aspectos de é sta que atemorizan a los humanos y a las otras especies. Si Rhagalysa busca cierto equilibrio entre la vida y la muerte, Shalgaad y aquéllos que le siguen sólo obtienen placer y regocijo con la muerte salvaje, con el caos sin motivo y con el desenfreno de la pasión y de la sangre. Todas las criaturas y bestias que matan por el mero placer de hacerlo, sin la necesidad de alimentarse, están tocados por este Señor de la Brutalidad y de la furia incontrolada. Sólo de su pervertida mente podrían haber salido las criaturas que son conocidas como Ugara, y a los que muchos son incapaces de distinguir de los simples animales, a los que tantos temen cuando viajan por los páramos agrestes y por las heladas montañas de Gahaedha. Shalgaad es la ira desatada, el placer por la muerte y el animal interior que toda criatura viva esconde en lo más profundo de su ser.

Los seguidores de esta deidad salvaje y sanguinaria odian el orden y cualquier jerarquía que no pueda ser defendida mediante una lucha a muerte. Se le rinde culto en las culturas primitivas dispersas por toda la geografía de Gahaedha, por lo que la mayoría de los adoradores de Shalgaad van desnudos, con sus cuerpos pintados con sangre y llenos de abalorios fabricados con hueso, madera o minerales. Algunos se cubren con capas de pieles de oso, lobo, thyrgazu o Ugara sin curtir, que les da un aspecto amenazador entre sus supersticiosos paisanos. Pese a su primitivismo, son imprevisibles y no deben ser subestimados pues sus dones son brutales y sangrientos.

No hay que olvidar que, en los días antiguos, esta deidad era adorada por culturas desarrolladas como la de los Khalyva y los Antepasados de los Ugara y que en las ciudades comienzan a practicarse de nuevo los antiguos y oscuros ritos de Shalgaad...

La Bestia Interior

PANTEÓN
Khalyva – Humano

JERARQUÍA
No existe

OBJETOS CEREMONIALES
Varían, pero por lo general trofeos obtenidos de aquéllos a los que se ha vencido.

RANGOS
Para decidir quién es más poderoso, se entablan combates a muerte.

FURIA SANGRIENTA

TIRADA: Coraje **(8)**

La muerte es bienvenida por todos aquéllos que llevan dentro de sí la furia y la rabia de Shalgaad. Por ello, quienes están dotados con las mejores condiciones para proporcionarla son respetados por sus congéneres.

Los dientes y las uñas del chamán se convierten en colmillos y garras e infligen un daño básico brutal de FUERZA + 8. Pero a veces la llamada de Shalgaad es demasiado fuerte. El chamán deberá efectuar un chequeo de Autocontrol, cuya dificultad será igual a su inteligencia, o se volverá loco durante un periodo de tiempo correspondiente a los tantos obtenidos en la tabla D-D-T.

LA BESTIA INTERIOR

TIRADA: CAR **(8)** vs AUT **(6)**

Todos tenemos un lado oscuro, siempre anhelante, siempre pendiente para hacerse con el control de nuestro destino. Algunos son capaces de dominarse, manteniendo una lucha constante toda su vida, que a veces les provoca infelicidad. Pero otros no son tan fuertes - o tan débiles - y dejan que ese otro Yo tome el control de sus actos.

El chamán aumenta la debilidad del objetivo en tantos puntos como tantos obtenga, haciendo salir todas las bajezas y vilezas que éste guardaba sólo para sí.

LA LLAMADA DE LA IRA

TIRADA: Coraje **(6)**

Los animales poseen sentimientos similares a los humanos. Aman, disfrutan, odian y sufren igual que las especies sintientes, con la única diferencia de que cuentan con medios menos sofisticados para expresarlo.

Nada puede detener a una bestia tocada por la llamada de la ira de Shalgaad. El chamán aumenta sus Rasgos Físicos a razón de 1 por cada tanto obtenido. Pero al final debe pagar y su resistencia quedará reducida en 1 durante un número de días igual a los tantos obtenidos.

Shurtaur

Señor de las Aguas del Mundo

Las aguas, los mares y los océanos han llamado desde siempre a quienes se han acercado a ellos, atrayéndolos sin dejar de recordarles que tan pronto da vida como la recibe. Las criaturas que allí moran, sus ignotas profundidades, sus cambios continuos e inesperados, todo ello y más es potestad de Shurtaur y de sus servidores. Sus adoradores creen que el mundo de antaño estaba completamente cubierto de agua y que la envidia y la lucha contra otros poderes, que no podían descubrir sus secretos y misterios, le dieron su forma actual; por eso, sus relaciones con los cultos basados en la tierra y la roca no son demasiado buenas. Los seguidores de Lyanhivîl y Yez, aspectos distintos del Señor de las Aguas reverenciados en Âra y Yizharadhe, son incluso más radicales, enfrentándose a toda aquella religión que no se subordine a ellos o que se oponga de cualquier modo a sus creencias y designios.

Los clérigos de Shurtaur, visten ropas y adornos fabricados con materiales marinos, desde mantos de algas hasta túnicas hechas con fragmentos de nácar pulido. Algunos deforman sus cráneos para parecerse aún más al aspecto concreto de Shurtaur que adoran, como ocurre en Yizharadhe. El arma más extendida es el látigo de algas, pero no faltan otras construidas con todo aquello que el mar ofrece.

Aquéllos que se sienten atraídos por el murmullo de las olas, que son capaces de sentir lo que hay más allá de él y escuchar sus bellas canciones no dudan en seguir la senda de Shurtaur, sus servidores y los distintos aspectos con los que es reverenciado por todo el continente de Gahaedha.

Siaetha, el Agua de la Vida

PANTEÓN
Khalyva – Humano

JERARQUÍA
Escalonada Nacional

OBJETOS CEREMONIALES
Agua de la Vida
Criaturas Marinas
Río de Perlas
Látigo de Algas
Conchas del Destino

RANGOS
Varían en función de cada nación o aspecto particular con el que la deidad es representada.

El Corazon del Agua

TIRADA: Tenacidad **(6)**

Hasta que no alcancen a comprender realmente a aquél al que sirven, los seguidores del Señor de las Aguas siguen atados por las limitaciones de la tierra y el aire. Gracias a este don serán capaces de respirar el oxígeno del agua durante periodos prolongados de tiempo - tabla D-D-T -y comunicarse con las criaturas que moran en las profundidades.

Pero las aguas también son portadoras de otro mensaje: nada resiste ante su fuerza. El clérigo podrá optar por aumentar su Fuerza y sus puntos de salud en tantos puntos como tantos obtenidos.

La Caricia del Agua

TIRADA: Percepción **(6)**

El agua es a veces benefactora y portadora de la Voluntad del Señor de las Aguas. Refresca del calor del verano, purifica el alma de quienes se siente próximos a ella y da suficiente alimento a los que la respetan y la cuidan.

Para aquéllos que sirven bien a Shurtaur, o cualquiera de sus muchos aspectos, el agua reserva su caricia, que cura heridas (1 punto de salud por tanto obtenido) y elimina el cansancio, como si el clérigo hubiera descansado todo un día. Un tanto doble o mayor, paraliza durante el tiempo correspondiente según la tabla D-D-T los efectos de veneno o enfermedad.

Manto de Escamas

TIRADA: Coraje **(6)**

Para conocer los misterios y secretos más profundos que esconden las aguas, uno ha de convertirse en una criatura marina, como un pez o un cetáceo, y descubrir así nuevos caminos. Tendrá que aprender a sobrevivir en un mundo diferente y hostil para aquéllos que no pertenecen a él, pero las recompensas no tienen precio para los creyentes.

El clérigo se convierte en una criatura acuática de su mismo tamaño, manteniendo sus rasgos Mentales y Morales, aunque los Físicos son los de la criatura elegida.

XAVENAR

El Andrógino, Señor de la Ambigüedad

Los orígenes de este culto se pierden en las nieblas del tiempo, y se dice que los Añorados conocían la búsqueda del placer sensual y la ambigüedad de Xavenar desde los tiempos en que aparecieron en el mundo; incluso algunos de ellos habían caído bajo su influencia y en un aislamiento de la realidad consciente. Ahora, como entonces, se trata de un culto minoritario, infiltrado en todas las culturas, que atrae a unos y repugna a otros, sumiendo a sus devotos en una continua búsqueda de la satisfacción de su sensualidad. Utilizan numerosas drogas y sustancias para alcanzar el estado absoluto de felicidad al que sólo se llega cuando lo masculino y lo femenino de cada ser alcanzan el equilibrio.

Muchos dicen que en el Gran Yrmildor, los Rau´Mena´Kai se sumen en orgías sangrientas en honor a esta extraña deidad andrógina, entrando en éxtasis místicos que pueden llegar a durar días, y otros les echan la culpa del resurgimiento de gran parte de los cultos hedonistas que asolan el sur de Llaeredh y las montañas septentrionales de Panlho. Sus seguidores son unos consumados expertos en la mentira, la verdad a medias y los juegos y engaños, aprovechándose de sus conocimientos de los misterios de Xavenar para alcanzar lo que buscan.

Cada uno de los clérigos de esta deidad se viste a su modo, en función de los gustos personales de cada uno, por lo general chocantes. Muchos se adornan o se maquillan para parecer andróginos, hasta al punto de que es casi imposible reconocer el sexo con el que nacieron. Les encanta ocultar arma rápidas y pequeñas en objetos aparentemente inofensivos. Son maestros del engaño y de las verdades a medias.

Xavinaras, La Unión

PANTEÓN
Khalyva

JERARQUÍA
Irregular, cuando existe. Las traiciones son comunes y por lo general nadie se fía de nadie.

OBJETOS CEREMONIALES
Xavinaras
Lazos de Unión
Nuca-Rostro
Sustancias Sagradas

RANGOS
No existe una estructura determinada, aunque algunos se hacen conocer por títulos rimbombantes.

LA ATRACCION DE LA MANTIS

TIRADA: EMP **(8)** vs AUT **(6)**

Algunos se sienten tentados por el peligro hasta el punto de ignorar su propia seguridad e instinto. Los seguidores del Señor de la Ambigüedad han refinado un poder que les permite aprovecharse de esa pequeña semilla de riesgo que todos llevamos dentro y manejar así como peleles a aquellos infelices que se dejan engatusar.

Con este don, un adorador de Xavenar podrá dominar a un ser sintiente, quién acatará todas sus órdenes, excepto aquéllas que le provoquen daño a sí mismo.

LA LLAMADA DE LOS DOS SEXOS

TIRADA: Percepción **(6)**

Quienes adoran al Señor de la Ambigüedad, conocen de sobra la utilidad de este poder para parecer masculino o femenino a voluntad delante de cualquier ser de la misma especie. Muchos han muerto por no haber sido capaces de discernir la mentira velada de la belleza.

Este don permite a un clérigo de Xavenar cambiar de apariencia hasta el punto de parecer del sexo opuesto. Es una habilidad útil para quienes deseen pasar desapercibidos en las ciudades o quieran confundir a sus enemigos.

LA TORMENTA DE LAS MEDIAS MENTIRAS

TIRADA: AST **(5)** vs INT **(6)**

Las palabras parecen no tener forma definida, pues cambian de significado en función de los oídos que las reciben: nadie escucha lo mismo que oyen todos, como suelen decir en Ankkar Nedrad. Las palabras son viento al que se la da forma durante un breve lapso de tiempo.

Los Adoradores de Xavenar son unos maestros de la falsedad y las mentiras. Sus interlocutores verán aumentada la dificultad de todos los intentos que realicen para descubrir las mentiras del clérigo en 1 por cada tanto obtenido por éste.

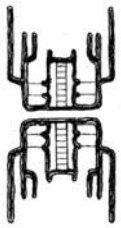
XLANNUh

El Hambriento, El Devorador de Almas

Nadie es capaz de explicar cómo pudo llegar este culto, de origen Khalyva, al Mundo Sin Luz donde los Xyarjar luchan sin censar contra los Kuannachta y los Hryeth. Xlannuh era uno de los ocho Príncipes-Demonio originales en la mitología de los Añorados. Habían sido creados por Koraendra como poderosos servidores de sus Igliárima, además de servir como un control para la ambición de estos. Trajeron la oscuridad al mundo, poblaron de horribles pesadillas los sueños de los mortales y llevaron la desesperación a los corazones. Alkaendra era su lugar de juego, un mundo donde poder desarrollar su instinto natural hacia la crueldad desatada.

Xlannuh, al que los Añorados conocían como Eyendha, era el más cruel y más refinado de todos ellos, una criatura salvaje dominada por una inteligencia viciosa y malvada, más allá de toda medida conocida. Siempre estaba hambriento de almas y de sangre, susurrando mentiras en los oídos de aquellos más dispuestos a usar la fuerza, gozando de la desesperación de los cobardes, de los miedos profundos, provocando traumas en los fuertes. Era un conocedor de la consciencia de los seres sintientes y disfrutaba sobremanera manejándola a su antojo.

Los nyi-khu Xyarjar no utilizan demasiadas ropas, adornando sus cuerpos con hongos, Piedras de la Noche y otras substancias del Mundo Sin Luz. Siempre llevan un animal parecido a un gato, con el que han establecido un vínculo-alma que les une en la vida y en la muerte, fortaleciendo su relación con Xlannuh. Usan armas envenenadas, y disfrutan torturando psicológicamente a sus víctimas. Este culto está extendido en los feudos Xyarjar bajo los escarpados picos de las Navaetharu, pero es muy raro en la superficie y pocos son los que le adoran entre las otras especies sintientes del mundo.



Xlannuh, el Hambriento

PANTEÓN
Khalyva – Xyarjar

JERARQUÍA
Piramidal y Estricta.

OBJETOS CEREMONIALES
Piedra de la Noche
Sangre de los Elegidos
Devoraalmas
Ojos de Sueños

RANGOS
Potencial
Hambriento
Tejedor de Pesadillas
Desangrador de Mentes
Devorador
Xla-Nyi-Khu

LABERINTO DE PALABRAS

TIRADA: INT **(6) vs** AST **(6)**

Xlannuh es una amalgama entre los instintos salvajes de su naturaleza demoníaca y la inteligencia laberíntica de su naturaleza divina. También es un maestro en dejar dominar un aspecto y otro de su yo, en función de las necesidades del momento.

Este don permite al nyi-khu introducir dudas en la mente del objetivo, haciéndole dudar de su propósito, sus compañeros e incluso de los seres amados. Durante el tiempo que indiquen los tantos, deberá enfrentar cualquier tirada que realice a su debilidad; si ésta es la que sale vencedora, el objetivo no podrá actuar como era su deseo, sumido en profundas dudas.

LAS MIL ALMAS

TIRADA: Tenacidad **(6)**

La mayoría de los cultos demoníacos han aprendido alguna rudimentaria forma de capturar almas, tal y como lo hacen las criaturas que moran en los Mundos Más Allá de la Creación.

Los adoradores de Xlannuh han ido más allá y son capaces de retener almas en su cuerpo, obligándolas a compartir con ellos sus secretos y sus capacidades. Cuando recurren a ellas, ganan tantos puntos como tantos en todos sus saberes hasta su límite de especie; pero el dolor de luchar contra las almas retenidas les provoca tantos daños como tantos conseguidos.

LLAMADA DE ThAUR-JA

TIRADA: EMP **(6) vs** PER **(6)**

Cuando los nyi-khu tienen que combatir no dudan en hacerlo. En una situación de peligro entran en un estado de trance divino, permitiendo que las energías de Thaur-Ja, el infierno donde mora Xlannuh según su mitología, se canalicen a través de ellos.

El nyh-khu aumenta su Destreza el mismo número de puntos que tantos obtenidos. La dificultad de su objetivo se ve aumentada del mismo modo en todos sus chequeos, debido a que el seguidor de Xlannuh parece envuelto en un aura demoníaca que provoca miedo.

YDDUR

El Amante del Dinero, Señor del Comercio y los Ladrones

Algunos de los que siguen a Yddur adoran el dinero y aquello relacionado con él. Son fanáticos obsesionados con los metales preciosos, los cuales ansían obtener a cualquier precio, realizando cualquier acción para obtener lo que sus mentes egoístas y pagadas de sí mismas han decidido poseer. Nada, ningún otro vicio, les puede tentar más que aumentar sus riquezas, y su patrimonio, pero por encima de todo les gusta dejar de claro delante de quienes les rodean, sean aliados o amigos, hasta dónde han llegado y que su codicia aún no está saciada. Saben que sólo los fuertes y astutos sobreviven. Su código ético es personal, egoísta y desapasionado; sólo respetan a aquellos que son más crueles, despiadados y hábiles que ellos, considerándoles la próxima presa a la que cazar.

Otros, conocedores de la inmensa fuerza que la economía y el comercio poseen en las civilizaciones desarrolladas, tratan de canalizarlo y conducirlo para mayor provecho general. Buscan aumentarlo constantemente, pero no recurren para ello a ninguna medida drástica o sangrienta. Cumplen las leyes y las normas de allí donde se asientan.

Yddur es una deidad poco común, porque aporta beneficios materiales antes que espirituales. No se preocupa de que las costumbres se mantengan, y fluye como las corrientes del dinero. Es la deidad de quienes piensan en el momento, en el ahora, y que no se preocupan del futuro ni de lo que ocurrirá con sus vidas cuando la Muerte llame a sus puertas. Favorece a los osados, a los ladrones que tratan de sobrevivir en la gran y bulliciosa locura de las ciudades de Gahaedha.

Las Once Monedas

PANTEÓN
Humano – Ysenia

JERARQUÍA
Varía, en función de la orientación que se le dé. Puede ser tanto piramidal y muy cerrada, como no existir.

OBJETOS CEREMONIALES
Las Once Monedas
Río de Plata
Río de Oro
Corona de Gemas

RANGOS
Sumador
Conocedor
Portadores del Ábaco
Señor del Río de Plata
Señor del Río de Oro
Señor del Río de Gemas

ORO ESPEJO

TIRADA: AST (6) vs PER (6)

Una buena e impresionante apariencia, gana ventajas y adeptos allí por donde va, como cuando Salirádena de Ovan levantó un ejército prácticamente de la nada para enfrentarse al Cisma de los Mendicantes, que trataba de dar una nueva orientación al culto al Señor del Comercio. La personalidad del clérigo se vuelve tan atrayente como el oro y tan dura como el acero.

Con este don la Apariencia y el Saber Intimidar del clérigo aumentan tanto como los tantos obtenidos.

PERCEPCION MATERIAL

TIRADA: Astucia (6)

El verdadero valor de las cosas es muy importante para quienes no saben ver más allá de lo que sus ojos contemplan o sus manos tocan. Muchos han pagado una buena cantidad por baratijas sin importancia y luego no han dejado de lamentarse hasta su muerte.

Este don permite al clérigo detectar si está siendo engañado durante la compra de un objeto, y determinar cuál sería el valor aproximado del mismo, con mayor exactitud cuantos más tantos se hayan obtenido, así como el material o materiales de los que esté hecho.

PIEL DE PLATA

TIRADA: Inteligencia (6)

La piel se vuelve tan dura como el metal, haciendo que las armas reboten sobre ella y no produzcan ningún daño real. Así fue salvada la vida de Driano de Talrra durante el asedio de Gauddar, cuando un asesino nakthai intentó acabar con él en medio del fragor de la batalla.

El clérigo ve como su Resistencia aumenta tantos puntos como tantos obtenidos o, si lo prefiere, disminuye tantas heridas como tantos obtenidos. La Apariencia se ve reducida del mismo modo. Puede provocar este efecto en otras criaturas, para lo cual tendrá que tocarlas.

CULTOS A LOS ANCESTROS

Muchas culturas primitivas de Gahaedha no han descubierto a los dioses o han preferido ignorarlos a favor de los espíritus de los antiguos héroes y heroínas de su historia legendaria, contada a la luz y el calor de los fuegos del invierno. Los poderes concedidos a quienes son capaces de hablar con los espíritus de los muertos son mucho menos grandiosos que los de aquéllos que siguen algún culto mayor. Les son lo suficientemente útiles como para sobrevivir en las duras condiciones de su vida terrenal y en el Viaje entre Mundos, a través del cual llegan a los lugares donde residen las almas de sus antepasados. Pero deben tener cuidado con las oscuras entidades conocidas como los Cazadores, que moran en el Todo Insondable que separa el mundo terrenal de los que están Más Allá de la Creación y que anhelan las almas de los mortales.

Hay que tener una sensibilidad especial para saber cuándo la muerte se aproxima, cuándo llega el momento en que cuerpo y alma se separan, y ésta debe ser acompañada hasta su siguiente vida. Y mucha fuerza de voluntad para poder resistir las emociones que rodean a las ánimas de los muertos. Los chamanes de Gahaedha son gente dura, acostumbrada a sufrir y luchar más allá de las realidades del mundo.

Cada cultura tiene su visión personal y sus leyendas respecto a los Ancestros, así como del modo de aproximarse a ellos o de tratarlos. Sus atuendos dependen más de donde viven que de sus habilidades especiales, aunque por lo general se rodean de toda clase de objetos con propiedades místicas, especialmente aquéllos de color blanquecino o transparente. Suelen ser solitarios, y su mirada, cargada con la sabiduría profunda del Más Allá de la Vida, inquieta a todos aquellos que les rodean.

El Ancestro, La Voz del Pasado

PANTEÓN
Humano – Ylmary

JERARQUÍA
Chamánica, por lo general muy simple y limitada a los poblados.

OBJETOS CEREMONIALES
Varían mucho en función de la cultura, pero por lo general incluyen objetos que poseen el poder de facilitar los Viajes al Más Allá.

RANGOS
Se limita a aprendices y maestros, aunque en algunas culturas puede complicarse más.

LATIDO DE VOLUNTAD

TIRADA: CAR **(6) vs** CAR **(6)**

Hablar con los que ya han partido puede convertirse en una tarea agotadora, difícil e incluso peligrosa para quienes tratan de buscar la sabiduría y los poderes perdidos de sus antepasados. Muchos de ellos se niegan a hablar con los vivos porque su corazón sigue latiendo, y otros disfrutan riéndose de los mortales.

Para ello este don ayuda a los Caminantes de los Mundos de Más Allá de la Muerte, reduciendo el Carisma o debilidad del antepasado en tantos puntos como tantos obtenidos, lo que facilita tratar con ellos de un modo más o menos racional.

LUCHA DEL CORAZON

TIRADA: Coraje **(6)**

Los chamanes tienen que acompañar a los espíritus en su viaje a los Reinos Más Allá de la Muerte, para evitar que sean atacados por las entidades conocidas como los Cazadores, que vagan informes por la sustancia entre existencias.

Esto les ha permitido desarrollar un talento excepcional hacia lo sobrenatural, haciéndoles inmunes al miedo provocado por criaturas de otros planos y detectando su presencia con mucha antelación. La distancia a la que comenzarán a sentir su presencia vendrá en función de los tantos obtenidos y de la tabla D-D-T.

RECUERDO DE LAS VOCES PERDIDAS

TIRADA: Astucia **(6)**

Los chamanes saben que algunos espíritus se llevan consigo conocimientos y secretos en su viaje a los Mundos Más Allá de la Muerte. A veces es bueno canalizar sus peticiones, sus demandas y sus odios para liberar sus tensiones y permitirles cierto desahogo.

Este don provocará que por la boca del chamán hablen muchas voces, anhelantes de ser escuchadas, provocando tal desconcierto que todos los que le oigan y estén en contra suya aumentarán la dificultad de todos sus chequeos en 1 por cada tanto obtenido.

CULTOS DEMONIACOS

Desde los tiempos antiguos, todas las especies sintientes se han sentido atraídas por las otras realidades ajenas al mundo y que no pueden ser explicadas mediante las leyes y las reglas que rigen en Alkaendra. Los Demonios, las poderosas criaturas que Igliath y sus hermanos crearon para que les sirvieran en sus abyectos propósitos, moran en lugares a los que sólo se puede llegar a través de misterios y secretos de una sabiduría antigua y casi perdida. Se alimentan de las almas mortales y las ansían con una pasión brutal y desaforada, hasta el punto de llegar a someterse a voluntades inferiores con tal de que éstas les den acceso al mundo terrenal.

Muchas culturas se han dado cuenta de ello y establecen relaciones de poder y necesidad mutua con los demonios, ritualizando y preservando los conocimientos para poder transformar la realidad y acercar a una de estas poderosas criaturas al mundo de los mortales. Pero el invocador ha de tener cuidado, puesto que muy pocos demonios se mantendrán fieles a sus acuerdos y sus tratos si tienen la menor posibilidad de obtener un beneficio personal o más almas para devorar.

Como en el caso de los cultos a los Ancestros, la indumentaria y ropajes varían mucho, y suelen estar relacionados con la cultura en la que viven, sea esta primitiva o más civilizada. Incluso cultos al mismo demonio pueden vestirse y tener objetos ceremoniales completamente distintos. Suelen portar armas que han sido bañadas en sangre de demonio durante su fabricación, lo que las hace especialmente letales. Son fanáticos, que no dudarán en dar su vida o en matar a sus enemigos. Estos cultos están extendidos por todo Gahaedha, ya sea el principal, o uno entre muchos...

PANTEÓN
Humano – Khalyva –Ylmary

JERARQUÍA
Varía, en función de cada culto, pero por lo general está muy estructurada y suele contar con pocos miembros.

OBJETOS CEREMONIALES
Varía en función del demonio o demonios a los que se rinde culto.

RANGOS
Suelen tener nombres ominosos y recargados como Invocador del Palio Mayor.

BEBEDOR DE ALMAS

TIRADA: INT (6) vs CONC (6)

Los Demonios ansían beber el alma de las criaturas sintientes. Los Urankkar y los Asilarrpa son conocedores de los horrores que estas criaturas pueden provocar, pues hubo un tiempo en el que ellos los invocaban para luchar contra otra oscuridad.

Este don confiere al clérigo o al chamán la capacidad de consumir almas aquellos que acaban de fallecer. Por cada alma bebida pueden subirse un punto en un Rasgo Físico o Mental o un nivel de salud hasta que no sean exorcizados. Sin embargo, su avaricia puede atraer la atención de otros poderes...

INVOCACION DEL CORAZON NEGRO

TIRADA: CAR (6) vs PER (6)

Se dice que los demonios tienen el corazón negro y oscuro, ocupado por las almas gimientes que han capturado. Las voces de los que han devorado aún puede oírse a su alrededor...

Este don confiere al chamán o al sacerdote la facultad de someter, mediante el miedo y la fuerza, a criaturas menores de otros planos, haciéndoles creer que están ante un verdadero demonio. El número de tantos indica también el Carisma máximo de la criatura que se puede tratar de controlar.

POSESION

TIRADA: CAR (8) vs AUT (6)

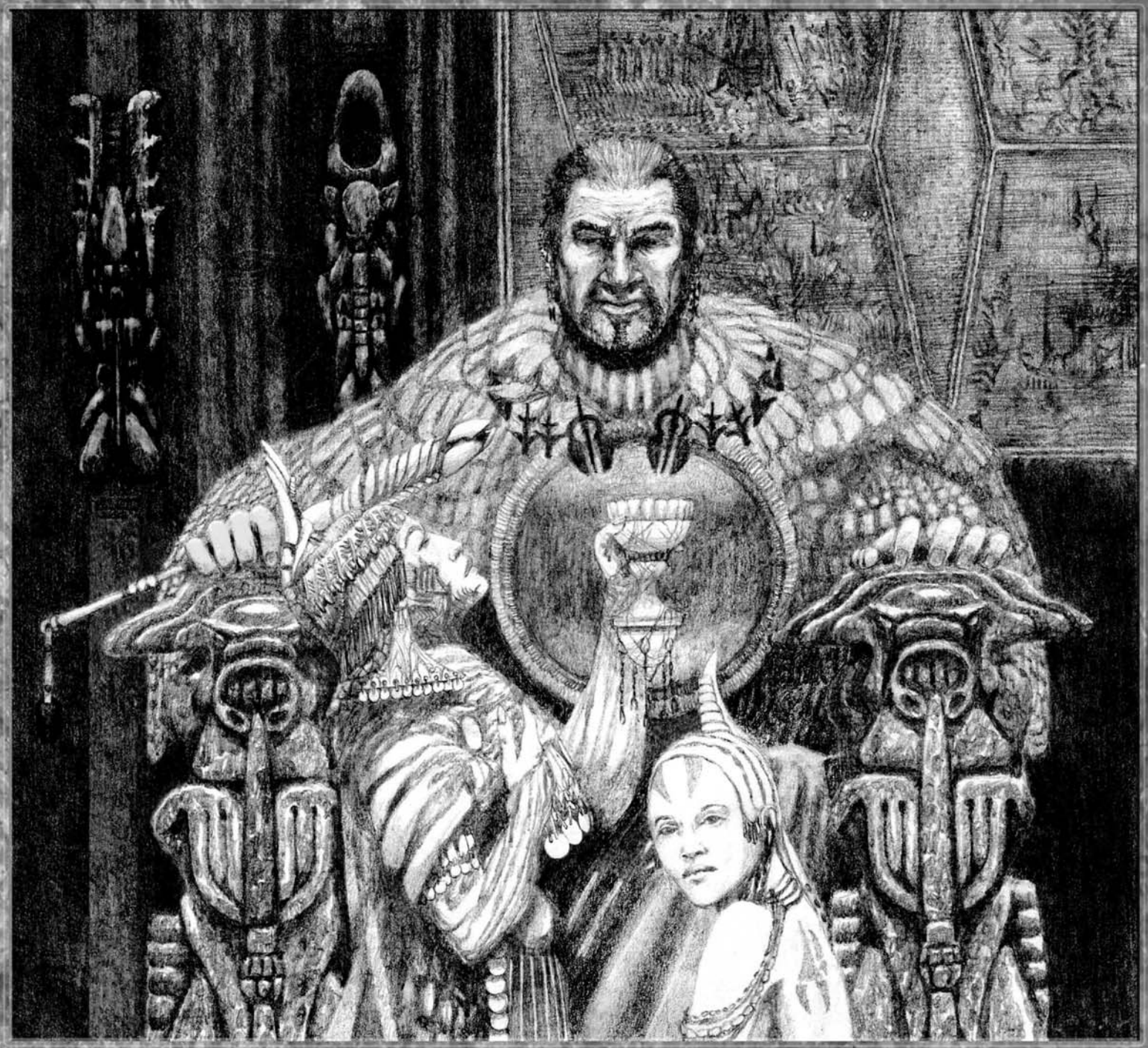
Los incautos, los débiles, y los fanáticos son presas fáciles de la pasión de sus corazones y de sus mentes. Los adoradores de Demonios lo saben, y utilizan sus mentes como receptáculos para espiar, asesinar, intimidar o cualquier otra cosa que deseen.

Con este don el oficiante toma poder absoluto sobre la mente del objetivo, pudiendo percibir a través los sentidos de éste, hablarle y aconsejarle. Además, puede servir como receptáculo para el alma del clérigo en tiempos de crisis.

"Y aquéllos que se habían reído de mi, creyendo que mi cofradía no triunfaría en Gauddar, aprendieron a llorar. Jamás se imaginaron que la venta de drogas del Yrmildor fuera a tener tanta demanda en una ciudad controlada por clérigos del Dios que Llora y por una secta de guerreros místicos. Pero es precisamente allí donde menos se espera, donde surge la oportunidad. Donde impera la moralidad es donde existen más amorales. Donde el vicio es señor, los virtuosos florecen.

Ahora mi cofradía se oculta en las sombras, pero nadie duda de su poder. Yo controlo la noche en la ciudad más grande de Gahaedha. Yo soy la araña que maneja los hilos. Yo soy el poder oculto en la Orgullosa Gauddar"

"La Araña de las Sombras"
Ciandhanédyma , "Varudraén", Señor de la Logia de la Araña de Gauddar



Makanahai, tebahera de Izebira en el templo de Saihare en Naphara, atendido por sas concubinas

GESTIÓN

Quizás sea la ambición de tu personaje. Puede que desde su nacimiento, ese fuera su destino. Quizá un golpe de fortuna le trajo hasta aquí. El caso es que ahora tu personaje es un líder, el hombre en el que sus compañeros confían para que les guíe hacia el éxito, y el que tiene la responsabilidad de tomar decisiones que afectarán a las vidas de mucha otra gente.

Tanto si has llegado a ser rey de Diyaedro como si tu insidia te ha puesto al mando de los asesinos nakthai, o tu visión comercial ha conseguido que controles la poderosa Liga del Mar de Ayénda, tus capacidades determinan cómo desempeñas tu cargo. De tus acciones depende que tengas una vida larga y feliz o que seas rápidamente sustituido y caigas en el olvido.

Pero los líderes no aparecen de la nada. Su camino hasta la cima puede ser más o menos rápido, y en cada paso deben demostrar su capacidad. Además, simplemente por el hecho de ser oficial de la Guardia Danzante de Âra, capitán pirata en las costas del Syndalla, o sacerdote de uno de los templos de Igliath en la ciudad ysenia de Naartaj, serás visto con envidia u odio por algunos, podrás contar con la buena voluntad de otros y, en definitiva, suscitarás en los demás diferentes reacciones basadas muchas veces en prejuicios.

Las reglas de gestión que te explicamos a continuación sirven para que puedas simular fácilmente cómo se comportan los personajes cuando están al frente de una organización, sea ésta un reino de la península de Klandama, un grupo de bandidos de las Nauthalarkka o una escuela de mentalistas de Nargawannu. Si los personajes tienen algún cargo subalterno, también podrás ver como lo desempeñan. Por último, estas reglas te dan un mecanismo sencillo para simular el ascenso o la caída dentro de una jerarquía.

Que un personaje ejerza un cargo no significa que monopolice todo su tiempo. Ricardo Corazón de León pasó años en la cruzada, mientras su hermano Juan ocupaba en su nombre el trono de Inglaterra. Hay cargos que son más absorbentes que otros, pero normalmente un personaje tendrá la oportunidad de correr aventuras sin tener que renunciar a las obligaciones y ventajas que le da su posición. Busca una razón creíble por la que tu personaje deba acudir a unas ruinas perdidas en los bosques de Llaeredh en lugar de quedarse en Irmalián haciendo edificios para el Gremio de Constructores. ¡No es tan difícil!.

Organizaciones

Siempre que varias personas se ponen de acuerdo para llevar adelante una empresa y distribuyen entre ellas responsabilidades y obligaciones tenemos una organización. Desde cierto punto de vista, una asociación de comerciantes, un ejército o un gremio de artesanos no se diferencian de un imperio o una tribu nómada más que en sus objetivos, la cantidad de medios de que disponen y su estructura interna. Todos ellos son ejemplos de organizaciones.

A no ser que tu personaje sea un solitario superviviente que no desea ningún contacto con el resto del mundo, pertenecerá a una o más organizaciones, tendrá en ellas cierta posición y hasta puede que algún cargo. Normalmente, cuanto más grande es una organización más difícil resulta dirigirla y más lento es ascender a través de su jerarquía.

LEALTAD

La lealtad es el lazo que une a todos los miembros de una organización entre sí y con sus líderes. Su fuerza se cuantifica mediante un número que indica su valor medio. Si la organización es tan grande como para que en su interior existan facciones, la lealtad dentro de cada una puede ser diferente. La lealtad puede ser posi-

tiva o negativa. Cuando un miembro de la organización requiere un servicio de un subordinado, la lealtad determina la predisposición de éste a realizarlo, y modifica cualquier chequeo que deba realizarse. Si la lealtad es positiva, el subordinado será más proclive a cumplir esforzadamente las órdenes que recibe, y el solicitante puede contar con tantos modificadores adicionales de +1 como puntuación tenga la lealtad. Si es negativa, el subordinado se mostrará negligente, perezoso o indisciplinado, y el solicitante verá la dificultad de sus chequeos aumentada en una cantidad igual al valor de la lealtad. El comportamiento de un líder hace cambiar la lealtad, como se explica más adelante, de forma que la eficacia de la organización puede verse favorecida o perjudicada por su manera de actuar o su habilidad para conseguir objetivos. Cuando un personaje alcanza un cargo cualquiera la lealtad de sus subordinados tiene un valor inicial de cero, así que deberá ganársela con su trabajo y su esfuerzo. En la sección **Ejerciendo un Cargo** se detalla cómo aumenta y disminuye la lealtad.

OBJETIVOS

Toda organización y todo cargo tiene unos objetivos. Si tu personaje actúa conforme a los objetivos de una organización a la que pertenece, es posible que atraiga la atención de sus superiores y que vaya acumulando cada vez más responsabilidades. En cambio, si ignora o no satisface esos objetivos, lo más probable es que no permanezca mucho tiempo en el mismo puesto, si es que su posición no empeora.

Los objetivos de una organización pueden ser evidentes para tu personaje o puede que no conozca alguno de ellos. Quizá la organización mantenga algunos de sus objetivos secretos, excepto para sus dirigentes. Si eres el Director de Jue-go, debes decidir qué es lo que puede conocer cada personaje en función del carácter de la organización y de su posición dentro de ella. Los objetivos suelen ser más numerosos y dispares cuanto mayor sea una organización.

Para cada organización, el Director de Juego debe tener una lista de sus objetivos. En las páginas siguientes hay varios ejemplos de organizaciones de Gahaedha, que te pueden servir de guía. Describe cada objetivo con una palabra o con una frase, e indica qué importancia tiene ese objetivo dentro de la organización poniéndole una puntuación entre uno y nueve.

Un objetivo es más importante y más difícil de alcanzar cuanto mayor sea su puntuación.

MÉTODOS

Un personaje no sólo debe tener éxito en su cargo y contribuir a que la organización alcance sus objetivos, sino que también debe actuar de acuerdo a ciertas normas para que sus logros sean reconocidos. Cada organización tiene una forma de actuar, y sus miembros deben comportarse de cierta manera si quieren conseguir respeto y autoridad.

Como los objetivos, los métodos de una organización pueden ser conocidos o desconocidos por el personaje y se describen mediante una lista más o menos larga en que cada uno tiene una puntuación dependiente de su importancia.

TRADICIONES

Las tradiciones y las leyes de cada organización imponen limitaciones y tabúes tanto a sus dirigentes como al resto de sus miembros. Aun-que tu personaje se comporte con propie-dad y eficacia, puede o-currir que no pueda ascender por encima de cierto nivel a causa de su extracción social, debido al color de su piel o porque en cada momento sólo puede haber Diez Señores del Círculo Interior entre los Azerama, y todos gozan de muy buena salud.

Estos detalles forman parte de la idiosincrasia de

cada organización, de su historia y su complejidad, y pueden ser tan agobiantes como en los Videntes de Voavhar, en que las reglas del Libro de Uda-Synla y el Libro de los Caminos Inconclusos ocupan más de mil páginas, o tan sencillas como en los clanes de las montañas Sammheda, donde la única ley es la del más fuerte. Como en los objetivos y métodos, puede que tu personaje desconozca parte de esta información.

FACCIONES

Cuanto más grande es una organización, más fácil es que surjan grupos en su interior que tengan objetivos diferentes o que pretendan tomar el control. En muchas ocasiones, un líder no puede servirse de todos los recursos de que, en teoría, dispone, debido a las trabas que le ponen sus propios subalternos. A veces, un dirigente debe anteponer los objetivos de una facción a los de la organización con el fin de contar con la lealtad de esta facción. En muchos más casos de los que parece, dirigir una ciudad o un clan es un juego de equilibrio en que uno debe mantenerse a flote entre facciones enfrentadas.

El peso de las facciones puede ir desde ser prácticamente nulo, como en el gremio de orfebres de Naphara, donde no se han producido enfrentamientos en los últimos años, y las decisiones se suelen tomar por unanimidad, hasta significar prácticamente todo, como en el caso de la Escuela de Mentalistas de Irmalían que, realmente, es un conjunto de facciones organizadas de manera independiente que buscan el desarrollo de las vías mentales. Entre estos dos extremos están la mayor parte de las organizaciones, en las que, aunque haya un mayor o menor número de facciones, muchos de los miembros de la organización se identifican y respetan los objetivos y leyes de ésta, y no se organizan en subgrupos.

Dentro de cada organización, dependiendo de su carácter y tamaño, el Director de Juego debe tener una lista de facciones, sus objetivos, métodos y tradiciones y, si es necesario describir a los personajes que la dirigen.

También debe decidir qué es lo que sabe cada personaje acerca de cada facción, así que, por lo general, mantendrá en secreto parte de estos datos. La actitud de una facción hacia un líder se mide mediante la lealtad: un número que, si es positivo, indica que es más fácil para el líder tratar con esta facción, obtener de ella un favor o un servicio o conseguir que actúe según sus deseos. Si es negativo, indica que es probable que el líder cuente con la animadversión de la facción y que esta obstaculice sus planes.

Un líder aumenta la lealtad de una facción realizando acciones que ayudan a ésta a conseguir sus objetivos y respetando sus tradiciones y sus leyes. Cuando un líder trata con una facción, tiene un modificador adicional en cada tirada igual al valor de la lealtad de esa facción, si es positiva. Si la lealtad es negativa, la dificultad de los tratos con esa facción aumenta en el valor de la lealtad. Generalmente, el Director querrá mantener en secreto las lealtades, de forma que el líder tendrá que limitarse a sufrir los efectos, y tendrá que deducir de éstos si su posición es fuerte o débil.

ADVERSARIOS

Además de los problemas internos, la existencia de cualquier organización es una lucha continua contra otras organizaciones que compiten con ella por alcanzar los mismos objetivos. Además de estos rivales, una organización puede tener que enfrentarse a grupos que simplemente quieren evitar que alcance sus metas o que incluso deseen destruirla. Hay ocasiones en que una organización debe dejar a un lado todo lo demás y concentrar sus recursos en eliminar, o al menos debilitar, a un enemigo especialmente poderoso o amenazante. Si una organización se derrumba, la mayor parte de las veces se debe a una derrota frente a sus rivales.

Al igual que con las facciones, cuanto mayor sea la organización y más amplios y variados sean sus objetivos, más oponentes o rivales tendrá. El Director de Juego debe tener una lista con los rivales de cada organización a la que pertenezcan los personajes, y, si es necesario, escribir para cada uno de ellos cuáles son los campos en que se enfrenta a la organización, puntuándolos según el peligro que para ésta supone ese enemigo en particular. Igualmente, es conveniente debe tener una descripción de sus líderes. Verás unos ejemplos en las páginas siguientes que te aclararán todos estos conceptos.

CAMBIO

Tanto los objetivos como las tradiciones o las leyes de cualquier organización van modificándose con el tiempo debido al cambio de las circunstancias, o por las decisiones de sus dirigentes. A lo largo de las historias, puede que un personaje que dirige una organización quiera hacer algún cambio en ésta. El Director debe

decidir si es posible y la prueba o desafío de deberá afrontar en ese caso. De la misma manera, el desarrollo de una crisis o de una empresa puede hacer que el Director considere que se ha producido algún cambio en alguno de los aspectos que describen la organización. Recuerda que toda acción tiene sus consecuencias, y que una organización es como un ser vivo que cambia incesantemente desde que nace hasta que desaparece.

Además, las situaciones de crisis pueden hacer que las valoraciones cambien temporalmente.

Ejerciendo un Cargo

La actuación de un líder al frente de una organización puede dividirse en tres conceptos diferentes. Un personaje que se conduzca eficazmente en los dos primeros puede ser respetado y querido, y mantenerse en su puesto durante mucho tiempo, pero sólo si es capaz de tener éxito en los tres aspectos del liderazgo alcanzará fama y gloria.

La **Dirección** de la organización hace referencia al quehacer diario del líder, a su actuación resolviendo los pequeños problemas y las continuas decisiones que permiten que la organización permanezca en movimiento y alcance sus objetivos. Controlar las facciones internas y enfrentarse a los rivales conocidos forma parte del día a día del líder.

Las **Crisis** son situaciones en las que la organización se enfrenta a un desafío que puede ponerla en peligro y/o el liderazgo del personaje se ve amenazado. Una catástrofe natural, una epide-mia, la invasión de tribus bárbaras o una revuelta de cam-pesinos son ejemplos de las crisis que pueden acaecerle a un reino. Normalmente, un líder que no consigue hacer frente a una crisis no dura mucho en su posición.

Las **Campaña**s se producen cuando el líder se sirve de los medios de que dispone la organización para alcanzar sus propios objetivos. Estos pueden ser tan personales como extraños, pero lo normal es que alguno de ellos sea también uno de los objetivos de la organización, pues así es más fácil que el líder consiga imponer su voluntad.

Tanto la Dirección como las Crisis y las Campañas pueden ser interpretadas por los jugadores con mayor o menor profundidad. Es evidente que las crisis y las campañas se prestan más a ello que la dirección, y lo más normal es que los personajes se vean envueltos en aventuras que se desarrollan durante una crisis o una campaña, que estén separadas entre sí por períodos en que cada personaje se ocupa solamente de problemas relacionados con la dirección, que no tienen por qué interpretarse.

DIRECCIÓN

Si en tu grupo de juego tenéis algún personaje de dirige una organización y no queréis interpretar qué es lo que sucede entre aventura y aventura, cuando este personaje se ocupa de sus obligaciones como dirigente, seguid estas instrucciones:

Una vez al año, el líder debe hacer una serie de chequeos – queda a discreción del Director de Juego elegir el Rasgo, el Saber y la dificultad de los mismos – , más complicados cuanto más alta sea su posición, y mayor y más compleja la organización que dirige.

Para comprobar si la organización bajo el mando del personaje alcanza sus objetivos, éste debe pasar una prueba relacionada con cada objetivo, y obtener al

menos un número de tantos igual, como puntuación tenga ese objetivo. Si el personaje tiene éxito, la lealtad de todos los miembros de la organización aumenta en un punto por objetivo conseguido.

Para comprobar si el personaje respeta las tradiciones de la organización y se comporta de manera adecuada, debe pasar una prueba relacionada con cada tradición, y obtener al menos el mismo número de tantos que puntuación tenga esa tradición. La lealtad de todos los miembros de una organización aumenta igual que en el apartado anterior.

Para comprobar si el personaje respeta las leyes de la organización, el Director le indicará qué tipo de prueba o pruebas debe superar.

Para comprobar si el personaje consigue controlar a las diversas facciones de la organización debe afrontar un desafío con el líder de cada una, relacionado con cada uno de los objetivos de la facción. Si no tienes estos líderes, en lugar de un desafío se hace una prueba. Si consigue vencer en uno de estos desafíos, la lealtad de esa facción hacia él aumenta en tantos puntos como la puntuación del objetivo. Si es derrotado en un desafío, la lealtad disminuye en esa cantidad. El líder también debe superar pruebas para determinar si respeta las tradiciones y leyes de la facción. Cada éxito y cada fracaso modifica igualmente la lealtad de la facción.

Para comprobar si la organización, bajo la dirección del personaje, consigue hacer frente a sus adversarios, el personaje debe superar en un desafío a cada uno de los líderes. Si no tienes estos líderes, en lugar de un desafío se hace una prueba.

Si el personaje no supera alguno de estos chequeos, el Director del Juego debe decidir y explicarle cómo afecta eso a su posición de liderazgo. Normalmente, resultará que la lealtad de los miembros de la organización disminuirá de una cantidad igual a la puntuación que tuviera el objetivo, tradición, etc. cuyo chequeo se falló. Pero habrá ocasiones en que el Director considere que puede ignorarse el fallo, y otras en que los efectos serán mucho mayores que una simple disminución de la lealtad. Romper una de las Reglas de Namuhari para el sacerdocio izehiraita se castiga con la muerte, o algún suceso fortuito o imprevisto puede poner en peligro la existencia de la organización.

Es posible que el Director de Juego quiera hacer él mismo las tiradas correspondientes a un personaje, o que no informe al jugador de la dificultad en las pruebas o en los desafíos, o que quiera mantener en secreto los resultados de las tiradas de los oponentes, con el fin de que los problemas que produce una mala gestión le cojan desprevenido. Muchas veces no hay manera de saber si estás actuando incorrectamente hasta que la situación estalla.

Si los jugadores quieren, la dirección se puede interpretar. El Director puede presentar diferentes situaciones al personaje que abarquen todos los aspectos que engloba: objetivos, tradiciones, leyes, facciones, adversarios.... Estas situaciones pueden interpretarse en las aventuras que se vayan narrando o unirse para formar por sí mismas una historia. En cualquiera de los dos casos, la actuación del personaje determinará que el Director decida si el personaje dirige la organización con eficacia y propiedad o los problemas que va a tener si se muestra incompetente

CRISIS

Una situación que pone en peligro la posición y quizas la vida de uno de los personajes, o que puede significar el fin de su organización, merece ser contada en una historia. Igual que en una aventura clásica, los jugadores deben descubrir que está pasando realmente, intentarán recabar ayuda si lo creen necesario y prepararse como consideren conveniente para afrontar el problema con posibilidades de salir airosos. De sus hazañas y fallos se extraerán las consecuencias que marcarán el curso de los acontecimientos. La diferencia con una aventura clásica consiste básicamente en que, al ser uno de los personajes, al menos, un líder de alguna organización, tiene a su disposición más medios, sus planes deben ser más complejos, y las amenazas y obstáculos suelen ser de un tipo al que no se puede enfrentar una sola persona.

Por lo general, una crisis pasa por diversas fases, desde el punto de vista de los personajes. Estas fases no suceden una detrás de otra, sino que muchas veces se superponen y ocurren a la vez. Si las separamos es para explicarlas más fácilmente, porque todas ellas son aspectos que tanto el Director como los jugadores deben tener en cuenta.

Una **fase de desconocimiento**, en que los personajes conocen los efectos del problema, pero no sus causas. Dependiendo del carácter del problema y de los esfuerzos de los personajes puede ocurrir que estas causas permanezcan más o menos tiempo ocultas. Si los personajes no conocen la verdadera naturaleza del problema, es probable que no se preparen adecuadamente y tendrán más difícil superar la crisis.

Una **fase de preparación** donde los personajes intentarán que la organización se ponga en marcha y todos sus miembros aúnen esfuerzos, comprobarán cuáles son sus apoyos dentro de la organización, sus aliados fuera de ella y de qué medios pueden disponer, y planearán la estrategia y la labor que realizará cada uno. Como hemos visto, la actuación del líder puede producir cambios en la lealtad que sienten hacia él los miembros de la organización y cada una de sus facciones. Es posible que los rivales internos intenten aprovechar la situación para derrocarle o minar su posición.

Una **fase de ejecución** de los planes, en la que los personajes intentan llevarlos a cabo, reaccionar con prontitud y eficacia a los imprevistos que sin duda surgirán, y aprovechar las oportunidades y ventajas que vayan apareciendo.

Y por último, una **fase final** en que se decide cómo finaliza la crisis. Si no se supera, el Director debe determinar qué sucede con la organización y qué ocurre con los personajes. Aunque sea superada, a veces una crisis deja secuelas que pueden llevar a nuevas crisis en el futuro, o constituir un problema en adelante. Otras veces, una crisis hace que la organización se fortalezca, o que se modifique su estructura o su jerarquía.

CAMPAÑAS

Una campaña es muy semejante a una crisis, en cuanto a su estructura y sus posibilidades interpretativas. En ambos el liderazgo de un personaje, ayudado por sus compañeros, debe conseguir que la organización supere una situación difícil.

Pero, al contrario que en una crisis, en que es el Director de Juego el que plantea esa situación de peligro, basándose en lo que conoce no sólo de la organización sino también de sus rivales y de su entorno, en una campaña es el personaje que dirige la organización el que decide cuál es el problema o el desafío que quiere afrontar, sea éste un enemigo externo, una debilidad en la estructura de la organización o una ampliación de sus objetivos. Además, una campaña normalmente permite una preparación mayor que una crisis.

ASESORES Y DELEGADOS

A veces un líder debe resolver un problema que está más allá de sus capacidades. Entonces puede buscar consejo o encargar la tarea a otras personas. Muchas culturas y organizaciones tienen órganos consultivos en los que los más sabios se reúnen para ayudar a sus líderes o para liderar ellos mismos a sus compañeros.

Por lo general, acudir a estos asesores se considera apropiado y, a veces, obligatorio. Cuando un personaje acude a un asesor antes de afrontar una prueba o un desafío, el Director puede modificar ésta en función de los conocimientos del asesor, bien disminuyendo la dificultad, bien otorgándole al personaje modificadores adicionales, o de cualquier otra manera que crea conveniente. Por otra parte, es posible que alguna ley obligue al personaje a acatar los consejos de sus asesores, y puede ocurrir que éstos sean incorrectos; en este caso, el personaje verá dificultado su chequeo aún más.

Además de consultores, un líder suele tener una serie de subalternos en los que puede delegar sus tareas. Cuanto más grande y sofisticada sea una organización, mayor es el número de delegados de los que puede servirse para que resuelven los problemas. Hay culturas y cuestiones en las que esto es perfectamente normal, y otras en que está absolutamente prohibido. El Director de Juego tiene la responsabilidad de decidir, en cada caso particular, si un personaje puede delegar en otro una tarea, de forma que es éste el que debe superar los chequeos, y cuáles son las consecuencias de esta delegación de obligaciones. Por ejemplo, aunque es su "mi-

nistro de economía" el que hace los chequeos relacionados con la economía, a todos los efectos es como si el rey los hiciera él mismo. En cambio, si el Emperador de Tyethsinnúma delega una tarea diplomática en uno de sus nobles, la lealtad que genera éste es hacia sí mismo, y si falla, el que pierde la lealtad de sus súbditos también es él.

REBELIÓN

La lealtad de los miembros de la organización hacia un personaje es la base de la fortaleza de su posición como líder. Ya hemos visto cómo, en la dirección, fallar un chequeo disminuye la lealtad y tener éxito la aumenta. En las crisis y en las campañas, los actos de tu personaje modifican también la lealtad aunque en estos casos es el Director el que, teniendo presente la actuación del personaje, debe determinar en que medida varían las lealtades.

Cada vez que alguna actuación desafortunada hace que la lealtad de una facción o de la organización en conjunto disminuya, el Director puede obligar al personaje a que haga frente a un desafío contra el líder de la facción o un líder emergente de la jerarquía. Este desafío representa un intento de derrocar al personaje, y el Director debe decidir cuál es el plan del adversario, e indicar el tipo de desafío correspondiente. El Director debe determinar la dificultad de los chequeos en función de los medios con lo que cuente el personaje y su adversario.

Si lo cree conveniente, el Director puede definir condiciones para que, aún cuando el intento de usurpación no tenga éxito, la facción se secesione de la organización. Si el Director considera que algún otro resultado es posible como, por ejemplo, que el desafío puede producir un cambio en la lealtad de la facción o la organización, puede indicarlo también junto con las condiciones en las que se produce.

CONTROL

Un líder que no cuenta con la lealtad de sus subordinados tiene otras maneras de asegurarse de que actúen según sus ordenes. Estos métodos están disponibles en algunas organizaciones y quedan fuera del alcance de otras. Si el personaje quiere servirse de alguno de ellos, el Director debe decidir si es apropiado, y qué puntuación corresponde a la intensidad con que se aplica. Esta puntuación es la fuerza del mecanismo de control, y permite ignorar los efectos de lealtades negativas cuyo valor sea inferior a ella. Además, si una lealtad disminuye en un valor igual o inferior a la fuerza del mecanismo de control, no se produce ningún intento de rebelión.

Si se aplican varios mecanismos de control a la vez, sus fuerzas se suman. Naturalmente, cuanto más intenso sea el control, más costoso resulta y más recursos emplea. El director debe tener esto en cuenta cuando se hace frente a una crisis o se planea una campaña.

Ejemplos de estos métodos de control son: sobornos, fuerzas de ocupación, rehenes, poder religioso, diplomacia, desórdenes provocados, burocracfia, espionaje, amenzas, demostraciones de fuerza, miedo, leyes restricitivas, propaganda, etc.

Imaginad que Dzadwa es un rico orfebre que está al frente de su gremio en Saratza, en Xawa. Por causa de los piratas del archipiélago conocido como los Colmillos del Mar, que hacen de la travesía una empresa arriesgada, los metales que son traídos por barco desde Mylwrajna alcanzan precios altísimos. Si los piratas fueran erradicados, más comerciantes estarían dispuestos a realizar el viaje, y los precios bajarían. De modo que, en una reunión del gremio, Dzadwa propone esta idea y su plan de armar una pequeña flota para ponerla en práctica. Algunos de los asistentes creen que es casi imposible dar con la guarida de los piratas, y que una expedición así está condenada al fracaso; otros, que el coste será demasiado alto... Las discusiones son intensas, pero finalmente Dzadwa consigue el apoyo del gremio, aunque unos cuantos, encabezados por Ladzhxe, dejan claras sus reticencias.

El Director obliga al jugador que controla a Dzadwa a realizar chequeos para convencer a sus compañeros de gremio. Aunque no lo logra con todos -por ejemplo, Ladzhxe-, consigue que la mayoría apruebe sus planes. Con todo, puede comprobar que la lealtad no es muy alta, a pesar de que el objetivo que se propone está muy de acuerdo con los del gremio...

Dzadwa encarga a Szydwe, un orfebre que mantiene cierta amistad con varios capitanes, que se encargue de reunir una flota mientras él mismo se reúne con el Tzalary para tratar de obtener la ayuda que puede proporcionarle. Sin embargo, el Tzalary no cree que se vaya a solucionar nada y le despide con las manos vacías. Entonces, Dzadwa envía mensajes a los pueblos vecinos informándoles de su idea, pero recibe una única respuesta positiva, de Tzalydsa, cuyos comerciantes creen poder enviar dos o tres naves. Szydwe tiene más éxito, pues logra que varios capitanes respondan afirmativamente, si

el pago es suficiente.

Dzadwa encarga a Szydwe reunir los barcos porque su relación con algunos capitanes hace que sea más fácil. Sus chequeos con el Tzalary fallan, igual que los de sus emisarios, excepto uno. Szydwe obtiene buenos resultado en sus chequeos, y el Director decide que reúne cinco barcos, ligeros y rápidos, muy adecuados para perseguir y atacar.

En un encuentro entre el gremio y los capitanes se decide el plan de la campaña, pero al pactar las condiciones uno de ellos decide retirarse. Fijan la partida para dos días más tarde, a fin de equiparse, y Tsehxa es encargado de encontrar a alguien que conozca bien los Colmillos del Mar. En ese tiempo, Dzadwa trata infructuosamente de contratar a un grupo de hombres de armas que van de camino al sur, y tras una discusión con Ladzhxe, una votación le obliga a embarcar con la flota para controlar la campaña.

Al fijar los planes, fechas y pagos, uno de los capitanes, especialmente codicioso, decide que el viaje no merece la pena, y abandona. Los chequeos que representan los preparativos son buenos, y Tsehxa también tiene éxito en los suyos, encontrando a un viejo pescador de los Colmillos del Mar que ahora hace tallas. Dzadwa falla en sus desafíos con los hombres de armas y no logra que se unan a la expedición, y en un consejo del gremio es derrotado también y obligado a participar en la travesía.

La flota parte y en el Nahxu se reúne con tres barcos de Tzalydsa, aunque son más anchos y lentos que los de Saratza. Alcanzan los Colmillos del Mar y, guiados por el viejo pescador, empiezan la búsqueda. La abundancia de pequeñas calas escondidas donde es fácil ocultarse obliga a una lenta navegación costera.

Los chequeos de navegación se superan fácilmente, pues el clima en esta época del año es benigno. En cambio, los relacionados con la búsqueda resultan fallidos.

Los días pasan y, al no encontrar señal alguna, las discusiones comienzan. Dzadwa no quiere pagar si no hay resultados, Etza habla de abandonar, algunos temen que los piratas hayan sido prevenidos... Se decide dividir los barcos en dos grupos, para cubrir una zona más amplia, pero Etza convence a las otras dos naves de su grupo para regresar a puerto apenas la otra flota desaparece de la vista.

Los chequeos de la búsqueda siguen sin tener éxito, y viendo los de las discusiones el Director decide en secreto que Etza aprovechará la primera oportunidad para abandonar. Cuanto esta ocasión aparece, su carisma hace que se le unan los barcos que le acompañan.

Ante la incapacidad para encontrar así a ningún pirata, Dzadwa decide desembarcar en una de las islas y buscar un nativo o un poblado del que obtener algún indicio. Son tomados ellos mismos por piratas, y atacados. Sufren muchas bajas y regresan a los barcos. Deciden seguir la búsqueda pero, tras cruzarse al día siguiente con un mercante al que Dzadwa no puede evitar que asalten por iniciativa de Narudza, sólo Tsehxa y Suritze está dispuestos a continuar.

El desconocimiento de que los habitantes de las islas han sufrido largo tiempo la crueldad de la piratería hace que caigan en una emboscada. El combate se resuelve desfavorablemente, pues antes de que puedan huir caen muchos marinos. Los chequeos que reflejan las discusiones son, en general, negativos para Dzadwa. El abordaje del mercante se lleva a cabo sin muchas complicaciones después de una corta persecución.

Finalmente, al tercer día, avistan, persiguen y abordan un barco pirata, pero su tripulación lucha con ferocidad y las pérdidas son tan grandes que, con el magro botín rescatado, se ven obligados a regresar a Saratza.

Un apurado éxito en los chequeos de búsqueda lleva a un cruento combate que deja las tripulaciones muy mermadas, de modo que se llega a la concusión de que la campaña debe terminar.

Allí, Dzadwa descubre que Ladzhxe ha logrado que el gremio le destituyera y revocara sus decisiones. Se ve obligado a pagar de su bolsillo los gastos de la expedición, aunque consigue que sea sólo a los barcos que formaban el grupo de cuatro que no abandonó cuando se dividieron. De todas formas, su fortuna se ve considerablemente disminuida. Un tiempo más tarde llega a conocer que los piratas fueron alertados desde Tzern, que al parecer comercia con ellos...

El Director plantea esta dificultad final, y los chequeos de Dzadwa no son lo suficientemente buenos como para hacer que el gremio cambie de opinión, pero al menos evita tener que pagar todos los gastos que ocasionó la flota original.

Éste es un breve resumen que muestra cómo podría desarrollarse una pequeña campaña. En él podéis ver cómo el jugador que controla al Personaje Dzadwa la prepara, la lleva a cabo y sufre sus consecuencias. Naturalmente, Dzadwa contó con la ayuda de otros Personajes Jugadores (Szydwe, Tsehxa) cuyas acciones resultaron igualmente importantes, aunque esto no resulte aparente, al estar centrada la narración en Dzadwa. Pero sin esta ayuda ¡todo habría ido sin duda mucho peor! De cualquier forma, los Personajes habrán madurado y aprendido de esta experiencia, así que la próxima vez las cosas pueden ser muy distintas...

Cargos Subordinados

Ya hemos visto a qué se tiene que enfrentar el líder de una organización, pero ¿qué hacer si un personaje no es el general del ejército sino un humilde subalterno?

No hay ningún problema, se puede considerar que está al mando de una pequeña organización compuesta por él y sus subordinados, cuya descripción se parecerá mucho en cuanto a objetivos, tradiciones, etc., a la organización "madre", en este caso el ejército.

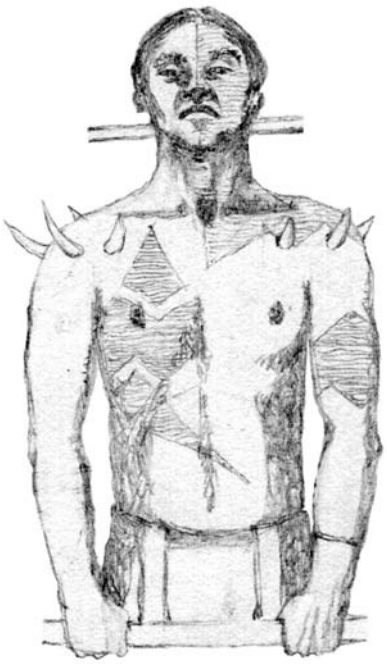
Según este esquema, aún si un personaje es un soldado raso, se puede extraer qué se espera de él, qué leyes debe cumplir o qué enemigos tiene de la descripción de la organización a la que pertenece sin grandes problema.

Hay que tener en cuenta que se darán casos en que un puesto dentro de la organización tendrá objetivos diferentes de los de la organización en sí, como por ejemplo el jefe de la Guardia del Templo de Adraen en Assareas, cuyo principal objetivo es la seguridad del templo, lo que no constituye un objetivo de la Iglesia en su conjunto.

Ascenso y Degradación

Cualquier miembro de una organización, excepto sus líderes, puede ascender, y cualquiera puede ser degradado – un miembro de base puede ser expulsado-. Las posibilidades y la velocidad de un ascenso varía mucho de unas a otras. En el ejército, un ascenso en el campo de batalla puede pasar por encima de la antigüedad y saltarse varios grados. En la anquilosada jerarquía de la Iglesia de Akarda en Tyade, un sacerdote tarda un mínimo de veinte años en acceder a un puesto de relieve, independientemente de su mérito o brillantez.

Debe ser el Director de Juego el que determine en cada caso cuándo un personaje es ascendido. Igualmente es él quién debe juzgar si un personaje reúne deméritos suficientes para ser degradado.



El Fluir del Dinero

Evidentemente, toda asociación con ánimo de lucro trata de conseguir beneficios, bien para hacerse más grande, comprar y vivir en el lujo, o para tratar de obtener más poder. Las de Gahaedha no son diferentes, aunque la mayoría de ellas apenas consiguen las medidas suficientes como para subsistir, y otras a las que la fortuna no ha sonreído, desaparecen o son absorbidas.

Cada organización tiene una serie de objetivos y estructuras, como hemos visto, que determinan el modo en que actúa a la hora de conseguir beneficios. Además, están aquéllas que siguen las leyes del lugar en que se asientan y las otras que las ignoran o cuya finalidad es subvertirlas. El tamaño también es importante, ya que las medidas que puede conseguir un gremio minero pobre de una aldea pequeña no se pueden comparar con las que puede obtener una gran ciudad mercantil del Mar de Syndalla.

Está claro que las posibilidades son infinitas, y que aquí no podemos ofrecer más que breves indicaciones muy generales para crear vuestras propias organizaciones o gestionar gremios, ejércitos o ciudades. A continuación aparecen una serie de tablas con las cuáles se pueden confeccionar según las necesidades de cada aventura los grupos que deseas gestionar, aquéllos que tus personajes deban controlar o aquéllos en los que ingresen por deseo o necesidad. Las tablas están presentadas de modo que las medidas indicadas se refieren a un período de un año. En cada caso, se indica un número fijo que no varía y que representa los beneficios y los gastos seguros (como mantenimiento general de los lugares de la asociación, arreglo y compra de equipo, etc.), y otro aleatorio (se realiza mediante tirada de dados) que representa las circunstancias imponderables e impredecibles de la realidad; de este modo, algunos podrán obtener mayores beneficios y otros ver cómo sus sueños se derrumban a su alrededor.

Los sucesos aleatorios tienen múltiples interpretaciones que quedan a cargo de la imaginación del Director de Juego, y que podrían llegar a usarse como guiones para aventuras. Antes de realizar la tirada aleatoria, se lanza un dado: si el resultado es par, las medidas al azar se sumaran al valor fijo; por el contrario, si el resultado es impar, las medidas al azar se restarán. Con los sueldos de los asalariados o aquéllos que trabajen en la organización pasa lo mismo, así como con los impuestos, cuotas, etc. Sentíos libres de añadir o modificar las tablas a vuestro gusto, siempre y cuando no existan conflictos con otras reglas ni entre aquéllos que os reunáis para jugar.

Si una organización llega a un saldo negativo, aún tiene tiempo -determinado por el Direcotr de juego- para tratar de cambiar esta situación antes de que los acreedores quieran recuperar lo que es suyo. Si no lo consigue, quedará disuelta a todos los efectos y cada miembro deberá arreglárselas como pueda para saldar sus deudas. Hay opciones para ganar solvencia, como pedir dinero a prestamistas, amigos o familiares acaudalados o tratar de establecer otros negocios, sean éstos legales o fraudulentos. Dejamos a discreción del Director de Juego cómo tratar estas situaciones, las cantidades implicadas y las consecuencias que puedan provocar.

La muerte es un suceso muy real y que debe tratarse con cuidado, pero que puede dar gran riqueza a la trama de una partida de **Alkaendra**, además de ayudar a la hora de crear aventuras interesantes que atrapen la atención de los jugadores y les diviertan.

En cuanto a las propiedades que puede tener una organización o un personaje, se supone que obtiene por ellos unos beneficios anuales por valor de un cuarto del coste de compra de la propiedad; así, una vaca produce 100 medidas al año por la venta de su leche, productos derivados de ésta o la carne de sus terneros; un terreno pequeño producirá 500 medidas, etc. De estos beneficios habrá que restar las pagas anuales a las personas que se contraten para el mantenimiento de los animales y el trabajo en las propiedades.

Esta situación sería la ideal que todas nuestras posesiones produjeran beneficios. Pero la vida dista mucho de ser ideal. Por eso, cada vez que llegue el momento de recaudar los beneficios, el jugador deberá lanzar un dado: si el resultado está entre 1 y 4, obtendrá los beneficios; si es un 5 o un 6 tendrá que pagar de su bolsillo ese dinero en vez de recibirlo...Si no lo tiene tendrá que conseguirlo de algún modo si no quiere verse obligado a vender sus propiedades...

TIPOS DE ASOCIACIONES

TIPO	INGRESO FIJO	GASTO FIJO	VALOR ALEATORIO
Gremio, Banda o Tienda Pequeños	1.000	200	1D6*100
Gremio, Banda o Tienda Medios	3.000	600	3d6*100
Gremio o Banda Grandes, Tienda de Artículos de Lujo	6.000	1.200	6d6*100
Mina	1.000-30.000	200-6.000	1d6*100 – 2d6*1.000
Ejército	1.000-100.000	200-25.000	1d6*100 – 1d6*1.0000
Ciudad	500-10.000.000	100-4.000.000	1d6*50 – 1d6*1.000.000
Templo o Complejo	100-20.000	20-5.000	1d6*10 – 1d6*2.000
Religioso	500-100.000.000	100-40.000.000	1d6*50 – 1d6*10.000.000
Reino	10-2.000	2-500	1d6 – 2d6*100
Tribu	500-10.000	100-2.500	1d6*50 – 1d6*1.000

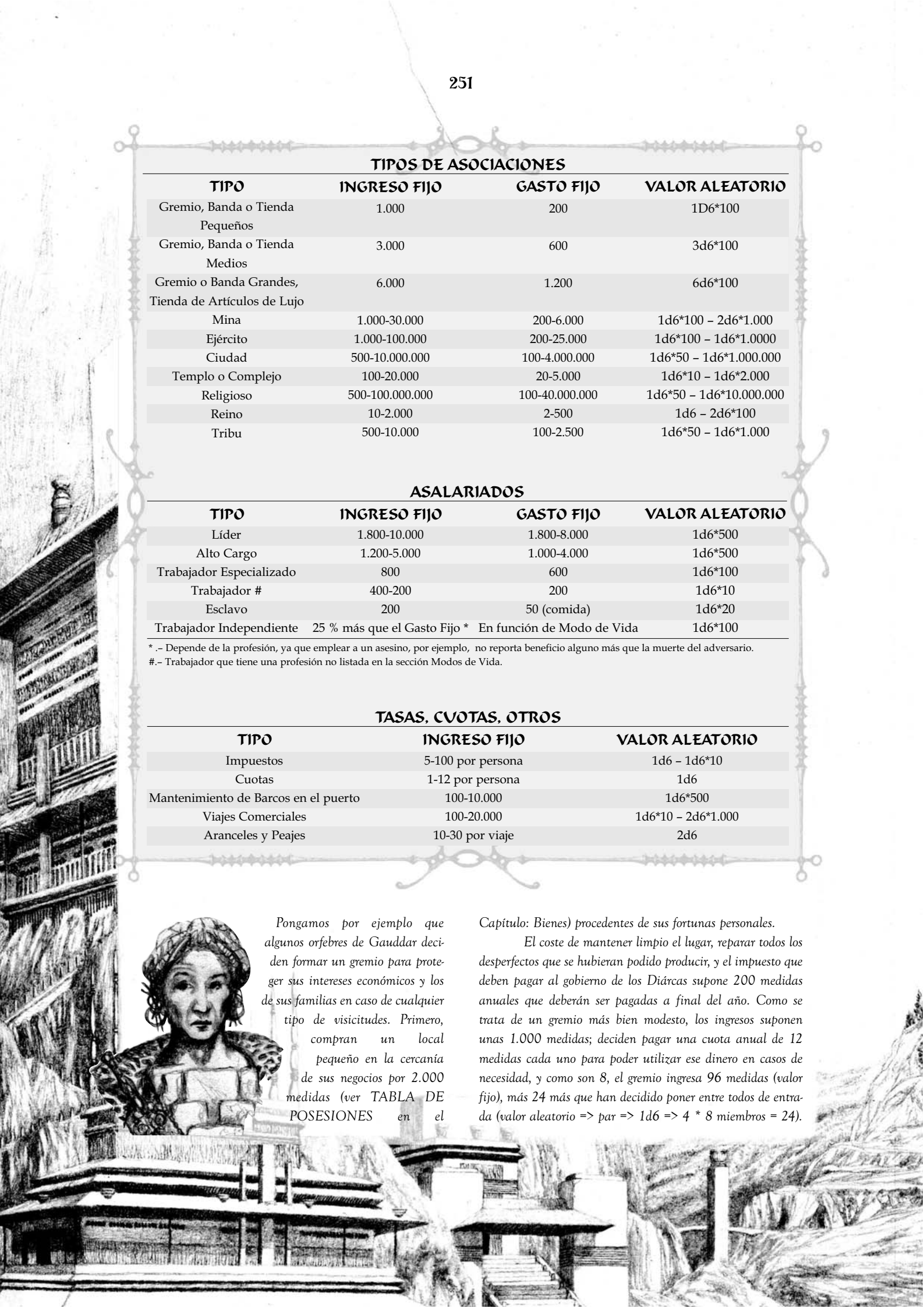
ASALARIADOS

TIPO	INGRESO FIJO	GASTO FIJO	VALOR ALEATORIO
Líder	1.800-10.000	1.800-8.000	1d6*500
Alto Cargo	1.200-5.000	1.000-4.000	1d6*500
Trabajador Especializado	800	600	1d6*100
Trabajador #	400-200	200	1d6*10
Esclavo	200	50 (comida)	1d6*20
Trabajador Independiente	25 % más que el Gasto Fijo *	En función de Modo de Vida	1d6*100

* .– Depende de la profesión, ya que emplear a un asesino, por ejemplo, no reporta beneficio alguno más que la muerte del adversario.
#.– Trabajador que tiene una profesión no listada en la sección Modos de Vida.

TASAS, CUOTAS, OTROS

TIPO	INGRESO FIJO	VALOR ALEATORIO
Impuestos	5-100 por persona	1d6 – 1d6*10
Cuotas	1-12 por persona	1d6
Mantenimiento de Barcos en el puerto	100-10.000	1d6*500
Viajes Comerciales	100-20.000	1d6*10 – 2d6*1.000
Aranceles y Peajes	10-30 por viaje	2d6



Pongamos por ejemplo que algunos orfebres de Gauddar deciden formar un gremio para proteger sus intereses económicos y los de sus familias en caso de cualquier tipo de visicitudes. Primero, compran un local pequeño en la cercanía de sus negocios por 2.000 medidas (ver TABLA DE POSESIONES en el Capítulo: Bienes) procedentes de sus fortunas personales.

*El coste de mantener limpio el lugar, reparar todos los desperfectos que se hubieran podido producir, y el impuesto que deben pagar al gobierno de los Diárcas supone 200 medidas anuales que deberán ser pagadas a final del año. Como se trata de un gremio más bien modesto, los ingresos suponen unas 1.000 medidas; deciden pagar una cuota anual de 12 medidas cada uno para poder utilizar ese dinero en casos de necesidad, y como son 8, el gremio ingresa 96 medidas (valor fijo), más 24 más que han decidido poner entre todos de entrada (valor aleatorio => par => 1d6 => 4 * 8 miembros = 24).*

Los 8 son trabajadores especializados, y han decidido no establecer jerarquía: consultando la tabla se ve que generan 800 medidas anuales de ingresos adicionales cada uno, pero cobran como paga otros 600. Los beneficios netos son de 200 por cada miembro, sin tener en cuenta el valor aleatorio. Una vez llegado a este punto, el Director de Juego o el Personaje Jugador que controle al gremio deben decidir si establecer un valor aleatorio común para todos los trabajadores, realizar tiradas personalizadas o cualquier otra combinación.

*En nuestro ejemplo, hemos tirado un mismo valor para 6 de ellos y otro personalizado para los dos restantes. Al parecer, los gastos de establecimiento fueron mayores que los pensados y el precio de las materias primas se encareció debido a problemas de abastecimiento (valor aleatorio => impar => 3*100= 300 => 300*6=1800), por lo que las pérdidas ascienden a un valor de 1800. Sin embargo ha habido dos trabajadores que han tenido mucho éxito con sus obras entre la nobleza y el clero de Gauddar, por lo que han conseguido pingües beneficios (valor aleatorio => par => 3*100= 300, 6*100= 600 => 300+600 = 900) por valor de 900 medidas.*

Ahora ha llegado el momento de obtener el saldo total del gremio tras su primer año:

INGRESOS: *1.000 (gremio pequeño) + 96 (cuota anual) + 24 (entrada) + 1.600 (8 trabajadores especializados) + 900 (beneficios extra por buenas ventas)* => **TOTAL = 3.620 medidas.**

GASTOS: *200 (mantenimiento general) + 1.800 (encarecimiento de materias primas)* => **TOTAL = 2.000 medidas.**

SALDO = INGRESOS – GASTOS = *3.620 – 2.000* = ***1.620 medidas a favor del gremio.***

A continuación te presentamos unos ejemplos de organizaciones para que te guíen y te den una idea de como crear las tuyas propias. Verás que es un proceso sencillo y entretenido, y que da pie a muchos tipos de aventuras diferentes...

Salteadores de Ehân de Âra, Zandhari

En los escarpados riscos de las poderosas Zandhari encuentran refugio bandas de salteadores, cuatreros, saqueadores y ladrones. Los que viajan solos o en pequeños grupos, los pequeños asentamientos del oeste de Llaeredh y del este de Âra e incluso cuando un cabecilla llega a hacerse suficientemente poderoso para reunir hasta cientos de hombres las ciudades como Merytárena son sus presas. Estas bandas constituyen pequeñas sociedades en sí mismas, algunas bastante organizadas, con sus propias leyes y tradiciones, pero en otras la única ley es la del más fuerte.

En el año 289 de la Era de los Pesares, una banda de antiguos mercenarios, supervivientes de la derrota del Río Tiradias, donde se expulsó definitivamente a los invasores bárbaros de las tierras de Merytaes, asaltaron la comitiva del esha de Sitarithaura y le secuestraron, pidiendo un cuantioso rescate. La banda estaba compuesta por cerca de una treintena de forajidos que seguían manteniendo muchas de las costumbres que habían tenido como soldados.

Objetivos: Enriquecimiento 3
Métodos: Brutalidad 2
Tradiciones: Tácticas Militares de Âra 2
Facciones: No
Adversarios: Ejército de Llaeredh 2, Otras Bandas 2

Laedrakivazara, asentamiento minero de las Montañas Azavach

Hace muchos milenios que los Kuannachta descubrieron las múltiples riquezas que encerraba la Cordillera de Thighalzu en gemas, metales y muchos otros minerales, y desde entonces muchas culturas han extraído de ella los materiales con los que construir sus templos y palacios, forjar sus armas y herramientas, y adornar sus cuerpos.

A los primeros Kuannachta que excavaron en la cara norte del Áslharothannar, procedentes de Azavach, se les unieron algunos refugiados de las tribus Jÿsma y Hagovna del Gran Escarpe. La comunidad fue creciendo a medida que más y más familias transformaban lo que originalmente era una mina en un pequeño pueblo. En el 496 de la Era de los Pesares, Laedrakivazara tiene alrededor de mil habitantes.

Objetivos: Enriquecimiento 2, Independencia 3
Métodos: Cooperación 2
Tradiciones: Leyes Kuannachta de Azavach 2
Facciones:
Eratharúnna agha Ilakuma es el Enkkazar, un Kuannachta apoyado por la mayor parte de los de su especie.
Sauhÿdu es el líder de los Jÿsma y, por extensión, de los Humanos.
Adversarios: Forajidos de Thighalzu 2; Lyahavêl de Âra, que compite comercialmente, 2

Iglesia de Adraen en Assareas

El culto a Adraen es uno de los más extendidos en el oriente de Gahaedha. No tiene una organización central que englobe a todos los fieles, pero en las ciudades más grandes suele existir una jerarquía local. En la mayor parte de las tierras estas jerarquías son respetadas, gozan de gran influencia e, incluso, gobiernan como en el caso de Gauddar. En Assareas, la iglesia de Adraen no es tan poderosa, pero está bien organizada y es bastante rica, poseyendo varios templos y lugares de reunión, entre los que destaca el Templo Celeste del Sufrimiento, donde se encuentra la famosa Estatua Gimiente hecha por Teurádyna ari´dha Vaiarta de Lhiaras en el año 107 de la Era de los Pesares. La iglesia la componen unos doscientos fieles entre iniciados, sacerdotes, monjes y guerreros.

Objetivos: Extender el culto a Adraen 3, Enriquecimiento de la Iglesia 2, Destruir el culto de Igliath 2, Aumentar su poder político 2.

Métodos: Compromiso 2, Verdad 2, Diálogo 3, Sabiduría 2.

Tradiciones:

El Libro del Dolor narra la mítica historia de la Guerra de los Dioses. Muchas sentencias y decisiones de los religiosos de Adraen son extraídas – a veces, de forma un tanto peregrina – de las palabras y comportamiento de Adraen, tal como está escrito aquí. Los clérigos de Adraen creen que el libro fue escrito por el propio Saurakora, el Dios de la Muerte, el Que Todo lo Recuerda, inventor de la escritura. Valor: 2

Los Pergaminos de las Lágrimas Eternas fueron escritos por Dharigal shi Miataure, el clérigo que inició la construcción del Templo Celeste del Sufrimiento. Se trata de una de las reliquias más veneradas de Llaeredh, pues se cree que fueron escritos por inspiración del mismo Adraen, y se guardan en una austera cámara subterránea en el mismo Templo. Sólo el Forjador de Lágrimas puede leerlos, así que no conocemos su contenido salvo por las menciones que, a lo largo de años, han hecho éstos - que, por otra parte, podrían ser falsas, aunque no es probable teniendo en cuenta el valor que los adraenitas otorgan a la verdad -. Lo poco que se conoce de los pergaminos se transmite de forma oral. Valor: 1.

La Ley es una recopilación de normas, juicios y costumbres que rige la vida de las comunidades de religiosos adraenitas, en especial, de las órdenes guerreras, monacales y proselitistas. Los Lágrimas de la Verdad Absoluta y los Peregrinos Errantes, grupos fanáticos de la costa este de Gahaedha, siguen rígidamente la Ley en todas sus acciones. La Ley se divide en Libros. Los tres primeros, conocidos como Luz, Justicia y Honor, son idénticos en cualquier parte de Gahaedha. Los siguientes, cuyo número es variable, difieren en la medida en que las costumbres y la forma de pensar cambian de una tierra a otra. En Shaunryr, donde los cultos paganos a Igliath y a los Príncipes Demonios están muy arraigados y el culto a Adraen ha conseguido pocos adeptos, y con gran dificultad, La Ley se reduce a Luz, Justicia y Honor. En Irmalián la Ley tiene cuatro libros más. Valor: 3.

Facciones:

Atharetha lidera a los que piden que la iglesia se desvincule de la política y se centre en el culto y la predicación. Son más o menos una quinta parte de los religiosos.

Objetivos: Apartar a la Iglesia de la política 2, Extender el culto a Adraen 2

Métodos, Tradiciones y Enemigos como la propia Iglesia salvo: Verdad 2.

Siagóra, el Forjador de Lágrimas, lidera el grupo que aspira a que la Iglesia tenga cada vez más poder y riqueza. Aproximadamente la tercera parte de los clérigos tiene estas ideas.

Objetivos: Aumentar el poder político de Iglesia 2, Enriquecimiento de la Iglesia 2

Métodos, Tradiciones y Enemigos como la propia Iglesia salvo: Compromiso 2.

Gahandhára es el principal defensor del recogimiento y el estudio. Al contrario que Atharetha, cree que sólo unos pocos están capacitados para honrar a Adraen como merece. Una docena de clérigos piensan como él.

Objetivos: Apartar a la Iglesia de la política 2, Transformar la Iglesia en un Lugar de Estudio 2

Métodos, Tradiciones y Enemigos como la propia Iglesia, salvo: El Libro del Dolor 3, Sabiduría 3.

Adversarios:

Culto a Igliath, por conseguir fieles, 3

Gobernador de Assareas, por el poder político, 4

Otros Cultos, por conseguir fieles, 2

"Uno no puede dejar de maravillarse de la increíble variedad de criaturas que nacen y mueren bajo el oscuro y hediondo manto del Yrmildor, el Gran Pantano. Su gracilidad, sus movimientos letales, sus llamadas, la fuerza vital del apareamiento...En ningún otro lugar he visto tanta variedad tantas dideferencias para comunicar las mismas realidades vitales. Alkârah y sus Alenda demostraron su verdadero poder al crear a todas las criaturas de Alkaendra: la imiginación."

"Yrmildor Indómito"
Narataelmaédyna Ari´á Mocarenva , Explorador y noble llaeredhí

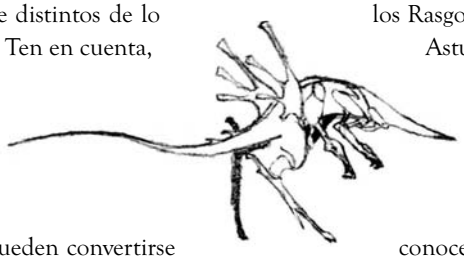
Elamalendrea disfrata de su crueldad en su refugio secreto de Vorannaela

BESTIARIO

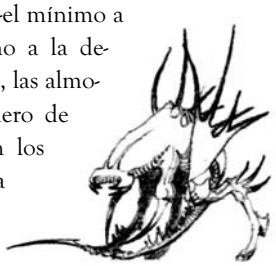
En Gahaedha existen muchos peligros y muchas maneras de morir. El ciclo vida-muerte se repite sin cesar y en todas las tierras de este bello mundo que es conocido como Alkaendra. Muchos cazan para poder alimentarse, mientras que otros sólo lo hacen por le placer de hacerlo o por que gozan viendo sufrir a sus víctimas.

Hasta ahora hemos visto como crear un personaje jugador. Con esas mismas reglas podrás crear personajes no jugadores de las seis especies presentadas, que constituirán la mayor parte de los adversarios en tus partidas. Se puede jugar una campaña muy interesante utilizando sólo personajes humanos o de cualquier otra especie.

Sin embargo, Gahaedha es rico en vida. Hay muchas criaturas y adversarios que no han sido descritos hasta ahora, y muchos más que no se han descubierto o que son desconocidos para la mayoría de otros pueblos, a pesar de que muchos deban sufrir su azote. A continuación te presentamos alguna de las criaturas más representativas de Gahaedha, e incluso algún ejemplo de la fauna de Makahare, la Joya del Sur. También te damos información sobre adversarios inteligentes o con poderes especiales que les hace distintos de lo que se ha narrado hasta ahora. Ten en cuenta, que en la vida, nada es blanco o negro, sino que existen muchos tipos de grises. En Alkaendra ocurre lo mismo, y muchos de estos adversarios pueden convertirse en aliados según las circunstancias. El bien y el mal absolutos no existen, aunque algunas criaturas encarnen características que otros engloban dentro de esos arquetipos.



Las Criaturas y los Adversarios vienen descritos en fichas. En la parte superior, tienes a la izquierda los cajetines con los valores mínimo y máximo de cada Rasgo y, debajo, los Saberes (indicando el límite que se puede alcanzar en ellos) que pueden tener. En el centro, encontrarás el nombre, y un dibujo que representa a la criatura; en la parte inferior de este, a la izquierda, viene indicado el ciclo de actividad (si es diurno, nocturno, etc.). A la derecha de la ilustración vienen los Niveles de Salud (separados en rangos de Ileso/Herido /Malherido/Inconsciente/Muerto) y debajo encontrarás información sobre sus Hábitats más comunes y su grados de socialización (si son solitarios, van en grupos familiares, etc.), así como la posiblidad de que posean Marcas (ver sección de Creación de Personajes). A su lado están la Debilidad y la Protección que puedan llevar (los rangos vienen indicados con asteriscos -el mínimo a la izquierda y el máximo a la derecha-); en los biorritmos, las almohadillas indican el número de dados de seis caras con los que se realizará la tirada diaria de Biorritmos (ver la sección de Vías Mentales). Por último, hallarás información sobre el tipo de Ataques así como el daño que provocan (que viene reflejado por una serie de + que representan los modificadores de +1 que han de sumarse a la fuerza de la criatura).



Los Animales Comunes se han presentado en forma de lista, ya que en la mayoría de los casos son similares a los que podemos encontrar en la Tierra. Algunos de los Rasgos, como la Apariencia, la Inteligencia, la Astucia, la Conciencia o el Autocontrol se han englobado en Instinto, un concepto más aplicable y adecuado a la conducta de estos, que también indica el límite máximo que pueden alcanzar en los Saberes que conocen. Los Saberes se han englobado en dos grupos relacionados con los hábitos de los animales: Carnívoros (que en la tabla vienen representados por un lobo) y Herbívoros (que vienen representados por un Elefante). En la tabla que te presentamos en las páginas siguientes encontrarás toda la información al respecto. También hemos incluido algunos de los ejemplos más típicos de las muchas variedades que la vida presenta en Alkaendra.

Una vez más, deberéis recurrir a vuestra imaginación para suplir las lagunas que sin duda habremos dejado. Recordad que muchas especies de animales en nuestro planeta tienen variedades por muy diversos motivos, y lo mismo ocurre en Alkaendra.

Disfrutad y recordad que las historias de rol no sólo consisten en matar mucho y bien.

ESQUEMA DE FICHA DEL BESTIARIO

SABERES DE HERBÍVORO

Atletismo, Geografía de "Zona", Nadar, Pelear, Sigilo, Supervivencia

SABERES DE CARNÍVORO

Atletismo, Cazar, Geografía de "Zona", Intimidar, Nadar, Pelear, Pescar, Rastrear, Sigilo, Supervivencia

LEYENDA

HABITATS

- Bosque
- Caverna
- Costa
- Desierto
- Llanura
- Mar
- Montaña
- Pantano
- Río
- Selva

TAMAÑO

- Lobo, Carnívoro
- Hombre
- Caballo
- Elefante, Herbívoro
- Ballena

NIVEL SOCIAL

- Solitario
- Pareja
- Familia, Grupo
- Manada

CICLO DE ACTIVIDAD

- Diurno
- Diurno-Nocturno
- Nocturno

ESPECIALES

- Debilidad
- Protección
- Biorritmos
- Usa Armas Cuerpo a Cuerpo
- Aguijón
- Apéndice
- Cuernos
- Garras
- Golpe, Coz, Puño
- Mordisco, Picotazo
- Pinza
- Veneno
- Marca
- Evanescencia
- Varía
- Todos los Ambientes Terrestres
- \+ Modificador +1
- \# 1 dado (Biorritmos)
- * Puntos de Rango

ANIMALES COMUNES

NOMBRE	A-D	F	R-C	P	C-E	C-T	INS	SALUD	SAB	HAB	ATA	VARIEDADES
Águila	2-4	1-2	1-3	3-5	1-3	2-4	3	1/1/1/1/1			+	Águilas Comunes, Águilas Pescadoras, Zaura
Antílope	2-5	2-3	2-3	2-4	1-2	1-3	2	2/2/2/2/1			‡	Nargúo de las Llanuras Bárbaras, Lyêne de Âra
Ave Kyrna	2-5	2-3	2-3	3-5	2-3	2-4	3	4/4/4/3/1			‡	Ave Kyrna del Sur, Ave Kyrna Emplumada
Ballena	2-3	40	6-8	3-5	2-4	2-4	3	9/9/9/9/1			‡	Ballena Azul, Ballena Corcovada, Ballena de Marokma, Orca
Buitre	2-3	1-2	1-3	3-5	1-2	2-4	3	1/1/1/1/1			+	Buitre de Llanura, Buitre de Montaña, Buitre de Selva
Bysurta	2-5	2-4	2-4	2-3	1-3	1-3	3	3/3/2/2/1			‡	Bysurta Común, Bysurta Leonado, Bysurta Saltador
Caballo de Guerra	2-4	3-6	2-4	2-3	2-3	3-4	3	4/4/4/4/1			‡	De Guerra, Mitthana, Chakkiaya, Tythnu
Caballo Salvaje	2-3	2-4	2-4	2-3	2-3	2-3	2	4/4/4/4/1			‡	Soyoca de Mávra, Tdewa de las Llanuras Bárbaras
Calamar Gigante	2-4	20	2-5	2-4	1-2	2-4	3	8/8/8/8/1			‡	Sorak del Norte, Ikaharu del Sur
Cerdo	1-3	2-5	2-3	2-4	1-3	1-4	2	2/2/2/2/1			‡	Todas las Variedades de Cerdo Domesticado
Ciervo	2-4	2-3	2-3	2-4	1-3	1-3	2	3/3/2/2/1			‡	De los Bosques, Surka de Taechka, Vaigâl de Âra
Cocodrilo	1-4	3-8	2-3	2-4	1-3	2-4	3	4/4/4/3/1			‡	Aeraéshu de Panlho, Sorontha del Syndalla
Comadreja	2-5	1-2	1-2	3-5	1-3	2-5	3	1/1/1/1/1			‡	Armiño, Comadreja, Comadreja Atigrada de Panlho, Hurón
Congrio	2-4	2-3	2-3	2-3	1-2	3-4	2	4/4/3/2/1			‡	Congrio, Congrio de Río, Congrio Gigante del Syndalla
Delfín	2-5	2-3	2-3	3-4	1-4	2-3	3	3/3/3/2/1			‡	Delfín Común, Delfín Mular, Delfín de Río, Delfín de Sangre
Elefante	2-4	12	2-4	2-4	2-4	2-3	3	6/6/6/6/1			‡	Elefante del Desierto, Elefante de Panlho, Elefante de Montaña
Gadra	2-5	1-2	1-3	3-6	2-3	3-5	3	1/1/1/1/1			‡	Gadra Doméstico, Gadra de Río, Gadra Salvaje
Halcón	2-4	1-2	1-2	3-5	1-3	1-4	3	1/1/1/1/1			+	De Chakkiaryar, Común, Ocelado de Lhur
Jabalí Salvaje	2-3	2-3	2-3	2-3	1-2	2-5	2	3/3/2/2/1			‡	Jabalí de Bosque, Jabalí de Mituinor, Jabalí de Xawa
Jaguar	2-4	2-3	2-3	3-4	2-3	2-3	3	3/2/2/2/1			‡	Jaguar de Linvayya, Jaguar de Panlho, Pantera del Sagareda
Ka-Jal	2-3	3-4	2-3	2-3	1-2	1-3	1-2	5/5/4/3/1			‡	Ka-Jal Domesticado, Ka-Jal Salvaje, Ka-Jal de las Profundidades
León de Montaña	2-4	3-7	2-3	2-4	2-3	2-3	3	5/5/4/4/1			‡	Syrjna de Navaetharu y Taechka, Imhúa de Inhúe
Lince	2-5	1-2	2-3	2-4	2-3	2-3	3	1/1/1/1/1			‡	Lince Común, Lince del Desierto, Lince de Montaña
Lobo	2-4	2-4	2-4	3-5	2-4	2-4	3	2/2/2/2/1			‡	Lobo, Lobo-Saya de Lhur (gime como un humano), Lobo
Magora	1-2	24	2-4	2-3	1-3	2-3	2	8/8/8/8/1			‡	Grandes Mamíferos Cuadrúpedos de las Llanuras Bárbaras
Mapache	2-3	1-2	1-3	2-3	1-3	2-3	3	1/1/1/1/1			+	Mapache Común, Tejón, Asaynn de Mituinor
Meyeda	2-4	2-3	2-3	2-3	1-2	1-2	2	3/3/3/3/1			‡	Grandes cabras de Taechka que son usadas como montura
Medusa Gigante	2-3	2-3	1-2	2-3	1-3	2-3	2	4/4/4/4/1			‡	Arokma del Océano de los Muchos Nombres
Nutria	2-4	1-2	1-3	2-3	1-3	2-3	3	1/1/1/1/1			+	Nutria de Mar, Nutria de Río, Singha-Xyir del Mundo Sin Luz
Oso	2-3	4-7	2-3	2-4	2-3	2-4	3	5/5/5/4/1			‡	Blanco, Negro, Pardo, Arta de Miutinor, Krojna de Taechka
Oxara	2-3	3-4	2-3	2-4	1-2	2-3	3	3/3/3/3/1			‡	Gran Lagarto de Anaxa, famoso por su ferocidad
Oveja, Cabra	2-3	1-2	1-2	2-3	1-2	1-2	1-2	1/1/1/1/1			‡	Todas las variedades de ovejas y cabras domesticadas
Peces	2-4	1-3	1-3	2-3	1-2	1-3	2-3	3/3/2/2/1			‡	Peces pequeños y medianos, hasta el tamaño de un Humano
Perro Salvaje	2-4	2-3	1-3	2-4	1-3	2-3	3	2/2/1/1/1			‡	Gorunna de las Llanuras Bárbaras, Sáoh de Panlho
Pel-Keh	2-4	2-3	2-3	2-3	1-2	1-3	3	3/3/2/2/1			‡	Nedjaya del río del Corazón del Árbol y otras pirañas
Phor-Kyiithu	1-3	2-3	1-3	2-4	1-3	1-2	1	3/3/2/2/1			+	Grandes Babosas que habitan en el Mundo Sin Luz
Podenco	2-4	2-4	2-3	3-4	1-3	2-5	3	3/3/2/2/1			‡	Todas las Variedades de Perros entrenados para la guerra
Pulpo Gigante	2-4	12	2-4	3-4	1-3	2-3	3	5/5/4/3/1			‡	Sothora de Yizharedha, Temnéa de Syndalla, Braoll de Nauzar
Reno	2-3	2-4	2-3	2-3	1-2	1-2	2	5/4/4/3/1			‡	Caribú, Reno, Mekure de Marokma
Sabueso	2-4	2-3	2-3	3-6	1-3	2-4	3	2/2/2/2/1			‡	Todas las Variedades de Perros de Caza
Serpient e Constrictora	2-3	3-5	2-3	2-4	1-2	1-3	3	4/4/4/3/1			‡	Pyaráoh de Las Selvas del Sur, Tsyzra del Sagareda
Serpiente Venenosa	2-3	1-2	1-2	2-4	1-2	1-3	3	1/1/1/1/1			+	Todas las Variedades de Serpientes Venenosas
Tiburón	2-5	3-8	2-4	2-5	1-2	2-4	3	5/4/3/2/1			‡	Tiburón Blanco, Tiburón Tigre, Tiburón Toro, Tiburón Maiárah
Tigre	3-4	6-8	2-4	2-4	2-3	2-4	3	4/4/4/4/1			‡	Maireadh de Mituinor y Chakkiaryar
Toro	2-3	6-8	2-4	2-3	1-2	2-3	2	4/4/4/4/1			‡	Toro Lanudo de Tyethsinnúma, Saigaros de Ysenia
Zorro	2-4	1-2	2-3	2-3	1-3	2-3	3	1/1/1/1/1			+	Gris del Norte, Común, Del Desierto, De Montaña
Zurenda	2-4	4-6	2-4	2-3	1	1-3	3	4/4/3/3/1			‡	Salamandra gigante del Yrmildor, de hasta 3 metros de largo

A-D.- Agilidad, Destreza
F.- Fuerza
R-C.- Resistencia, Constitución
P.- Percepción
C-E.- Carisma, Empatía
C-T.- Coraje, Tenacidad
INS.- Instinto
SALUD.- Salud
SAB.- Saberes
HAB.- Hábitat
ATA.- Ataque

ANARA

AGI	DES	FUE	RES	CTN	APA
2 - 5	2 - 4	2 - 3	2 - 3	2 - 3	2 - 4

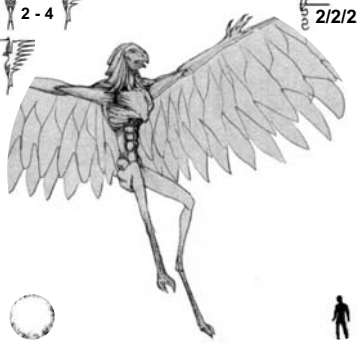
PER	INT	AST	CAR	EMP
2 - 5	2 - 5	2 - 5	2 - 4	2 - 5

COR	CNC	TEN	AUT
3 - 5	3 - 5	3 - 5	3 - 5

SABERES 1 - 4

Todos

SALUD 2/2/2/2/1



Los Anara son unas criaturas aladas originarias de Makahare, la Joya del Sur, dotadas de gran inteligencia. Construyen nidos en las copas de los árboles más altos, y forman grupos para protección mutua y cooperar en la consecución de alimentos. Son tranquilos, y rehuyen los enfrentamientos por lo general, aunque en situaciones donde sus vidas o las de los suyos puedan estar en peligro se convierten en formidables adversarios. Han desarrollado formas particulares de utilizar las Vías Mentales, y se cree que practican algunos cultos, pero son muy celosos respecto a ese tema. Puede encontrárseles en las ciudades del sudoeste de Aramal, realizando todo tipo de tareas.

CHADDRA

AGI	DES	FUE	RES	CTN	APA
2 - 4	2 - 4	2 - 5	2 - 3	2 - 3	2 - 4

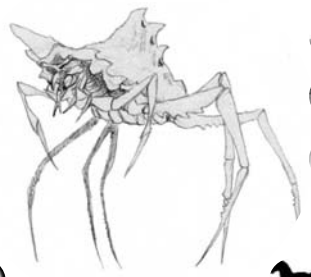
PER	INT	AST	CAR	EMP
3 - 5	1	1 - 2	2 - 4	2 - 5

COR	CNC	TEN	AUT
1 - 3	1	3 - 5	2

SABERES 1 - 3

Cazar, Geografía Marina de "Zona", Pelear, Rastrear, Sigilo, Supervivencia

SALUD 3/3/3/3/1



Las criaturas marinas conocidas como Chaddra, son uno de los misterios del mar. Sus enormes caparazones les protegen de la mayoría de los ataques de sus enemigos; además, están surcados de agujeros a través de los cuales estas criaturas pueden controlar el acceso del aire, provocando ruidos y sonidos característicos que todos los que viajan en barco han aprendido a temer. Nadie sabe si se trata de un lenguaje, o si no son más que llamadas simples para coordinarse.

Suelen atacar la costa o barcos, especialmente por las noches, lanzándose contra todo lo que se mueva con una temible ferocidad. No se suelen alimentar de los cadáveres, por lo que nadie sabe cual es el propósito real de sus ataques.

DENGOA

AGI	DES	FUE	RES	CTN	APA
4 - 6	4 - 6	6 - 8	2 - 3	2 - 3	2 - 4

PER	INT	AST	CAR	EMP
4 - 6	1	1 - 2	2 - 4	2-5

COR	CNC	TEN	AUT
4 - 6	1	3 - 5	2

SABERES 1 - 3

Cazar, Geografía de "Zona", Pelear, Rastrear, Sigilo, Supervivencia

SALUD 4/4/3/3/1

Los Dengóa son grandes depredadores de las Selvas del Sur de Panlho, a ambas vertientes de las Montañas de Nauthalarkka. Su cuerpo semeja el de un león, con rayas negras, mientras que su cuello y su cabeza parecen una serpiente de enorme tamaño. Sus colmillos inyectan un veneno muy doloroso aunque raras veces mortal (Potencia 1, Dificultad +1 para el mordido). Son criaturas solitarias, que solo se relacionan con otros miembros de su especie durante la época del apareamiento.

Forman parte de todas las mitologías de las tribus que allí viven, que en algunos casos los consideran demonios y en otros agentes del Espíritu de la Creación.

HRYETH

AGI	DES	FUE	RES	CTN	APA
3 - 8	3 - 8	4 - 6	4 - 6	4 - 6	1 - 3

PER	INT	AST	CAR	EMP
2 - 4	2 - 4	2 - 4	2 - 4	2 - 4

COR	CNC	TEN	AUT
2 - 5	2	2 - 5	2

SABERES 1 - 4

Los mismos que un personaje jugador excepto los académicos.

SALUD 4/4/3/3/1

Los Hryeth son extrañas criaturas hermafroditas, de hábitos subterráneos y con una inteligencia igual a la de otras especies sintientes. Sufren diversas metamorfosis a lo largo de sus vidas, cambiando de forma y de costumbres. Forman nidos para mantener el calor y las cámaras de nidación protegidas. Siguen los preceptos de una extraña deidad conocida como el que Mora en Toda Partes y conocen las Vías de la Mente.

Los Hryeth creen que el resto de las especies inteligentes deben morir, ya que con su existencia impiden la revelación del Único Mundo, al crear lo que ellos llaman realidades-espejo y por eso no hay posibilidades de negociar nunca con un Hryeth, sólo lucha a muerte.

HUSMAPADRAH

AGI	DES	FUE	RES	CTN	APA
2 - 5	3 - 5	6 - 7	2 - 5	2 - 4	1 - 3

PER	INT	AST	CAR	EMP
2 - 4	1	1	1 - 2	2 - 4

COR	CNC	TEN	AUT
4 - 5	1	2 - 4	2

SALUD 4/4/3/3/1

SABERES 1 - 3

Cazar, Habilidad Mental: Conmoción, Pelear, Rastrear, Sigilo, Supervivencia

El Husmapadrah es un felino de las selvas de Makahare, temido y reverenciado por todos los que allí moran, sean inteligentes o no. Pese a su corpulencia, es ágil y rápido, y su pelaje verde con pintas negras le hace casi invisible entre los árboles y las plantas. Además, y como muchas otras criaturas de la Joya del Sur, el Husmapadrah posee una habilidad mental innata, la conmoción, que desata con un rugido y que le permite aturdir a sus presas antes de abalanzarse sobre ellas. Son famosos por atacar a criaturas más grandes que ellos.

Son animales solitarios, aunque en ocasiones pueden encontrarse en grupos familiares durante la época de cría.

IYAR

AGI	DES	FUE	RES	CTN	APA
4 - 6	4 - 6	4 - 6	2 - 4	2 - 4	1 - 3

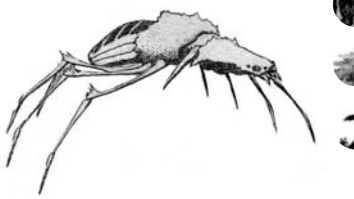
PER	INT	AST	CAR	EMP
2 - 4	1	1	1 - 2	2 - 4

COR	CNC	TEN	AUT
4 - 5	1	2 - 4	2

SALUD 4/3/3/3/1

SABERES 1 - 3

Cazar, Pelear, Rastrear, Sigilo, Supervivencia



En las cavernas subterráneas del Mundo Sin Luz, existen multitud de criaturas a pesar de la escasez de alimentos. Una de las más abundantes bajo los picos de Taechka y Navaetharu son las arañas gigantes conocidas como Iyar, que forman nidos de grandes dimensiones y que viven en grupo. Su armadura de quitina es tremendamente resistente, y sus cuerpos blanquecinos no irradian calor alguno, por lo que son muy difíciles de detectar en la oscuridad. Su veneno es mortal, pero tarda algunos días en provocar el fatal desenlace (quita un Nivel de Salud por día).

En Âra existe una variedad menos agresiva, que se desarrolló en las frondas boscosas de esa tierra.

KHAIBU

AGI	DES	FUE	RES	CTN	APA
3 - 5	2 - 4	2 - 4	2 - 6	2 - 4	1 - 3

PER	INT	AST	CAR	EMP
2 - 4	1	1	1 - 2	1 - 2

COR	CNC	TEN	AUT
2 - 3	1	3 - 4	1

SALUD 3/3/3/3/1

SABERES 1 - 3

Cazar, Pelear, Rastrear, Sigilo, Supervivencia

El Desierto de la Arena Roja de Phaukhahára es cuna de muchas criaturas salvajes, peligrosas y poco conocidas. Pero los escorpiones gigantes, llamados Khaibu, han sido domesticados hasta cierto punto y llevan criándose en las profundas cámaras de los templos de Izehira desde hace más de mil años. La crianza selectiva ha creado varias razas, especializadas en distintas tareas como la guerra, el miedo, la búsqueda o incluso la construcción.

Su tamaño es similar al de un jabalí, sus tenazas se cierran con una fuerza letal y sus aguijones inyectan un veneno que provoca una agonía terrible durante mucho tiempo (Potencia 2, Dificultad +2 para la víctima).

KHOREDRA

AGI	DES	FUE	RES	CTN	APA
4 - 6	4 - 6	2 - 6	2 - 5	2 - 5	1 - 3

PER	INT	AST	CAR	EMP
2 - 4	2 - 3	2 - 4	2 - 5	2 - 3

COR	CNC	TEN	AUT
2 - 6	1	3 - 4	1

SALUD 4/4/3/3/1

SABERES 1 - 3

Cazar, Decorar Cuerpos, Dones Divinos, Geografía de "Zona", Lucha con "Arma", Habilidades Mentales, Pelear, Rastrear, Ritos de Potenciación, Sigilo, Supervivencia

Bajo las espesuras de Khon Vanarra habitan estos seres que han impuesto su dominio sobre las culturas Humanas de sus alrededores. Sus cuerpos recuerdan un cruce entre homínido y un animal similar a un jabalí. Son muy rápidos, ágiles, inteligentes y fuertes, acostumbrados a soportar todo lo que la naturaleza lance contra ellos.

Las hembras son más grandes que los machos, dominan toda su sociedad, dirigen las partidas de caza y las que eligen con quien aparearse. Ellos cuidan de las crías y les enseñan a cazar desde una edad muy temprana, encargándose de las tareas de conseguir alimento

NOCTIVAGO

AGI	DES	FUE	RES	CTN	APA
2 - 5	2 - 5	2 - 3	2 - 5	2 - 4	1 - 3

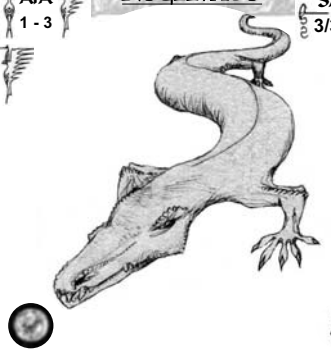
PER	INT	AST	CAR	EMP
2 - 4	1	1	2 - 5	2

COR	CNC	TEN	AUT
2 - 3	1	2 - 5	1

SALUD 3/3/3/3/1

SABERES 1 - 3

Cazar, Pelear, Rastrear, Sigilo, Supervivencia



Los Noctívagos son criaturas de la noche, que se amparan en la oscuridad para cazar. Sus cuerpos recuerdan a los de las grandes serpientes constrictoras de las Selvas del Sur, pero poseen cuatro patas fibrosas y fuertes, además de una cabeza más parecida a la de un cocodrilo. Infestan regiones montañosas y boscosas repartidas por todo el continente, habitando laberínticas madrigueras que excavan en la tierra.

Son enemigos naturales de lobos, osos, zorros, thyrgazu, comadrejas y otros carnívoros con los que compiten por el alimento y el territorio. Atacan en manada, muy organizados. Se sabe que cuando están hambrientos pueden atacar granjas y pequeñas aldeas.

Sus pieles son muy apreciadas entre la nobleza de muchos lugares, pero debido a lo complicado de la caza los precios son tremendamente altos.

NAVALOTh

AGI	DES	FUE	RES	CTN	APA
2 - 3	2 - 3	8-12	3 - 6	3 - 6	1

PER	INT	AST	CAR	EMP
2 - 4	1	1	1 - 2	1 - 3

COR	CNC	TEN	AUT
2 - 4	1	1 - 3	2

SALUD 9/9/9/9/1

SABERES 1 - 3

Cazar, Pelear, Rastrear, Sigilo, Supervivencia

Los Navaloth son monstruosidades, enormes cuerpos vermiformes de más de veinte metros de longitud que se alimentan de la piedra, tras disgregarla y convertirla en polvo con los poderosos ácidos de su saliva. Habitan en el Mundo Sin Luz, donde han horadado la mayor parte de sus entrañas. Muchas de las especies sintientes que allí viven los utilizan para ampliar sus asentamientos y crear nuevos túneles, pero domarlos es una tarea difícil y a menudo peligrosa, ya que deben ser capturados recién eclosionados de entre los cuerpos de sus progenitores o será imposible domeñar sus voluntades. Existe una extraña conexión entre los Navaloth y los Ylmarys, sobre la cual existen muchas especulaciones.

Muchos piensan que son los causantes de la geografía de la Tierra Rota.

NYLGORYED

AGI	DES	FUE	RES	CTN	APA
2 - 6	2 - 4	2 - 3	2 - 4	1 - 3	1 - 3

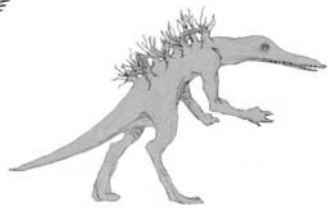
PER	INT	AST	CAR	EMP
2 - 4	1	1	1 - 2	2 - 3

COR	CNC	TEN	AUT
2 - 5	1	2 - 5	1

SALUD 2/2/2/2/1

SABERES 1 - 2

Cazar, Pelear, Rastrear, Supervivencia



Los Nylgoryed son criaturas que moran en las profundidades marinas y que asolan las costas cada cierto tiempo en un frenesí alimenticio, tratando de aumentar sus reservas energéticas para la exigente e intensa reproducción que tendrá lugar cuando vuelvan a las aguas, unas horas después.

Son famosos por el ruido provocado por las branquias dorsales que sacan cuando están en tierra, que recuerda al zumbido de las abejas, y que puede llegar a tener cadencia hipnótica, aumentando la dificultad de los que se enfrentan a ellos en 1. Las hembras son más grandes que los machos, y se desconoce la forma que emplean para comunicarse entre ellos.

Moliendo sus huesos se obtiene el nylgopolvo, una droga que potencia las capacidades mentales pero que genera una fuerte adicción.

RAU´MENA´KAI

AGI	DES	FUE	RES	CTN	APA
2 - 6	2 - 4	2 - 4	2 - 4	2 - 5	1 - 3

PER	INT	AST	CAR	EMP
2 - 4	2 - 4	2 - 4	2 - 4	2 - 4

COR	CNC	TEN	AUT
2 - 5	2	2 - 5	2

SALUD 3/3/3/3/1

SABERES 1 - 3

Cazar, Decorar Cuerpos, Dones Divinos, Geografía de "Zona", Habilidades Mentales Salvajes, Rastrear, Ritos de Potenciación innatos, Pelea, Sigilo, Supervivencia

Los Rau´Mena´Kai o Raukas, son una especie inteligente que habita en el Gran Pantano de Yrmildor. Poseen cuerpos vagamente vermiformes, adaptados tanto para trepar como para nadar y son expertos en camuflaje. Existe tres sexos: dos tipos de hembras, uno de los cuales se encarga de proteger las camadas, y uno de machos. El ciclo reproductivo se repite tres veces al año, y durante el mismo estas criaturas se embarcan en un frenesí orgiástico que involucra a gran cantidad de individuos. Respiran por la piel, y se han adaptado a algunas de las sustancias psicotrópicas que existen en su hábitat, lo que potencia sus habilidades mentales y clericales. Son muy celosos de su cultura, combativos y autosuficientes.

Aunque raramente salen del pantano, últimamente se les ha comenzado a ver en algunas de las ciudades portuarias del Océano de los Muchos Nombres...

SAHURA

AGI	DES	FUE	RES	CTN	APA
2 - 4	2 - 5	2 - 4	2 - 3	2 - 3	1 - 3

PER	INT	AST	CAR	EMP
2 - 4	1	1	1	1 - 2

COR	CNC	TEN	AUT
2 - 4	1	2 - 4	1

SABERES 1 - 3

Cazar, Rastrear, Pelear, Sigilo, Supervivencia.

SALUD 4/4/4/3/1

En los ríos desérticos de Phaukahára y de las tierras del sur existen muchas criaturas que compiten entre sí por la supervivencia, como peces, cocodrilos, serpientes y los Nakeha, unos hipopótamos de piel verdosa. También aquí se encuentran las salamandras gigantes conocidas como sahura, del tamaño de un Xyarjar, que atacan tanto a lo que mora en el río como fuera de él.

Los machos poseen enormes y adornadas crestas con las que compiten por las hembras, y con las que a veces han embestido barcas y otras embarcaciones. Ponen los huevos debajo del agua, y son un manjar muy apreciado por la dificultad y el peligro que entraña conseguirlo.

Los aváusa se vanaglorian de conocer un método para domarlos, pero nadie ha podido comprobar si se trata de una realidad o de un falso rumor...

SHORUTH-DHAR

AGI	DES	FUE	RES	CTN	APA
4 - 6	4 - 6	4 - 6	2 - 4	2 - 4	1 - 3

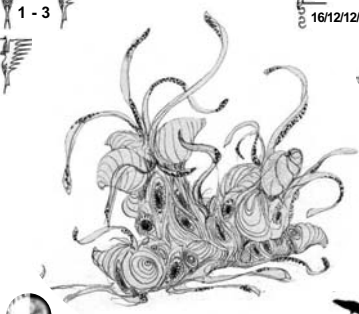
PER	INT	AST	CAR	EMP
2 - 4	1	1	1 - 2	2 - 4

COR	CNC	TEN	AUT
4 - 5	1	2 - 4	2

SABERES 1 - 3

Cazar, Pelear, Rastrear, Sigilo, Supervivencia

SALUD 16/12/12/10/1



Si alguna criatura merece el sobrenombre de monstruo marino, esa es el Shoruth-Dhar. Su forma de pesadilla, una masa informe de una veintena de metros cubierta por algas, caparazones, bocas y tentáculos, es símbolo de muerte para muchas culturas. Emergen muy de cuando en cuando a la superficie, pero cuando lo hacen siembran una devastación aún más grande que la de las Grandes Sierpes.

Son animales a los que no se les puede hacer entrar en razones, cuyo cerebro es tan primitivo que no se ve afectado por la mayoría de las habilidades mentales. Atacan a cualquier forma que se acerque a ellos, sin importarles el tamaño o el número. Están hambrientos permanentemente, como si sus estómagos no pudiesen ser saciados.

GRAN SIERPE

AGI	DES	FUE	RES	CTN	APA
4 - 6	4 - 6	8-10	4 - 6	4 - 6	2 - 3

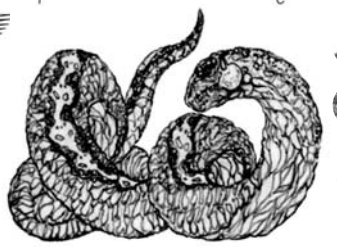
PER	INT	AST	CAR	EMP
3 - 5	3 - 5	3 - 5	3 - 5	3 - 5

COR	CNC	TEN	AUT
4 - 5	2	2 - 5	2

SABERES 1 - 5

Todos menos los que requieran extremedidades para manipular objetos.

SALUD 6/6/6/6/1



Antes de convertirse en las Dueñas del Océano, las Grandes Sierpes pasan por distintas etapas de su vida. Con el tiempo, van creciendo hasta que llegan a la fase en que son tan grandes como una ballena y tan escurridizas como una anguila. Es en este estadío intermedio en el que han sido descritas aquí. Tendrán que pasar muchos años hasta que se conviertan en las gigantescas monstruosidades que asolan los sueños y los corazones de los navegantes.

Son capaces de utilizar habilidades mentales a niveles que la mayoría de otras especies no sueñan alcanzar y son temidas por todas las criaturas del mar así como por los marineros de todas las culturas de Aramal. En la mitología de los Añorados eran portadoras de secretos oscuros y muchos les echan la culpa de todos los males que ocurren en el mundo...

THYRGAZU

AGI	DES	FUE	RES	CTN	APA
2 - 6	2 - 6	2 - 6	2 - 6	2 - 6	1 - 3

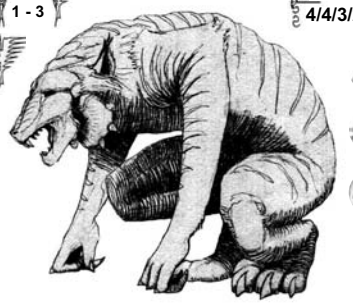
PER	INT	AST	CAR	EMP
2 - 6	1	1	2 - 3	2 - 3

COR	CNC	TEN	AUT
2 - 6	1	2 - 6	1

SABERES 1 - 3

Acrobacia, Atletismo, Cazar, Geografía de "Zona", Pelea, Rastrear, Supervivencia

SALUD 4/4/3/2/1



Los Thyrgazu son animales inteligentes arborícolas que habitan en los numerosos bosques y frondas de Aramal. Su aspecto, a medio camino entre un gran felino y un simio, ha llenado de temor desde tiempos inmemoriales a todos aquellos que han osado internarse en sus territorios. Sus gruñidos paralizan el corazón, mientras los thyrgazu se aproximan en grupo para asegurar la presa.

Son algo más pequeños que un Humano. Viven en grandes grupos dirigidos por una pareja dominante que es la única que se aparea. Las peleas internas son frecuentes y pueden terminar con alguna muerte. Son muy agresivos, pero en algunos lugares han conseguido domarlos.

TZARYDNA

AGI	DES	FUE	RES	CTN	APA
2 - 4	2 - 5	2 - 4	2 - 3	2 - 3	1 - 3

PER	INT	AST	CAR	EMP
2 - 4	2	2	1 - 2	2 - 3

COR	CNC	TEN	AUT
2 - 3	2	2 - 3	2

SABERES 1 - 3

Cazar, Decorar Cuerpos, Geografía de "Zona", Habilidad Mental: Susurro entre los Árboles, Rastrear, Pelear, Sigilo, Supervivencia.

SALUD 2/2/2/2/1

El Gran Bosque de Sagareda da cabida a muchas criaturas y animales. Los Tzarydna recuerdan a un Dun Hannár, aunque son más pequeños y no poseen ni crestas dorsales ni Cilios de Curación. Habitan en los valves profundos, cerca de las Montañas de Roca Roja, peleándose contra thyrgazu, Ugara, Hryeth y las otras criaturas que han establecido allí sus territorios.

Son recolectores de frutos y plantas, y no cazan a otros animales, pero no dudarán en atacar a toda aquella criatura que se acerque a sus débiles crías. Utilizan una habilidad mental que les permite engañar y confundir a sus enemigos, al crear falsos sonidos y gritos ilusorios.

Muchos piensan que son las famosas serpientes-espíritu yezna de las leyendas de los Señores de los Árboles.

UGARA

AGI	DES	FUE	RES	CTN	APA
2 - 4	2 - 3	6-10	4 - 8	4 - 8	1 - 3

PER	INT	AST	CAR	EMP
2 - 4	1 - 2	1 - 2	1 - 2	2 - 4

COR	CNC	TEN	AUT
2 - 5	2	2 - 5	2

SABERES 1 - 3

Cazar, Decorar Cuerpos, Dones Divinos, Geografía de "Zona", Lucha con "Arma" Primitiva, Habilidades Mentales Salvajes, Rastrear, Ritos de Potenciación innatos, Pelear, Supervivencia

SALUD 5/5/4/3/1

Los Ugara son seres inteligentes de gran tamaño, que forman grupos familiares de hasta 30 individuos, cuya cultura no se ha desarrollado más allá de los grupos tribales, usando armas y herramientas de piedra, hueso y madera, y de un animismo primitivo centrado en su culto a Shalgaad, Señor de las Bestias. Se cree que en tiempos antiguos desarrollaron cierto grado de urbanismo, pero sus continuos enfrentamientos con los Añorados y los Kuannachta acabaron con su avance para siempre y los relegaron a las montañas y las zonas agrestes de Gahaedha. Interactúan poco con otras especies, son territoriales, muy agresivos y gustan de atacar a los viajeros para robarles.

En Inúe y Darcaewah han llegado a entablar relaciones más cordiales con Humanos y Taengryza, pero odian a muerte a los Kuannachta.

YAVAKhA

AGI	DES	FUE	RES	CTN	APA
3 - 5	3 - 5	2 - 3	3 - 4	2 - 3	1 - 3

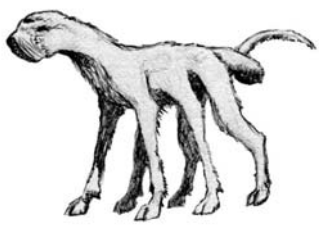
PER	INT	AST	CAR	EMP
2 - 4	1	1	1 - 2	2 - 3

COR	CNC	TEN	AUT
2 - 5	1	2 - 5	1

SABERES 1 - 2

Cazar, Rastrear, Pelear, Sigilo, Supervivencia.

SALUD 3/3/2/2/1



En los vastos sistemas montañosos de Aramal, hay más vida de la que parece. Y donde hay vida, hay muerte. Los Yavakha son unos depredadores muy eficientes que viven en solitario o en parejas, cazando todo aquello que es tan grande o más pequeño que ellos. Existen muchas leyendas de sus enfrentamientos con los Ugara.

Su cuerpo está completamente cubierto de un pelo que cambia de color con las estaciones, poseen seis extremidades con afiladas garras, y tres ojos rasgados en posición triangular. Su boca es similar a la de las lampreas, y aquellos que han sobrevivido a sus ataques dicen que el dolor de su mordedura es agónico.

ZUNIRA

AGI	DES	FUE	RES	CTN	APA
2 - 4	2 - 4	2 - 4	3 - 5	2 - 4	1 - 3

PER	INT	AST	CAR	EMP
2 - 4	2 - 3	2 - 3	2 - 3	2 - 3

COR	CNC	TEN	AUT
2 - 4	2	2 - 4	2

SABERES 1 - 3

Cazar, Decorar Cuerpos, Dones Divinos, Geografía de "Zona", Habilidades Mentales Salvajes, Rastrear, Ritos de Potenciación innatos, Pelea, Sigilo, Supervivencia

SALUD 3/3/3/3/1

Los Zunira son criaturas anfibias que viven entre la tierra y el Mar de Syndalla. Sus cuerpos están recubiertos de finas escamas que les hacen parecer peces, pero hay termina cualquier similitud con estos animales. Tienen dos brazos-aleta similares a las alas de una manta, otros dos vagamente humanos y una cola serpentina de la que surgen dos apéndices que les permite sustentarse y andar en tierra. Sus anchas cabezas recuerdan a las de un cangrejo, excepto que sus ojos no están conectados a pedúnculos.

Son una pesadilla para los marineros del Syndalla, usan armas extrañas y mantienen una cruenta guerra con el Reino de Âra desde hace generaciones, aunque se ignora cuales son sus verdaderas motivaciones...

DAUGORU

AGI	DES	FUE	RES	CTN	APA
4 - 6	4 - 6	6 - 8	6 - 8	6 - 8	1

PER	INT	AST	CAR	EMP
2 - 4	4 - 6	4 - 6	4 - 6	2 - 3

COR	CNC	TEN	AUT
3 - 5	1	3 - 5	1-2

SABERES 3 - 6

Todos. Además tienen la Marca Demoniaca, por lo que inspiran miedo y pueden repetir la tirada de un dado en el que hayan sacado un 1, una vez por turno.

SALUD 5/5/4/3/1

Los Daugóru son criaturas procedentes de otra dimensión, de un lugar ajeno a Alkaendra, separado del mundo conocido por la Nada. Las leyendas dicen que fueron creados por el Príncipe-Demonio Anguirathar, cuando estalló la guerra entre los Hijos de Koraendra por obtener el control absoluto de los Mundos Más Allá de la Creación. Como todos los demonios, ansían devorar las almas de las criaturas vivas, especialmente las de los seres sintientes, de donde obtienen su poder.

Su manifestación física es prácticamente incorpórea, lo que provoca que sea extremadamente difícil hacerles daño, y recuerda a un Hreyth terroríficamente deformado.

Fueron invocados por primera vez durante las Guerras Ugáricas, y desde entonces su mancilladora presencia no ha abandonado Alkaendra...

LAOLSAR

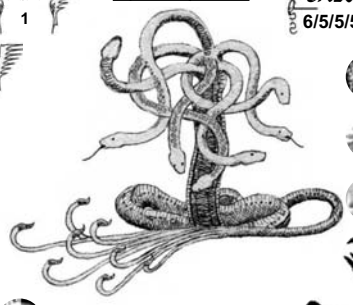
AGI	DES	FUE	RES	CTN	APA
4 - 6	4 - 6	4 - 6	4 - 6	4 - 6	1

PER	INT	AST	CAR	EMP
3 - 5	3 - 6	3 - 6	3 - 5	2 - 4

COR	CNC	TEN	AUT
3 - 5	1	3 - 5	1 - 2

SABERES 1 - 3

Todos. Además tienen la Marca Demoniaca, por lo que inspiran miedo y pueden repetir la tirada de un dado en el que hayan sacado un 1, una vez por turno.



SALUD 6/5/5/5/1

Syngrythu, Príncipe Demonio que gobierna en Dryssaedha, uno de los Mundos Más Allá de la Creación, creó a los Laolsar hace eones para combatir contra los siervos de otros poderes sobrenaturales. Algunos Humanos aprendieron a invocarlos y trajeron a esta plaga a Alkaendra, donde han medrado a pesar de todos los esfuerzos para evitarlo. Habitan principalmente en rincones perdidos de bosques y selvas, aunque algunos dicen haber visto alguno en las estribaciones meridionales de las Zandhari.

Los Laolsar recuerdan a una serpiente con muchas cabezas y muchas colas terminadas en un terrible aguijón. Son maestros de las vías mentales y taimados manipuladores.

MAZRAL

AGI	DES	FUE	RES	CTN	APA
6 - 8	6 - 8	2 - 3	2 - 4	2 - 4	1 - 3

PER	INT	AST	CAR	EMP
4 - 6	3 - 5	4 - 8	4 - 6	4 - 6

COR	CNC	TEN	AUT
4 - 6	2	4 - 6	2 - 4

SABERES 3 - 6

Todos. Además tienen la Marca Demoniaca, por lo que inspiran miedo y pueden repetir la tirada de un dado en el que hayan sacado un 1, una vez por turno.

SALUD 4/4/4/4/1

En casi todas las culturas corren rumores sobre personas capaces de mover su cuerpo como si careciera de huesos o partes duras, alargando y retorciendo sus miembros como si fueran cuerdas. Cuando los demonios Mazral poseen un cuerpo son capaces de manipularlo a su antojo, ignorando ciertos límites que la realidad impone. Siempre están riendo, y su meta es volver locos a sus víctimas, pues se alimentan de las almas de aquéllos a los que ellos mismos han arrebatado la cordura. Disfrutan con el engaño, manejando a los cuerpos que poseen con absoluta normalidad hasta que encuentran a un desdichado al que torturar, al que persiguen y atormentan sin descanso.

Se dice que uno de ellos fue la perdición del rey llaeredhí Astarédyna al que condujo a la locura y la desesperación...

PHAKILA

AGI	DES	FUE	RES	CTN	APA
4 - 8	4 - 8	2 - 3	4 - 6	4 - 6	1

PER	INT	AST	CAR	EMP
3 - 5	3 - 5	2 - 5	2 - 5	3 - 5

COR	CNC	TEN	AUT
4 - 8	1	2 - 6	1 - 2

SABERES 3 - 6

Todos. Además tienen la Marca Demoniaca, por lo que inspiran miedo y pueden repetir la tirada de un dado en el que hayan sacado un 1, una vez por turno.

SALUD 4/4/3/3/1

Xlannuh creó a los Phakila para que le ayudaran a construir y proteger el Mundo Más Allá de la Creación conocido como Tj´nâh. Son sus servidores más fieles y a los únicos que permite entrar en Alkaendra con asiduidad, para satisfacer las peticiones de sus siervos Xyarjar.

Los Phakila son criaturas más pequeñas que un Humano medio, casi insustanciales, que viajan a través de las sombras y la oscuridad. Su forma corpórea es una nube de ceniza negra de aspecto afelinado, con cuatro alas carcomidas, ojos de un color azul mortecino y lenguas con forma de serpiente. Atacan en grupo y se sirven de las Vías Mentales y de sus donde divinos para tender trampas y engaños.

TANTHILLUA

AGI	DES	FUE	RES	CTN	APA
2 - 5	2 - 5	2 - 4	2 - 3	2 - 3	1 - 3

PER	INT	AST	CAR	EMP
4 - 6	6 - 8	4 - 6	6 - 8	6 - 8

COR	CNC	TEN	AUT
4 - 6	1	6 - 8	4 - 6

SALUD 4/4/4/4/1

SABERES 3 - 6

Todos. Además tienen la Marca Demoniaca, por lo que inspiran miedo y pueden repetir la tirada de un dado en el que hayan sacado un 1, una vez por turno.

En la mitología de los Khalyva existían muchas criaturas demoniacas creadas por Koraendra y sus Príncipes Demonio servidores. Los Tanthillúa eran muy temidos a pesar de que su aspecto parecía tremendamente bondadoso e inocente. También se les llama los susurradores, porque su mayor placer es urdir mentiras y patrañas creíbles en los oídos de la gente, generando el caos que les permite alimentarse de almas desdichadas con más facilidad.

Solo revelan su verdadero aspecto cuando se sienten acorralados, y los pocos que han sobrevivido hablan de criaturas espeluznantes cuya piel está formada por seres similares a serpientes que no cesan de moverse y cuya boca recuerda a la de un cocodrilo.

VAUSALAK

AGI	DES	FUE	RES	CTN	APA
2 - 3	2 - 3	3 - 5	6 - 10	6 - 10	1

PER	INT	AST	CAR	EMP
6 - 8	4 - 6	4 - 6	4 - 6	4 - 6

COR	CNC	TEN	AUT
2 - 4	1	4 - 8	3 - 4

SALUD 5/5/4/2/1

SABERES 3 - 6

Todos. Además tienen la Marca Demoniaca, por lo que inspiran miedo y pueden repetir la tirada de un dado en el que hayan sacado un 1, una vez por turno.

Los Vausalak son unos demonios de aspecto grotesco, que provocan terribles enfermedades con el mero contacto de su piel. Se dice que sólo son visibles para unos pocos, a quienes atormentan causando dolores y agonías en inocentes, e incluso en los seres queridos de aquellos que han escogido como víctimas. Disfrutan devorando el alma de los que torturan de este modo y son uno de los tipos más viciosos y peligrosos de demonios que se conoce.

Se dice que son muy bajos, rechonchos, con el pelo de punta de color gris, ojos rojos, y una boca enorme llena de dientes anchos, amarillentos y medio podridos. Su piel está llena de pústulas negras de las que mana pus sin cesar y que contagian una enfermedad de potencia 6, que provoca una disminución de un punto en todos los Rasgos por semana.

YKNHUCHAR

AGI	DES	FUE	RES	CTN	APA
4 - 6	4 - 6	4 - 6	4 - 6	4 - 6	1 - 3

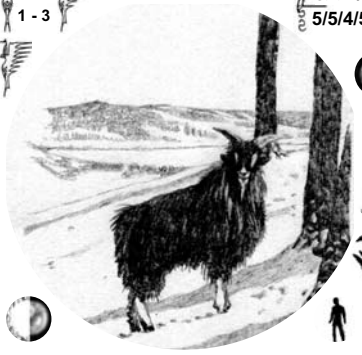
PER	INT	AST	CAR	EMP
4 - 6	4 - 6	4 - 6	4 - 6	4 - 6

COR	CNC	TEN	AUT
4 - 6	1	4 - 6	1 - 3

SALUD 5/5/4/5/1

SABERES 3 - 6

Todos. Además tienen la Marca Demoniaca, por lo que inspiran miedo y pueden repetir la tirada de un dado en el que hayan sacado un 1, una vez por turno.



Na'jorkhä, es el Príncipe Demonio que mejor maneja las ilusiones y los engaños físicos. Conocedor de que no hay un modo más sutil de engañar a la consciencia que con un espejo, creó a los Yknhuchâr, los demonios camaleón, capaces de adquirir la forma y el aspecto de cualquier criatura viva de un tamaño no mayor a un Taengryza y no inferior al de un gorrión. Sus imitaciones son casi perfectas, siendo indetectables incluso para los seres más allegados del suplantado, pero no provocan sombras y son detectados por los ruiseñores, que no dudan en atacarlos en cuanto los ven.

Su verdadero aspecto es desconocido, pero se creeque es una terrible e imparable máquina de matar. Fue uno de ellos el que urdió el engaño que permitió que la Corona de las Joyas de Mituinor fuera robada iniciando la decadencia de esta otrora poderosa tierra...

ZARLLADHA

AGI	DES	FUE	RES	CTN	APA
3 - 5	3 - 5	6 - 8	6 - 8	6 - 8	1

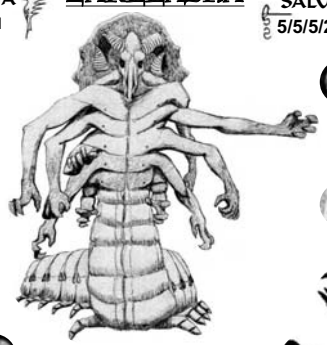
PER	INT	AST	CAR	EMP
3 - 5	2 - 4	2 - 4	3 - 5	2 - 4

COR	CNC	TEN	AUT
4 - 6	1	4 - 6	1 - 2

SALUD 5/5/5/2/1

SABERES 3 - 6

Todos. Además tienen la Marca Demoniaca, por lo que inspiran miedo y pueden repetir la tirada de un dado en el que hayan sacado un 1, una vez por turno.



Los Zarlládha son los Hijos de Fel-Charadh, el Carnero Negro, Príncipe Demonio de Inkaúr Sadák. Al devorar un corazón aún palpitante nada más ser convocados, estos demonios alcanzan plena substancialidad; esto les permite sobrevivir aquí durante más tiempo que otras criaturas de los Mundos Más Allá de la Creación, pero a cambio de que sus habilidades mentales y sus dones divinos tengan menos poder.

Su aspecto es terrorífico: un ciempiés gigante recubierto de placas, que mantiene la mitad final de su cuerpo horizontal y la inicial en vertical. Tiene por cara un cráneo de carnero de color negro con los dientes afilados y cinco pares de garras. Su voz provoca un intenso dolor de cabeza, por lo que hablan sin cesar cuando combaten aumentando la dificultad de todas las tiradas de sus adversarios en 1.

NO - VIVOS

APARECIDO

AGI	DES	FUE	RES	CTN	APA
-	-	-	-	-	-

PER	INT	AST	CAR	EMP
3 - 5	3 - 5	3 - 5	3 - 5	3 - 5

COR	CNC	TEN	AUT
3 - 5	3 - 5	3 - 5	3 - 5

SABERES 1 - 5

Los que tuviera en vida.

SALUD

Los Aparecidos son espíritus incompletos, con Rasgos Mentales, Morales y su Debilidad; almas en pena que no pueden continuar su camino hacia la Otra vida y que no pueden hacer nada en ésta, salvo mostrarse a aquellos que estén preparados para verlos. Aullan sin cesar, mostrando su dolor.

Los Aparecidos más poderesos son conocidos como Espectros, y estos pueden manifestarse físicamente o manipular objetos materiales. Su odio hacia la vida es legendario, y pobres de aquellos que traten de enfrentarse a ellos sin la preparación necesaria, pues sufrirán una muerte horrible y es probable que su alma también quede atrapada en el tejido que une los distintos mundos.

CADAVER

AGI	DES	FUE	RES	CTN	APA
?	?	?	?	?	?

PER	INT	AST	CAR	EMP
?	?	?	?	?

COR	CNC	TEN	AUT
?	?	?	?

SABERES ?

Los que tuviera en vida.

SALUD ?/?/?/?/?

Los Cadáveres son cuerpos levantados a la No-Vida, en aquellos lugares donde las Jaulas de Almas retienen las de los desgraciados que tienen la mala suerte de morir allí. Al principio mantienen algo de carne pegada a sus huesos, pero poco a poco se van pudriendo hasta convertirse en esqueletos.

Cuando es levantado un Cadáver, se tirará 1D6 para cada Rasgo y Saber, siendo ese el valor que tendrá y que no puede sobrepasar el que tuviera en vida. Cada semana, 1 Rasgo de cada tipo determinado aleatoriamente disminuirá en 1 hasta el límite impuesto por la debilidad. Si todos los rasgos tienen el valor de la Debilidad, el Cadáver será un Esqueleto.

Los Cadáveres son el grueso de las hordas de los temidos y maldecidos Anidadores, mentalistas que juegan con la muerte y con la vida...

CONDENADO

AGI	DES	FUE	RES	CTN	APA
-	-	-	-	-	-

PER	INT	AST	CAR	EMP
-	-	-	-	-

COR	CNC	TEN	AUT
-	-	-	-

SABERES -

SALUD

Los Condenados son imágenes en movimiento condenadas a repetir continuamente algún hecho de sus vidas o el último acto antes de su muerte. No se puede interactuar con ellos, no tienen una forma física tangible y sólo pueden ser observados en determinadas circunstancias, lugares y condiciones. No afectan para nada a la realidad física a su alrededor, no pueden ser eliminados y es imposible hacer que su comportamiento varíe. Ni siquiera los seguidores de Maiankhe pueden liberarles de su continua tortura...

Se cree que los Condenados son almas castigadas por los Dioses a los que servían, debido a los innombrables pecados y actos impíos que cometieron durante sus vidas.

DESPOJADOR

AGI	DES	FUE	RES	CTN	APA
?	?	?	?	?	?

PER	INT	AST	CAR	EMP
4 - 5	4 - 5	4 - 5	4 - 5	4 - 5

COR	CNC	TEN	AUT
3 - 5	3 - 5	3 - 5	3 - 5

SABERES 1 - 5

Todos.

SALUD ?

Los Despojadores son almas que vagan por Alkaendra a la espera de poder robar un cuerpo, para poder manipular el mundo físico a su alrededor. En ocasiones esperan al momento inmediatamente posterior a la muerte del individuo, pero la mayoría de las veces, atacan a seres vivos, para poseerlos y ocupar sus cuerpos, relegando sus almas al olvido y a la oscuridad interior.

Para intentar poseer a un individuo, el Despojador debe derrotar en un desafío múltiple a la víctima, enfrentándose en todos los Rasgos Mentales y Morales, y debe ganar en todos. Si la víctima está muerta, no tendrá que realizar chequeo alguno y ocupará el cuerpo sin dificultad, pero perderá un punto de un Rasgo Físico aleatorio cada dos días. Cuando todos los Rasgos lleguen a 0, el cuerpo se convertirá en polvo.

EMBAUCADOR

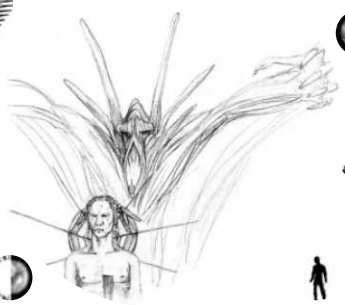
AGI	DES	FUE	RES	CTN	APA
2 - 4	2 - 5	2 - 3	2 - 3	2 - 3	2 - 5

PER	INT	AST	CAR	EMP

COR	CNC	TEN	AUT

SABERES 1 - 5

Los mismos que tuviera en vida.



SALUD

Los Embaucadores son seres que se han negado a morir, que no son capaces de darse cuenta de que su tiempo se ha terminado y que su alma debe partir. Muertes traumáticas y violentas, provocadas por sentimientos tremendamente fuertes, provocan que algunas personas sean incapaces de reconocer su muerte y se aferren a la vida con una tenacidad sobrehumana.

Actuarán como si nada hubiera ocurrido, pero de vez en cuando ocurre un suceso que les hace recordar su muerte, transformándoles en monstruos de pesadilla que no paran de matar hasta que hayan acabado con tantas criaturas como el valor de su Debilidad. Una vez llegados a ese punto, la realidad de su muerte les envuelve por fin y liberan su alma para poder descansar en paz.

SAURYTHA

AGI	DES	FUE	RES	CTN	APA
?	?	?	?	?	?

PER	INT	AST	CAR	EMP
?	?	?	?	?

COR	CNC	TEN	AUT
?	?	?	?

SABERES ?

Los que hubiese tenido en vida.

SALUD ?

Los Saurytha son espíritus que se construyen cuerpos con los materiales disponibles, de acuerdo con sus ideas, pasiones y debilidades. Muchos de ellos son capaces de modelar la esencia de otros espíritus o almas en pena para construirse un armazón extraño y pulsátil en el que vivir; otros utilizan materiales y elementos que encuentran en la naturaleza. Sea como fuere, ningún Saurytha se parece a otro en su aspecto físico.

Estos No-Vivos mantienen los mismos Rasgos Mentales y Morales que cuando estaban vivos, al igual que la Debilidad; pero sus Rasgos Físicos dependerán del material que utilicen para construir sus nuevos cuerpos.

Por lo general son solitarios y melancólicos, pero pueden pararse a hablar con los viajeros en ocasiones. No odian la vida. No aman la muerte.

SEDIENTO

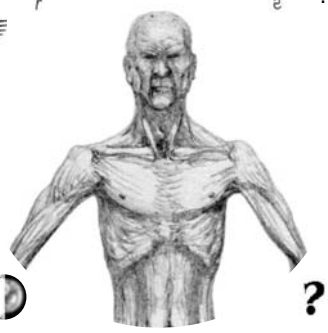
AGI	DES	FUE	RES	CTN	APA
?	?	?	?	?	?

PER	INT	AST	CAR	EMP
?	?	?	?	?

COR	CNC	TEN	AUT
?	?	?	?

SABERES ?

Los que tuviera en vida.



SALUD ?

Los Sedientos son No-Vivos a los que el propio Saurakóra, Señor de la Muerte, ha condenado con el Hambre Eterna. El lugar donde debería estar su alma es un pozo sin fondo que no para de exigir alimento. Deben atacar y devorar las almas de criaturas vivas para poder saciar temporalmente su sed y su dolor interno. Son espíritus atormentados, muchos de los cuales se vuelven locos y vagan llevando la muerte y la destrucción por las tierras por donde pasan. Sus cuerpos sufren tanto como sus almas, y la mayoría de ellos están tan delgados que su piel apenas cubre los huesos.

Poseen los mismos Rasgos y la Salud que tuvieran en vida, así como los mismos Saberes. Se dice que muchos de los Sil Quara terminaron convirtiéndose en Sedientos por los innombrables pecados que cometieron contra la creación...

VELO

AGI	DES	FUE	RES	CTN	APA
?	?	?	?	?	?

PER	INT	AST	CAR	EMP
?	?	?	?	?

COR	CNC	TEN	AUT
?	?	?	?

SABERES ?

Los que tuviera en vida.

SALUD ?

Los Velos son espíritus que han perdido alguno de sus rasgos, hasta el punto de que algunos han llegado a convertirse en meras pasiones o debilidades. Quedan atados a un lugar o un objeto y son incapaces de separarse de ellos.

Los Mutilados, han perdido algún rasgo, pero aún puede reconocerse en ellos el antiguo aspecto que mantuvieron en vida. Si no son liberados por seguidores de Maiankhe, irán poco a poco perdiendo más de su sustancia anterior, hasta el punto de convertirse en pasiones, meras sensaciones que pueden sufrir todos quienes pasen por el lugar al que están vinculados, cuya fuerza puede provocar la muerte de los más débiles. Cada vez que alguien pase cerca se deberá realizar un desafío en el que el Velo tira su Debilidad y la víctima su Carisma. Cada tanto obtenido por el No-Vivo provoca un punto de daño.

ANIDADORES

AGI	DES	FUE	RES	CTN	APA
1 - 4	1 - 4	1 - 4	1 - 4	1 - 4	1 - 4

PER	INT	AST	CAR	EMP
3 - 5	3 - 5	3 - 5	3 - 5	3 - 5

COR	CNC	TEN	AUT
3 - 5	3 - 5	3 - 5	3 - 5

SABERES 1 - 5

Todos

SALUD 3/3/3/3/1

Un Anidador es un mentalista que ha descubierto el modo de introducir una pequeña porción consciente de su mente en la de otro ser vivo, de tal modo que cuando éste muera, podrá controlar el cuerpo a voluntad. Se les conoce también como los Carroñeros y nadie entiende ni conoce el porqué de tales prácticas. En la mayoría de los casos parece que sólo buscan el poder y las ansias de dominar.

Se cree que este "arte" se desarrolló en Phaukahára, pero lo cierto es que ahora pueden aparecer Anidadores en cualquier lugar de Gahaedha, y hay pocas tierras que no hayan sufrido de sus sacrílegos actos. Son muy peligrosos y a veces se ocultan bajo identidades falsas.

Fue famoso Arovannu, el Anidador que trato de arrancar el Corazón del Náuranon, el Padre Roble, que fue derrotado por los mitthana.

AZERAMA

AGI	DES	FUE	RES	CTN	APA
2 - 4	2 - 4	2 - 4	2 - 4	2 - 4	2 - 4

PER	INT	AST	CAR	EMP
2 - 5	2 - 5	2 - 5	2 - 5	2 - 5

COR	CNC	TEN	AUT
2 - 5	2 - 5	2 - 5	2 - 5

SABERES 1 - 4

Todos

SALUD 3/3/3/3/1

Los Azerama son una sociedad secreta que trata de restaurar una de las tradiciones de la antigüedad: la hechicería. Este arte trata de moldear las energías que quedaron en el mundo como remanente de la Creación, pero su uso lleva declinando desde antes de la desaparición de los Añorados y hoy en día sólo unos pocos nacen con la capacidad de desarrollar este don. Los miembros de la sociedad buscan a aquéllos que puedan engrosar sus filas y harán lo que sea para convencerles.

Sus habilidades son una mezcla entre las de los mentalistas y las de los clérigos, por lo que pueden poseer Saberes especiales de ambos tipos.

Se mantienen en la clandestinidad porque son odiados por religiosos y mentalistas, y ya han probado su temple en el pasado con desastrosos resultados.

BEBEDORES DE ALMAS

AGI	DES	FUE	RES	CTN	APA
2 - 4	2 - 4	2 - 4	2 - 4	2 - 4	2 - 4

PER	INT	AST	CAR	EMP
2 - 4	2 - 4	2 - 4	2 - 4	2 - 4

COR	CNC	TEN	AUT
2 - 5	2 - 5	2 - 5	2 - 5

SABERES 1 - 4

Todos

SALUD 4/4/3/3/1

Los Bebedores de Almas son humanos invocadores de demonios y otras criaturas ajenas a Gahaedha que se han extendido por todas las regiones del continente. Es sabido que, antaño, muchos pueblos recurrieron a esta práctica en momentos de necesidad, pero también sufrieron las consecuencias y pagaron por su osadía.

Esta secta trata de adquirir conocimientos sobre los Mundos Más Allá de la Creación, y se dice que algunos son capaces de viajar por ellos. Han aprendido el arte de Beber Almas de los demonios, y por ello se han convertido en adversarios formidables que no dudarán en matar si algo o alguien se interpone en sus propósitos.

Aunque son más habituales en las tierras del oeste de Gahaedha, también han actuado en la costa del Océano de los Muchos Nombres y se dice que algunos de ellos partierona hacia la Muralla de Vapor...

CENOBITAS

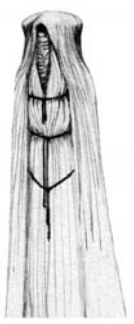
AGI	DES	FUE	RES	CTN	APA
2 - 4	2 - 4	3 - 5	3 - 5	3 - 5	?

PER	INT	AST	CAR	EMP
3 - 5	3 - 5	3 - 5	3 - 5	3 - 5

COR	CNC	TEN	AUT
3 - 5	3 - 5	3 - 5	3 - 5

SABERES 1 - 5

Todos



SALUD ?

Los Cenobitas son uno de los misterios del Mar de Syndalla. Habitan en Monasterios y Cenobios construidos en los acantilados y las cimas de algunas de las escarpadas islas, y llevan auxiliando a los náufragos desde tiempo inmemorial. Sin embargo, les mantienen encerrados en unas pocas estancias, ocultando el resto a los ojos de los curiosos, lo que ha provocado que se hayan creando multitud de rumores respecto a ellos. Van enfundados en unos ropajes grises que les cubren por completo e impiden que se atisbe el menor detalle respecto a su apariencia. Son más altos que los Humanos, fuertes y parecen tener los huesos grandes. Nadie conoce el verdadero propósito de su presencia o ayuda. Pero un nombre comienza a susurrarse en las tabernas del Syndalla: Khalyva...

DONCELLAS DEL SILENCIO

AGI	DES	FUE	RES	CTN	APA
2 - 4	2 - 5	2 - 3	2 - 3	2 - 3	3 - 5

PER	INT	AST	CAR	EMP
3 - 5	3 - 5	3 - 5	3 - 5	3 - 5

COR	CNC	TEN	AUT
4 - 5	2	3 - 5	2

SALUD 3/3/3/3/1

SABERES 1 - 5

Los mismos que un personaje jugador, excepto los académicos

Las Doncellas del Silencio de Chakkiaryar son mujeres que han sido aceptadas por la Señora, la Dama de la Noche que controla ese reino, para ser sus más fieles servidoras. Han perdido la facultad de hablar con palabras, y su pelo se ha encanecido por completo, pero sus facultades mentales se han potenciado hasta límites nunca vistos en estas tierras.

Se dice que son capaces de actos y proezas asombrosas, que pueden moverse por el aire, escuchar el viento, atacar y matar con su pelo (que a todos los efectos del juego puede ser usado como un látigo), y curarse así mismas de las heridas más salvajes. Son fanáticas en extremo y no cejarán en el empeño de cumplir la orden que su Señora les asigne. Son especialmente crueles con los hombres a los que consideran inferiores y poco más que animales...

HERMANDAD DE LA MUERTE

AGI	DES	FUE	RES	CTN	APA
2 - 5	2 - 5	2 - 5	2 - 5	2 - 5	1 - 3

PER	INT	AST	CAR	EMP
2 - 4	2 - 4	2 - 4	2 - 4	2 - 4

COR	CNC	TEN	AUT
2 - 5	2 - 4	2 - 5	2 - 4

SALUD 3/3/3/3/1

SABERES 1 - 4

Todos

Esta hermandad milenaria es odiada por todos los seres vivos de Gahaedha, ya que pretenden que la muerte domine sobre la vida. Adoran a los No-vivos y ayudan a su expansión todo lo que pueden. Se enfrentan contra los clérigos itinerantes de Maiankhe, y protegen las Jaulas de Almas donde espectros y otras Criaturas de la Muerte quedan atrapadas.

Se esconden entre la población normal de las ciudades, y se reúnen en cónclaves secretos cada cierto tiempo, tratando de llamar la atención lo menos posible. Son devotos y fanáticos a sus ideas, y poco dados a hablar antes que actuar. El origen de la Hermandad se pierde en las nieblas del tiempo, aunque muchos creen que los fundadores fueron los siempre presentes Khalyva...

LÁGRIMAS de la ÚLTIMA VERDAD

AGI	DES	FUE	RES	CTN	APA
2 - 4	2 - 4	2 - 4	2 - 4	2 - 4	1 - 3

PER	INT	AST	CAR	EMP
2 - 5	2 - 5	2 - 5	2 - 5	2 - 5

COR	CNC	TEN	AUT
3 - 5	2 - 5	2 - 5	2 - 4

SALUD 3/3/3/3/1

SABERES 1 - 4

Todos

Muchas de los cultos y credos de Gahaedha se han dividido en cismas y herejías. Pero pocas de estas hermandades heréticas han conseguido tanto poder como los Lágrimas de la Última Verdad, que se escindieron de la ortodoxia adraenita en Llaeredh tras la Desaparición de los Khalyva.

Ellos defienden la lucha total contra los seguidores de Igliath, sin compasión y utilizando cualquier medio al alcance; el resto de las deidades adoradas por los Khalyva están por debajo de Adraen, y lo mismo ocurre con aquellos que les sirven. Su actitud es beligerante y se enfrentan a aquellos que no comparten su visión. Se han asentado en Ysenia, y las islas del Océano de los Muchos Nombres. Están aumentando su poder y en muchos lugares ya han comenzado las llamadas a la guerra santa...

MOGHATHALA

AGI	DES	FUE	RES	CTN	APA
2 - 6	2 - 6	2 - 3	2 - 4	2 - 4	1 - 3

PER	INT	AST	CAR	EMP
2 - 4	2 - 4	2 - 3	2 - 4	2 - 5

COR	CNC	TEN	AUT
2 - 4	2 - 4	2 - 5	2 - 3

SALUD 2/2/2/2/2

SABERES 1 - 4

Todos

Los Mhogathala son Kuannachta que han caído en la oscuridad y que odian a Kuann y su creación. Muchos creen que fueron ellos los que impidieron que los Kuannachta acudieran en ayuda de los Khalyva cuando apareció el Azote de los Añorados, pero eso es algo que nunca se sabrá. Tampoco está claro si sirven a los Zadaritas, si adoran a Igliath o si están aliados con otro desconocido poder oscuro.

Muchos de ellos simulan ser miembros fieles y respetados de sus comunidades, pero sus corazones son negros como el basalto y no dudarán en actuar en consecuencia si las circunstancias lo requieren. Se dice que algunos de ellos dejan crecen un cristal negro encima de sus pechos. También se cuentan historias sobre una fortaleza oscura en Zandhari, a la que nadie da nombre y donde podrían esconderse algunos Moghathala...

NAKTHAI

AGI	DES	FUE	RES	CTN	APA
2 - 5	3 - 5	3 - 5	2 - 5	2 - 4	2 - 4

PER	INT	AST	CAR	EMP
2 - 4	2 - 4	2 - 4	2 - 4	2 - 4

COR	CNC	TEN	AUT
4 - 5	2	2 - 5	2 - 4

SABERES 1 - 5

Todos

SALUD 3/3/3/3/1

Los míticos asesinos Nakthai han llenado de leyendas y mitos el folklore de las llanuras ysenias desde hace siglos. Su nombre deriva del kuannar, el lenguaje de los Kuannachta, y quiere decir Danzarines de la Noche. Son tan arrogantes y están tan seguros de sus capacidades y del desenlace final, que avisan con antelación a sus futuras vícitmas, enviándoles un símbolo de metal negro que representa a un danzarín.

Se rumorea que se entrenan en una fortaleza oculta en la montañas Zandhari, aunque nadie la ha encontrado, o si lo ha hecho no ha regresado para contarlo. No pueden ser comprados una vez embarcados en una misión y siguen un código de honor estricto que solo ellos conocen.

PIROBATAS de IDAUNNA

AGI	DES	FUE	RES	CTN	APA
2 - 5	2 - 5	2 - 5	2 - 5	2 - 5	1 - 3

PER	INT	AST	CAR	EMP
2 - 4	2 - 4	2 - 4	2 - 4	2 - 4

COR	CNC	TEN	AUT
2 - 5	2 - 4	2 - 5	2 - 4

SABERES 1 - 4

Todos

SALUD 3/3/3/3/1

Los afamados Piróbatas de Idáunna son un grupo de malabaristas especializados en trucos con el fuego. Sin embargo, bajo el velo del entretenimiento y el espectáculo se esconde una sociedad de asesinos conocida como los Sir Áuna, que tuvieron una importancia decisiva durante la independencia de Idáunna de Ysenia hace ya doscientos años. Ahora controlan la isla, y envían a sus asesinos por todas las tierras del continente, escondidos bajo la apariencia de funambulistas y acróbatas.

Matan con limpieza y hace tiempo que se han especializado en la lucha sin armas, usando técnicas propias conocidas como el Siráu, las Llamas de la Muerte.

Últimamente se han visto involucrados en incidentes en tierras muy alejadas de su amada isla y los rumores se desatan de nuevo en el este...

SAYhADAR

AGI	DES	FUE	RES	CTN	APA
2 - 4	2 - 4	2 - 4	2 - 4	2 - 4	1 - 3

PER	INT	AST	CAR	EMP
2 - 5	2 - 5	2 - 5	2 - 5	2 - 5

COR	CNC	TEN	AUT
3 - 5	2 - 5	2 - 5	2 - 4

SABERES 1 - 4

Todos, además del Saber Especial "Modelar Sueños" que les permite crear las célebres y ansiadas Piedras de Poder Sayhada

SALUD 3/3/3/3/1

Los Sayhadar son artesanos, pero de un modo muy especial. Son los herederos de los Modeladores de Sueños de los Sil Quara, una cultura Humana que habitó en las orillas de Syndalla durante la Era de los Nacimientos, y del arte que les permite dar forma física a sueños y conceptos oníricos. Son ellos los que crean las Piedras de Poder Sayhada que pueden ser engarzadas en armas y armaduras confiriéndoles habilidades y características especiales.

Sus servicios son extremadamente caros, ya que ellos son los únicos que conocen el secreto de la fabricación y del engarce, y harán cualquier cosa por mantener la situación tal y como está. Desde hace generaciones están experimentando con la creación de nuevas Piedras de Poder, pero pocas son las que ponen a la venta y a unos precios que ni siquiera algunso reyes pueden pagar...

TZYADWA

AGI	DES	FUE	RES	CTN	APA
2 - 4	2 - 4	2 - 4	2 - 4	2 - 3	2 - 4

PER	INT	AST	CAR	EMP
2 - 4	2 - 4	2 - 3	2 - 4	2 - 4

COR	CNC	TEN	AUT
2 - 4	2 - 4	2 - 4	2 - 3

SABERES 1 - 3

Todos

SALUD 3/3/3/3/1

Los Tzyadwa son una sociedad secreta que se encarga ed distribuir drogas, y otros productos psicotrópicos, camuflados bajo la apariencia de hierbas medicinales y plantas variadas. Desde sus humildes comienzos en Xawa se han expandido por muchas otras regiones, y ahora controlan gran parte del comercio de este tipo de productos, eliminando sin miramientos a la competencia y explotando a los que trabajan la tierra para ellos obteniendo los productos.

Se cree que camuflan parte de sus mercancías en reliquias sagradas y obras de artesanía para evitar las inspecciones en aquellos lugares donde estas sustancias son controladas o están prohibidas.

Están muy interesados en Makaháre y todas las posibilidades que ofrecen sus infinitas selvas y desiertos, buscando nuevas sustancias para vender...

SERES MÍTICOS

DERENDA

AGI	DES	FUE	RES	CTN	APA
3 - 6	2 - 4	1	1	1	3 - 5

PER	INT	AST	CAR	EMP
2 - 5	2 - 5	2 - 5	2 - 3	2 - 5

COR	CNC	TEN	AUT
1 - 2	2 - 4	1 - 3	2

SABERES 1 - 3

Todos menos los académicos.

SALUD 2/2/2/1/1

En los bosques y en todos aquellos lugares donde halla árboles existen Derenda, espíritus menores que conocen la Canción de las Hojas y las Raíces. Tienen una comunión especial con los seres arbóreos y conocen casi todos los secretos del bosque. Se alimentan cuidadosamente de la savia que sus huéspedes les brindan a cambio de compañía y protección. Pueden comunicarse con las especies sintientes y con los animales, pero por lo general los rehuyen.

Su aspecto varía de una región a otra, pero son seres delicados, de piel similar a la corteza y pelo y ojos completamente verdes que puede adquirir tanto formas humanoides como animales. Representan el espíritu de renovación de la vida y quienes les encuentran no vuelven a ser los mismos...

EZRINUA

AGI	DES	FUE	RES	CTN	APA
2 - 3	2 - 3	4 - 5	4 - 5	4 - 5	1 - 2

PER	INT	AST	CAR	EMP
3 - 5	1 - 2	1 - 2	2 - 3	2 - 3

COR	CNC	TEN	AUT
3 - 5	2	3 - 5	1 - 2

SABERES 1 - 3

Todos menos los académicos.

SALUD 4/4/4/3/1

La Creación del Mundo dejó energías remanentes que adquirieron la esencia de aquello o aquellos con los que mantenían más afinidad. Algunos llaman elementales a estos entes, y los hay de muchos tipos. Los Ezrinúa son los espíritos de la roca y la piedra, guardianes de las cavernas y de las minas, a los que los mineros no dejan de respetar si es que no quieren tener a una caterva de entes juguetones pululando entre los corredores de las minas. Son sagrados para los Kuannachta y odiados por otras criaturas del Mundo Sin Luz. Suelen ser inofensivos pero pobre de aquel que despierte su cólera porque no encontrará la paz. Adquieren muchas formas, pero todas ellas se caracterizan por parecer piedra viviente. Sienten una afinidad especial por los Hijos de la Roca, los Kuannachta.

NETHEDYR

AGI	DES	FUE	RES	CTN	APA
2 - 5	2 - 5	1 - 2	1 - 2	1 - 2	2 - 4

PER	INT	AST	CAR	EMP
3 - 5	2 - 3	2 - 3	2 - 3	2 - 5

COR	CNC	TEN	AUT
2 - 3	2	2 - 3	1 - 2

SABERES 1 - 3

Todos menos los académicos.

SALUD 2/2/2/2/1

Los Nethedyr son los servidores menores de Nethendra, la deidad Khalyva de los ríos y los lagos, Señora de las Aguas Impetuosas. Habitan en los ríos y los lagos de todo Aramal, siendo conocidos por muchos nombres, y protegen y mantienen el equilibrio natural allí donde se encuentran. Son seres tímidos y rara vez vistos, pero no dudarán en atacar para defender sus hogares y sus creencias.

Como los otros seres feéricos y elementales su forma varía de una región a otra, pero su piel es como el agua y su pelo como las algas. Se dice que su voz tiene la capacidad de hipnotizar y que su roce puede curar las heridas o provocarlas.

Han alimentado la imaginación y los miedos de los pescadores desde tiempo inmemorial. Son volubles y cmabian de ánimo tanto como de forma.

NYRNUNNA

AGI	DES	FUE	RES	CTN	APA
4 - 6	2 - 4	1 - 2	1 - 2	1 - 2	1 - 3

PER	INT	AST	CAR	EMP
2 - 4	3 - 5	3 - 5	2 - 4	2 - 3

COR	CNC	TEN	AUT
4 - 8	1	2 - 6	1

SABERES 1 - 3

Todos menos los académicos.

SALUD 2/2/2/2/1

El fuego es una de las fuerzas de la naturaleza más importantes y desconocidas de Alkaendra. Bien originado de un modo natural o por acción de alguna especie sintiente, siempre ha atraído a muchos por sus movimientos caóticos que le dan cierto aspecto orgánico. Los Nýrnunna son los espíritus menores del fuego, que habitan en él y lo extienden allí por donde van. Son imprevisibles y es muy difícil calmarlos o controlarlos. Pueden tomar muchas formas, pero su piel recuerda a las llamas y su contacto provoca graves quemaduras. Son enemigos acérrimos de los Darenda y de las Umanáura, pues los Nýrnunna tratan de que las llamas prendan en lo que estos protegen.

Muchos creen que fue uno de ellos, Sssphâkr, el que inició el fuego que barrió gran parte del Sagareda cuando aún existían los Señores de los Árboles

RhYA

AGI	DES	FUE	RES	CTN	APA
2 - 4	2 - 5	1 - 2	2 - 3	2	1 - 2

PER	INT	AST	CAR	EMP
3 - 5	1 - 2	1 - 2	2 - 3	2 - 4

COR	CNC	TEN	AUT
2 - 3	2	2 - 4	1 - 2

SABERES 1 - 3

Todos menos los académicos.

SALUD 3/3/2/2/1

Si las Umanáura son los espíritus relacionados con la parte femenina de la naturaleza, los Rhýa son la parte masculina, mucho más basta y salvaje, más agresiva y animal. Muchas culturas los invocan en el paso de madurez de los guerreros, y en Mituinor son reverenciados y respetados. Pese a su pasión y su agresividad, admiran el valor y a aquéllos que, como ellos, luchan por el bien de la naturaleza y la vida. Son despiadados y brutales con quienes ofenden y mancillan a Rhagalysa, la Madre Tierra.

Sus formas son más groseras que las de las Umanáura, suelen ser peludos y tener cuernos. Aman la vida tanto como sus contrapartes femeninas y lucharán por defenderla hasta su muerte. Parecen dotados de energía inagotable y gustan de danzar, cantar y tomar bebidas fuertes bajo la luz de la luna y las estrellas.

SARALKENDA

AGI	DES	FUE	RES	CTN	APA
3 - 6	4 - 6	4 - 6	4 - 6	6 - 8	?

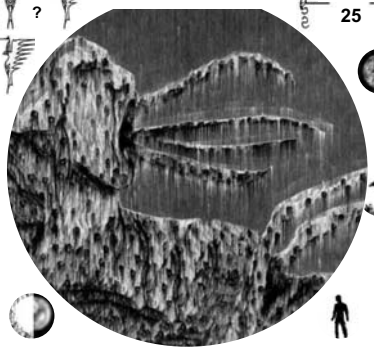
PER	INT	AST	CAR	EMP
4 - 6	2 - 3	2 - 3	3 - 5	4 - 5

COR	CNC	TEN	AUT
6	3	6 - 8	1

SABERES 3 - 5

Todos, Además es Tenaz, por lo que no se rinde nunca e ignora los efectos debilitantes de las heridas.

SALUD 25



Los Khalyva creían que Alkaendra era el Segundo Mundo, aquél al que los seres sintientes habían sido llevados para concederles una segunda oportunidad tras haber destruido el Primero, el Sueño de la Creación. Durante la remodelación del mundo, algunas de las ruinas y de los lugares de poder del Primer Mundo habían quedado en ruinas, pero sus peligrosos secretos aún eran accesibles y por eso los dioses decidieron crear a los Saralkénda, los Vigilantes de lo Prohibido, entes formados por muchas pequeñas y viciosas criaturas que pueden agruparse en un solo ser y tomar el aspecto de la peor pesadilla de aquel que ose entrar en los lugares que guardan.

UMANAURA

AGI	DES	FUE	RES	CTN	APA
3 - 5	3 - 5	1	1	1	4 - 5

PER	INT	AST	CAR	EMP
2 - 5	2 - 3	2 - 3	2 - 3	2 - 4

COR	CNC	TEN	AUT
2 - 3	2	1 - 2	1 - 2

SABERES 1 - 3

Todos menos los académicos.

SALUD 2/2/2/2/1

Se dice que cuando los dioses crearon el mundo, cantaron y de su canción surgió la vida. De la complejidad de esta manó la naturaleza y de ella todo lo que vive y respira bajo los cielos de Alkaendra. Sin embargo, la vida era frágil en su infinita fuerza y así aparecieron las Umanáura, a las que muchos pueblos y culturas conocen como hadas, para protegerla.

Las Umanáura son criaturas delicadas con la capacidad de volar y que tienen formas delgadas y frágiles que parecen a punto de romperse, pero que esconden una fuerza y una pasión casi inagotable. Son impacientes, suelen actuar movidas por el corazón antes que por la cabeza y disfrutan de la vida tanto o aún más que los brutales Rhýa.

VARAKKU

AGI	DES	FUE	RES	CTN	APA
4 - 6	4 - 6	1 - 2	3 - 4	1 - 2	1 - 3

PER	INT	AST	CAR	EMP
3 - 5	2 - 3	2 - 3	2 - 3	2 - 3

COR	CNC	TEN	AUT
2 - 4	2	2 - 4	1 - 2

SABERES 1 - 3

Todos menos los académicos.

SALUD 2/2/2/2/1

Danzando con los vientos están los Varakku, los espíritus del aire. Se mueven sin cesar, erran eternamente por el mundo, sin pausa ni descanso, como si desconociesen cual es su destino. Conocen los secretos, y son consultados a menudo por los videntes o quienes buscan el conocimiento. Son los espíritus que invocan los marineros cuando están en alta mar para que guíen sus velas a buen puerto y para calmarlos cuando se convierten en furiosas tormentas.

Son difíciles de ver ya que están constituidos por aire, y sólo se les puede contemplar si ellos lo desean, pues hacen rielar el aire a su alrededor. Su forma varía constantemente y pueden imitar cualquier objeto o criatura natural si lo desean.

A diferencia de muchos otros elementales y seres míticos, los Varakku no parecen tener un propósito definido en sus vidas ni se preocupan por ello.

SERVIDORES DE LOS ZADARITAS

CHAURKORA

AGI	DES	FUE	RES	CTN	AJA
2 - 5	2 - 4	2 - 3	2 - 3	2 - 3	1

PER	INT	AST	CAR	EMP
2 - 3	2	2 - 3	2 - 3	2 - 3

COR	CNC	TEN	AUT
3 - 5	2	3 - 5	2

SABERES 1 - 3

Todos menos los académicos.

SALUD 3/3/3/3/1

Los Chaurkora son horribles criaturas aladas creadas por los Zadaritas hace mucho tiempo, corrompiendo la esencia de algunos animales, mezclándola con la de humanos, y utilizando sus poderes para convertirlos en los monstruos híbridos que todo el mundo teme.

Aunque mantienen un aspecto vagamente humanoide, alas de murciélago parten de sus hombros, tienen cuatro brazos y su rostro es una masa de ojos y dientes afilados. Son inteligentes, aunque no demasiado, utilizan habilidades mentales, armas y en algunos casos protecciones ligeras. Se comunican entre sí mediante un lenguaje que no puede ser oído por otras criaturas.

Son mucho más abundantes en las tierras de Lhur y Tyehtsinnúma que en ningún otro lugar de Gahaedha, pero se cuentan historias sobre sus apariciones en todas las grandes ciudades del continente.

NUKAR IACHKA

AGI	DES	FUE	RES	CTN	AJA
2 - 4	2 - 4	2 - 3	2 - 3	2 - 3	1 - 3

PER	INT	AST	CAR	EMP
3 - 5	3 - 6	3 - 6	3 - 5	2 - 4

COR	CNC	TEN	AUT
3 - 5	2 - 5	3 - 5	2 - 3

SABERES 1 - 5

Todos

SALUD 4/4/4/3/1

Los Nukar Iachka controlan las poblaciones que están sometidas al poder de los Zadaritas. Fueron transformados al beber el Icor de estos, convirtiéndose en criaturas de enorme poder que son fieles hasta la muerte. No pueden ser sobornados ni desviados de sus propósitos una vez que los han tomado.

Siguen siendo básicamente humanos o cualquiera que fuese su especie cuando tomaron el Icor, pero su piel adquiere el color, la textura y la consistencia de la ceniza. Sus cráneos se han alargado hacia atrás y sus habilidades mentales están más desarrolladas de lo habitual. Usan armas y armaduras para cumplir con la voluntad de sus amos.

Algunas Damas de la Noche usan sus propios Nukar Iachka, a los que han obligado a beber tanto Icor que su aspecto es tan sólo vagamente humano...

OKORENDA

AGI	DES	FUE	RES	CTN	AJA
2 - 5	2 - 5	4 - 6	4 - 6	4 - 6	1 - 2

PER	INT	AST	CAR	EMP
4 - 6	2 - 3	2 - 3	2 - 3	2 - 4

COR	CNC	TEN	AUT
4 - 6	2	4 - 6	2

SABERES 1 - 3

Cazar, Geografía de "Zonas, Habilidad Mental Innata: Latido de Vida, Habilidad Mental Innata: Caricia de Saurakóra, Rastrear, Pelear, Sigilo, Supervivencia

SALUD 4/4/3/3/1

Algunos animales se acercaron por propia iniciativa a los Zadaritas, hartos de las depredaciones de otras criaturas y de las especies sintientes que empezaban a dominar el mundo. Vendieron sus almas a los Caídos y estos les despertaron a la consciencia, transformándoles en Okorenda, los Animales Despertados.

La mayoría de ellos presenta deformidades corporales de todo tipo y son capaces de chapurrear lenguas humanas. Su pelaje siempre es negro o gris oscuro, mientras que sus ojos son completamente rojos. Su aullido inspira miedo y su mordisco es venenoso (Potencia igual a Tantos).

Los Okorenda traicionaron a Raghalysa y esta no lo olvida, por lo que los seguidores de la Gran Madre persiguen a los Animales Despertados por todas las tierras de Alkaendra en una lucha que parece no tener fin...

SASHURINKHA

AGI	DES	FUE	RES	CTN	AJA
6 - 8	6 - 8	6 - 8	6 - 8	6 - 8	1

PER	INT	AST	CAR	EMP
6-10	6-10	6-10	6-10	6-10

COR	CNC	TEN	AUT
6 - 8	2	6 - 8	6 - 8

SABERES 1 - 5

Todos, además poseen la Marca Oscura (ver capítulo: **Creación de Personajes** y la descripción).

SALUD 8/8/6/5/1

Los Sashurinkha son los siervos más poderosos de los Zadaritas. Nadie sabe a ciencia cierta como se originaron o quién los creó, pero estas terribles criaturas llevan asolando Alkaendra desde hace milenios. De sus esquéleticos cuerpos de piel negruzca brotan racimos pulsátiles de venas que parecen tener vida propia y que ansían alimentarse de la sangre de los seres vivos.

Son maestros de las Vías de la Mente, y poseen la Marca Oscura, que les permite utilizarlos a la vez que realizan ataques físicos sin que por ello deban dividir su reserva de dados. Son terribles máquinas de matar, que regeneran un punto de daño por cada uno que produzcan a un adversario.

A veces usan armas, forjadas mediante oscuros y perdidos secretos, que con un mero roce rompen la unión entre alma y cuerpo provocando la muerte.

Hojas de Personaje

La Hoja de Personaje es el lugar donde se anotan las características -Rasgos, Saberes, Pertenencias, Debilidad, etc.- que definen a un Personaje Jugador.

Aunque en un juego narrativo la interpretación es muy importante, hay situaciones que no pueden ser interpretadas y que deben decidirse mediante dados. Cuántos deben tirarse y qué modificadores pueden usarse en cada situación vienen reflejados en el registro de la Hoja de Personaje. Por ejemplo, un jugador que quiera escalar un muro realizará una tirada de Agilidad -tendrá una mano igual al número que venga indicado en su Hoja de Personaje para ese Rasgo- que podrá modificar con el Saber Acrobacia -cuyo valor también vendrá reflejado en dicha hoja-.

A continuación te presentamos doce anversos -que representan a los dos sexos de cada una de las seis especies jugadoras- y dos reversos para que los combinéis a vuestro gusto. Tened en cuenta que debéis elegir un solo anverso, acorde con vuestro personaje, y un solo reverso, para configurar vuestra Hoja.

¿Cómo están distribuidas las características de un personaje en las Hojas? Ahora os presentamos ejemplos de anverso y de los dos tipos de reverso para que os familiaricéis con el modo en elque se describe un personaje.

Los **Saberes** representan los concimientos innatos o adquiridos de un Personaje Jugador. Puedes poner su valordentro del círculo. Si por alguna razón discho valor se modifica temporalmente, apunta el nuevo valor en el espacio de al lado.

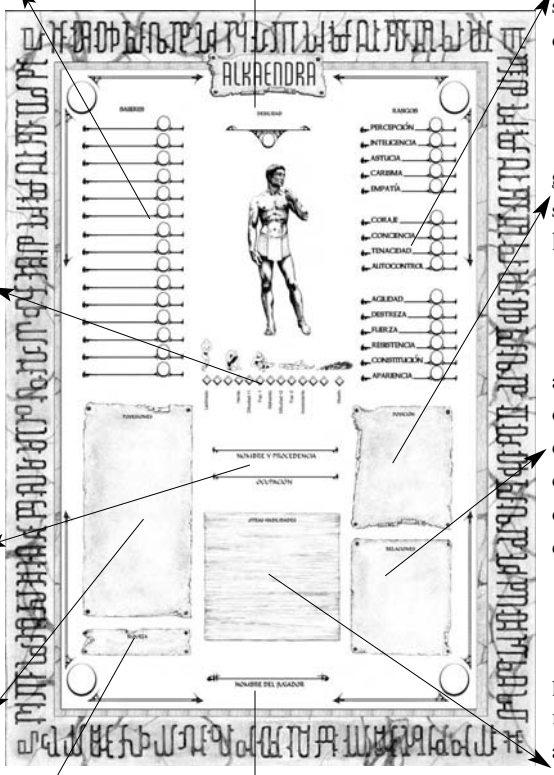
En la **Barra de Salud** vienen indicados los Niveles de Salud y las variaciones que provocan las heridas en los Rasgos. Cada vez que tu personaje sufra una herida, rellena tantos rombos como Niveles de Salud hayas perdido.

Estas dos líneas están reservadas para indicar el **Nombre** de tu **Personaje**, su **Modo de Vida** actual y su lugar de **procedencia**.

Como su propio nombre indica, en **Posesiones** podrás registrar las pertenencias de tu personaje, sean estas ropas, animales, casas, armas, etc.

En **Riqueza** puedes llevar la cuenta del número de medidas que posea tu personaje jugador.

La **Debilidad** de un Personaje es un rasgo muy importante, y define el lado más oscuro de su personalidad, al que deberá enfrentarse continuamente.



En esta línea puedes apuntar tu **nombre real**, para que te sea fácil saber cuales son tus personajes.

Los **Rasgos** definen las características mentales, morales y físicas de un Personaje Jugador. Como en el caso de los Saberes, puedes escribir su valor en el círculo, y el modificado, si se da el caso, en el espacio que está al lado del mismo.

La **Posición** dentro de un gremio, un reino o una tribu, se indica aquí junto con su valoración

Las **Relaciones** indican los aliados, amigos o cualquier otro tipo de asociados fuera del grupo de Personajes Jugadores que pueden intervenir en la vida del Personaje Jugador de maneras muy variadas.

En **Otras Habilidades** podrás reseñar habilidades mentales, dones divinos, etc, así como las reglas especiales asociadas a una Marca, una Ventaja o una Desventaja.

Este reverso está orientado hacia el combate. Aquí puedes anotar aquellos **Saberes** relacionados con la lucha y el **combate**. Si utilizas este reverso no hace falta que indiques estos Saberes en el anverso.

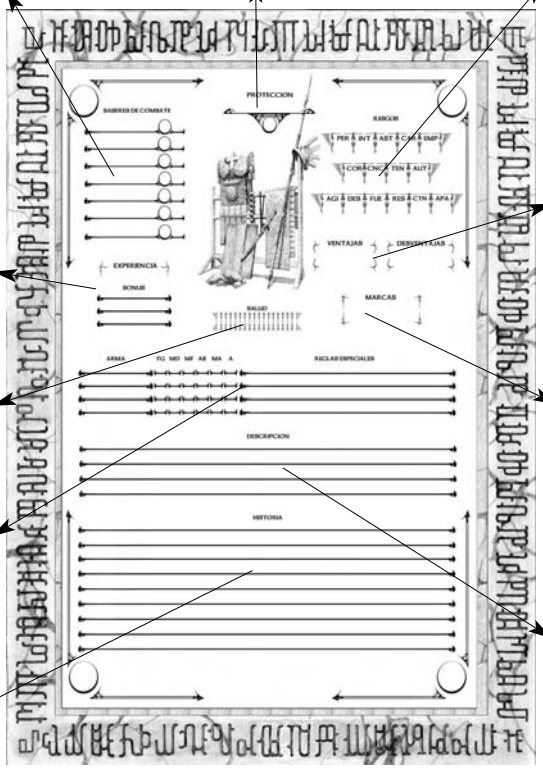
Aquí puedes llevar nota de la **Experiencia** acumulada, así como de los bonus a la misma que hayas podido obtener durante tus aventuras.

En esta **Barra de Salud** genérica, podrás anotar las caracteríscas de tu especie.

Aquí puedes indicar todo lo que necesites sobre las **Armas** que lleves.

La **Historia** de un Personaje define su personalidad y puede llegar a explicar muchas de sus características.

Podrás reseñar en esta línea que **Protección** llevas y cual es su valor.



Como muchas de las acciones de combate requieren el uso de los **Rasgos**. Están repetidos aquí para que no tengas que dar la vuelta a la hoja en esas situaciones.

Ventajas y **Desventajas** representan características definitorias de tu personaje que deben ser jugadas con sabiduría.

Una **Marca** es una señal de que una deidad se ha fijado en recién nacido y lo destaca, para bien o para mal, entre sus congéneres.

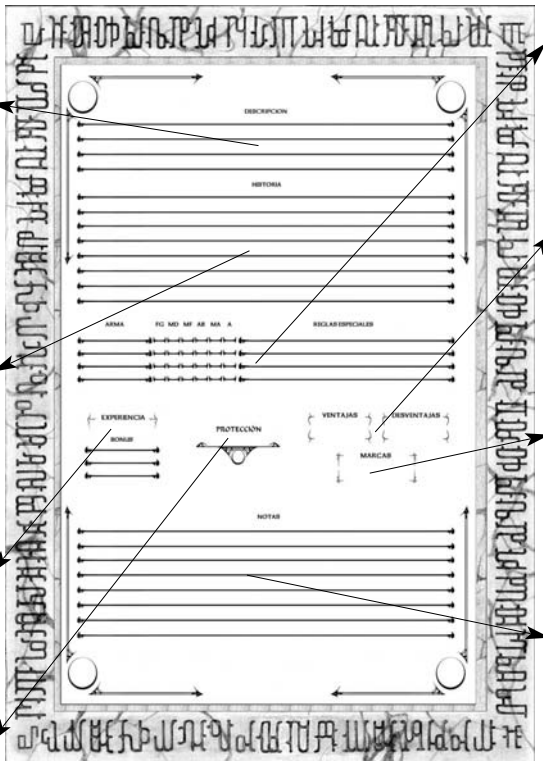
Una buena **Descripción** ayuda a imaginar cómo es tu Personaje, tanto a ti como al resto de los jugadores. No te limites solamente a lo físico, explica también gestos, manías...

Este reverso está orientado hacia la interpretación. Aquí podrás indicar la **Descripción** de tu Personaje. Recuerda que sirve para dar una referencia imaginativa a todos los que jugáis.

La **Historia** de un Personaje define su personalidad y puede llegar a explicar muchas de sus características de juego, y dar pie a muchas aventuras.

Puedes anotar aquí la **Experiencia** acumulada, así como de los bonus a la misma que hayas podido obtener durante tus aventuras.

Indica en esta línea que **Protección** llevas y cual es su valor.



Aquí tienes unas líneas para indicar todo lo que necesitas sobre tus **Armas**.

Ventajas y **Desventajas** representan características definitorias de tu personaje que deben ser jugadas con sabiduría.

Una **Marca** es una señal de que una deidad se ha fijado en un recién nacido y lo destaca, para bien o para mal, entre sus congéneres.

En estas líneas de **Notas** podrás describir las caracterísiticas de tus habilidades mentales, dones divinos o todo aquéllo que consideres necesario para que te resulte más fácil disfrutar del juego.

ALKAENDRA

SABERES

DEBILIDAD

RASGOS

PERCEPCIÓN
INTELIGENCIA
ASTUCIA
CARISMA
EMPATÍA

CORAJE
CONCIENCIA
TENACIDAD
AUTOCONTROL

AGILIDAD
DESTREZA
FUERZA
RESISTENCIA
CONSTITUCIÓN
APARIENCIA

Lastimado
Herido
Dificultad +1
Fue -1
Malherido
Dificultad +2
Fue -2
Inconsciente
Muerto

POSESIONES

RIQUEZA

NOMBRE Y PROCEDENCIA

OCUPACIÓN

OTRAS HABILIDADES

POSICIÓN

RELACIONES

NOMBRE DEL JUGADOR

ALKAENDRA

SABERES

DEBILIDAD

RASGOS

PERCEPCIÓN
INTELIGENCIA
ASTUCIA
CARISMA
EMPATÍA

CORAJE
CONCIENCIA
TENACIDAD
AUTOCONTROL

AGILIDAD
DESTREZA
FUERZA
RESISTENCIA
CONSTITUCIÓN
APARIENCIA

Lastimado
Herido
Dificultad +1
Fue -1
Malherido
Dificultad +2
Fue -2
Inconsciente
Muerto

POSESIONES

RIQUEZA

NOMBRE Y PROCEDENCIA

OCUPACIÓN

OTRAS HABILIDADES

POSICIÓN

RELACIONES

NOMBRE DEL JUGADOR

ALKAENDRA

SABERES

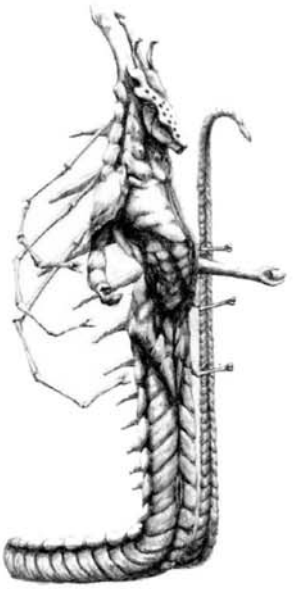
DEBILIDAD

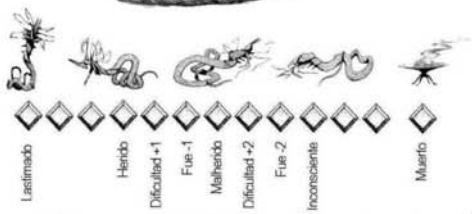
RASGOS

PERCEPCIÓN
INTELIGENCIA
ASTUCIA
CARISMA
EMPATÍA

CORAJE
CONCIENCIA
TENACIDAD
AUTOCONTROL

AGILIDAD
DESTREZA
FUERZA
RESISTENCIA
CONSTITUCIÓN
APARIENCIA





POSESIONES

POSICIÓN

NOMBRE Y PROCEDENCIA

OCUPACIÓN

OTRAS HABILIDADES

RELACIONES

RIQUEZA

NOMBRE DEL JUGADOR

ALKAENDRA

SABERES

DEBILIDAD

RASGOS

PERCEPCIÓN
INTELIGENCIA
ASTUCIA
CARISMA
EMPATÍA

CORAJE
CONCIENCIA
TENACIDAD
AUTOCONTROL

AGILIDAD
DESTREZA
FUERZA
RESISTENCIA
CONSTITUCIÓN
APARIENCIA

Lastimado
Herido
Dificultad +1
Fue -1
Malherido
Dificultad +2
Fue -2
Inconsciente
Muerto

POSESIONES

POSICIÓN

NOMBRE Y PROCEDENCIA

OCUPACIÓN

OTRAS HABILIDADES

RELACIONES

RIQUEZA

NOMBRE DEL JUGADOR

ALKAENDRA

SABERES

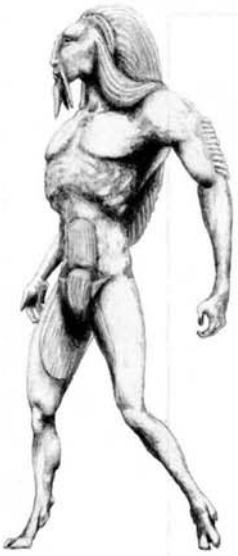
DEBILIDAD

RASGOS

PERCEPCIÓN
INTELIGENCIA
ASTUCIA
CARISMA
EMPATÍA

CORAJE
CONCIENCIA
TENACIDAD
AUTOCONTROL

AGILIDAD
DESTREZA
FUERZA
RESISTENCIA
CONSTITUCIÓN
APARIENCIA



Lastimado
Herido
Dificultad +1
Malherido
Dificultad +2
Fue -2
Inconsciente
Muerto

POSESIONES

POSICIÓN

NOMBRE Y PROCEDENCIA

OCUPACIÓN

OTRAS HABILIDADES

RELACIONES

RIQUEZA

NOMBRE DEL JUGADOR

ALKAENDRA

SABERES

DEBILIDAD

RASGOS

PERCEPCIÓN
INTELIGENCIA
ASTUCIA
CARISMA
EMPATÍA

CORAJE
CONCIENCIA
TENACIDAD
AUTOCONTROL

AGILIDAD
DESTREZA
FUERZA
RESISTENCIA
CONSTITUCIÓN
APARIENCIA

Lastimado
Herido
Dificultad +1
Malherido
Dificultad +2
Fue -2
Inconsciente
Muerto

POSESIONES

POSICIÓN

NOMBRE Y PROCEDENCIA

OCUPACIÓN

OTRAS HABILIDADES

RELACIONES

RIQUEZA

NOMBRE DEL JUGADOR

ALKAENDRA

SABERES

DEBILIDAD

RASGOS

PERCEPCIÓN
INTELIGENCIA
ASTUCIA
CARISMA
EMPATÍA

CORAJE
CONCIENCIA
TENACIDAD
AUTOCONTROL

AGILIDAD
DESTREZA
FUERZA
RESISTENCIA
CONSTITUCIÓN
APARIENCIA

Lastimado
Herido
Dificultad +1
Malherido
Dificultad +2
Fue -2
Inconsciente
Muerto

POSESIONES

POSICIÓN

NOMBRE Y PROCEDENCIA

OCUPACIÓN

OTRAS HABILIDADES

RELACIONES

RIQUEZA

NOMBRE DEL JUGADOR

ALKAENDRA

SABERES

DEBILIDAD

RASGOS

PERCEPCIÓN
INTELIGENCIA
ASTUCIA
CARISMA
EMPATÍA

CORAJE
CONCIENCIA
TENACIDAD
AUTOCONTROL

AGILIDAD
DESTREZA
FUERZA
RESISTENCIA
CONSTITUCIÓN
APARIENCIA

Lastimado
Herido
Dificultad +1
Malherido
Dificultad +2
Fue -2
Inconsciente
Muerto

POSESIONES

POSICIÓN

NOMBRE Y PROCEDENCIA

OCUPACIÓN

OTRAS HABILIDADES

RELACIONES

RIQUEZA

NOMBRE DEL JUGADOR

ALKAENDRA

SABERES

DEBILIDAD

RASGOS

- PERCEPCIÓN
- INTELIGENCIA
- ASTUCIA
- CARISMA
- EMPATÍA

- CORAJE
- CONCIENCIA
- TENACIDAD
- AUTOCONTROL

- AGILIDAD
- DESTREZA
- FUERZA
- RESISTENCIA
- CONSTITUCIÓN
- APARIENCIA

Lastimado · Herido · Dificultad +1 / Fue -1 / Malherido · Dificultad +2 / Fue -2 / Inconsciente · Muerto

POSESIONES

POSICIÓN

NOMBRE Y PROCEDENCIA

OCUPACIÓN

OTRAS HABILIDADES

RELACIONES

RIQUEZA

NOMBRE DEL JUGADOR

ALKAENDRA

SABERES

DEBILIDAD

RASGOS

- PERCEPCIÓN
- INTELIGENCIA
- ASTUCIA
- CARISMA
- EMPATÍA

- CORAJE
- CONCIENCIA
- TENACIDAD
- AUTOCONTROL

- AGILIDAD
- DESTREZA
- FUERZA
- RESISTENCIA
- CONSTITUCIÓN
- APARIENCIA

Lastimado · Herido · Dificultad +1 · Fue -1 · Malherido · Dificultad +2 · Fue -2 · Inconsciente · Muerto

POSESIONES

POSICIÓN

NOMBRE Y PROCEDENCIA

OCUPACIÓN

OTRAS HABILIDADES

RELACIONES

RIQUEZA

NOMBRE DEL JUGADOR

ALKAENDRA

SABERES

DEBILIDAD

RASGOS

- PERCEPCIÓN
- INTELIGENCIA
- ASTUCIA
- CARISMA
- EMPATÍA

- CORAJE
- CONCIENCIA
- TENACIDAD
- AUTOCONTROL

- AGILIDAD
- DESTREZA
- FUERZA
- RESISTENCIA
- CONSTITUCIÓN
- APARIENCIA

Lastimado · Herido · Dificultad +1 · Fue -1 · Malherido · Dificultad +2 · Fue -2 · Inconsciente · Muerto

NOMBRE Y PROCEDENCIA

OCUPACIÓN

POSESIONES

OTRAS HABILIDADES

RIQUEZA

POSICIÓN

RELACIONES

NOMBRE DEL JUGADOR

ALKAENDRA

SABERES

DEBILIDAD

RASGOS

- PERCEPCIÓN
- INTELIGENCIA
- ASTUCIA
- CARISMA
- EMPATÍA
- CORAJE
- CONCIENCIA
- TENACIDAD
- AUTOCONTROL
- AGILIDAD
- DESTREZA
- FUERZA
- RESISTENCIA
- CONSTITUCIÓN
- APARIENCIA

Lastimado · Herido · Dificultad +1 · Fue -1 · Malherido · Dificultad +2 · Fue -2 · Inconsciente · Muerto

NOMBRE Y PROCEDENCIA

OCUPACION

POSESIONES

OTRAS HABILIDADES

RIQUEZA

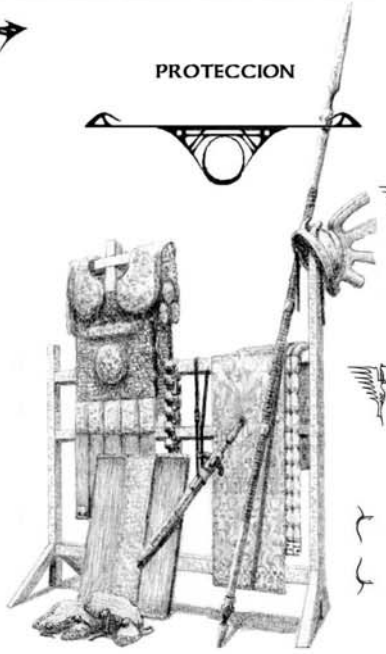
POSICIÓN

RELACIONES

NOMBRE DEL JUGADOR

SABERES DE COMBATE

PROTECCION



RASGOS

PER INT AST CAR EMP

COR CNC TEN AUT

AGI DES FUE RES CTN APA

VENTAJAS

DESVENTAJAS

EXPERIENCIA

BONUS

SALUD

MARCAS

ARMA	FG	MD	MF	AB	MA	A	REGLAS ESPECIALES

DESCRIPCION

HISTORIA

DESCRIPCION

HISTORIA

ARMA | FG | MD | MF | AB | MA | A | REGLAS ESPECIALES

EXPERIENCIA

BONUS

PROTECCIÓN

VENTAJAS

DESVENTAJAS

MARCAS

NOTAS

INDICE

A

Abrazo de la noche 204
Accidentes y Desgracias 146
Acciones de Combate 191
Acciones 133
Acciones Acumuladas 134
Acciones Cooperativas 135
Acciones Múltiples 133
Acrobacia 159
Acto 132
Actriz/Actor 165
Actuar 159
Adicción 175
Adivino/a 165
Adraen 220
Adversarios 243
Agilidad 157
Agricultor/a 165
Agricultura 159
Alejamiento 204
Alfarera/o 165
Alguacil 165
Ambición 175
Anara 258
Anidadores 267
Animales 178, 182
Añoranza del Sol 205
Aparcero/a 165
Aparecido 265
Apariencia 157
Aprendizaje 199
Aprendizaje 216
Apuntar 196
Åra 63-66
Archivista 166
Arenkhala 221
Armaduras y protecciones 178, 182
Armas 179-180, 183-185
Arriera/o 166
Artesania 159
Asesina/o 166
Asesores y Delegados 246
Aspectos y cismas 215
Astucia 156
Atadura del alma 205
Ataduras invisibles 205
Atajo 205
Atisbo del Alma Oscura 205
Atletismo 159
Atrapar 196
Autocontrol 157
Ayénda 72-74
Azerama 267

B

Balanza 205
Barbero/a 166
Barquero/a 166
Bebedor de almas 239
Bebedores de Almas 267
BESTIARIO 254-273
Biorritmos, Vías Mentales 200
Biorritmos, Sendas Sagradas 217
Bloquear 193
Bruja/o 166
Bufón 166

C

Cadáver 265
Callejeo 159
Calma 203
Camarero/a 166
Cambio 243
Campañas 246
Canalizar 203
Cansancio, Salud 138
Cansancio, Combate 197
Cantero/a 167
Capitán de Barco 167
Cargar 195
Cargos subordinados 249
Caricia de hielo 205
Carisma 156
Carpintera/o 167
Cazador/a 167
Cazar 159
Cenobitas 267
Cerrajeria 159
Cestero/a 167
Cetrera/o 167
Cetrería 159
Chaddra 258
Chakkiaryar 49-51
Chamán 167
Chaurkora 272
Chequeo Acumulado 134
Chequeo Cooperativo 135
Chequeos: Desafíos y Pruebas 131
Chtoyakka 222
Codicia 175
COMBATE 190-197
Comerciante 168
Comercio 159
Comunión 203
Conciencia 157
Condenado 265
Confeccionar ropas de "cultura" 160
Conflictos 176
Conmoción 205
Conocimiento animal 160
Control 247
Consagrar 219
Constitución 157
Construcción 160
Construir barcos 160
Consunción 206
Contrabandista 168
Control 247
Coquetear 160
Coraje 156
Corazón de piedra 228
Correr 195
CREACIÓN DE PERSONAJES 142-155
Criaturas 258-262
Crisis 245
Cuernos de mando 224
Cultos a los ancestros 238
Cultos demoniacos 239
Cultos menores 217
Cultura "cultura" 160
Curandera/o 168
Curtidor/a 168

D

Dadora de muerte 223
Daugoru 263
Debilidad 145
DEBILIDADES 175-176
Decadencia 206
Decisiones 192
Decorar cuerpo 160
Deidades de Urankko 223
DEIDADES PRINCIPALES 218
Demonios 263-264
Dengoa 258
Derenda 270
Desafío 131
Descorrer el tapiz 206
Desplazar 195
Despojador 265
Desterrar al olvido 206
Destreza 157
Dificultad 131
Dirección 244
Disparar 195
Dolor 203
Dolor que no cesa 222
Domar "criatura" 160
Doncellas del silencio 268
Dones comunes 219
Drogas 138
Dun Hannár 151

E

Ejemplos de Gestión 252-253
Ejerciendo un cargo 244-248
El abrazo de los muchos brazos 221

El canto del árbol 232
El coraje de la comadreja 206
El corazón del agua 234
El fluir del dinero 250-252
El encanto de la Umanáura 206
El instinto de la bestia 207
El-Van 67
Embaucador 266
Empatía 156
Encrucijada 207
Enfermedades 136
Envidia 175
Equipamiento 178, 183
Escudo del latido del corazón 229
Escuelas de pensamiento 201
Escultor/a 168
Esencia liberada 219
Espada de tinieblas 226
Especies de Personajes Jugadores 150-155
Espejo del único mundo 222
Espía 168
Esquivar 194
Estibador/a 168
Estrategia (campañas) 160
Etiqueta 160
Evanescencia 207
Exorcizar 219
EXPERIENCIA 139-141
Ezrinua 270

F
Fabricante de "Objeto" 168
Facciones 243
Fallos 131
Falso espejo 207
Fel Charadh 224
Finta de la muerte 225
Flujo de sabiduría 207
Forja de la esencia divina 220
Fortalecimiento y debilitamiento 176
Fortaleza de fe 219
Fortalezas y Ventajas 147
Fuente de vida 207
Fuerza 157
Funambulista 169
Furia sangrienta 233

G
GAHAEDHA 8-11
Garras cazadoras de sangre 224
Gauddar 21-22
Geografía de "cultura" o "zona" 160
Geología 161
Gloria de la plenitud 231
Gobernador/a 169
Golpear 193
Gran sierpe 261
Guardia 169
Guarida bajo la arena 27
Guerrera/o 169

H
Habilidades artísticas 161
HABILIDADES MENTALES 204
Hablar "lengua" 161
Hadal 225
Hálito vital 207
Hambre 137
Heraldo 169
Herbolaria 161
Herederos de los añorados 201
Heridas 136
Heridas de combate 196
Hermandad de la muerte 268
Herrero/a 169
HOJAS DE PERSONAJE 274-289
Hryeth 258
Hryethaikkar 55-56
Huir 194
Humanos 150
Husmapadrah 259

I
Igliath 226
Indeaera 52-54
Infancia 143
Ingenieria 161
Inicio 143
Insensibilidad 207
Inteligencia 156
Intensificación 203
Intimidar 161
Inúe 126-128
Invocación del corazón negro 239
Ira 175
Iyar 259
Izehira 227

J
Jaxara 75-77
Juez/a 170
Juglaría 161
Justicia poética 220

K
Khaibu 259
Khon Vanarra 60-62
Khoredra 259
Klandama 90-94
Kuann 228
Kuannachta 152

L
La atracción de la mantis 235
La belleza de la Nethedyr 208
La bestia interior 233
La caricia de la luz de plata 231
La caricia de Saurakóra 208
La cariciadel agua 234
La corona del cielo 230
La danza de las mil manos 208
La determinación de la serpiente 208
La dureza del roble 208
La furia del oso 208
La ira del lobo cantor 232
La llamada de la ira 233
La llamada de los dos sexos 235
La palabra verdadera 221
La perdición de Sevaraetha 209
La roca susurrante 228
La tormenta de las medias mentiras 235
La torre roja de Naháre 202
La tortura del alma perdida 224
La visión de muchos mundos 219
La voz de los muertos 229
La voz infinita 219
Laberinto de palabras 236
Ladrón de sueños 208
Ladrón/a 170
Lagrimas de la última verdad 268
Lágrimas por Navaredha 220
Lanzar 195
Lanzas refulgentes 230
Laolsar 263
Las Islas 12-14
Las manos del viento 209
Las mil almas 236
Las raices de la quietud 209
LAS SENDAS SAGRADAS 214-239
Las Tierras del Este 12-56
Las Tierras del Oeste 90-129
Las Tierras del Sur 84-89
Latido de vida 209
Latido de voluntad 238
Látigo de acatamiento 209
Lealtad 241
Leer el viento 209
Leer/escribir "lengua" 161
Leñador/a 170
Lesiones 136
Letanía del dolor 209
Levantarse 195
Leyes de "cultura" 161
Lhur 111-113
Libertad del alma torturada 229
Llaeredh 29-33

Llamada de Thaur-ja 236
Llamadas del destino 209
Llanuras Bárbaras 39-41
Los Ritos 200
Lucha con "arma o escudo" 161
Lucha del corazón 238
Lujuria 175
Luz resplandeciente 230

M
Madurez 145
Maestra/o 170
Magnetismo 210
Matankhe 229
Mano 131
Manto de escamas 234
Manto de sombras 226
Marcas 148
Marea de dolor 210
Marinería 162
Marino 170
Máscara de sombras 210
Matemáticas 162
Mávra 57-59
Mazral 263
Medicina 162
Médico 170
Meditación 203
Mentalista 170
Mente escondida 210
Mercader 170
Mercenario/a 171
Metalúrgia 162
Métodos 242
Mialln 120-122
Mituinor 15-20
MODOS DE VIDA 164-174
Moghathala 268
Montar "montura" 162
Moral 197
Movimiento Latente 210
Moza/o de Cuadras 171
Músico 171

N
Nakthai 269
Nar-Nuh-Zhra 201
Natación 162
Nauthalarkka 38
Navaetharu 107-110
Navaloth 260
Nethedyr 270
Nidanyira 153
Nittarna 230
Nivat Tiulra 231
No-Vivos 265-266
Noble 171
Noctivago 260
Nudo de raices 223
Nukar Iachka 272
Nylgoryed 260
Nyrnunna 270

O
Objetivos 242
Objetos Especiales 181, 186-187
Odio 175
Ojos de gato 210
Okorenda 272
Oratoria 162
Organizaciones 241-244
Orfebre 171
Orgullo 175
Oro espejo 237
Otorgando puntos de experiencia 139

P
Panlho 35-37
Pastor/a 171
Pastoreo 162
Pelea 162
Percepción 156
Percepción material 237
Pereza 175
Pescador/a 171
Pescar 162
Peste 211
Phakila 263
Phaukahára 84-89
Pícara/o 171
Piel de plata 237
Pilotaje 163
Pintor/a 172
Pirata 172
Piróbatas de Idáunna 269
Placentera agonía 226
Poderes en la Sombra 267-269
Poeta/isa 172
Portador de la esperanza perdida 223
Portavoz de los Muertos 172
Posadera/o 172
Posesión 239
Prestamista 172
Prisión 211
Propiedades 178, 183
Prostituto/a 172
Prueba 131
Purificar 211

Q
¿Qué se puede hacer? 193

R
Rasgos 156-157
Rastrear 163
Rau'mena'kai 260
Rebelión 247
Recadera/o 173
Recelo 175
Recuerdo de las voces perdidas 238
Regatear 163
Regla del Orden 132
Regla del Uno 132
REGLAS BÁSICAS 131-135
Resistencia 157
Resolución 192
Resultados modificados 131
Resultados naturales 131
Rhagalysa 232
Rhya 271
Ritos de "culto" 163
Ritos de potenciación 203
Ritos de preparación 203
Ritos de preparación y potenciación 163
Ritos y tradiciones 216
Robar 163
Roce del Thalládyna 211
Rumor 211

S
Saber académico 163
SABERES 158-163
Sacerdote/isa 173
Sacralizar 219
Sagareda 78-83
Sahura 261
Salteador/a 173
SALUD 136-138
Sangre de Thyrgazu 211
Saralkenda 271
Sashurinkha 272
Sastra/e 173
Saurytha 266
Savia de la vida plena 225
Sayhadar 269
Secretario/administrador 173
Sediento 266
Sensibilidad 211
Serenidad de Kuann 228
Seres Míticos 270-271
Servicios 181, 187
Servidores de los Zadaritas 272
Shalgaad 233
Shoruth-dhar 261
Shurtaur 234
Sicario/a 173
Sigilo 163

Sirviente/a 173
Sombra de hojas 232
Sueños de perdición 211
Superviviencia 163
Susurro del renacer 225
Susurro entre los árboles 212
Syndalla 68-71

T
Tabernera/o 173
Tactica de cultura 163
Taechka 95-98
Taengryza 154
Tanthillúa 264
Tejedor/a 174
Tenacidad 157
Thaizilgha 202
Thyrgazu 261
Tiempo 132
Tierra bendita 219
Tinturera/o 174
Tiradas 192
Tiradas de Experiencia 140
Tiro con arma 163
Toques Finales 148
Torbellino 212
Tradiciones 242
Trastornos 137
Tristeza de la oscuridad eterna 231
Trovador/a 174
Turno 132
Tyethsynnúma 114-119
Tzarydna 262
Tzyadwa 269

U
Ugara 262
Umanaura 271
Una muerte por muchas vidas 222
Urankko 103-106

V
Varakku 271
Vausalak 264
Vejez 146
Velo, Habilidad Mental 212
Velo, No-Vivo 266
Veneno del desierto 227
Venenos 137
Verdugo 174
VIAS MENTALES 198-213
Vidriero/a 174
Viento protector 212
Vigor 212
Vínculo 203
Visión del corazón 212
Voluntad 203
Voluntad del escorpión herido 227
Voz de las profundidades 221

X
Xavenar 235
Xawa 123-125
Xlannuh 236
Xyarjar 155

Y
Yavakha 262
Yddur 237
Yizaràde 99-102
Yknhuchar 264
Yrmildor 34
Ysenia 23-28

Z
Zandhari 42-48
Zapatero/o 174
Zarlladha 264
Zunira 262

INDICE DE ILUSTRACIONES

Portada Piedra Narathalde. Mito Khaliva de la Creación. Encontrado en las ruinas de Tael Moarenva.

5 Escudos de héroes Nidanyira.

6 Símbolos de divinidades de Urankko; pinturas de un Palacio del Encuentro de Kiun Kar.

7 Ruinas Khaliva de Daerathanna, costa este del Syndalla.

10 Vaerydd, jefe de la tribu rhageld Nuardha.

11 Lkeldena, de los tkendwa.

12 Desembocadura del río Anreba, isla de Van.

13 Vanro, pirata de Taurgal, tras secuestrar a Lanribe, de Shaenryr.

15 El Náuranon.

16 Laerann, guerrero zhemdár.

17 Símbolos de los Clanes Zhemdár y Rhageld.

18 El Primer Klannath: Zheraigh de los zhemdár, Nechtaynn de los rhageld, Vuachna de los thylzar, Aeragh de los vhaleddán, Mareidh de los sairal y Mhuar de los zaurain.

19 Símbolos de los Clanes Vhaleddán y Sairal.

20 Símbolos de los Clanes Zaurain y Thylzar. Tachza, explorador de la tribu thylzar Ilezan.

21 Gauddar desde la Villa Velna. Caravur, escriba de los Hijos de Nirthaeva.

22 Talélis, tañedora de arvél.

23 Las torres de Namuréa, en el vheda de Anuiraena.

24 Asaneda, mercader de Ezade.

25 Símbolos de los Vhedas de Arandra y Anuiraena.

26 Símbolos de los Vhedas de Narvád y Ossilién. Ynjára, nauja del ejército del tarva Árna.

27 Símbolos de los Vhedas de Irdára, Tilasenda y Ovan.

28 Cindanatara de Argadal, llevando una vieja armadura de la guardia de la república de Vassaerán. Símbolos de Argadal y Talrra.

29 Ruinas de Valanalledha.

30 Eládhenna, Paladín-Lágrima.

32 Valanarádyna, de la casa Vaiarta, con su hijo menor.

33 Busto de Adraen, templo de Thyllannaedréa en Assareas.

34 Un lagarto aullador alerta de la presencia de una saumaranda en un lugar perdido en el corazón del Yrmildor.

35 Pye Nyáh Tanáoh de Atienyáoh, cerca de Peh Ien-lho.

36 Tiáeh, guerrero ne tiáoh.

37 El Arenliáh, relato-corteza que narra el Éxodo, símbolo de Panlho. Iraéloh y Nya Karáoh discuten en una calle de Pye Siraéia.

38 Tumba de Rhyntalenkka, frente al palacio Ludhazar, en la fortaleza abandonada de Mualmalkurak, bajo la montaña Aghasurathil.

39 El clan Kodra de la tribu Aksana a orillas del Ewana.

40 Tukema de los maralku.

42 Estatuas Kadazara frente a la Puerta de Zabbaskaladhur, en Azavach, bajo el Ashlarothánnar.

43 Askalánvar, aghazara de Nauthyrondar.

45 Thilnurá, tharagái de Ekkynakairn.

47 Símbolos de las fortalezas Zarkathama y Zilghal.

48 Símbolos de la fortalezas Saekkoldar, Khuazaráunna y Zarkkada. Malkazarúnna, guerrero de Drynhathma.

49 Palacio de Akalya, bosque de Chaiarna.

50 Ilkaya, doncella de Chalhaya.

51 Nerayu, guerrero chakkiaya.

52 Precipicios sobre el Tkhochta; entrada a Chtekh Shkhuochta.

54 El Iralän pasa junto a la estatua de Iravün al entrar en el puerto de Sorüa.

55 Marüan de Taëmaën, maestro esclavista.

56 Dos maöre anclados en Andeaëne.

57 Enu-l-Elac, guerrero ma-hosháca. Liva-ke-Arec, guerrero bri-mash.

58 Are-e-Irash, gran héroe de la leyenda de la Creación.

59 El ma-hosh-irem, símbolo de Mavra.

60 La Tazra, bastón de autoridad, frente al círculo mágico de Nuóthra.

61 Liphradar, guerrera khoredra, somete a un salvaje umra.

62 Una partida de caza de la tribu Chalvre desuella un venado que acaba de cazar.

63 Santuario de Anlivadân, sobre el cabo Dahavâl.

64 Vinzihêl, Señora de la Danza de Guerra de Gel Hagâl.

66 Estatua de Hâlaven en Zâlavel, esculpida por Lyevizâl.

67 Pozo de T'a-l'Dé, Plaza Alta de E´l-Ván.

68 Ruinas qol-na de Qinda, en la isla de Ne n-Te, al sur del Syndalla.

69 Kwejaj, caudillo de la tribu Jkwa de la isla Gka.

70 Im Salgor, capitán de los mercenarios Señores del Mar.

71 Mal Valaq, pirata de Sar Gol.

72 Marismas de Jádia, cerca de la desembocadura del Corazón del Árbol. La Eya, símbolo de los Señores de los Árboles.

73 Anjeára, guerrero.

75 Guardia de Noxoras frente a una antigua villa en Axar, al lado del río Xeda.

76 Ijenexa, jefe guerrero de los salvajes Xare.

77 Inexe, Señora de los Nacimientos de Exora.

78 Ruinas de la ciudad espiral de Hxeradna, en el Ladyera.

79 Yedja, cazador de la tribu Yidva.

81 Liva, de los ajyade.

83 Sijye, hechicera de los varya.

84 Templo de Nehezái, Tehanáre.

85 Amukari, líder campesino rebelde.

87 Khaihára, arquero del Phahái.

89 El Escorpión Izaiba, símbolo del Sagrado y Glorioso Reino de la Arena Roja de Phaukahára.

90 Terrazas cultivadas en las laderas de E Ye A Va, al este de Linvayya. Sol de cerámica, símbolo de Tyade.

91 Nialra, la Hoz de las Cuatro Lunas de Sherama. Dyesa, guía de Lazyda.

93 Avanul, jinete de meyeda merat valra de Jaroil.

94 Nelkayyed, noble de la casa Agayhéda.

95 El lago Tcha Ra, entre las Tchia Jrej. Símbolos de las tribus yéred-kyár, iktha-vára, tcharkia y ksyr nud.

96 Othka, la Mano del Oso de los ikthul, la cornamenta Nithjra, símbolo de los nichku, la serpiente Jyjku de los tchar jajka, y una representación del demonio Nro de los drachna.

97 El círculo Ejsa ko Xiaj de los xakiaj, las Thye Yathk de los nthok yod, un kir de los tkor, el Belzanir de los zibur, el Tótem del Murciélago Ksyá Jke de los tchar ksyá, el Myrn de los sîkyrn y

la lanza Nethjatche de los tchar néthchu.
98 Tchether, guerrero tchar néthchu.
99 Estatua de Evàdya, Eyaràdu. Tapiz de algas con los Nueve Aspectos.
100 Uldyà, sacerdotisa de Kiyòd, Los Ojos de Yez, escoltada por Ya Vèya, un nedyeùd.
102 Palvàz, representación de la Profetisa
103 Puente de Nenkje, entre el barrio femenino y los Palacios de Encuentro, Sarankko.
104 Echjane, Nurarquar de Tarqua.
106 Ajke, guerrero siáj.
107 Nakhtii-Vraj-Marl, el Templo del Lamento Eterno, en las profundidades de la montaña Phral-nra-Losj.
108 Mhlar-Jha-Xiighraj, Guardián de Sha-Drag-Nar de Xorl-Sha.
110 Ahn-Hyn-Jradha, famoso explorador de Shyii-Zhra-Jyii, en las tierras de Syiithej-Zhryu-Umghaj, cerca de Urankko.
111 Columna de Sarrka, en el oscuro bosque de Pranarrna. Palabras khaliva: odio, dolor, muerte, traición, sangre y perdición .
112 Asahedánda, sashurinkha.
113 Corazón de Piedra de Yarrko, bañado en la sangre de los sacrificios.
114 La ciudad vieja de Vyathyr, sobre el río Namukidadna, protegida por uno de los De Mil Ojos.
115 Athnyéth, Señora de la Deliciosa Agonía de Larwiandre.
117 Denthath, un guerrero-asesino qaráx.
119 Tythno el orfebre, su esposa Niethér y su hija Gyáthne.
120 Templo de la Araña en Ze Siallr.
121 El arquero tielln Un Nalln.
122 A Nalell, guerrero za noulln de Loallr. De Eor, guerrero siulln.
123 El puerto de Tzalydsa, visto desde Saratza.
124 Tzenwa, símbolo de Xawa.
125 Natzaredsa, hxidza del puerto de Xewytza.
126 Relieves de la Estela de Maro, narrando la Guerra de los Quebradas. La desembocadura del Iróa vista desde Lanaróe.
127 Neshúa, heroína de las Guerras de la Serpiente, sobre Xanjeka, su montura.
128 Ichái, Isáro de Damúe, junto a Kewora.
131 Piedras Aghumaralarakk de Khaed Rhagal.
132 Ok Zel Ku Ssiar trata de domar uno de los pequeños caballos montañeses de las Nauthalarkka.
133 I emp'I-ku tah, ballestero de los Saan ke l'hu, de Nu Ar-ke yúah.
134 Representación del héroe Ankewanéa de los wammani, matador de sashurinkhas.
135 Yoch-Tá, demonio de Fel-Charadh.
136 Si ye-t'al ktéh mortuorios procedentes de To Imp'a-ekt'a.
137 Avrya, una vez soldado de Tryva, lisiado durante la Guerra de los Muertos.
138 Fáa-taníva, a quien acaban de cortar dos cilios de curación. Urejna se lamenta por la muerte de su hermano-amigo.
139 Crecimiento de un pino vhyathna, asociado a la maduración en el Culto de Dethyáth. Saracdo, capitán pirata de Farecta, al oeste del Syndalla.
140 Un tiarsinuraj de Urankko, procedente de Anjar.
143 Talla de Si-a-Naresh a partir de un roble, por Daru-ti-Ac.
144 Nah yu-ru'anku, héroe nidanyira de Yuó-Tu'r Pá.
145 Dalwea, asceta de Mazhira de Tinwareza.
146 Ankiewo, viejo asceta con la Marca de Gaukkeva.
147 Nozaroga, exploradora de la tribu Garoza de Gova, avanza por las Selvas del Sur.
156 Relieve inacabado de Rhynasorazabban, en la pared del Kannauzar, Zarkkada. Doncella Alada de la mitología maralku.
157 El Buitre del Mundo Tkenkana en una pintura tkendwa.
158 Rostro Solar de Tya, grabado inconcluso procedente de Lazyda.
159 Nyek The, cazador de los nthok yod.
160 Anáura, cortesana de Sagalién.
161 Asdeva, famoso gladiador de Diyaedro.
162 Ajrawana, médico de Imuwarna.
163 Hxewya, bandida de las quebradas Xaója.
164 Estela Dun-Hannár incompleta procedente de Daárva-urávda.
165 Ikénna, actriz de Levakkani.
167 Erakiáloh, cestero de Lea Paéroh.
169 Dyethvo, guerrero-asesino qárax de Inkiathedna.
171 Irezd, flautista de Hxirwa.
174 Lisarda, tinturera de Iretta.
175 Pintura inacabada de un guerrero en la Galh-Nuhyii-Zashruh de Xorl-Sha. Demonio Nilyiza, con caracteres de Sk´ie-j-Ly´ah .
177 Piedra de veneración procedente de Sin-s-ah Súa. Lubay, mercader de Bapuyra.
182 E-neka'leh, guerrero de la tribu Min Ta-rin'kóh, en Si emp'a K-u'yéh.
183 Las Espadas Riedhir de Gauddar.
184 Hyn-Shagah, jhaj, expulsado por los nyii-kuh de Hayash-Thyii-Jyii.
185 Yiàd, campesina de Yaràud.
186 Únaa Nítha, aveeru de Uupad-núra.
187 Oxara de malaquita de Xejunuxa.
188 Nythma, sytharya de Hyangyath, conversa con Muarethma, vyethna de Lyadthynna en Syavrynd.
191 Los ejércitos de Varóe vigilan una columna de prisioneros de Hxenowe tras un combate en Tzardsa. Gauvóro, líder guerrero de Vyrasgáur.
192 Kivanummún, guerrero de los ghaintelvaka.
193 Nurrku, un sechka de Lhur, combate contra To Ak N'o de los Pa-y'urr Tah.
194 Sachja de Tarqua se enfrenta a Xah-Hunh-Ruh, dra-ruh de Jah-Ghyikra-Zhra.
195 Volyoth de Inkiathedna.
196 Durante una razia, Ahnyii-Vraj-Marl de los Xaxagh-Nakh-Nra ataca a Vyethno, guardia del Palacio del Crepúsculo en Arnthyáth.
197 Neva-I-Halec, en su transformación en ma-hosháca, antes de un combate durante las guerras Bajo los Árboles.
199 As-Núa de Sarkoel practica la habilidad de Movimiento con tres dagas. Zaránvar contempla su propio final a manos de un guerrero de Vanekkáyrn, a través de las Llamadas del Destino. Dyangyeza se defiende de sus perseguidores mediante un Torbellino en las Ciénagas de Sueyya. Pyowe, chamán de los gyawera utiliza la habilidad Ojos de Gato.

El corazón de Naâro, rey de Cheoruûn, aparece como un gusano para un mentalista que contempla un Atisbo del Alma Oscura.

Pah Niankaéiah de Umáirah se eleva en las Manos del Viento.

Tu-ch-Nen'vá transforma en un decrépito anciano a un bandido de las Selvas del Sur con la habilidad Decadencia.

La Añoranza del Sol desarma al atacante de Ninjanuwe, mentalista de Ajze.

Valenora, heda de Talrra, se ve asaltado por las terribles visiones de los Sueños de Perdición.

Tanisara de Laessaran, tocada por la Maldición de Sevaraetha.

Veénva se sirve de su habilidad de Evanescencia para entrar en la Casa de los Muertos de Irmalián.

200 Hyrrna, sashurinkha de Ichkúa Daurr.

202 Sueños locos bordean la Puerta.

206 Azanda, mentalista de Vassaerán.

208 Shu-Vro-Lih-Yoaj, maestro de shyiilorr de Mazh-Sha-Losj.

210 Shangadu, el Mentalista Loco de Athanáura.

212 Ngoktúr, demonio kuktu.

215 Panteón clásico khaliva. Arriba, glifos de Adraen, Kuann, Hadal y Rhagalysa, a la izquierda; de Igliath, Izehira, Shalgaad y Xavinar, a la derecha. Abajo, el de Saurakóra.

216 Relieve interior del Templo de Nethendra de Alenuálva, en Ysalla. Representación de Gaukkeva pintada con sangre en un altar de piedra en un claro del Bosque de Tevalyâse, en Dihazêl.

217 Pintura de la Saurmóara de Saurakóra del Monasterio de Idhalanedra.

220 Thyllanathéa de Merytárena, Pieditante.

221 Diaéoh de Dah Aiéreh, Conocedor.

222 Ktekh de Ckhu lee en unas tabas la voluntad de Chtoyakka.

223 Sikjiá de Tyarj, dibuja en la tierra el antiguo símbolo de Ivijnu antes de orar.

224 O-chvró de T-vré, Señor Carnero de los Nel'chiér.

225 Váana Ífta cuida de los enfermos del Nupára de Aputnasípa.

226 Sarlathednor de Syathma, Sufrimiento.

227 El famoso ibishu Benehekéra.

228 Talvathama de Saekkoldar, Corazón de Roca, habla con la piedra.

229 Cheraye de Velye Alyar.

230 Cilvazêl de Lyehanûl, Portadora de la Luz.

231 Silre de Ulruema, Hija de las Cuatro Lunas, sostiene a una recién nacida.

232 Aeraynn de Rwa, Hermana del Árbol.

233 Sirgessíze de Gorzimúaz, en el paroxismo de una ceremonia.

234 Avàdya de Ulyaèd, Gran Voz de Dýd, La Consciencia de Yez.

235 Ciandhanedra de Taelvaléa, extrae un cuchillo envenenado de su abanico.

236 Jhyed-Lorr-Nar de Xa-Phral-Nuh, Tejedor de Pesadillas, con su mal-kurr vinculado.

237 Dyqana de Hybna, Señor del Río de Plata.

238 La chamán Va Yuó-A'náh Kúnu de No K'u Yúa durante una ceremonia mortuoria.

239 Syrje de Ksyryzj, Invocador de Voluntades, sostiene las vísceras que acaba de arrancar del sacrificio.

241 Minas de Namgyrioth, en Gyethur.

242 Dariar, niajka de Sikkurán.

244 Siwanda, jefe guerrero de Darcaewah.

246 Na-Madha, sua ré de Va Tayra.

249 Umarena, capitana corsaria de Nauria.

251 Ajchnej, famoso jefe drachna.

255 Bajorelieves de Drynankhaubára en Nauthalarkka y tallas de Ijchéa en el Sagareda:

thyrgazu, anara, rinoceronte, basilisco y dengóa en la parte superior;
shoruth-dhar, laolsar, ezrinua, ave kyrna y rau'mena'kai en los laterales;
magora y gran sierpe en la parte inferior.

En el interior, relieves del Palacio Taxa de Ixur:
arriba, acéfalos, hombres cangrejo, hombres pulpo y alados;
abajo, bicéfalos, tetrabraquios, centauros y hombres serpiente.
Samsár y tingora del Yrmildor.

275 Panoplia con el equipo de un guerrero de Nualedhánna.

INDICE DE TABLAS

TABLA DE BIORRITMOS 201
TABLA DE ANIMALES 178
TABLA DE ANIMALES COMUNES 248
TABLA DE ARMADURAS Y PROTECCIONES 178
TABLA DE ARMAS 179-180
TABLA DE ASALARIADOS 254
TABLA DE ATUENDOS E INDUMENTARIA 181
TABLA DE DEBILIDADES 176
TABLA DE DESVENTAJAS 147
TABLA DE DISTANCIA-DURACI N-TAMAÑO 204, 218
TABLA DE ENVEJECIMIENTO 146
TABLA DE EQUIPAMIENTO 178
TABLA DE INFANCIA 145
TABLA DE MADUREZ 145
TABLA DE MARCAS 149
TABLA DE OBJETOS ESPECIALES 181
TABLA DE PIEDRAS DE PODER SAYHADA 187
TABLA DE POSICI N 187
TABLA DE PROPIEDADES 178
TABLA DE RASGOS 144
TABLA DE RELACIONES 188
TABLA DE SABERES 158
TABLA DE SERVICIOS 181
TABLA DE TASAS, CUOTAS Y OTROS 254
TABLA DE TIPOS DE ASOCIACIONES 254
TABLA DE VENTAJAS 148

Revista
36 Euros
Anuales

¡Aqui tú eres lo más importante!

En tu e-mail
Por 18 Euros
Anuales

SYNDALLA

La revista de Alkaendra.

Cada mes, en tu correo electrónico o a domicilio, puedes ampliar este mundo.

En ella encontraras batallas, biografías de grandes personajes, ampliaciones del bestiario, nuevas habilidades mentales y dones divinos....

....Una partida de rol. Te llevamos por ciudades del mundo en el VIAJERO. Historias...

...Los apartados de Terra Incognita...

...Vuestras Hojas

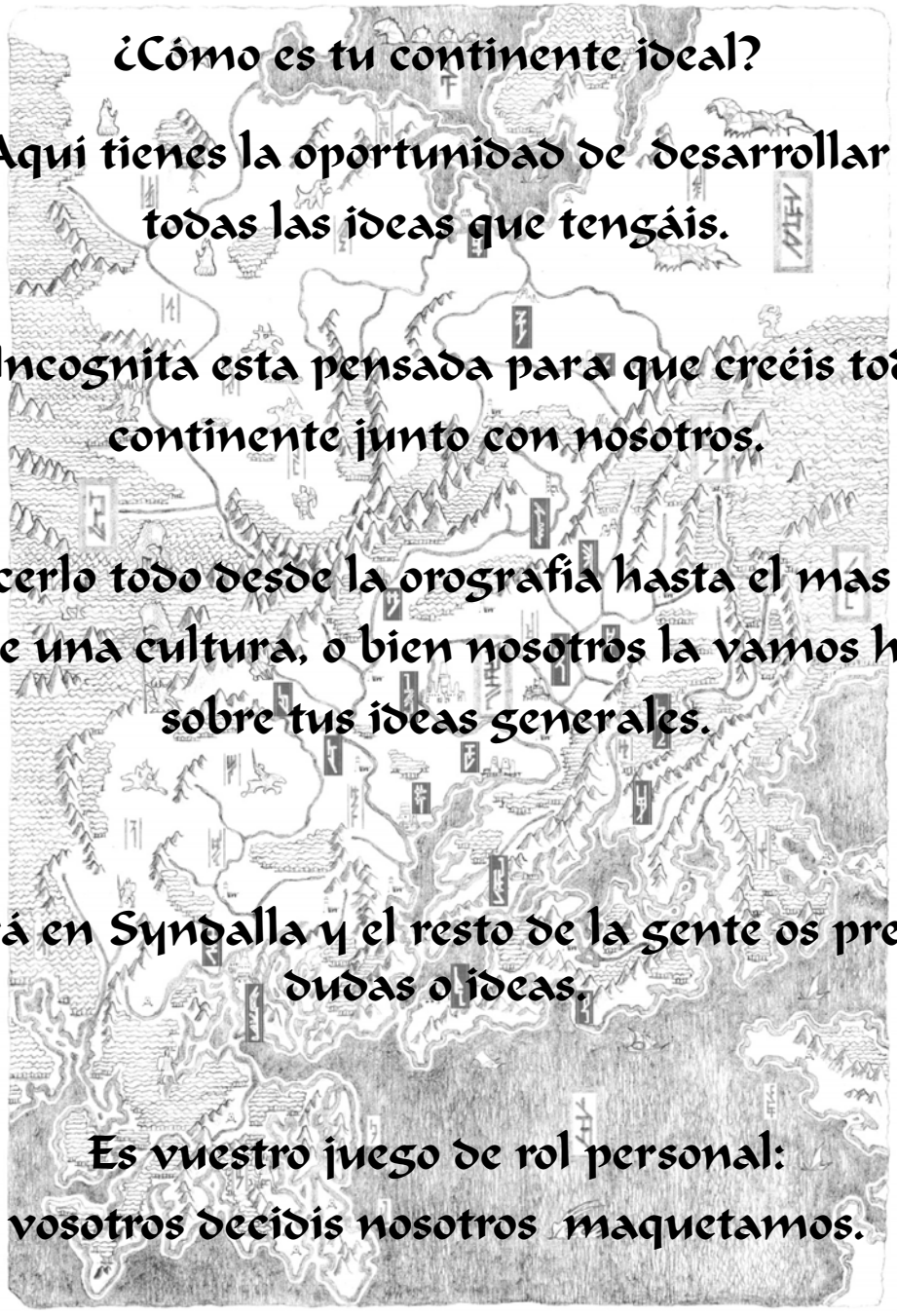
Sólo
60 Euros
Anuales

¡Aqui tú eres lo más importante!

¡Págalo en
4 Plazos
Si lo deseas!

TERRA INCOGNITA

Vuestra Tierra.



¿Cómo es tu continente ideal?

Aqui tienes la oportunidad de desarrollar todas las ideas que tengáis.

Terra Incognita esta pensada para que creéis todo un continente junto con nosotros.

Podéis hacerlo todo desde la orografia hasta el mas minimo detalle de una cultura, o bien nosotros la vamos haciendo sobre tus ideas generales.

Aparecerá en Syndalla y el resto de la gente os presentará dudas o ideas.

Es vuestro juego de rol personal:
vosotros decidis nosotros maquetamos.

Descubre Alkaendra con SYNDALLA

Te ofrecemos la posibilidad de entrar en este mundo

GRATIS

¡Aqui tú eres lo más importante!

Rellena este cupón y te enviamos a casa totalmente gratis el número cero de SYNDALLA.

Dirige esta oferta a:
Alkaendra, S.L. C/ Gutiérrez Herrero 52, Avilés, Asturias, C.P. 33405

Datos Personales

Nombre.....1erApellido.....2ºApellido.....

Domicilio.....Nº.....Piso.....Puerta.....Esc/Bloque.....

CP.....Población.....Provincia.....

Teléfono.....Fecha de Nacimiento...../...../.....

E-mail.....

¿Dónde compraste el Libro?(Nombre del establecimiento y dirección, a poder ser).....

.....

La respuesta a este cupón es voluntaria; los datos que nos facilite serán incorporados a nuestro fichero automatizado de clientes y amigos de Alkaendra, S.L. en Avilés, y se destinarán a ofrecerle periódicamente todo tipo de información sobre sus publicaciones y productos. Si usted desea acceder, rectificar o cancelar sus datos en todo lo referente a la ley orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal, diríjase por carta certificada al responsable del fichero: Alkaendra, c/Gutierrez Herrero, 52 33405 Avilés Asturias. Los datos que nos facilite podrán ser comunicados a otras empresas asociadas para enviarle información comercial que pueda ser de su interés. Por favor, si no lo desea marque esta casilla. ☐

Programa de Apadrinamiento

En Alkaendra creemos que toda persona debe vivir dignamente.
Creemos que toda persona tiene derecho a una oportunidad.
Somos conscientes del mundo en que vivimos.
Sabemos que las desigualdades en este mundo son enormes.
La labor de mejorarlo es un trabajo titánico que no esta en nuestras manos, pero siempre podemos hacer algo, siempre podemos poner nuestro granito.
Esta es la razón de que pongamos en practica el programa de apadrinamiento de niños. 40 céntimos de cada venta irán al programa.
Esperamos poder ayudar a muchos.
Esperamos poder contar contigo.

Si te interesa alguna de nuestras ofertas, por favor, envianos esta página

Puedes pagarlo de una vez o en cuatro
¡Aqui tú eres lo más importante!

Envia esta oferta a:
Alkaendra, S.L. C/ Gutiérrez Herrero 52, Avilés, Asturias, C.P. 33405

	Un Pago	4 Pagos (1 cada Tres Meses)
Revista Electrónica SYNDALLA	☐ 18 €	☐ 4,5 € POR PAGO
Revista Papel SYNDALLA	☐ 36 €	☐ 9 € POR PAGO
Terra Incognita	☐ 60 €	☐ 15 € POR PAGO

Datos Personales

☐ Sí, deseo aceptar la Oferta. Recibiré lo marcado arriba por los precios expresados en las ofertas presentadas.

Nombre.....1erApellido.....2ºApellido.....
Domicilio.....Nº.....Piso.....Puerta.....Esc/Bloque.....
CP.....Población.....Provincia.....
Teléfono.....Fecha de Nacimiento...../...../.....
E-mail.....

Domiciliación Bancaria

Les ruego se sirvan atender los recibos presentados para su cobro por Alkaendra, S.L.

Nombre y Apellidos del titular.....

C.C.C.(Código Cuenta Cliente)

Entidad | | | | Agencia | | | | DC | | Nº Cuenta | | | | | | | | | |

Firma (imprescindible)

La respuesta a este cupón es voluntaria; los datos que nos facilite serán incorporados a nuestro fichero automatizado de clientes y amigos de Alkaendra, S.L. en Avilés, y se destinarán a ofrecerle periódicamente todo tipo de información sobre sus publicaciones y productos. Si usted desea acceder, rectificar o cancelar sus datos en todo lo referente a la ley orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal, diríjase por carta certificada al responsable del fichero: Alkaendra, c/Gutierrez Herrero, 52 33405 Avilés Asturias. Los datos que nos facilite podrán ser comunicados a otras empresas asociadas para enviarle información comercial que pueda ser de su interés. Por favor, si no lo desea marque esta casilla. ☐

El editor se reserva el derecho de modificar el precio de la oferta.