

LA CIUDAD DE VINDUSAN



EL RESURGIR DEL
DRAGON

PABLO CLAUDIO GANTER, PABLO SIXTO Y JUAN SIXTO

NOSOLO ROL





NOSOLOROL

Nosolorol Ediciones
C/Ocaña, 32. 28047 Madrid
www.nosolorol.com
ediciones@nosolorol.com

© 2019 Nosolorol Ediciones

Todos los derechos reservados. La reproducción de este libro, completa o en parte,
sin permiso escrito de Nosolorol Ediciones está expresamente prohibida.

V LA CIUDAD DE VINDUSAN

CRÉDITOS

Escrito por
**Pablo Claudio Ganter,
Pablo Sixto y Juan Sixto**

Portada de
Alejandro Olmedo

Ilustraciones de
**Loles Romero, Xabi Gaztuela y
Sara Meseguer**

Diseño y maquetación por
**Manuel J. Sueiro,
Esther Sanz y Javier Charro**

Mapas de
Esther Sanz

Corrección por
**Irene Morales García y
Laura Fernández Perea**

Revisión de
**Rafael Alguacil Herrera,
Miguel Remiro y Alfonso J. Barceló.**

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	
LA JOYA DE SHABANA	6
Qué encontrarás en este libro	7
CAPÍTULO UNO	
LOS BALDÍOS DE SHABANA	8
Elementos geográficos	8
Lugares civilizados	9
CAPÍTULO DOS	
PUEBLOS DE SHABANA	12
Elfos Banjora	12
Fórmigos de Shabana	14
Enanos Rocasangrienta	15
Shabaudi	16
Pueblo venheli	17
CAPÍTULO TRES	
HISTORIA DE LA REGIÓN	18
Historia de Vindusan	18
Edad antigua	18
El albor de los Peregrinos (0-975)	18
Cronología	19
El cenit de los Peregrinos (976-3106)	20
El ocaso de los Peregrinos (3106-3975)	21
La era de las nuevas civilizaciones (3975-4673)	21
Actualidad (4673)	23
CAPÍTULO CUATRO	
LA CIUDAD DE VINDUSAN	24
Datos generales	24
Geografía	24
Los distritos de Vindusan	25
La Explanada Solar	25
El Nido de Halcones	26
Dekas, el barrio portuario	29
El Aljibe	30
Senku	32
El Distrito Militar	33
El Alati	33
El Erial	35
Cultura	36
Gobierno	37
Las Cien Casas de Vindusan	38
Miembros y organizaciones ilustres	40
El ejército de Vindusan	42
CAPÍTULO CINCO	
RELIGIÓN EN VINDUSAN	44
Dioses principales	44
El culto a Elethae	45
Devotos del amanecer	45
Adoradores esmeralda de Eurana	46
Los reverdecedores	46
Negociantes de Ankaraz	46
El culto al Terrible Escorpión	46
Adoradores de Mezjay	46
El Predador Insaciable	47
Dioses menores y semidioses	47
Xeinoth (El de las Lamentaciones)	47
La Gran Hueste Tormentosa	47
Marchekai, la gran serpiente azul	47
Eltahor y Anaeze	47
Dathanos del Bosque Marchito	47
Diradhis de Minmara	47
Suranoth, Señor del Clima	47
Los Ancestros Venheli	47
Androktasiai	48
Tephros	48
Talhi'bak	48
Namtaru	48
Zodahar	48
Otros cultos y doctrinas	48
La vida después de la muerte	49
CAPÍTULO SEIS	
VIDA EN VINDUSAN	50
Calendario	50
El fin de año	50
Solsticio de verano	51
La Gloria de los Victoriosos	51
Solemnidad de la Fundación	51
Bautismo de sol	51
Los príncipes de Vindusan	51
Las efigies de Ankaraz	51
Clima	51
Fauna y flora	52
Comercio	52
Lenguajes	53
Semillas de conflictos	54
Los Inquisidores de Praxis	54
La amenaza morlock	54
El sueño alado de Talassiak Bedorr	54
Tormentas sospechosas	54
Rumores de guerra	54
La mansión maldita	54
La Dragona de las Montañas	55
Extraño secuestro	55
Voces contra los esclavistas	55
La nueva casa	55
El alzamiento de Talhi'bak	55
Ideas de secesión	55
Descendencia limitada	55
El bosque de Dathanos	55
El sepulcro de los moradores	55
Deseos en llamas	55

CAPÍTULO SIETE

OTRAS FACCIÓNES DE SHABANA 56

Los gnolls de Kaer Aramnim.....	56
Explorador gnoll.....	58
Clérigo gnoll.....	58
Señor de la guerra gnoll.....	58
El clan Rocasangrienta.....	58
Los morlocks de Craexhin.....	59
Los Déspotas Carmesíes de Puerto Tarter.....	60
El Enigma del Halcón.....	61

CAPÍTULO OCHO

REGLAS ADICIONALES 62

Razas alternativas.....	62
Tiefling (Venheli).....	62
Elfo (Menkarre).....	62
Humano (Shabaudi).....	63
Gnoll.....	63

Nuevos arquetipos..... 63

Arquetipo de explorador: Vigilante de los Cielos.....	63
Dominio Divino: Dominio del Destino.....	64
Origen sortilego: Linaje Diabólico.....	65
Senda del Bárbaro: Señor de la Guerra.....	65
Círculo druídico: Círculo de los Huesos.....	66
Tradición Arcana: Escuela de la Luz y Fuego.....	66

Nuevos trasfondos..... 66

Artista.....	66
Noble de las Cien Casas.....	67
Agente de la Justicia.....	69

Equipo especializado del clan Rocasangrienta..... 70

Equipo de aventuras del clan Rocasangrienta.....	70
--	----

Equipo especializado de los elfos Banjora..... 71

CAPÍTULO NUEVE

BESTIARIO DE VINDUSAN..... 72

Draco Espinoso.....	72
Draco espinoso joven.....	73
Draco espinoso adulto.....	73

Diablo ígneo..... 73

Gric blanco..... 74

Gric blanco.....	74
Gric blanco descomunal.....	74

Ánimas feéricas..... 75

Ánima feérica.....	75
Ánima feérica atormentada.....	75

Moradores de osario..... 76

Morador de osario.....	76
Regente de osario.....	76

Bestias akkasem..... 77

Akkasem de carga.....	77
Akkasem salvaje.....	77

AVENTURA

AULLIDOS EN VINDUSAN 78

Introducción.....	78
-------------------	----

Trasfondo de la aventura.....	78
-------------------------------	----

Resumen.....	79
--------------	----

Resumen de personajes no jugadores.....	79
---	----

Gancho de la aventura.....	79
----------------------------	----

Introducción: Un moribundo en el desierto.....	79
--	----

Encuentro. Los hambrientos dracos.....	79
--	----

Desarrollo: Investigando en Vindusan.....	80
---	----

El Templo Esmeralda de Eurana.....	80
------------------------------------	----

Conociendo a Jaka Iantris.....	81
--------------------------------	----

Wivvah, la médium infernal.....	81
---------------------------------	----

La cueva blasfema de Zodahar.....	82
-----------------------------------	----

La Guardia de la Ciudad.....	82
------------------------------	----

La Casa de Subastas de Sal.....	82
---------------------------------	----

El maestro joyero Gelasius.....	83
---------------------------------	----

El hogar de la Casa Moorkaith.....	83
------------------------------------	----

Desenlace: En las minas Moorkaith.....	84
--	----

El exterior.....	84
------------------	----

Entrada a la salina.....	84
--------------------------	----

Almacén de los minotauros.....	84
--------------------------------	----

Almacén de herramientas.....	86
------------------------------	----

Dormitorio de los fórmigos.....	86
---------------------------------	----

Habitación de Skalanis.....	86
-----------------------------	----

Habitación del jefe de la guardia.....	86
--	----

Salina.....	86
-------------	----

Taller.....	86
-------------	----

Armería.....	86
--------------	----

Dormitorios de la guardia.....	87
--------------------------------	----

Habitación de Ezohra.....	87
---------------------------	----

Habitación de Kaithssain.....	87
-------------------------------	----

Sala de la bóveda.....	87
------------------------	----

Conclusión.....	88
-----------------	----

Recompensas.....	88
------------------	----

Puntos de experiencia.....	88
----------------------------	----

Tesoros.....	88
--------------	----

Bestiario.....	88
----------------	----

Akrog, Zhese y Narghia.....	88
-----------------------------	----

Guardias Moorkaith.....	88
-------------------------	----

Kaithssain Moorkaith.....	89
---------------------------	----

Ezohra Moorkaith.....	89
-----------------------	----

Skalanis Olasha.....	89
----------------------	----

APÉNDICES.....	90
----------------	----

Personalidades de Vindusan.....	90
---------------------------------	----

Guía de servicios.....	91
------------------------	----

Comida, Bebida y Alojamiento.....	91
-----------------------------------	----

Adquirir propiedades.....	91
---------------------------	----

Compraventa de objetos mágicos.....	91
-------------------------------------	----

Curación mágica.....	92
----------------------	----

Templos por deidad.....	92
-------------------------	----

Estadísticas genéricas.....	93
-----------------------------	----

Guardia de la ciudad.....	93
---------------------------	----

Patrullero de la Guardia Azor.....	93
------------------------------------	----

Inquisidor de Praxis.....	93
---------------------------	----

Noble vindusino.....	93
----------------------	----

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a.....	96
-------------------------------------	----



INTRODUCCIÓN

LA JOYA DE SHABANA

A través del país de Shabana marcharon algunos de aquellos elfos que, desencantados, abandonaron a los suyos en Zaselan. Durante muchos años vagaron por sus agrestes parajes, hasta que levantaron la hermosa ciudad de Vindusan a orillas de un lago de aguas cristalinas, el único en estas tierras baldías. Los elfos que dejaron Zaselan fueron conocidos como los Banjora («ingratos»), y ahora gobiernan sobre una metrópolis admirada y ambicionada por todos.

Sobre las aguas de la laguna se alzan, imponentes, las mastabas y templos solares donde el pueblo banjora adora a sus amados dioses. En sus zocos, atestados de variopintas mercancías, comerciantes llegados de todo Voldor puján por la atención de propios y extraños. Todo esto bajo el férreo control de las Cien Casas élficas y su adalid, el líder supremo Varcassian, que gobierna a duras penas la ciudad.

Situada en los baldíos de Shabana, Vindusan es una de las metrópolis más importantes de todo el mundo de Voldor no

solo por su tamaño, sino también por ser el gran núcleo comercial del oeste del continente. Entre sus bulliciosas calles, día y noche tienen lugar incontables pactos, negociaciones y tratos de todo tipo, cuyas consecuencias se propagan por todo Voldor. Como si de un arca hermosamente tallada en roca se tratase, Vindusan guarda en su interior la mayor cantidad de sal disponible en el continente, lo que provoca las iras y envidias de los numerosos enemigos de la ciudad estado. Se trata de un lugar donde aventureros de todo origen y condición pueden realizar hazañas, obtener riquezas y objetos mágicos, así como el prestigio necesario para vivir una vida de lujos y excesos como solo Vindusan puede ofrecer. Los peligros son incontables y abarcan desde las agresivas tribus nómadas de los baldíos hasta las oscuras conspiraciones que los enemigos de la ciudad tejen en sus calles.

También lejos de sus murallas, sus enemigos conspiran para imponerse y controlar la ciudad, en especial la sal que

extraen de la laguna Minmara, fuente de toda la riqueza de Vindusan. Al odio que profesan los Bastarre de Zaselsan, conocido por todos, hay que añadir a los belicosos morlocks de Vajra o las tribus gnoll del desierto, que amenazan la paz de los elfos. Incluso las naciones jóvenes, como el reino de Zabárix o el de Mirianis, ven con cierto recelo a la joya de Shabana, lo que hace que sus agentes y espías estén alerta en todo momento.

Este es el primer suplemento de ambientación para **El Resurgir del Dragón**, y en sus páginas hemos querido describir con todo detalle una de las ciudades más importantes de Voldor, si no la que más. Y es que la ciudad de Vindusan se extiende mucho más allá de sus propias murallas: tal es su poder que podríamos llegar a considerar todos los baldíos de Shabana como sus dominios.

Es una metrópolis donde pueden tener lugar incontables aventuras y campañas, desde personajes recién creados que luchen por hacerse un nombre entre sus callejuelas hasta los héroes más épicos que defiendan la ciudad de sus terribles enemigos bajo el atento escrutinio de las Cien Casas. Es también un buen lugar adonde los aventureros de otras regiones pueden acudir en busca de riquezas y oportunidades de aventura o incluso con intenciones más concretas, pues algunos tesoros solo pueden encontrarse en los mercados de Vindusan.

Este libro también es una gran herramienta para dar mayor profundidad a nuevos personajes procedentes de Vindusan, no solo por los nuevos trasfondos y arquetipos o las razas alternativas, sino también porque, en manos de los jugadores, este libro permite detallar la vida de su personaje en la ciudad, aquellos con quien ha podido convivir hasta ahora, la profesión que ha podido desempeñar o hasta las razones para marcharse en busca de aventuras. No son pocos aquellos que abandonan la vida en la urbe en busca de un porvenir; supervivientes natos capaces de manejarse en los más oscuros concilios de ladrones de otras metrópolis o de prosperar en los entornos más duros del continente. Es Vindusan una tierra donde conviven en paz decenas de pueblos y culturas, donde la ley y el orden luchan constantemente contra el caos del desierto, donde cualquier dios, por minoritario que sea, encuentra su culto y donde la sal, el bien máspreciado de Voldor, domina todo lo demás.

Qué encontrarás en este libro

La información contemplada en este libro se encuentra dividida en capítulos, cada uno sobre un apartado específico de la ciudad de Vindusan. También encontrarás gran cantidad de datos sobre los páramos desérticos de Shabana, pues no

puede entenderse Vindusan sin conocer todo lo que ocurre a su alrededor. Mientras que los primeros capítulos apenas contienen reglas o estadísticas de juego, en los capítulos 9 y 10, así como en los apéndices, podrás encontrar reglas suplementarias y nuevos monstruos para **El Resurgir del Dragón**. Por último, te espera una aventura completa y lista para jugar que permitirá a los aventureros comenzar a relacionarse con la ciudad y utilizar la información contenida en este libro.

Capítulo 1. Los Baldíos de Shabana: En este capítulo se presenta la región de Shabana, donde está situada Vindusan, y sus localizaciones más importantes.

Capítulo 2. Pueblos de Shabana: Aquí se presentan las cinco razas y culturas principales que habitan el territorio, y se explican detalladamente elementos clave como su historia, religión, aspecto, etcétera.

Capítulo 3. Historia de Vindusan: Aquí se detallan los últimos 4673 años de historia, desde la llegada de los Peregrinos al bosque de Shabana hasta el reciente intento de invasión de Melionii por parte de los morlocks.

Capítulo 4. La ciudad de Vindusan: El capítulo más extenso del libro. En él se presenta la ciudad de Vindusan al completo, desde los ocho distritos que la componen, pasando por sus localizaciones más famosas hasta sus miembros más relevantes y su sistema de gobierno.

Capítulo 5. Religión en Vindusan: Aquí se presentan las diferentes religiones y creencias que pueden encontrarse tras los muros de Vindusan o entre las dunas de Shabana, incluyendo deidades mayoritarias como la Trinidad de Vindusan o cultos menores como Suranoth, el dios Peregrino del clima.

Capítulo 6. Vida en Vindusan: A lo largo de este capítulo se explican los elementos principales de la vida en la ciudad para tener una idea aproximada del día a día de sus habitantes.

Capítulo 7. Otras facciones de Shabana: Aquí se detallan las más poderosas facciones que compiten, de una manera u otra, con la propia Vindusan por el control del territorio.

Capítulo 8. Reglas adicionales: Este capítulo recopila la mayoría de las nuevas reglas de juego contenidas en el libro, y que derivan de lo presentado a lo largo de los demás capítulos.

Capítulo 9. Bestiario: Recopilación de las nuevas criaturas que los aventureros pueden encontrarse durante sus viajes.

Aventura. Aullidos en Vindusan: Aquí se presenta una aventura que tiene lugar entre los muros de la ciudad y donde los aventureros deberán hacer frente a una de las conspiraciones que amenazan la paz de los elfos.

Apéndices: Al final del libro se encuentran algunas tablas y reglas de resumen, útiles para aventuras que tengan lugar en Vindusan.



CAPÍTULO UNO

LOS BALDÍOS DE SHABANA

Alrededor de la ciudad de Vindusan se extiende, durante cientos de millas, la región conocida como los Baldíos de Shabana. Se trata de una zona desértica donde habitan varios pueblos que tratan de sobreponerse a la dureza del terreno y a las bestias salvajes. Todos estos pueblos han dejado su marca en la geografía de la región y todos ellos confluyen también, cada uno a su manera, entre las murallas de Vindusan, el gran centro social y político de la región. Dado que no podría entenderse Vindusan sin explicar primero su contexto en la región, aquí se describen los lugares geográficos y sociales más relevantes.

Elementos geográficos

Existen a lo largo de Shabana diferentes elementos naturales que marcan su relieve y, con ello, la fauna, flora y culturas que alberga en su interior.

Colmillos Negros

Un pequeño archipiélago en la costa formado por peñascos negros y puntiagudos sobre el océano Mármeron. Forma un

pequeño y peligroso laberinto para los barcos que los piratas de la zona no dudan en utilizar para ocultarse o para despistar a sus perseguidores. Cuentan también que en algunos de sus peñascos existen grandes cuevas que son utilizadas para esconder tesoros piratas desde hace siglos. Sobre los peñones más grandes, un puñado de aldeas humanas, algunas con tan solo un grupo de chozas, viven de la agricultura y el escaso comercio. Sus habitantes han caído recientemente en la endogamia y según parece podrían haber sido expuestos a una radiación del xion de origen desconocido.

El cubo de Ramian

Llamado así por su descubridor, un sabio mida llamado Ramian, este cubo de piedra con extraños símbolos en sus caras visibles sigue siendo un misterio para los habitantes de Shabana. Una de las pocas cosas que se conocen sobre él es que su localización parece variar con el tiempo, desplazándose por el desierto sin ningún patrón aparente. Las distintas expediciones enviadas para descubrir sus secretos han sido infructuosas

y su cara inferior nunca se ha visto. Numerosas caravanas han sido enviadas desde Vindusan, especialmente por la Cofradía de Erekar y la Sociedad del Anillo de Xion, ansiosos de descubrir el conocimiento que alberga.

El río Pardo

El más caudaloso río de toda la región nace en las nieves de las montañas Kiralizer y discurre por los Baldíos hasta Vindusan, donde forma la laguna Minmara. En sus orillas se pueden encontrar cuantiosas aldeas y pequeños pueblos, así como una red de fortificaciones enanas que permiten utilizarlo como ruta segura de comercio. Sus aguas frescas y abundantes cubren de vegetación sus orillas y las de sus afluentes, aunque el caudal va menguando a medida que se hunde en los Baldíos hasta morir en la laguna, donde se vuelve salada. Numerosos barcos recorren sus aguas cargados de mercancías y riquezas de todo tipo.

La laguna Minmara

La enorme laguna formada al final del río Pardo es donde los elfos Banjora decidieron levantar su grandiosa ciudad tras abandonar la tiranía de los Peregrinos. Sus aguas forman la única gran superficie acuosa de Voldor que aún es salada. En su centro se levanta el islote que contiene la mayoría de los edificios de la ciudad, y sus orillas están cubiertas de salinas de las que las grandes familias de Vindusan extraen la preciada sal que da origen a sus riquezas. Tiene una exuberante fauna y flora, y una pequeña flota de pescadores se gana la vida con los peces que la habitan, aunque sus profundidades albergan criaturas exóticas y peligrosas, como los grics blancos.

Los Acantilados Blancos

Allí donde se juntan los Montes Urulus y los Montes Aurak, al nivel del mar, surge una serie de pequeñas playas y acantilados salpicados de cuevas. Zona frecuente de paso de muchas rutas comerciales a través del Mármeron, también pueden encontrarse accesos a las profundidades de Vajra, muchas veces usados por piratas y contrabandistas. Aquí tiene su guarida el temido pirata anuro, Alghan Jaqqther el Intrépido, cuya embarcación es capaz de entrar y salir por los canales subterráneos, donde tiene oscuros tratos con los morlocks y duergar de la región.

Montes Aurak

Reclamados por las tribus gnolls de Kaer Aramnín, esta cordillera de gran altura, formas suaves y fácil escalada separa las tierras fértiles y pobladas de la costa occidental de las llanuras pedregosas y baldíos áridos del interior de Shabana. Además de los gnolls (hombres hiena), las bestias salvajes son abundantes, especialmente los dracos de arena y otros depredadores aéreos. Aunque muchos comerciantes deciden rodearlas por el norte o el sur hasta Puerto Tarter, los más atrevidos tratan de cruzar su valle central para acortar camino con la esperanza de ocultarse de los hombres hiena o poder negociar el paso con alguno de sus chamanes.

Montes Urulus

Este conjunto de montes forman la separación natural entre los Baldíos de Shabana y las Llanuras de Sananda, al sur. Sus cumbres están plagadas de criaturas hostiles como rocs, kobolds y gigantes, que ponen en peligro a cualquiera que se acerque sin precaución. Al sur se encuentran las tierras de la tribu humana conocida como los Luanos, y algo más lejos, la ciudad de los centauros conocida como Oredane y la Torre de Fulgor de Bosquespino.

Oasis de Shilan Duzz

En la frontera sureste de los Baldíos, en una porción de desierto perteneciente a una siniestra saga de las dunas que habita en un caparazón de dragón tortuga, se encuentra el oasis de Shilan Duzz. Es el único pozo de agua potable en muchas millas a la redonda, y los incautos que llegan allí para beber acaban en las garras de Shilan Duzz, pues así es como se conoce a esta saga. Algunos druidas de los huesos hablan de ella como la última superviviente de la corte feérica del rey Dathanos y viajan hasta allí para tratar de compartir su sabiduría.

Quebradas Rojas

Conjunto de cañones horadados en la roca, la mayoría de ellos completamente secos. En sus cavidades se puede apreciar el gran paso hace siglos del agua y torrentes, y son muchas las cuevas que socavan sus entrañas. Algunos mercaderes afirman haber visto dragones sobrevolando las quebradas, y no es raro encontrarse con algunas patrullas Bastarre merodeando por la zona.

Ruinas de Vestigiohundido

Un gigantesco pantano situado al final del río Vrenn, que desciende de las montañas, y que alberga una extensa red de ruinas de los Peregrinos casi completamente sumergidas. Se han convertido en los últimos años en un foco de aventureros, denominados comúnmente «prospectores», que se adentran en ellas para buscar reliquias con las que obtener riquezas. Es un lugar lleno de alimañas de pantano y peligros del mundo antiguo donde incontables exploradores osados pierden la vida y nunca más abandonan sus oleosas aguas.

Bosque de Kymelin

Un hermoso bosque de árboles grandes y frondosos bajo el control de los elfos Bastarre de Zaselsan. Rodeando su capital, y a las orillas del mar interior de Oculta, era antaño una suerte de jardines para la nobleza que gobernaba a los elfos desde el Palacio de Cristal. Desde la marcha de los Peregrinos muchos Bastarre han comenzado a habitar en el bosque, levantando pueblos y villas entre la floresta y patrullando intensamente el linde occidental para evitar intrusos en su territorio.

Lugares civilizados

Existen alrededor de Vindusan otros núcleos de población fundados por los diferentes pueblos que moran el desierto o sus cercanías. Muchos de estos mantienen relaciones comerciales y diplomáticas con la metrópolis y muchas de las rutas más utilizadas se desplazan de uno a otro compartiendo sus mercancías y la información obtenida.

Bajomercado

Un punto de gran importancia en el comercio de la región, Bajomercado es una pequeña ciudad dividida en dos capas: una superior fundada por enanos y elfos sobre la superficie y una interior gobernada por fórmigos y excavada en la roca y la arena. Su nombre proviene de la enorme caverna construida bajo tierra por los fórmigos, donde cientos de mercaderes de varias razas intercambian víveres y productos exóticos a diario. Además, el río Isho, un efluente del Pardo, discurre hasta la ciudad y se hunde en ella hasta conectar con los canales de Vajra.

Craexhin

Una de las urbes morlock más cercana a Vindusan y el principal foco de incursiones morlock a Shabana desde hace siglos. Una antigua ciudad de los Peregrinos, situada en las

profundidades de Vajra conectada mediante canales y con su propio mar interior, Craexhin es famosa por sus laboratorios donde crueles alquimistas crean criaturas mutantes de todo tipo para ser utilizadas como esclavas y tropas de choque. La reciente muerte de la caudillo Kya, líder de la Ascensión Drovash que gobierna la ciudad, ha provocado una enorme inestabilidad.

Feria Gris

Un pequeño asentamiento fundado por el reino zabario como puesto comercial adyacente a las ruinas de Vestigiohundido. Está formado por medio centenar de viviendas provisionales e incontables tiendas desplegadas a sus afueras, donde se asientan los mercaderes y «prospectores» que acuden a hacer negocios de todo tipo. Allí pueden encontrarse ricos comerciantes llegados de todas partes del mundo dispuestos a pagar grandes cantidades por hacerse con las reliquias de los Peregrinos que se extraen continuamente de las ruinas.

Gran salón del clan Rocasangrienta

Construido por el clan enano directamente bajo el río Pardo, esta pequeña fortaleza subterránea es sede principal del clan Rocasangrienta, y desde allí organizan toda su red comercial, tanto la terrestre como la extensa flota de barcos mercantiles que discurren entre las Kiralizor y Vindusan. Viajar hasta allí desde Vindusan es una de las rutas más seguras de la región, tanto si se hace en barco como por tierra, y son muchos los mercaderes elfos y fórmigos que viajan hasta él con cierta frecuencia para establecer contratos con enanos que puedan darles acceso a los mercados del norte.

Haxiliión

Una pequeña comunidad de fórmigos a los pies de los montes Urulus. Sus habitantes son vasallos del líder supremo de Vindusan gracias a la intermediación de la Casa Andium. Su principal negocio es la explotación de las minas de hierro y

pedra de las montañas, que extraen a través de centenares de túneles que se adentran millas de profundidad en la tierra y que crecen cada año gracias a la obstinación de sus fórmigos. Son tan grandes y laberínticos los túneles, que los capataces no aceptan trabajadores que no sean fórmigos, ya que han podido comprobar que estos se pierden con facilidad y muchos no logran salir.

Kaer Aramnín

Ruinas de una antigua ciudad que fue antaño la única urbe habitada por los gnolls de Shabana. Actualmente sirve como refugio para muchas de sus tribus, pues hay agua y restos de edificios capaces de resguardarlos de las peores tormentas de arena. Cuando las lunas forman una sola en el cielo de Voldor, las tribus de nómadas gnolls se reúnen en este lugar y comercian, intercambian rumores, dirimen disputas y pactan matrimonios. Para la mayoría de los hombres hiena de Shabana estas ruinas tienen una gran importancia espiritual y apenas unos pocos foráneos han podido observarlas y volver para contarlas.

Mangxemain

Ciudad amurallada al noreste de Vindusan, muy conocida por los mercaderes para aprovisionarse de agua y alimento, pues suele ser la primera parada de las caravanas en dirección a la costa o a los canales de Vajra a través de Melionii. Está coronada por una enorme pirámide escalonada de piedra rojiza. El sultán Dahf Ludb'aziz, un noble Banjora de la Casa Ludb'aziz, ha gobernado la ciudad con sabiduría durante las últimas tres generaciones. Al igual que ocurre en Vindusan, la mayoría de la población está formada por fórmigos, aunque el gobierno y la mayoría de puestos de poder pertenecen a los elfos. El único culto oficial en la ciudad se reúne en el Templo de Mangxeganto, antiguo dios de la muerte y la reencarnación.



Melionii

Principal ciudad de los fórmigos a unas 400 millas al sur de la Torre de Fulgor de Shabana. En este lugar, los túneles de varias ciudades fórmiga se unen, dando la sensación de que solo existe una enorme metrópoli subterránea. Se encuentra en un cruce de canales de Vajra que le otorga un gran valor comercial, pero que le expone a los ataques de morlocks y otras criaturas. Recientemente ha sido el objetivo de una campaña bélica de los morlocks de Craexhin, que han intentado conquistarla por la fuerza. Tras la pírrica victoria de los defensores, la ciudad se encuentra devastada y llevará décadas restaurar lo perdido.

Puerto Tarter

Enclave independiente, fundado por mercaderes zabarios, situado en la costa oeste de Shabana junto a las aguas del Mármeron. La gran mayoría de las caravanas de mercaderes del Reino de Zabárix desembarcan en su puerto y se preparan para el largo viaje hasta Vindusan o más allá. Lord Máximo gobierna con puño de hierro, cobrando fuertes impuestos a cambio de seguridad frente a las tribus gnoll y los asaltantes shabaudi. El lugar es también conocido en algunos círculos por ser la sede de un deleznable grupo de esclavistas que utilizan el lugar para coordinar sus negocios y ocultar sus actividades ilegales. No es extraño tampoco encontrar en su puerto algunos de los barcos piratas más famosos y temidos del Mármeron.

Santuario de Saltagua

Un pequeño monasterio situado en un valle escondido en medio del desierto, con poca importancia en las rutas de la región. El lugar se compone de un llano rodeado de colinas y paredes verticales que lo ocultan de manera natural de ojos indeseables. Tiene dos zonas principales: la más elevada, donde se encuentran el templo, el pueblo y la torre de Valeënta; y la zona baja, donde se halla la arboleda, el hogar del druida Damaclo, y el río subterráneo que emerge formando cascadas y que vuelve a esconderse bajo las colinas. Las casas están construidas en adobe y el diseño de sus calles es caótico, especialmente para la población fórmiga, que no consigue establecer su metodología de construcción entre el resto de habitantes.

Torre de Fulgor

Al sur de las montañas Kiralizer, esta Torre de Fulgor levantada por los Peregrinos hace más de cuatro mil años se encuentra ahora completamente abandonada. Algunos sabios creen que aún sigue funcionando y que, bajo las arenas, a poca distancia de la torre, se halla enterrada la legendaria Urbe de los Espejos, donde los ancestros demoníacos de los venheli fueron traídos a Voldor. Se encuentra a medio camino de la principal ruta comercial del norte de Shabana, que conduce a numerosos mercaderes (en su mayoría enanos de Kiralizer) hasta Último Puerto para dar salida a sus mercancías por mar. Muchos comerciantes se desvían unas pocas horas de su camino para contemplar la torre desde la distancia,

aunque nunca se acercan demasiado. En los últimos meses, muchos han observado grandes grupos de muertos vivientes vagando sin rumbo por sus alrededores, con un comportamiento feroz ante aquellos que se acercaban. La mayoría de las compañías comerciales comienzan a recomendar a sus miembros que den un rodeo de varios días para evitar toparse con ellos.

Último Puerto

Pueblo fortificado con un amplio embarcadero que forma el punto comercial más septentrional de Shabana, al final de la ruta comercial que rodea las Kiralizer. Está controlado por el clan enano Foquepétreo, aunque la distancia hasta el resto de sus posesiones en las montañas ha provocado que el pueblo se llene de habitantes de otras razas, como humanos y semiorcos, poniendo en duda el verdadero poder que controla la ciudad. En su embarcadero pueden encontrarse algunos de los más poderosos galeones enanos que patrullan las aguas cercanas para proteger a sus comerciantes y hundir posibles naves de los incursos orcos provenientes del frío norte.

Zaselsan

Construida en el bosque de Kymelin y alzándose sobre el mar interior de Oculta, allí donde el gigantesco cañón de Xerocron desagua a las profundidades, se encuentra la antigua capital de los Peregrinos: la fabulosa ciudad de Zaselsan. De entre todas sus construcciones destaca el gigantesco Palacio de Cristal, encaramado al reborde superior de la sima sobre el mar, coronado de domos áureos y hundiendo sus cimientos en la ciudad subterránea. Allí han establecido la corte real el rey Falesin, su esposa (la bruja blanca Driza dur'Favuz) y las otras familias de la nobleza Bastarre. El resto de la aristocracia habita en las villas y haciendas que rodean la magnífica construcción, mientras que los de más bajo linaje y los esclavos se ven obligados a residir en la ciudad inferior, entre las ruinas.

A los pies de Oculta, el ejército Bastarre protege el Templo de Cristal, donde se guardan las últimas reliquias dejadas allí por los Peregrinos, así como las obtenidas por los elfos en los últimos siglos. A poca distancia puede encontrarse también una compleja estructura portuaria que utilizan las expediciones que patrullan el mundo de Vajra, haciendo uso de los canales navegables que se adentran en la oscuridad. Desde allí parten los contingentes élficos hasta las numerosas ciudades subterráneas que aún controlan en Vajra, como Nerizan, Xosvizta y la gran Keizharanes. Sin embargo, este territorio lleva menguando desde la partida de los Peregrinos ante el empuje de otras razas como los morlocks o los duergar.

Aunque la guerra entre Zaselsan y Vindusan hace mucho que concluyó, ni el rey Falesin ni los nobles de su corte olvidan la traición de los elfos Banjora, y siguen siendo uno de los mayores enemigos de Vindusan. De manera más sutil y subrepticia, los señores de Zaselsan traman y llevan a cabo conspiraciones para derrocar a sus hermanos renegados y, si es posible, hacerse con el control de su ciudad y de su preciada sal.





CAPÍTULO DOS

PUEBLOS DE SHABANA

Elfos Banjora

Los elfos Banjora de Vindusan son los descendientes de renegados que, en el ocaso del gobierno de los Peregrinos, abandonaron Vajra buscando una nueva vida en libertad bajo el sol. Fueron liderados en su periplo por el general Farlessian, traidor a los Bastarre, y tras un lustro de vagar por los Baldíos se instalaron en la laguna Minmara. Ahí construyeron sobre el agua la hermosa Vindusan, una ciudad que han defendido durante más de 600 años ante los ataques de conquistadores, maldiciones, plagas, gnolls y los vengativos Bastarre. Los Banjora se han convertido en la principal potencia de Shabana gracias a sus alianzas con los centauros de Sananda y los fórmigos. Aunque Farlessian falleció hace medio milenio, su dinastía le sobrevivió gracias a su hijo Draknessian, quién ejerció como líder supremo de su gente hasta su muerte hace un lustro. A día de hoy Vindusan es gobernada por el joven nieto de Farlessian, Varcassian, quien,

Aspecto. Los Banjora tienen cuerpos estilizados y fibrosos, tensos como látigos a punto de restallar. Su piel está perennemente morena y muchos lucen tatuajes. Suelen tener el pelo largo y decorado con cuentas.

Alineamiento. Los Banjora valoran la libertad por encima de todo, por lo que tienden hacia el caos. La inmensa mayoría tiende hacia el bien, pero los más cínicos son neutrales.

Idiomas. Hablan el común y el banjora, un dialecto del élfico con un acento menos refinado que el bastarre. Muchos aprenden las lenguas de sus vecinos y aliados, como el enano y el fórmigo.

Religión. Su panteón tradicional es un triunvirato de diosas solares conocido como la Tríada o Eqneye formado por Ahuraz (Elethae), Praxis y Eurana. La Eqneye protege Voldor del temible Ahzek, pero solo mientras Vindusan mantenga los ritos sagrados.

Clases. Los elfos Banjora suelen ser exploradores, clérigos, monjes o druidas.

- **Nombres de mujer:** Ankisa, Firlath, Raikssian.
- **Nombres de varón:** Almar, Kelmatesh, Jaqssian.

con su debilidad e inexperiencia, parece estar conduciendo a su gente a un nuevo cisma.

Vindusan se encuentra en la zona noroeste de la laguna Minmara, tanto sobre ella como en la costa. La ciudad es una de las más bellas y hermosas de todo Voldor, una urbe que nunca duerme y que da vida a una región árida y peligrosa. Por todo el mundo se habla de maravillas como el Templo del Halcón, los zocos y los acueductos vindusinos. Los Banjora decidieron habitar en el árido desierto, asfixiados por un calor abrasador, lejos de grandes superficies de agua dulce, en una tierra asolada por el sol, furiosas tormentas de arena y ahita de monstruos, bandidos y bestias salvajes. Y allí prosperaron. Su laguna es una maravilla de la naturaleza, rodeada de árboles amarillos, insólitos animales y llena de valiosa sal. Pero la vida en un entorno salino como este, bajo la constante luz de Avor, no es cómoda ni fácil; obligando a muchos Banjora a realizar sus actividades por la noche, cuando la temperatura baja, y a desarrollar una agricultura capaz de soportar el ambiente extremo de Vindusan.

Debido a su historia, pasado y hábitat, los Banjora tienen una personalidad muy distinta a las del resto de elfos. Son ferozmente independientes, pues nada hay más valioso que la libertad, y tienen un fortísimo sentido de la comunidad. Se sienten orgullosos de lo que supone ser vindusino, del legado de sus ancestros y de la bendición que los dioses lanzan sobre ellos. Es importante remarcar la importancia de la religión y los rituales en el espíritu vindusino. Así mismo, tienen un marcado carácter marcial, pues su duro entorno les ha enseñado que no hay civiles en la guerra por la supervivencia que libran contra el desierto. Son de risa fácil, cólera volátil y pueden llegar a ser frívolos por sus excesivas ganas de vivir y disfrutar de los placeres de la vida.

Una gran parte de los elfos Banjora pertenecen a una de las Cien Casas que conforman la sociedad vindusina. Allí no solo están los Banjora de la ciudad, sino que también están presentes los representantes de las casas que habitan el desierto. Actualmente hay setenta y siete casas afincadas en Vindusan, y veintitrés que viven en el desierto. Esto genera muchas tensiones, porque según pasan los años la identidad y cultura de los Banjora del desierto difiere más y más respecto a la de los urbanitas. Para los elfos Banjora la casa es una enorme familia, la cual le proporciona cierta solidaridad, educación, protección legal y les permite organizar sus ejércitos.

Estas Cien Casas obedecen (teóricamente) al líder supremo Varcassian, un joven e inexperto elfo que debe mediar entre los suyos al tiempo que atiende los numerosos rituales diarios de la cultura de Vindusan. En realidad, el gobierno vindusino es débil y solo se preocupa de coordinar la defensa del reino, la atención al culto y el control de la sal. La mayor parte de las funciones de gobierno, como la seguridad o los servicios de espionaje, están en manos de las Cien Casas, que tratan de gobernar un pueblo muy comprometido con la ciudad pero poco acostumbrado a recibir órdenes.

Las Cien Casas, por su parte, se gobiernan a sí mismas de una manera bastante laxa, que permite a cada miembro tener una vida casi independiente. Solo en cuestiones realmente importantes actúan los líderes sobre sus miembros, como en la amenaza de una guerra o un asesinato en el seno de la familia noble. Los jefes que abusan de su autoridad suelen ser retados por sus parientes. Cuando esto sucede, la jefatura se disputa con una prueba escogida por el retado, y, en los casos más graves, por el propio líder supremo. En este último caso es frecuente que el señor de la casa se retire, humillado, para

luego ausentarse una temporada al desierto para vivir como un ermitaño.

La educación tradicional banjora suele estar dedicada a enseñar a los niños el manejo de las armas tradicionales de su pueblo y otras lecciones de supervivencia. El objetivo es que todos los elfos puedan protegerse de las amenazas del desierto y servir en los ejércitos de las casas cuando sea la hora de defender Vindusan. Los Banjora están muy orgullosos de estas habilidades, y no son raras las competiciones marciales, de resistencia a los elementos o de supervivencia en el desierto. La magia también es importantísima en la cultura banjora, pues se considera un regalo de Elethae, lo mismo que los halcones, símbolos de Vindusan por su poder y libertad.

La religión solar es un aspecto esencial de la cultura vindusina, siendo una cuestión de estado. El culto religioso a la tríada élfica tiene como fin asegurar la armonía, seguridad y paz de la sociedad de Vindusan. Esta tríada, compuesta por los aspectos élficos de Ahuraz (Elethae), Praxis y Eurana, protege Voldor de Ahzek, pero solo mientras reciban la debida adoración.

Mediante los ritos realizados por los sacerdotes no solo se interpreta la voluntad divina, sino que se aplaca en caso de que las deidades estén contrariadas. Realizan ofrendas, libaciones, sacrificios de ganado y demostraciones deportivas sagradas para alejar la Tiniebla Atroz, agradecer a Elethae y asegurar que su luz ilumine por siempre Vindusan. Los eclipses son vistos con terror, y aunque los elfos entienden la naturaleza de estos fenómenos astronómicos, según sus creencias estos perturbaban la magia esencial de Voldor y a los muertos. Cuando hay un eclipse los Banjora salen a las calles en procesión hacia el Templo del Halcón Sol mientras cantan para atraer de vuelta a Avor.

Los Banjora suelen acudir a los sacerdotes para entrar en comunión con la Tríada. También forman parte del culto las meditaciones, ordalías sagradas y ofrendas de grano, vino y animales en fechas señaladas. Las supersticiones de los elfos Banjora son muchas, siendo la más importante la costumbre de leer el futuro en las sombras por parte de sacerdotes antes de cualquier evento o acción importante. Por toda Vindusan hay templos solares donde, a cambio de unas pocas monedas, oráculos (llamados «lectores de sombras») tratarán de leer la voluntad de Elethae y averiguar cuál es la mejor forma de obtener su favor o si la deidad bendecirá un proyecto de futuro. Según la tradición vindusina, el mejor día para realizar la lectura de las sombras es el solsticio de verano, cuando el mundo es bendecido con el hermoso fulgor de Avor de forma especial.

El líder supremo es el más importante representante de Elethae, por lo que dedica gran parte de sus horas a largos rituales de interpretación de sombras para averiguar qué dirección debe de tomar Vindusan.

Físicamente, los elfos Banjora son altos, con cuerpos estilizados y fibrosos. Tienen el pelo oscuro, que suelen llevar largo y embellecido con cuentas, amuletos y aceite. Decoran sus pieles con tatuajes, pinturas de vivos colores y escarificaciones; generalmente con motivos solares, geométricos o relacionados con la naturaleza. Un motivo recurrente son los halcones, aves reverenciadas por los Banjora, y el escudo de Vindusan: un halcón con las alas extendidas mirando al frente y con el sol sobre su testa. Visten túnicas, capas y velos teñidos de azul, blanco y verde cuyos tintes se mezclan con la piel del portador e inhiben la sudoración. Tanto mujeres como hombres suelen emplear maquillaje y lucir joyas de fabricación enana, fórmiga y menkarre.

Hay que mencionar que entre los Banjora de Vindusan encontramos a los «menkarre» (desafortunados), un grupo marginal que sufre una extraña condición de origen desconocido. Los menkarre son Banjora de piel pálida y ojos y pelo claro que son incapaces de vivir bajo el sol. Muchos sufren daño físico y ataques de locura si se encuentran bajo cielo abierto, por lo que sus barrios se encuentran bajo tierra. Los menkarre nacen ocasionalmente en el seno de las Cien Casas de Vindusan, quienes suelen enviarlos a vivir con otros de su condición en los barrios fórmigos (salvo en el caso de los Banjora del desierto, que los matan nada más nacer). Ahí aprenden oficios como la orfebrería, metalistería, la lectura de sombras y tintorería, por lo que son muy apreciados por sus congéneres. Aunque los menkarre son aceptados como miembros de pleno derecho de su sociedad, es cierto que muchos Banjora los ven como una aberración al orden natural y su nacimiento es considerado un mal augurio y una muestra del enfado de los dioses.

Los menkarre capaces de vivir a cielo abierto suelen pasear por Vindusan totalmente cubiertos, con sus rostros ocultos tras máscaras de plata y cerámica que representan rasgos élficos idealizados. Deben proteger su piel de la luz de Avor, que la abrasa como el fuego, por lo que, además de cubrirla, es frecuente que los menkarre porten tarros con barro fresco con el que recubrirse el cuerpo en caso de necesidad.

Aunque suelen adorar a la Tríada como el resto de los Banjora, consideran que Elethae les bendice con la luz de las lunas y se especializan en leer las sombras que estas proyectan. Algunos menkarre adoran al oscuro Ahzek en secreto, pues creen que Elethae les ha abandonado para siempre y deben buscar consuelo en los brazos del adversario. De momento es una práctica marginal, casi una creencia personal, y solo algunos adoradores están empezando a reunirse en busca de una mejor comunión con su dios.

Fórmigos de Shabana

Aspecto. Los fórmigos de Shabana son humanoides con aspecto de insecto dotados de un exoesqueleto articulado que cubre sus cuerpos como si fuera piel. Sus extraños rostros, similares al de una hormiga, son sorprendentemente expresivos. Su exoesqueleto presenta gran variedad de tonalidades, desde el negro al rojo, que suelen pintar de blanco, azul y rojo con motivos geométricos.

Alineamiento. Los fórmigos son un pueblo fiel y ordenado que tiende con fuerza hacia la ley, pero también son benévolo y pacíficos, por lo que muchos se encaminan hacia el bien. Tampoco es raro encontrar sujetos malignos o neutrales entre los fórmigos.

Idiomas. Los fórmigos de Shabana hablan común y fórmigo. Muchos aprenden élfico para poder relacionarse con sus aliados Banjora, o enano, para comerciar con los Rocansagrienta.

Religión. La religiosidad fórmiga es compleja y extraña. Para ellos la misma Vindusan es una deidad, con sus propios poderes y personalidad. La ciudad dios se ve asistida por Severidad (Praxis) y Armonía (Eurana), que se aseguran de la armonía social.

Clases. Los fórmigos suelen ser exploradores, clérigos, magos o paladines.

- **Nombres de mujer:** Aklii, Badiinii, Xedii.
- **Nombres de varón:** Ciikil, Jofilyk, Qu'ym.

Siempre ha habido fórmigos viviendo en Shabana. Incontables generaciones de industriosos hombres hormiga han tratado de expandir la civilización por la región construyendo

asentamientos, túneles, minas, puestos fronterizos y granjas. Muchísimo antes de la fundación de Vindusan o de la égida de los Peregrinos, los fórmigos ya se afanaban en trabajar la tierra bajo la luz de Avor para alimentar a los esclavos de sus amos. Cuentan las leyendas que no hace tantos milenios Shabana era una tierra verde, llena de campos de cultivo trabajados por los fórmigos. De pronto, los cataclismos climáticos comenzaron a sacudir Voldor y la tierra se tornó árida y difícil de explotar, por lo que los fórmigos empezaron a retirarse poco a poco hacia el interior de sus ciudades. Las tormentas de arena, cargadas de energía y rocas, cubrieron la tierra, y lagos y ríos se secaron cuando los días se volvieron abrasadores y las noches gélidas. Pero los fórmigos sobrevivieron dentro de la seguridad de sus ciudades gracias a la solidaridad entre colonias, su cohesionada sociedad y una capacidad de trabajo única en el mundo. Así, cuando los Peregrinos abandonaron Voldor, fueron la raza mejor preparada para empezar a construir su propio futuro.

Pero tras el pasar de los siglos, cuando los fórmigos ya habían comenzado a prosperar en el duro entorno, desde el sur llegaron los saurios. Estos se cebaron con sus ciudades, saqueando docenas de ellas, reduciéndolas a ruinas y obligándoles a refugiarse cada vez más al norte. Aunque bien organizados e inteligentes, por aquel entonces a los hombres hormiga les quedaba mucho que aprender sobre la guerra. Sin embargo, con la llegada de los guerreros Banjora y su firme alianza, ambos lograron contener las mareas que les acechaban, como los saurios o las tribus gnoll. En agradecimiento, los fórmigos ayudaron a construir Vindusan, forjando un lazo de amistad entre ambos pueblos que perdura a día de hoy.

Desde entonces, muchos fórmigos han viajado a Vindusan para vivir allí, pues ofrece una gran cantidad de oportunidades para ellos. Generalmente se instalan en la ciudad aquellos con un mayor ánimo aventurero y con ganas de conocer otros pueblos, así como los ajenos a la particular mentalidad de la cultura fórmiga. Son quienes suelen actuar como intermediarios entre su pueblo y las gentes del exterior. Con el tiempo se ha ido formando una identidad cultural fórmiga particular de Vindusan, hermana de sus colonias de origen pero, al mismo tiempo, muy distinta. Estos fórmigos han terminado por adorar a Vindusan como una deidad y han adquirido algunas de las costumbres élficas, como las casas de té o las demostraciones marciales. Incluso han comenzado a organizarse como familias, imitando el modelo vindusino.

Los fórmigos viven en sus propios barrios que se diseminan por toda la ciudad, los más importantes situados en «el Aljibe». Las barriadas fórmigas suelen componerse de una serie de torres ajardinadas con una hermosa plaza en el centro, donde pueden encontrarse templos en forma de obeliscos. Bajo la sombra de las torres hay docenas de iluminadas y ordenadas calles y callejuelas repletas de locales, talleres y hogares. Algunos fórmigos viven en las granjas y salinas de las afueras de Vindusan, donde operan como trabajadores asalariados o comerciantes intermediarios de los suyos; e incluso han llegado a construir unas cuantas arenas de combate para sus gladiadores profesionales, un divertimento extraordinariamente popular entre los, por lo demás pacíficos, hombres hormiga.

Es importante mencionar que los fórmigos de Vindusan son vistos por sus parientes más ordinarios como sujetos independientes y díscolos. Esto por un lado se explica por su estilo de vida, alejados de la estricta organización social de las colmenas y, por otro lado, por la influencia de los otros pueblos con los que conviven.

Los fórmigos recién llegados a la ciudad son bien recibidos por los suyos, que les buscan cobijo y trabajo para que se integren con rapidez. Cada una de estas barriadas están dirigidas por los miembros más veteranos y respetados, sujetos que han alcanzado la veintena larga y que, además de sus labores, se encargan de aliviar las tensiones dentro de la comunidad, hacer justicia y actuar como portavoces ante el resto de la ciudad. Los fórmigos no son en absoluto una comunidad cerrada, y reciben con los brazos abiertos a cualquiera que desee vivir entre ellos. Esto se traduce en relaciones sociales casi simbióticas con los afligidos menkarre, quienes son acogidos entre las comunidades fórmigas con entusiasmo. Así, muchos niños menkarres crecen rodeados de niños fórmigos que los consideran abuelos o tíos afectuosos.

Los fórmigos de Vindusan adoran a la ciudad como una deidad que los acoge en su seno, por ello le rinden respeto en templos donde también están presentes Armonía (Eurana) y Severidad (Praxis). Al trabajar elevan plegarias pidiendo a estos dioses que mantengan a salvo la sociedad, presentando sus respetos y devoción. Son poco dados a grandes ceremonias religiosas, puesto que en el fondo creen que el trabajo bien hecho es la mejor ofrenda a los dioses. Cualquier disturbio o problema social es interpretado como un castigo divino.

Físicamente son parecidos al resto de comunidades fórmigas del oeste de Voldor, si bien presentan características propias. Suelen ser más grandes y resistentes debido a la dureza del entorno, presentando numerosas marcas en su exoesqueleto por la exposición a los peligros de Shabana. También es frecuente que se decoren el cuerpo con pinturas blancas, azules y rojas que denotan su afiliación a la ciudad. Muchos visten a la manera élfica y otros prefieren crear nuevos y eclécticos estilos.

Enanos Rocasangrienta

Aspecto. Los enanos Rocasangrienta son tan musculosos y resistentes como sus parientes de las Kiralizor. Sus carnes son más prietas que las de los enanos del norte y tienen la piel tostada u oscura, surcada de tatuajes y escarificaciones al estilo de los pueblos del desierto con quienes comercian, pues piensan que así aparentan ser más amigables para ellos. Sus barbas suelen ser castañas, pero debido a siglos de exposición al sol terminan por clarear.

Alineamiento. Los enanos Rocasangrienta creen en seguir las reglas (especialmente en los negocios) y en respetar la palabra dada, por lo que son legales. Creen en la justicia, aunque en ocasiones se dejan llevar por la rabia ante la maldad. Son bruscos pero amables en el fondo, por lo que tienen a ser de alineamiento bueno.

Idiomas. Los enanos Rocasangrienta hablan común y enano. Muchos aprenden élfico para comerciar, hablándolo con un marcado acento.

Religión. Adoran al clásico panteón de Kiralizor, pero al ser un clan de comerciantes tienen a Arastu (Ankaraz) como deidad principal sobre el resto. Karilim (la Guardiania) es venerada por los guerreros Rocasangrienta, que también adoran a sus ancestros como deidades protectoras y guías.

Clases. Los enanos del clan Rocasangrienta suelen ser pícaros, clérigos, guerreros o exploradores.

- **Nombres de mujer:** Edfraya, Jaralim, Keynarz.
- **Nombres de varón:** Angkork, Gurmm, Tambrodz.

Hace tres siglos, Edfraya Ojoclaro, la matrona del clan Rocasangrienta, llegó a la sabana con doscientos soldados, mineros e ingenieros con el fin de explotar una provechosa mina

de sal que sus exploradores habían catalogado hacía tiempo. Los Rocasangrienta eran enanos de noble estirpe que destacaron como poderosos asesinos de orcos durante la Batalla de las Encrucijadas, pero sus tierras eran tan pobres como ellos. Aquella expedición era, para la joven señora del clan y su gente, la última oportunidad hacia un futuro próspero o, al menos, con ciertas comodidades. Atrás dejaron familia y reliquias de clan, así como a todos sus aliados. Edfraya dejó a su esposo y dos hijos en el hogar ancestral del monte Rocasangrienta.

La minería salina no resultó tan provechosa como habían pensado, ni mucho menos. Y aunque encontraron buen hierro, minerales de las estrellas y rocas preciosas, no eran lo suficientemente valiosos o raros en Voldor como para hacerse ricos. Además, la sabana resultó ser un lugar más peligroso de lo que esperaron en un primer momento, y numerosos expedicionarios cayeron bajo las zarpas, lanzas, saetas y maldiciones de los moradores del territorio. Ojoclaro perdió su ojo azul durante una emboscada de saqueadores insectoides, y si bien su determinación ya era férrea para aquel entonces, aquel evento la volvió tan dura como el xion forjado y afilada como la hoja ancestral del Gran Rey, además de cambiar su nombre por Ojoabismo. Los Rocasangrienta sobrevivirían: no serían un clan condenado a desaparecer. No eran los únicos enanos de la región, otros clanes menores y hermandades también habían destinado parte de sus fuerzas en ciertas misiones en la sabana, pero sí los mejor organizados y los más determinados a prosperar. Terminaron por absorberlos en su seno y convertirlos en honorables miembros del clan, que le dotaban de nueva y renovada fuerza.

Comenzaron a afianzar alianzas con distintas tribus y nómadas que recibieron a los enanos como amigos, así como grandes fortificaciones con roca roja de la sabana a imitación de las vistas en su hogar. Después levantaron defensas alrededor de pozos. Fue entonces cuando empezaron a construir los talleres que atraerían a los elfos Banjora, quienes se convertirían en nuevos aliados del clan. Luego excavaron las primeras minas de hierro y carbón y, finalmente, su nuevo salón del clan bajo el río Pardo. Los fórmigos viajaron hasta esa lejana localización para aprender los secretos de la roca que los enanos les enseñaron a cambio de férreas alianzas. En menos de una década, los Rocasangrienta ya se habían instalado con fuerza en el territorio. Tanto es así que hicieron traer sus reliquias y familiares del hogar ancestral, dejando que aquel frío terreno fuera solo un lugar que evocar con nostalgia las noches de borracheras. Para cuando los incursores de la sabana se quisieron dar cuenta, aquellos pioneros que con tanta facilidad habían sido sus presas de pronto eran quienes los cazaban a ellos. Los extraños insectoides que diez años antes habían mutilado a la matriarca, ahora llamada Edfraya Ojoabismo, fueron cazados hasta su práctica extinción. A día de hoy se han convertido en una leyenda que se cuenta en las cervecerías del clan.

Puede que en su hogar ancestral fueran solo otro clan más de pordioseros, pero en su nueva vida eran respetados y temidos aunque no fuesen conquistadores. Ojoabismo comenzó a dirigir el comercio de la dura región casi desértica hacia las Kiralizor gracias a sus seguros puestos de avanzada, convirtiendo aquellos bastiones en puestos comerciales y caravanas seguros para todos los comerciantes que pudieran pagar su portazgo o aceptar su financiación. Ya anciana, Edfraya Ojoabismo sigue siendo la matriarca del clan, tan implacable como siempre, si bien en los puestos comerciales y fronterizos opera mediante intermediarios y vasallos leales.

Ahora, en sus últimos años, sueña con volver a ver el hogar ancestral en el que nació.

Entre los Rocasangrienta es común la adoración a Karilim (la Guardiania), pues es una de las deidades más amadas por los enanos. Es representada como una guerrera dotada de un enorme escudo y una alabarda, clásicas armas del clan, en posición de guardia, y suele ser invocada antes de un viaje o a su final para agradecer su protección. Otras figuras veneradas por los enanos son sus ancestros, que están enterrados en las catacumbas del clan. Invocan a sus fantasmas para que presten consejo a los vivos a cambio de ofrendas en forma de cerveza, armas y fuego. Así mismo, Praxis es respetado por los soldados más veteranos o por aquellos instalados en los puestos fronterizos más peligrosos. Aparte, algunos enanos adoran a Dekaeler en sus forjas mientras fraguan mejores armas que barran para siempre a los enemigos del clan. Edfraya Ojoabismo es una devota de Deakeler, puesto que está convencida de que solo la avanzada tecnología enana les permitió sobrevivir en la salvaje Shabana.

Los enanos Rocasangrienta son extraños incluso para una raza tan excéntrica como la enana. Poco a poco, el mugriento clan de exploradores que había tenido que transformarse en supervivientes pudo convertirse en uno de comerciantes vestidos con exóticas pieles y perfumados con picantes fragancias extraídas de flores salvajes. Conservan muchos de los atributos de sus familiares de Kiralizador, como el gusto por los trabajos manuales y la tozudez, pero tras tres siglos han desarrollado varias particularidades. Por un lado tienen un enorme gusto por los viajes: los Rocasangrienta, entre risas, dicen que «les pican los pies» si pasan más de una semana sin viajar. Por otro, son anfitriones dedicados a hacer sentir a sus invitados como si estuviesen en su tierra natal. Han adoptado numerosos elementos estéticos vindusinos, fórmigos, zabarios y shabaudi para poder convertir sus moradas en acogedores enclaves, y muchos llegan a marcarse la piel del mismo modo que sus socios comerciales.

Shabaudi

Aspecto. Los shabaudi son los humanos mayoritarios en la región de Vindusan. Tienen la piel oscura, muchas veces arrugada por la exposición al sol. Son fibrosos y espigados, con extremidades fuertes y largas. Su cabello es negro y rizado, que pronto se vuelve del color de la plata. Sus ojos suelen ser verdes, amarillos o azules como el cielo.

Alineamiento. Como todos los humanos, los shabaudi abarcan todo el espectro de alineamientos. Encontramos pues tanto sujetos legales y bondadosos como incursores caóticos malignos.

Idiomas. Las tribus suelen hablar, además del común, el élfico de los Banjora de Vindusan o las lenguas de los moradores del desierto, como el fórmigo.

Religión. Los shabaudi instalados en Vindusan suelen adorar a la Tríada. Sin embargo, aquellos que recorren en tribus las zonas más salvajes de la región a menudo honran a extraños espíritus salvajes, a la Madre Abundante e incluso a Gram (bajo su aspecto del Terrible Escorpión). Otros aceptan combatir al mal y seguir a estrictos dioses, como Medjay, un aspecto de la Guardiania.

Clases. Los aventureros shabaudi pueden tener cualquier clase de personaje, pero muchos son exploradores, guerreros y clérigos.

- **Nombres de mujer:** Ammru, Iuntu, Weded.
- **Nombres de varón:** Ardeth, Fhrer, Oderk.

Los humanos de Shabana componen un mosaico cultural conocido como «shabaudi», un sinnúmero de tribus que se han adaptado al entorno de forma distinta a otros humanos a lo largo de medio milenio de penurias, guerras, catástrofes y libertad. Cuando los Peregrinos abandonaron Voldor, los humanos arribaron a la región desde muy distintos lugares y por muy distintas razones. Los hubo que huían de las hambrunas buscando los fértiles campos del oeste, otros emergieron de las profundidades de las minas huyendo de una vida de oscuridad y algunos simplemente huyeron tan lejos como pudieron. Unas cuantas bandas escapaban de la furia de los saurios de Saurania al carecer de sus sobrenaturales protectores, y las hubo que incluso perseguían a otros grupos humanos para devorarlos. A lo largo de los siglos estos distintos pueblos se han ido mezclando hasta formar esta nueva cultura propia del desierto de Shabana.

Aunque culturalmente cada tribu es un mundo, se ha logrado cierta homogeneidad física: son morenos, espigados y de pelo oscuro. Sus ojos tienen increíbles colores y comparten una desarrollada cultura del tatuaje. Suelen vestir de azul o negro, aunque los más violentos prefieren tejidos que los camuflen con el desierto.

Estos shabaudi moran tanto en el desierto como en la ciudad de Vindusan. Aquellos que habitan en el yermo recorren el territorio buscando recursos y refugio, tanto como jinetes nómadas como rastreadores a pie. Hay docenas de tribus que se disputan el territorio entre ellas o con los Banjora del desierto, las monstruosidades y los grupos de exploradores Rocasangrienta. Los hay que prefieren los intercambios amistosos, pero no pocos prefieren utilizar la violencia. Suelen habitar en campamentos levantados en los cañones de roca, en las ruinas del desierto o en los escasos oasis que aún no han sido reclamados por las potencias de Vindusan. Su modo de vida es la ganadería y el comercio, pero no debemos obviar que muchos de ellos viven del robo de ganado. Por otro lado, es frecuente que las tribus o los individuos solitarios que viajan hasta Vindusan para vivir en la civilización habiten en los barrios de la periferia. Ahí mezclan elementos de su propia cultura tribal con los de la vindusina, construyendo sus viviendas y templos a imitación de las de los elfos, aunque estos suelen ser mucho más toscos y menos refinados que los originales. La mayor parte de los shabaudi urbanos se dedica a la agricultura o sirven como trabajadores para los comerciantes que cruzan el territorio. Unos cuantos llegan a servir como soldados para las Cien Casas de Vindusan, especialmente como incursores y espías. Para muchos Banjora y fórmigos, los shabaudi son poco más que ladrones, debido a que proveen de músculo al submundo criminal vindusino.

Los shabaudi viven en clanes y tribus cerrados al exterior. Debido a la dureza de Shabana y la escasez de recursos, la suya es una cultura en la que el sujeto tiene poca o ninguna importancia respecto al colectivo. Cada género tiene las mismas responsabilidades, y los escasos ancianos son los encargados de educar a los más pequeños, pues la crianza suele ser comunal. Usualmente los grupos shabaudi están dirigidos por un sujeto de fuerte carácter y personalidad dominante que no solo dirige los aspectos más terrenales del colectivo, sino también su espiritualidad. Los líderes aplican sus severas leyes, que castigan a aquellos que ponen en peligro la supervivencia del grupo, y ejecutan personalmente las sentencias. Esta estructura se mantiene solo en parte entre los shabaudi urbanos. Allí, los jefes que dominan los barrios suelen ser los más ricos o influyentes gracias al control de la economía y, en ocasiones, grupos de matones. Suelen vivir en familias extensas, con varias generaciones

conviviendo en el mismo techo y dedicados casi siempre a los mismos oficios. Aquellos que logran cierto éxito y abandonan los barrios humanos para vivir entre los Banjora es posible que dediquen grandes esfuerzos a ser admitidos dentro de alguna de las Cien Casas.

Los shabaudi tienen multitud de dioses, si bien encontramos dos grandes grupos religiosos entre ellos. El primero adora a la naturaleza del desierto, ya sea a través del culto a los espíritus que en él habitan y que dan vida a cada uno de sus aspectos, como la benevolente Madre Abundante o un terrorífico predador divino llamado el Terrible Escorpión (un aspecto de Gram). Respetan los ciclos de la naturaleza e intentan imitar a sus deidades patronas, siendo particularmente espeluznantes aquellos salvajes malvados que cazan a otros humanoides inteligentes siguiendo los impulsos del Terrible Escorpión. El segundo grupo son los adoradores de Medjay (la Guardiana), que buscan proteger a las comunidades de incursores, monstruos y esclavistas en una cruzada constante por mantener libres y seguras a las gentes del desierto. Muchos seguidores de Medjay lo son en secreto, actuando rápidos como el rayo y silenciosos como víboras a la hora de derribar a los malvados. Estos cultos se mantienen en secreto dentro de Vindusan, donde la mayor parte de los shabaudi han terminado por aceptar el culto a la Tríada banjora.

Pueblo venheli

Aspecto. Los venheli son los descendientes de los esclavos tiefling que poblaban la región en tiempos de los Peregrinos. La mayoría muestra con orgullo los rasgos propios de su herencia demoníaca, aunque el mestizaje con tribus humanas ha suavizado sus rasgos en muchos de sus clanes. Su resistencia natural al fuego y al calor les permite vestir ropajes ligeros y vistosos, aunque muchos optan por ocultar sus rasgos cuando interactúan con otras razas para evitar problemas.

Alineamiento. Los venheli aceptan, e incluso adoran, su herencia demoníaca sin que ello les empuje a ser malvados, tendiendo más a la neutralidad. Son un pueblo respetuoso con las tradiciones y, por ello, a diferencia de otros tieflings, no se ven inclinados hacia el caos.

Idiomas. Común y venheli. Este último es un dialecto particular del infernal que incluye algunas palabras del élfico y el enano.

Religión. Adoran a los demonios del desierto y a sus propios ancestros, presentando sus respetos a cambio de protección y buena dicha. Cualquier acción contra el propio clan enfada a los espíritus de los antepasados, que pueden descargar su ira desde el más allá. En caso de guerra, muchos de los soldados se consagran a los diferentes demonios del desierto, aquellos que ayudaron a sus ancestros en el pasado.

Clases. Los venheli suelen ser guerreros, hechiceros o exploradores. Muchos de ellos se ganan la vida como mercaderes o guiando las caravanas por el desierto.

- **Nombres de mujer:** Al'Sheol, Jagaresh, Wivvah.
- **Nombres de varón:** Abbaduna, Jimaarh, Xosaggo.

Los venheli afirman descender de auténticos hombres demonio que habitaron las profundidades de la tierra en épocas pasadas y que escaparon en busca del sol y la libertad. Allí, tras años tratando de encontrar su lugar en el desierto, se unieron a algunas pequeñas tribus de humanos perdidos, dando lugar a los actuales clanes venheli. Desde entonces han vivido en la relativa

tranquilidad de las dunas, alejados de los grandes imperios o ciudades más allá de las relaciones comerciales.

Nómadas del desierto, los clanes venheli ocupan las zonas más cálidas al oeste de Vindusan, donde su tolerancia al calor les protege de bandidos y saqueadores. Buscando siempre formaciones rocosas o cuevas para protegerse del frío por las noches, muchos de ellos viajan en caravanas entre Vindusan y la costa del Mármeron, portando mercancías que vender y arrastrando a sus grandes rebaños de cíbolos de arena y cabras. Construyen sus poblados con carpas de hueso y cuero que elaboran a partir de cadáveres de animales que resultan enormemente fáciles de transportar y capaces de soportar las tormentas de arena.

La dureza del desierto ha hecho de los venheli un pueblo duro que nunca se rinde cuando tiene un objetivo en la vida. Con una profunda espiritualidad, suelen mostrarse muy respetuosos con las tradiciones y creencias ajenas, de la misma manera que esperan respeto para las suyas. No son partidarios de la violencia como resolución de los problemas sociales, pero un venheli no se deja amedrentar y no dudan en responder violentamente si se les desafía abiertamente. Saben que su aspecto y sus capacidades mágicas innatas suelen asustar a otras razas y se aprovechan de ello para obtener respeto a través del miedo.

La sociedad venheli se centra en la mujer como núcleo de la familia, pues se la considera portadora de la semilla pura del linaje familiar, especialmente de los rasgos infernales de sus antepasados. Consideran que cuando una mujer venheli tiene relaciones, parte del linaje de su pareja queda en su interior, y será transmitida a sus futuros hijos, incluso aunque no quede embarazada tras mantener esa relación. Los clanes están formados por muchas familias con antecesores comunes y son gobernadas por un consejo de las mujeres más ancianas, aquellas más cercanas a los ancestros. Habitualmente los varones se dedican al comercio y al pastoreo, o a la guerra, llegado el caso; mientras que las mujeres se encargan de las relaciones diplomáticas, las tradiciones religiosas y de las patrullas armadas que defienden los poblados. Los clanes no poseen un fuerte sentimiento de unidad, ni una estructura centralizada como pueblo. Cuando un clan desea obtener el apoyo de los demás, por ejemplo para luchar contra una amenaza, este debe ganarse el favor de cada clan por separado.

La espiritualidad tiene también un papel destacado entre los venheli, especialmente la adoración de sus ancestros y de los demonios que habitan el desierto, estos una suerte de parientes lejanos que les otorgan protección. El respeto a las criaturas infernales es un pilar básico de su cultura, aunque esto no implica una adoración o un comportamiento maligno por parte de la mayoría de los venheli, lo que suele verse como una contradicción por muchos extranjeros. Entre los clanes hay cada vez más adoradores de Ahuraz, lo que es visto como una amenaza por los más antiguos sacerdotes y sacerdotisas.

Los rasgos infernales de los venheli, aunque suavizados en muchos casos por el mestizaje, son la parte más importante de su aspecto y la lucen con orgullo, tratando de resaltarlos mediante joyas, coloridas telas, pendientes y todo tipo de alhajas. Sus ropajes suelen ser vaporosos, de colores intensos que contrastan con su color de piel y muy cómodos. Cuando están en lugares civilizados suelen cubrirse con turbantes y ropajes de lana si creen que sus rasgos infernales pueden causarles problemas.



CAPÍTULO TRES

HISTORIA DE LA REGIÓN

Historia de Vindusan

EDAD ANTIGUA

Antes de la llegada de los Peregrinos, una enorme jungla primigenia se extendía por todo el continente excepto en el extremo norte. En este salvaje mundo primitivo no existía la civilización, solo bestias compitiendo entre sí en una infinita carrera por la supervivencia. En aquel entonces, Shabana era una región montañosa y húmeda, con grandes lagos salados rodeados de enormes árboles y pantanos. Respecto al clima, las lluvias eran constantes en la Shabana primigenia, especialmente durante la existente temporada de monzón. Al oeste del continente, en la región que rodea los montes Aurak, se encontraba completamente cubierta por el mar, y su frontera norte aún no estaba cerrada por las montañas Kiralizer. Así describen las parcas leyendas y registros de la época que se conservan este mundo antiguo y olvidado al que llegaron los Peregrinos en su eterna égida por el multiverso.

EL ALBOR DE LOS PEREGRINOS (0-975)

Guiados por su ignota voluntad y oscuros motivos, los Peregrinos comenzaron a llegar a Voldor en la que será conocida como la Primera Gran Migración. A partir de ese momento empezaron a experimentar con linajes de mundos y tiempos remotos con el objetivo de crear las razas de esclavos que les servirían en su nuevo dominio. Al mismo tiempo, la maquinaria desarrollada por la raza de las estrellas empezó a destruir paulatinamente el ecosistema voldórico original y en pocos años construyeron Zaselsan, en la que sería con el tiempo la región central del continente de Voldor. Los Peregrinos transformaron gradualmente aquel primitivo mundo para amoldarlo a sus necesidades y le fueron dotando de nueva vida. Según nos cuentan las escasas fuentes que aún perduran, poco después emergieron a la luz de Avor los primeros saurios y dracónidos. Fueron las primeras creaciones exitosas de los Peregrinos, si bien estos los consideraban toscos y poco apropiados para disfrutar de su presencia. Los humanos



Cronología

EDAD ANTIGUA, ANTES DE LA LLEGADA DE LOS PEREGRINOS

EL ALBOR DE LOS PEREGRINOS

- Año 0** Llegada de los Peregrinos.
- 18** Se inicia la deforestación del bosque de Shabana.
 - 97** La Torre de Fulgor de Shabana es completada y puesta en funcionamiento.
 - 503** El canal del Xerecron ya conecta con el mar interior de Oculta y alimenta la red de canales de todo Voldor.
 - 551** Tiene lugar la Segunda Gran Migración de Peregrinos, que pueblan las regiones de Vajra alrededor del mar interior de Oculta.
 - 845** Tiene lugar la Rebelión de los Olvidados.
 - 976** Culmina la tercera y última Gran Migración de los Peregrinos.

EL CENIT DE LOS PEREGRINOS

- 1000** Tras un gran ritual de terraformación, la región oeste de Voldor toma su configuración geográfica actual.
- 1358** Se funda la Urbe de los Espejos bajo Shabana para la experimentación con grandes cantidades de vítreo de xion.
- 1869** El Peregrino conocido como Kiralizador crea mediante un poderoso ritual unas gigantescas montañas que tomarán su nombre y donde trabajarán miles de esclavos enanos.
- 2124** Se desplazan cantidades masivas de esclavos humanos a las minas de xion de Shabana. Los Peregrinos crean a los gnolls como refuerzo para los elfos en su labor de reprimir a los esclavos.
- 2678** El linaje enano de los Rocasangrienta funda su hogar en las profundidades de las Kiralizador.
- 2713** Un grupo de dragones rebeldes ataca los campos de cultivo de Shabana, destruyendo miles de hectáreas, asesinando centenares de trabajadores fórmigos y dando lugar a una gran hambruna.
- 2718** Nace Farlessian, que será el primer líder supremo de los Banjora, en el seno de una poderosa familia de militares de Zaselsan.
- 2801** El rey Falesin desmantela y ejecuta a la primera célula de elfos Banjora, que se había creado pocos años antes por la debilidad de los Peregrinos.
- 3073** Los brujos destinados a la Urbe de los Espejos culminan el artefacto arcano conocido como la Lente Demoníaca.

EL OCASO DE LOS PEREGRINOS

- 3106** Los primeros Peregrinos deciden abandonar Voldor y lo hacen mediante el sacrificio de miles de esclavos, que alimenta su portal planar.
- 3200** Con la desestabilización del clima por la extracción del xion, Shabana empieza a desertizarse masivamente.
- 3389** Farlessian se une a los Banjora en secreto y muy poco después es nombrado mano derecha del rey Falesin.
- 3451** La Urbe de los Espejos explota, llenando el desierto de alteraciones mágicas y criaturas demoníacas.
- 3501** Shabana ya es completamente desértico, con la excepción de unos pocos ríos y la laguna Minmara.
- 3600** Las tribus gnolls tratan de tomar Kymelin mediante una rebelión armada pero son derrotados y aplastados por las tropas élficas.
- 3975** Marcha de los Peregrinos.

LA ERA DE LAS NUEVAS CIVILIZACIONES

- 3978** El **Gran Éxodo**. Se produce la diáspora, cuando numerosos grupos de esclavos viajan por todo Voldor buscando lugares donde asentarse.
 - 4000** Año de la Escisión. Muchos elfos deciden abandonar las ciudades del mundo interior para labrarse un porvenir en la superficie. Serán conocidos como los Banjora.
 - 4005** Se funda la ciudad de Vindusan a orillas de la laguna Minmara.
 - 4025** Una hueste dirigida por el general Bastarre Enkar de Kymelin fracasa al intentar tomar Vindusan.
 - 4066** Grupos de elfos Banjora se establecen en el Bosque de Ámbar, mezclándose con tribus humanas y dando lugar a los semielfos, origen del pueblo de Mirianis.
 - 4189** Comienza una guerra entre Vindusan y las tribus gnoll de Kaer Aramnim.
 - 4196** Muere Farlessian durante la ofensiva final contra los gnoll. Su hijo Draknessian ejerce como líder supremo. Kaer Aramnim es destruido.
 - 4271** Nace el primer menkarre en Vindusan.
 - 4310** Edfraya Ojoclaro y el clan Rocasangrienta llega a Shabana.
 - 4321** La plaga conocida como «fiebre gris» se desata en la ciudad.
 - 4400** Comienza el Ciclo de las Guerras de Sal.
 - 4481** Termina el Ciclo de las Guerras de Sal.
 - 4593** Mylaela Glynzumin funda «El enigma del halcón» por orden de Draknessian.
 - 4600** Año del Terror Blanco. Los morlocks comienzan a extenderse por el mundo interior.
 - 4668** Muere Draknessian. Su hijo Varcassian ejerce como líder supremo.
 - 4673** Actualidad. Los morlocks de Craexhin arrasan la ciudad de Melionii pero no logran conquistarla.
- 

fueron traídos a Shabana desde otras zonas inmediatamente después como mano de obra flexible, junto con los medianos y los gnomos. Estos eran los encargados de manipular algunas creaciones mecánicas de sus amos. Solo tras varias décadas de experimentación los Peregrinos lograrían concebir a los primeros elfos después de mezclar su esencia primigenia con la de los humanos. Estos esclavos actuarán como sus mayordomos, oficiales y criados de confianza hasta el fin de los días, confiándoles sus señores el cuidado de las instituciones más importantes.

Antes de finalizar la segunda década de su ocupación, los Peregrinos comenzaron a deforestar el extenso bosque que cubría las llanuras de Shabana en poniente, convirtiéndola en una infinita meseta desprovista de su otrora salvaje espesura. Su objetivo era convertir la región en el granero que debería alimentar a sus legiones de esclavos. Para ello, una partida de los primeros fórmigos, diseñados para el trabajo físico a gran escala, empezaría a trabajar diligentemente la tierra y, de forma secreta e instintiva, también en una primitiva formigoesfera en la que habitar. Al mismo tiempo, el imperio de los Peregrinos continuaba horadando la tierra, construyendo sus ciudades subterráneas conectadas por la creciente red de canales, de las que emergían aquí y allá las Torres de Fulgor, listas para alimentar de energía todos estos asentamientos. La primera Torre de Fulgor de Shabana aparece antes del primer siglo del gobierno de los Peregrinos.

Durante el segundo siglo los enanos fueron creados como constructores y arquitectos, principalmente para explotar las minas de sal y xion. Los esclavos humanos no tardan mucho en remplazarlos en las operaciones mineras de mayor riesgo debido a su rápida reproducción, que ayuda a cubrir las constantes pérdidas con mayor velocidad. Muchos fueron también enviados a Shabana para ayudar a los fórmigos en la construcción de acequias, pero su mayor número fue utilizado para construir las grandes ciudades de Vajra. Según más y más razas fueron apareciendo sobre Voldor lo hicieron también las primeras revueltas de esclavos. Los orcos y los batrok fueron creados para actuar como capataces, vigilantes y mayores, y eran los encargados de controlar a los grupos de esclavos mediante el miedo y la fuerza. La cruel mano que dirigía la brutalidad de estas criaturas era la de los elfos.

A mediados del primer milenio, el canal de Xerecron ya conectaba con el mar interior de Oculta y alimentaba la red de canales de todo Voldor. Tuvo entonces lugar la Segunda Gran Migración de los Peregrinos, que pasaron a poblar las regiones de Vajra alrededor de Oculta, así como Shabana. En el año 845 tiene lugar la Rebelión de los Olvidados. Por todo Voldor, algunas razas esclavas, ahora olvidadas y borradas de la historia, se alzaron en armas contra sus amos con la ayuda de unos pocos dragones que habían permanecido ocultos hasta ahora. Los Peregrinos, que aún no habían terminado su migración, logran responder a los rebeldes al equipar a los esclavos saurios, batrok y orcos con armamento militar avanzado. Durante las batallas muchos elfos se ganaron el respeto de sus amos como generales, pues la rebelión fue reprimida de manera brutal y la raza de las estrellas pudo realizar así una serie de purgas destinadas a evitar que volviese a ocurrir.

En el año 976 culmina la Tercera Gran Migración de los Peregrinos. Vajra empieza a expandirse para acoger a incontables Peregrinos que pasan a habitar las enormes ciudades que sus esclavos construyen para ellos. Shabana sigue siendo una región poblada mayoritariamente por esclavos.

EL CENT DE LOS PEREGRINOS (976-3106)

En el año 1000, los Peregrinos, mediante un gran ritual, elevaron una parte importante del terreno de Shabana sobre el nivel del mar con el fin de obtener una mayor superficie cultivable. Es entonces cuando el oeste de Voldor toma su configuración actual. Sus enormes máquinas encauzaron el Mármeron, comenzando la extracción de la sal de los mares de Voldor a una escala masiva. En este periodo, el hito más importante es la fundación de la gigantesca Urbe de los Espejos bajo Shabana en el año 1358, un lugar de terrible hechicería y experimentación con vítreo de xion. La magia de esta colosal ciudad se alimentaba mediante la aldea Torre de Fulgor y desde allí empezó a formarse la nueva expansión de los canales de Vajra.

Mientras tanto, los fórmigos de Shabana habían ampliado la formigoesfera a espaldas de sus amos para conectar sus colonias entre sí bajo tierra. Las dos colonias más alejadas quedan unidas en el año 1736.

En el año 1869, para facilitar la extracción de minerales de gran nobleza y utilidad, el Peregrino conocido como Kiralizor creó unas gigantes montañas mediante un poderoso ritual tónico y se convirtieron en su feudo particular. Kiralizor trajo consigo a miles de enanos que excavaron las fastuosas mansiones de piedra donde habitaría su señor y su corte. Allí nace un río que será conocido en el futuro como río Pardo, que alimentará la laguna Minmara. Justo debajo de esta los Peregrinos empezaron a procesar la sal con gigantes máquinas. Para ello socavaron las montañas, creando profundos canales de agua que arrastraban con sus corrientes las sales y minerales hacia la superficie. Todos estos ríos fueron canalizados montaña abajo, formando una masa de agua salada de poco calado que cubría cientos de hectáreas de las llanuras de Shabana. Allí, empleando mano de obra esclava y magia a partes iguales, los Peregrinos edificaron inmensas salinas de las que obtener toneladas de sal. Aunque la gran mayoría del mineral fue recolectado y transportado por los esclavos, una pequeña parte quedó sedimentado en el suelo, volviendo el terreno insalubre y estéril. Una vez terminada la colecta de sal, los Peregrinos pierden interés en el antiguo río salado y abandonan el lugar, pues el resto de la región ya cumple su función como campo de cultivo masivo.

A principios del tercer milenio se desplazaron ingentes cantidades de esclavos humanos a las minas de xion de Shabana. Para controlar esta enorme masa de mano de obra esclava, los Peregrinos crearon a los crueles gnolls, quienes sirven como refuerzo a los elfos en su labor. Tienen lugar constantes revueltas entre los mineros, siendo la más importante la del año 2499, que es sofocada sin piedad por elfos y gnolls. El líder de las tropas de represión es un joven elfo, maestro de campo, llamado Falesin.

En 2678, el linaje enano autodenominado como Rocasangrienta fundó su hogar en las tierras que les fueron concedidas tras derrotar a una descomunal aberración huída de los laboratorios de la Urbe de los Espejos. Poco a poco, los leales enanos empezaron a recibir permiso para ocupar más tierra al capricho de su señor Kiralizor. Poco después, en el año 2713, un grupo de dragones rebeldes ataca los campos de cultivo de Shabana, destruyendo miles de hectáreas y asesinando centenares de fórmigos. Los Peregrinos respondieron con fría y medida brutalidad, aniquilando a los rebeldes personalmente en una noche de fuego mágico. Empezó entonces una gran hambruna en Voldor donde los más afectados fueron humanos, hipótidos y medianos, quienes murieron de

hambre por puro utilitarismo. Los fórmigos lograron recuperar la mayor parte de las tierras perdidas por el ataque de los dragones en apenas un lustro. Para aquel entonces, millones de esclavos habían muerto de hambre y solo el poder de los ejércitos leales a los Peregrinos pudo evitar que el caos se apoderase del continente. En este contexto, en el año 2718, Farlessian nace en el seno de una poderosa familia de militares de Zaselsan.

Falesin, futuro rey de Zaselsan, es honrado como gran general de los ejércitos de los Peregrinos debido a su éxito al reprimir mediante espionaje, terror y ataques quirúrgicos los intentos de rebelión de los esclavos. Así, se considera el año 2720 como el primer año de su gobierno, ante unos Peregrinos cada vez más indiferentes a los asuntos de sus inferiores. Como consecuencia aparecen los primeros ingratos (Banjora) entre los elfos, que conspiran en secreto para liberarse y vivir bajo la luz de Avor. Falesin dismanteló esta organización y los ejecutó personalmente en 2801. Ese mismo año, un Farlessian de apenas 80 años empieza una fulgurante carrera militar al servicio de su rey.

A principios del cuarto milenio los brujos destinados a la Urbe de los Espejos culminaron el artefacto conocido como la Lente Demoníaca con el oscuro objetivo de llamar, atar y dominar a poderosos diablos, demonios y otros seres extraplanares. Tras varios fracasos, son creados y esclavizados los primeros tieflings.

EL OCASO DE LOS PEREGRINOS (3106-3975)

Durante esta época la naturaleza de Voldor empieza a desestabilizarse, especialmente a finales del segundo siglo del milenio. Por todo el continente estallaron gigantescas tormentas sin previo aviso, se iniciaron ciclos de terremotos que duraron semanas, surgieron volcanes y plagas que diezmaron las poblaciones de esclavos. Los primeros Peregrinos que deciden abandonar Voldor lo hicieron en 3106 con una gran ceremonia en la que sacrificaron a miles sus criados para alimentar un portal planar. De manera gradual, muchos otros Peregrinos decidieron comenzar otra égida en busca de un nuevo destino. Esto, unido al caos climático, empieza a debilitar el dominio de la raza de las estrellas sobre sus esclavos.

Durante este periodo, fruto de las tormentosas lluvias que golpean la cordillera Kiralizer, los antiguos canales subterráneos vuelven a llenarse de agua y no tardan en formarse torrentes de gran fuerza que bajan de las montañas arrasando vegetación y edificaciones a su paso. Las inundaciones y las riadas son constantes durante casi un siglo, lo que provoca la pérdida de gran parte de los campos de cultivo de la región. Como efecto secundario se fortalece el río Pardo, que baja con rapidez de las montañas y cuyo caudal erosiona el suelo y arrastra el salitre dejado por las antiguas salinas de los Peregrinos. Cuando la etapa de tormentas termina, el río se ha mantenido estable y la enorme laguna de Minmara acoge el agua que baja de las Kiralizer, convirtiéndose en la mayor masa de agua salada del continente. A pesar de esto los Peregrinos no muestran interés en ella, pues hay problemas acuciantes en otros lugares de su imperio.

Tras las tormentas comienza una época de sequía en la región. Shabana, cuyas tierras han perdido mucha de su antigua vegetación por la fuerza del agua, empieza a desertizarse masivamente hacia el 3200 y los fórmigos, cada vez menos controlados por sus amos, comenzaron a acumular grano y a organizar cultivos subterráneos en previsión del futuro. Poco tardaron en estallar revueltas por todo el mundo mientras los Peregrinos abandonaban Voldor con destino desconocido.

Las huestes élficas de Falesin libraron numerosas guerras por mantener el control mientras usaban los medios mágicos de sus amos para prolongar aún más sus vidas. En el año 3389 tiene lugar un evento que marcará la historia de Shabana en los próximos siglos: Farlessian se une a los Ingratos en secreto y, paralelamente, se convierte en la mano derecha de Falesin por su liderazgo en batalla.

Como consecuencia del abandono de los Peregrinos, en el año 3451 la Urbe de los Espejos estalla, liberando por todo Voldor energías mágicas masivas y a cientos de demonios que habían sido recolectados en los años anteriores. Muchos de estos demonios poseerán los cuerpos de los esclavos, especialmente los de los tiefling, como estrategia de escape. Por su parte, los esclavos que sobrevivieron se asentaron en la superficie dando origen a algunos pueblos de la región, como los shabaudi y los venheli.

Según los registros de Melionii, en 3501 un grupo de exploradores fórmigos atestiguó que Shabana era ya un desierto en su práctica totalidad. También informaron de la presencia de numerosos espíritus y muertos vivientes, probablemente por la emisión de energías mágicas tras la explosión de la Urbe de los Espejos.

En el año 3600 los gnolls trataron de hacerse con el control de Zaselsan mediante una rebelión armada contra los elfos, a la que estos respondieron con brutalidad. Los supervivientes huyeron a través de los Baldíos y se refugiaron en las cercanías de los montes Aurak. Pocos siglos después, aproximadamente en el año 3970, los últimos Peregrinos abandonaron Voldor, dejando atrás a los llamados «remedos». El rey Falesin trató de mantener el control del continente mediante una farsa destinada a hacer creer a los exesclavos que la raza de las estrellas seguía entre ellos. Finalmente, en el año 3975, la farsa cae y la era de los Peregrinos acaba.

LA ERA DE LAS NUEVAS CIVILIZACIONES (3975-4673)

Tras la marcha de los Peregrinos, los Ingratos («Banjora» en élfico) reclamaron el fin de su vida en Vajra y buscaron la libertad bajo los cálidos rayos de Avor. Como era de esperar, los elfos lealistas cazaron con saña a estos herejes gracias a los útiles arcanos tomados de sus amos. Llevaron a cientos de Banjora a la muerte, y dieron por acabada a la llamada Hermandad de los Ingratos al menos media docena de veces. Por supuesto, incluso con sus asesinatos, los Bastarre no fueron capaces de suprimir las ansias de libertad de sus congéneres, y únicamente les obligaron a mejorar en la tarea de ocultar su afiliación. Lo que nadie sabía, ni siquiera el poderoso Falesin o su consorte Driza dur'Favuz, era que el principal protector de la Hermandad de los Ingratos era el general Farlessian, uno de sus hombres de confianza y el ejecutor de la voluntad de la realeza.

Farlessian, cuya vida había sido prolongada durante casi un milenio por los Peregrinos en agradecimiento a sus leales servicios, solo había conocido la vida subterránea. Pero en sus sueños veía a Avor en toda su brillante gloria, y aquello le atormentaba. Así, empezó a buscar a otros Bastarre con su padecimiento, buscando primero una cura para aquellas pesadillas y, posteriormente, para encontrar cierta fraternidad. Tras muchos fracasos tuvo éxito y pudo conocer a la primitiva Hermandad de los Ingratos. Por cien años Farlessian conspiró, reunió a más elfos que anhelaban vivir bajo el cielo y la luz de Avor, realizando los sacrificios necesarios para distraer a su señor y acumular recursos para una peligrosa hégira. Esta pudo arrancar cuando los Peregrinos comenzaron a abandonar Voldor, causando más y más disturbios según su

número menguaba y mientras brutales terremotos sacudían Vajra. Era evidente que el orden establecido estaba desmoronándose, y que los elfos tenían dos alternativas: vivir entre las ruinas del imperio de los Peregrinos o salir a la superficie para construirse un nuevo hogar.

Cuando fue evidente que los últimos Peregrinos habían desaparecido de Voldor y los elfos eran incapaces de controlar su legado, el caos estalló. Durante una revuelta de esclavos en el año 4000, el rey Falesin envió al general Farlessian a controlar el reino con una masacre. Pero el general, en vez de



EDFRAYA OJOBISMO

obedecer a su señor, tomó los recursos acumulados en secreto durante años por su Hermandad y partió en búsqueda de un hogar lejos de Vajra. Las tropas leales sufrieron incontables bajas al intentar aplacar la rebelión, y los Bastarre jamás han perdonado aquella traición.

La Hermandad recorrió el oeste y sur de Voldor durante casi un lustro. Descendieron a lo largo del río Xomindar hasta que los violentos saurios les hicieron retroceder. Llegaron luego a la costa, más allá de los montes Aurak, pero los gnolls abundaban en aquellas tierras y se cebaron con los colonos, capturando y arrastrando a docenas de ellos al interior del desierto. Una partida de guerra dirigida por Farlessian con la misión de rescatar a los cautivos y acabar con los gnolls fue enviada al interior del yermo. Vagaron durante largas semanas, y aunque no encontraron la base de los gnolls, sí dieron con algo tan valioso como único: una enorme laguna de agua salada rodeada de arbustos de color castaño y pequeñas flores amarillas. Farlessian decidió que ahí se instalaría su gente. No fue fácil: los elfos eran grandes magos y guerreros, pero no constructores de ciudades, pues hacía siglos que su gente no se preocupaba por ello. Afortunadamente, en las cercanías se encontraban algunas tribus de fórmigos con las que Farlessian pudo establecer alianzas. De no haber sido por los industriosos fórmigos que prestaron su fuerza obrera a cambio de ayuda frente a los gnolls, Vindusan no existiría como tal. E, igualmente, de no haber sido por los experimentados Banjora, las ciudades fórmigas hubieran sido barridas por los ataques de los gnolls y los morlocks.

Durante el resto de esta era, Vindusan sufrió toda clase de calamidades. Solo veinte años después de fundar la ciudad, en 4025, el rey Falesin lanzó un primer intento de devolver al redil a sus antiguos súbditos. Una hueste dirigida por su nuevo general de confianza, Enkar, emergió de las frondas de Kymelin y marchó aguerridamente hasta la laguna. El plan de Enkar era exhibir un tremendo poderío bélico que provocase la inmediata rendición de los rebeldes con su sola presencia. Los Banjora respondieron primero con incursiones nocturnas, protegidos por el desierto, que se cebaron con los mandos y víveres de la expedición. Una vez los Bastarre perdieron la paciencia comenzaron a sufrir hostigamientos por parte de incursores y jinetes Banjora hacia los grupos más expuestos del ejército. Enkar acabó trastornado y, temeroso de fracasar, ordenó lanzar un ataque sobre la ciudad, una operación apresurada y mal organizada que Farlessian había anticipado. El ejército Bastarre, amplio y masivo, no pudo actuar frente a la más pequeña pero bien coordinada hueste Banjora, que emergió de entre las dunas para regar la arena con la sangre de sus hermanos. Enkar fue devuelto a Kymelin junto a los escasos supervivientes, donde por su fracaso fue torturado y ejecutado por la propia mano del rey.

Ya en el año 4189, estalló por todo Shabana una guerra entre los elfos de Vindusan y las tribus gnolls de Kaer Aranim, un conflicto que durante cien años arrasó el oeste de Voldor y en la que elfos, centauros y fórmigos se alzaron con la victoria a un coste desmedido. Entre las incontables bajas élficas se contaba el propio Farlessian, muerto a manos de Angwar, la Gran Madre Hiena, durante la ofensiva final. Su cuerpo no fue enterrado, sino cremado, para que fuera tan libre en la muerte como lo había sido en vida. Le sucedería su hijo, Draknessian, quien gobernó Vindusan hasta casi la actualidad. Kaer Aranim, la ciudad de los gnolls, fue destruida como parte de la batalla final.

Poco después, en 4271, nació el primer menkarre de Vindusan. Elfos afectados por una rara condición que provocaba que la luz de Avor quemase su piel, cegase sus ojos y agostase su salud. Entre la sociedad vindusina estalló el debate sobre qué hacer con estos extraños elfos: los hubo que hablaron de una maldición, otros exigieron erradicarlos, y la mayoría sintió compasión. Así, Draknessian decretó que seguían siendo Banjora pese a su condición, por lo que se empezaron a construir hogares subterráneos para ellos y ordenó que continuasen siendo mantenidos por sus familias.

En el año 4310, Edfraya Ojoclaro y el clan Rocasangrienta llegan a Shabana dispuestos a labrarse un nuevo futuro en la región. Diez años después, y tras muchísimos sacrificios, lograrán estar firmemente instalados al norte de Shabana. Una plaga de origen desconocido cayó sobre la ciudad de Vindusan en 4321, la llamada «fiebre gris» en la que los elfos enfermaban en masa, perdiendo su fuerza hasta ser incapaces de soportar su propio peso. Los médicos, clérigos y sanadores de Vindusan se mostraron incapaces de poner fin a la pandemia, y cientos murieron. Finalmente, un grupo de aventureros descubrió que la fiebre gris era una creación de un culto de Ahzek infiltrado en la ciudad, y lograron poner fin al impío ritual que alimentaba la plaga. Aunque los responsables murieron y sus intenciones no pudieron ser descubiertas, muchos sospechan que los elfos Bastarre se encontraban detrás de la plaga.

Durante esta era, gran parte de los esclavos tiefling, junto a algunos demonios, escapan de Vajra y se asientan en el desierto. En pocas generaciones darán lugar a los venheli al cruzarse con los humanos de Shabana.

Entre los años 4400 y 4481 tuvo lugar en Vindusan el llamado Ciclo de las Guerras de Sal. Durante casi un siglo, distintos grupos de mercenarios y saqueadores liderados por caudillos, intentaron tomar la ciudad una y otra vez para hacerse con la preciosa sal de la laguna. La ciudad sufrió ataques, sabotajes e incluso en una ocasión fue saqueada por bandidos shabaudi. Sin embargo, los Banjora, junto con sus aliados, lograron repeler y finalmente aniquilar a todos y cada uno de los ejércitos invasores... si bien muchos de los señores de la guerra huyeron indemnes.

En el año 600 de la actual era el Terror Blanco azotó la región, en especial a las ciudades fórmigas de las profundidades. Las hordas de morlocks emergieron de las más recónditas simas de Vajra y, sin que se conociese el porqué, se cebaron con los habitantes del submundo. En los primeros años los fórmigos se vieron incapaces de contener la marea de invasores mutantes pero, por fortuna para todos, Vindusan acudió en auxilio de sus aliados enviando un vasto ejército que fue capaz de contener y luego expulsar al Terror Blanco de las zonas más importantes, aunque se perdieron muchos puestos avanzados y colonias. Este conflicto afianzó la relación entre elfos y fórmigos.

Hace apenas cinco años Draknessian perdió la vida en una violenta tormenta de arena, que también se llevó por delante a gran parte de la familia real. Su hijo menor, Varcassian, uno de los pocos supervivientes, tomó el Manto del Halcón, pasando a ser el líder supremo de Vindusan, aunque no estaba en absoluto preparado para ello.

ACTUALIDAD (4673)

Vindusan sigue siendo la principal potencia militar y económica de Shabana, no solo por la riqueza generada por la sal, sino por el poderío de sus huestes, acostumbradas a combatir en el desierto, y la gran capacidad diplomática de las grandes casas. Dentro de sus murallas, en cambio, una crisis política se está gestando, pues el actual líder supremo es débil e inexperto, siendo incapaz de gestionar las crecientes tensiones entre los Banjora urbanitas y aquellos que moran en el desierto. Así mismo, los augurios e informes de los exploradores alertan de que una nueva guerra amenaza con destruir la paz de Shabana, sembrando dudas sobre si Varcassian será capaz de estar a altura del cargo.

Hace unas semanas, la señora de la guerra morlock Kya Drovash lanzó una enorme partida bélica contra la ciudad fórmiga de Melionii, al suroeste de Vindusan, con la intención de tomarla por la fuerza y utilizarla como cabeza de playa para futuras incursiones a la superficie. Alarmados por el peligro que esto podía conllevar para todo Shabana, Eldrak Tejera, líder de la Guardia Víbora vindusina, incitó al consejo de las Cien Casas y al propio líder supremo a movilizar las tropas de la ciudad y unirse a una alianza de pueblos de la región, donde estaban, entre otros, el clan Rocasangrienta, para defender Melionii de la amenaza morlock. Los debates fueron acalorados. Donde algunos veían la responsabilidad de Vindusan con sus aliados fórmigos y enanos, otros veían el peligro de una posible derrota que dejase indefensa a la ciudad. Incluso si vencían, pensaban algunos, esta sería vulnerable a un ataque de los elfos Bastarre, el verdadero enemigo de Vindusan. Como la mayoría de las veces en estos casos, finalmente se optó por un plan intermedio que no contentó a casi nadie: se pagó una inmensa cantidad de oro y sal a la reputada compañía mercenaria de las Lanzas de Lantamar, de origen zabario, para que luchase en nombre de la ciudad y así mantener los ejércitos Banjora intactos.

La victoria fue pírrica y Melionii quedó casi completamente devastada, pero se contuvo la amenaza morlock, al menos por el momento. La compañía mercenaria, como todos los defensores, sufrió una elevada cantidad de bajas, pero eso poco les ha importado a los consejeros vindusinos. Sin embargo, esta decisión ha irritado sensiblemente la política de la ciudad, pues muchos soldados y partidarios del ejército se han sentido despreciados por los políticos, a los que consideran ahora cobardes que prefieren escudarse tras su oro y sal.



CAPÍTULO CUATRO

LA CIUDAD DE VINDUSAN

Datos generales

Metrópolis: 44 591 habitantes (42 % Elfos Banjora, 37 % Fórmigos, 8 % Enanos, 7 % Shabaudi, 4 % Venheli, 2 % Otros)

Límite de dinero: 70 000 po

Guardias: 375 guardias aproximadamente.

Autoridad: líder supremo Varcassian y sus consejeros, el consejo de las Cien Casas, Zontar Andium (jefe de la guardia), Yethan Kalam (líder de la Guardia Azor) y Eldrak Tejara (líder de la Guardia Víbora)

Religiones mayoritarias: la Trinidad de Vindusan (Elethae, Praxis y Eurana), Ankaraz, Espíritu cívico de Vindusan

Geografía

Vindusan es una metrópolis descomunal, cosmopolita y hermosa, que se extiende sobre la costa de la laguna Minmara y el islote de sus aguas. Un oasis de civilización en medio del desierto, es un punto de encuentro para incontables razas y mercancías,

así como la primera y más orgullosa de todas las ciudades nacidas tras el fin del dominio de los Peregrinos. Su crecimiento a lo largo de los siglos ha ocurrido de manera organizada y cuidada, ya que buena parte de la ciudad está construida sobre la laguna. Solo los barrios más recientes, nacidos durante el siglo anterior con la llegada de habitantes del desierto, presentan un plano más irregular y variopinto.

El río Pardo nace en las montañas Kiralizer y discurre por todo el norte de los Baldíos de Shabana hasta formar la laguna Minmara. Y allí, junto al lugar donde el cauce del río lanza sus aguas a la laguna, escorada al lado oeste, se encuentra la gran (y única) isla que forma el centro de la ciudad de Vindusan. Se encuentra conectada al continente mediante tres largos puentes de piedra cuidadosamente construidos por arquitectos élficos y fórmigos durante los primeros días de la ciudad y que forman también uno de los elementos más importantes en la defensa de la ciudad.

Aunque el agua del río Pardo es dulce, como la inmensa mayoría del agua en Voldor, esta se vuelve salada al alcanzar la

laguna Minmara, formando la fuente de sal más grande e importante de todo el continente y siendo el origen de toda la prosperidad y riqueza de Vindusan. Esta extraña conversión del agua se debe a que su lecho es una descomunal salmuera gracias a las antiguas manipulaciones de terraformación de los Peregrinos, que transmite su salobridad al agua cuando las corrientes del río la golpean en su entrada a la laguna. Para poder disponer de agua dulce en la ciudad, los constructores edificaron cuatro canales que cruzan la ciudad de forma paralela entre sí y de norte a sur, abasteciendo a sus habitantes a través de un complejo sistema de acueductos que recogen el agua de la entrada del río antes de que se vuelva salada. Estos canales son cruzados por numerosos puentes a lo largo de toda la ciudad, y aunque no están pensados para ser navegables, sino para suministrar el agua a las distintas estructuras hidráulicas de la ciudad (como el alcantarillado), en ocasiones pueden usarse pequeños barcos para desplazarse rápidamente.

La desembocadura del río a la laguna es una de las piezas principales de la ciudad y, por eso, un grupo de geomantes expertos la estudia, mantiene y modifica continuamente para asegurarse de que en todo momento el agua fluye apropiadamente, sin rebasar los acueductos ni los puentes, y permitiendo así a las embarcaciones más grandes alcanzar el puerto de la ciudad o retomar el río en dirección norte sin problemas de calado.

Los distritos de Vindusan

La ciudad de Vindusan se encuentra dividida en siete distritos diferentes producto de su estructura urbanística y de la tradición de sus habitantes, aunque el origen de los mismos es puramente cultural. A continuación se detalla cada uno y sus lugares más relevantes.

A. LA EXPLANADA SOLAR

El distrito más importante de Vindusan, y también el más pequeño, es el conocido como «la explanada solar». Es un lugar majestuoso, lleno de enormes templos, mastabas, torres ajardinadas y hermosas plazas donde viven los más ricos o poderosos de la ciudad. Sus edificios se disponen alrededor del Templo del Halcón Sol, la construcción más grande de la ciudad y de toda Shabana, cuya cúspide puede verse desde todas sus calles. A su alrededor, las grandes casas Banjora construyeron sus residencias durante los primeros días (o su segunda residencia, en el caso de los Banjora del desierto), compitiendo entre ellos en tamaño y belleza arquitectónica. Aunque la explanada se construyó sobre una isleta, hace ya siglos que se extendió su superficie y se unió al resto de los barrios. Sus jardines, baños y fuentes se nutren del agua que transportan dos de los cuatro grandes viaductos que recorren toda la ciudad y que forman pequeñas vías marinas que estructuran las calles del distrito. Aunque es un barrio mayoritariamente élfico, se encuentran entre sus habitantes muchos enanos, semielfos y shabaudi tanto criados de los nobles como opulentos propietarios. Hay quien dice que la explanada solar huele a incienso y sal, pero lo cierto es que las llamas sagradas de los templos y soles han ahumado el barrio.

Lugares de interés de la Explanada Solar:

1. El Templo del Halcón Sol (Elethae)

De base rectangular y con una altura de casi setenta pies, esta gigantesca mastaba construida en piedra caliza blanca y ornamentada con oro refleja la luz de Avor, brillando con fuerza durante todo el día. En su interior contiene decenas de habitaciones y pasillos donde sacerdotes y religiosos de todo tipo llevan a cabo su vida diaria. En su techo plano se realizan la mayoría de

ceremonias sagradas para que puedan ser vistas por todos los habitantes y por el propio Elethae.

El más importante de los templos vindusinos no es solo el más grande y poderoso, sino que es el corazón de la espiritualidad local y quien dicta el ritmo de la ritualística oficial. Docenas de sacerdotes meditan, interpretan las sombras y educan a los iniciados en sus salas y corredores mientras que, en lo más alto del templo, se realizan ritos y sacrificios a lo largo de todo el día. En sus escaleras centrales, que conducen al gran altar ígneo de lo alto, los líderes vindusinos se reúnen bajo la luz de Avor para debatir sobre los asuntos relativos a la urbe. Su líder absoluto es el líder supremo Varcassian, aunque a efectos prácticos es la **Rectora Sinanth** (CB, clérigo Banjora), primera sierva de Elethae, quien lidera el clero del dios del sol y la magia en el templo y la ciudad.

2. El Gran Fuego

A los pies del Templo del Halcón Sol se encuentra un gigantesco pebetero de roca negra donde arde desde hace siglos una llama que jamás se ha apagado. En ese fuego se consumió el cuerpo del primer líder supremo, Farlessian, y en él han sido cremados cientos de orgullosos guerreros, siempre caídos en la defensa de Vindusan. Tres sacerdotes de la Tríada, uno por cada deidad, custodian este «Analik» o gran fuego, lo alimentan y se aseguran de que jamás pierda su vigor. Los vindusinos suelen acudir al Analik con un lector de sombras para interpretar la voluntad de un familiar, amigo o enemigo que haya sido cremado en este brasero sagrado.

3. Palacio de la Sal y el Cristal

Claramente inspirado en el Palacio de Cristal de Zaselsan (sede del gobierno de los elfos Bastarre) pero a una escala mucho más pequeña, este palacio de azulejos aguamarina y grandes cristalerías es la vivienda del líder supremo y el núcleo político de Vindusan. Se trata de una edificación esbelta y angulosa, con heráldicas y símbolos sagrados grabados en las paredes, coronado con una torre central desde la que puede observarse la ciudad y gran parte de la laguna.

En su interior viven también los consejeros y, en sus muchas y lujosas habitaciones, tienen lugar reuniones de todo tipo para debatir los asuntos del reino. Un destacamento de guardias de élite y paladines de la Trinidad recorren sus pasillos y vigilan su entrada día y noche, dispuestos a abatir a cualquier intruso incluso antes de identificarlo. Cualquiera puede acudir a sus puertas a solicitar ser recibidos por el líder supremo o algún consejero, pero el administrador **Ivsaar Andium** (LN, mago Banjora) es especialmente severo a la hora de conceder audiencias.

4. Los Jardines de Farlessian

En el centro de la explanada encontramos el más hermoso y cuidado de los jardines de Vindusan, un oasis de agua y vegetación exuberante que sirve como refresco para los habitantes de la ciudad. Ordenado construir por el propio Farlessian, quien decidió dotar a su pueblo de verdor en mitad del desierto, y mantenido por todas las casas de Vindusan, que cada año se encargan de añadir nuevas plantas, a día de hoy es el jardín público más popular de toda la urbe. A todas horas hay parejas de enamorados, músicos, bardos y ancianos sentados en la hierba, bañándose en la gran fuente central o disfrutando de las fragancias de las mil especies distintas de flores que aquí se encuentran.

5. La Mastaba de Antum

Antum es el nombre de la primera menkarre que nació en Vindusan. Vino al mundo el año 4271, en el seno de la Casa Juq'An, y murió con apenas dieciséis años, enloquecida y agostada por el efecto de Avor en su piel. En su memoria, y en la de todos los

menkarre fallecidos desde entonces, la Casa Juq'An erigió una mastaba para recordar a aquella niña. Con el tiempo, la mastaba de Antum se ha convertido en un lugar en el que recordar y llorar a los niños fallecidos. Las familias que sufren esta tragedia suelen dejar algún juguete de la criatura para recordarla siempre, esperando que el alma de Antum le haga encontrar el camino hacia sus dioses, sean los que sean.

6. Templo del venerable maestro Meremsun

El anciano Meremsun fue en su día uno de los magos más poderosos y respetados de Vindusan, puesto que formó parte del ejército Bastarre del rey Falesin hasta que lo traicionó para seguir a Farlessian hasta la superficie. Amigo cercano de los dos primeros líderes supremos, convirtió un viejo templo abandonado en una escuela para que cualquier vindusino con el don de la magia pudiese aprender los secretos arcanos sin importar su casa u origen. Eso fue hace mucho, pues ahora la que fue una gran institución está en decadencia. Sin saber por cuánto tiempo más se extenderá esa vida que le regalaron los Peregrinos, Meremsun pasa sus días tomando el sol, perdido en su nostalgia y añorando a su esposa, amigos y hermanos, muertos hace ya mucho. Mientras tanto, sus descendientes malvenden el patrimonio mágico para pagar deudas. Solo unos pocos siguen acudiendo al mago para aprender de él, pero aún son bastantes quienes acuden a la gran biblioteca de Meremsun para consultar cuestiones esotéricas.

7. El Zoco de Oro

Cubierto por delicadas lonas blancas, azules y amarillas, el zoco más lujoso de Vindusan se encuentra a pocos metros del Templo del Halcón Sol. Los mercaderes presentan sus bienes y servicios en ricas jaimas de cuero y seda, ya que aquí solo se encuentran los tratantes más opulentos de toda Shabana, quienes poseen las mejores mercancías u ofrecen los servicios más exclusivos y pueden permitirse el elevado precio del zoco. La entrada al mismo se paga con una moneda de oro a fin de albergar solo a clientes interesados, y se utiliza para mantener a los guardias que velan por la seguridad del lugar. El clan Rocasangrienta y los negociantes de Ankaraz no son bienvenidos en este zoco, por lo que las normas de comercio justo que los enanos promueven están ausentes.

8. La Casa de Subastas de Sal

Unas amplias escaleras de piedra ascienden hasta el recibidor de este imponente edificio élfico, hermosamente decorado con estatuas de mármol en honor a numerosas deidades. La Casa de Subastas de la Sal es una suerte de templo dedicado a la economía Vindusina, y su opulenta estructura alberga en todo momento a incontables mercaderes. En su salón de actos se llevan a cabo las famosas subastas salinas por parte de representantes de las Cien Casas, donde los asistentes pujan por comprar los cofres repletos de la sal extraída de la laguna. Posee también pequeños despachos donde los responsables mantienen registros de todo lo que ocurre y gestionan las cuentas e impuestos del gobierno. Es un lugar fuertemente vigilado donde se cierran tratos prácticamente a cualquier hora del día.

9. Basílica de Praxis

Con un estilo tosco y sencillo con respecto a la arquitectura élfica tradicional, esta enorme basílica de piedra de cantería fue levantada por los propios fundadores de la ciudad, pues no concebían una urbe sin la bendición de la diosa del orden. Frente a sus puertas, en una estatua de bronce de 15 pies de altura, la diosa porta con severidad su coraza y escudo, y muestra a todos la descomunal maza de guerra que simboliza la fuerza de la unidad frente al caos. Con una planta ovalada y una gran cúpula de

cristales tintados, el interior está sembrado de fuertes columnas que sostienen la estructura casi completamente diáfana. Apenas hay elementos de decoración o imágenes de la diosa, salvo en los tres altares donde los sacerdotes acostumbran a orar o en las paredes, que muestran la presencia de Praxis durante la historia de la ciudad. En el nivel inferior, cuyo acceso es únicamente conocido por los sacerdotes de alto rango, se encuentran las criptas sagradas donde solo los mayores siervos de la diosa pueden ser enterrados. También allí se halla la llamada «bóveda de Praxis», donde los líderes del culto almacenan las armas y armaduras mágicas que poseen, muchas de ellas reliquias de miembros ya fallecidos, regalos de opulentos mercaderes o requisadas a herejes ajusticiados. Este equipo es entregado puntualmente a los paladines e inquisidores de la orden para facilitar su labor cuando así lo consideran los líderes de la iglesia.

10. La Plaza de los Combatientes

Esta impresionante plaza circular está dotada de enormes estatuas de mármol rojo, talladas por habilidosos artesanos, que representan a algunos de los más importantes héroes de la historia de Vindusan. De más de diez pies de alto y distribuidas por el perímetro de la plaza se encuentran Elekium Bedorr, que a lomos de su yegua Dunargenta venció al gigante Merlgu; Karim Quiram, la asesina de dracos, o Elundae Cantodetrueno, entre otros. Numerosas casas decidieron construir su sede alrededor de esta plaza, como los Vik-Aur, Bedorr o Tejara, para poder observar desde los ventanales de sus viviendas las gloriosas estatuas de sus ancestros y los ciudadanos que les rinden culto.

B. EL NIDO DE HALCONES

Levantado sobre el centro de la isla, este distrito es el corazón de la ciudad y, en especial, de su actividad comercial. Sus habitantes se benefician de su posición céntrica no solo porque las cuatro grandes vías de la ciudad se unen en su plaza central, sino también por su cercanía a la Explanada Solar y sus templos. Es también el lugar más alto de la isla, una pequeña colina que rige el tránsito de peatones y carruajes. Se trata de un distrito animado y rico, lleno de negocios y comerciantes, desde mercaderes de especias y plata a compañías de mercenarios, tabernas, posadas y salones de té. Abundan también en sus calles los lugares de ocio (tanto lícito como ilícito), así como los puestos de lectores de sombras. El ruido del entretrococar de jarras, la música y el murmullo de un centenar de conversaciones en abundantes idiomas componen la sinfonía de la plaza y sus alrededores. El olor es el de las especias, la carne frita, el vino, la cerveza, el cuero y el sudor.

Lugares de interés del Nido de Halcones:

11. El Gran Zoco

Prácticamente todo Nido de Halcones es un enorme mercado, con cientos de puestos y miles de compradores; pero su corazón es el Gran Zoco, una colosal plaza porticada de planta rectangular de casi 3000 pies de largo por 650 pies de ancho y a la que se accede por ocho entradas constantemente vigiladas. Está rodeada por edificios de tres plantas donde se encuentran las tabernas, fondas y posadas más importantes de Vindusan. En el centro de la plaza el clan Rocasangrienta erigió una pequeña torre templo dedicada a Ankaraz como regalo a la ciudad. Todo el mundo es bienvenido a ocupar un sitio en el Gran Zoco, por lo que allí se reúnen prácticamente todas las razas de Voldor, desde artesanos mida a relojeros gnomos, pasando por curanderos de Yugerten, lectores de sombras vindusinos o cazadores de pieles llegados de Muzur. En el zoco, los comerciantes se comprometen a respetar las normas dictadas por los sacerdotes de Ankaraz y la Guardia de la Ciudad o a ser desterrados

permanentemente. A gran parte de los vindusinos les encanta regatear y el trueque es visto como una forma más que aceptable de pago, salvo los enanos, que prefieren trabajar con precios prefijados y pagos en oro o sal. El Gran Zoco no cierra nunca.

12. Hermandad del Hierro y Carbón

Durante dos siglos, esta hermandad de herreros ha provisto a los vindusinos más pudientes de armas, armaduras, proyectiles y otros bienes manufacturados. Fundada por un dúo de fórmigos que había servido como armeros durante las Guerras de Sal, la gran herrería abre sus puertas a diario para todos aquellos que estén dispuestos a trabajar duro para ganar un dinero honrado como aprendices, especialmente jóvenes fórmigos. Para sus clientes los precios son justos, pero sus dueños no están abiertos al regateo, y la mayoría de sus ventas responden a encargos a medida. Dada su experiencia, los suyos son los mejores herreros de la ciudad, aunque no pueden competir a la hora de forjar objetos mágicos con los herreros enanos.

13. La Lira de Ámbar

Quienes desean disfrutar de la mejor música de todo Shabana deben acudir a la Lira de Ámbar, en el Gran Zoco. Esta es la mayor y más importante sala de funciones y recitales de todo el oeste de Voldor, y lo ha sido desde su fundación hace más de un siglo. Todos los días artistas aficionados o profesionales interpretan toda clase de canciones para los curiosos que se acercan a disfrutar de la música mientras comen o beben. La dueña, una shabaudi llamada **Nakkari** (NB, bardo shabaudi), tiene buen ojo para los artistas y siempre acaba contratando a los mejores, pues es también la mejor pagadora. Son particularmente populares sus duelos musicales en los que el público propone un tema y dos intérpretes improvisan una canción mientras se lanzan pullas para diversión de este. Cualquiera que cause problemas se las verá con Portón, una semiorco que actúa como «garante del orden» con la ayuda de Roble, su intimidante porra.

14. La Sala de Lecturas de Sombra de Xosaggo

Al fondo de un callejón que se conoce como «la calleja de los demonios» se encuentra la humilde morada de **Xosaggo** (CN, oráculo tiefling), un anciano venheli famoso por sus predicciones mediante la lectura de sombras pese a no ser un adorador de Elethae. Sus predicciones no son famosas por ser precisas, sino por haber alertado de sucesos futuros terribles, violentos y trágicos que ve en las sombras proyectadas por las llamas alimentadas con la sangre de aquellos que demandan sus servicios. Xosaggo ha predicho ataques a la ciudad, epidemias, asesinatos, hambrunas e incluso la muerte del anterior líder supremo, aunque rara vez ha sido escuchado. Entre los jóvenes vindusinos es una broma macabra muy popular regalar a un amigo o rival una lectura de sombras de Xosaggo.

15. El Salón de la Cerveza de Nik-Magmar Rocasangrienta

En Vindusan el calor acostumbra a ser asfixiante, así que la demanda de bebidas refrescantes es tremendamente habitual y lucrativa. Las casas de té y café son muy frecuentes por toda la ciudad, pero los salones de cerveza han ido creciendo en popularidad. Y el más sonado de todos es el de Nik-Magmar Rocasangrienta. Nik-Magmar fue la alumna aventajada de la cervecería de su padre, Magmar, en las profundidades de las Kiralizador; y fue la cerveza de su familia, fresca pero densa, la que alimentó y levantó el ánimo de los primeros exploradores enanos en Shabana. Al heredar el negocio de su padre, Nik-Magmar decidió trasladarlo a Vindusan, donde terminó convirtiéndose en el mayor salón de cerveza de toda la ciudad. Las frías cervezas enanas que Nik-Magmar y los suyos preparan al estilo Kiralizador se han convertido en una de las mejores formas de pasar el calor

vindusino, y el gran salón de piedra decorado con trofeos de caza enanos es un lugar habitual de encuentro para aventureros, mercaderes y mercenarios.

16. El Segundo Hogar

Situada al sur del Gran Zoco, al borde de uno de los canales, se halla esta confortable posada de elevados precios. El Segundo Hogar es un hermoso edificio de estilo vindusino que apenas se diferencia de los demás hasta que uno entra en su interior. Allí se encuentra una posada tosca de madera y piedra blanca, al estilo tradicional de las fondas medianas del este de Sananda. La comida que sirve el matrimonio de medianos que atienden tras la barra es suculenta y la bebida exquisitamente especiada, las camas de sus habitaciones son mullidas y las hamacas del patio siempre están a la fresca. Y todo es un gran engaño. El Segundo Hogar es en realidad un punto de encuentro para criminales, asesinos y espías de élite que regenta la familia rakshasa de los Khamavant. Tras esta inofensiva fachada, los rakshasa ofrecen toda clase de servicios para aquellos que estén dispuestos a pagar sus precios y conozcan el santo y seña: asesinato, polimorfia, movimiento seguro por la ciudad, elaborar identidades nuevas, esparcir rumores, captar socios, robos, magia prohibida, etcétera. Los Khamavant realizan algunos de estos servicios, pero para la mayoría solo son facilitadores, pues siempre conocen a alguien capaz de llevar a cabo lo que sus clientes demandan.

17. El Crisol del Exilio

En una humilde torre venida a menos, que antaño pertenecía a la extinta Casa Paduz, se encuentra un saturado taller de alquimia regentado por tres mida cercanos a la vejez; Maraiko Kantawong, Yao Landun y Anad Luamthonglang. Estos llegaron desde el Imperio Mida debido a «una execrable persecución política» y desde entonces han medrado en Vindusan gracias a su conocimiento alquímico y de tecnología peregrina. El Crisol del Exilio huele a químicos y metal, y aunque este negocio ha traído cierta prosperidad a su zona, los vecinos están algo cansados del hedor, el ruido y las ocasionales explosiones seguidas de nubes multicolores.

18. Expediciones K'shack

Desde hace cinco años el aventurero retirado **K'shack** (CB, explorador fórmigo) provee bandas de mercenarios a las caravanas de mercaderes, compañías comerciales y mineras y, ocasionalmente, también servicios relacionados con su conocimiento del desierto a los ejércitos vindusinos. K'shack dispone además de mapas de buena parte de la región de Shabana, incluido el peligroso norte, los montes Aurak e incluso Vajra, aunque estos no suelen resultar baratos. Es conocido por aceptar como aprendices a expedicionarios de todo tipo, origen y raza, pues solo le importan los resultados. Por ello no es raro encontrar en su negocio guías shabaudi, venheli, gnolls o incluso kobolds. La oficina se encuentra en una plazoleta sin nombre, no muy lejos del centro del distrito.

19. La Fonda de la Afable Floresta

Seguramente la posada más cara y lujosa de toda la ciudad. «La Fonda», como es conocida en el distrito, fue fundada hace veinte años por un opulento matrimonio de nobles centauros llegados de Sananda que rápidamente quedaron prendados de la vida urbana de Vindusan. Ubicada en un imponente edificio de dos plantas y levantada en madera y arcilla de tonos niveos, se puede acceder a su interior a través de la hilera de altas puertas triangulares que permanecen abiertas día y noche bajo la atenta mirada de sus bien pagados guardias. El piso inferior está formado por una única sala diáfana sobre la que se extienden decenas de mesas bajas de madera sobre alfombras

VINDUSAN

H

49

G

50

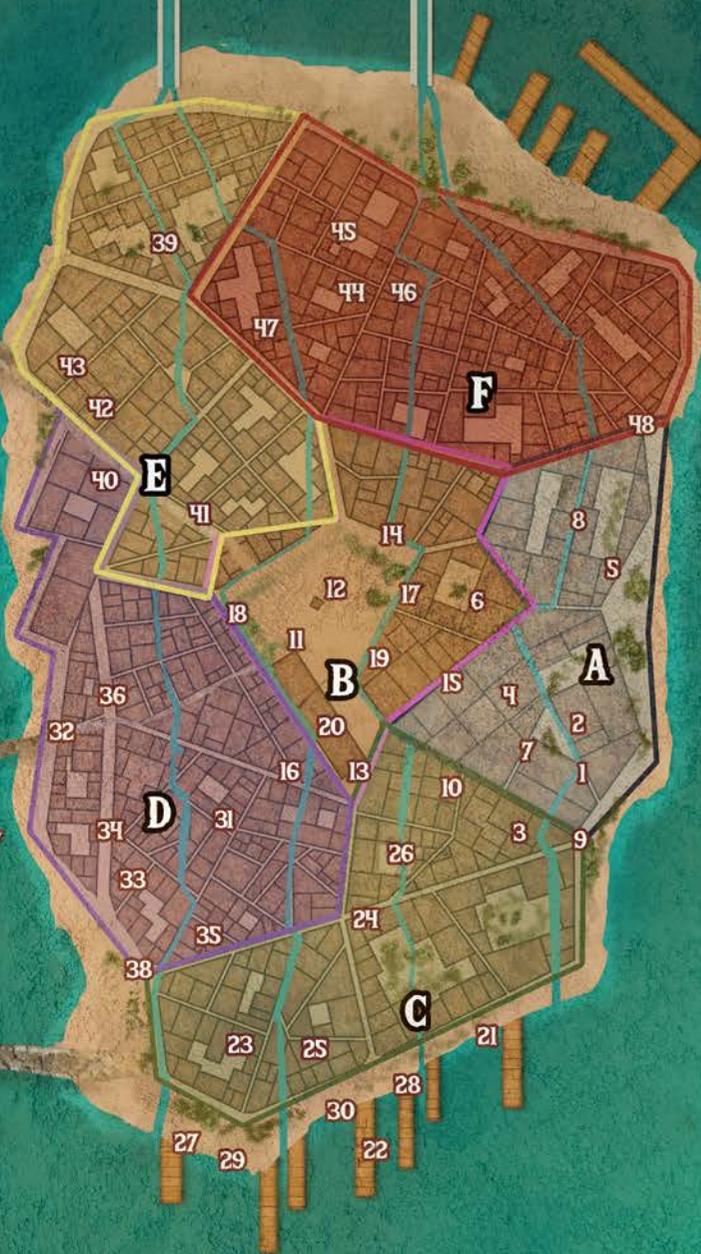
S1

S2

S4

SS

S3



A. La Explanada Solar

1. El Templo del Halcón Sol
2. El Gran Fuego
3. Palacio de la Sal y el Cristal
4. Los Jardines de Farlessian
5. La Mastaba de Antum
6. Templo del venerable maestro Meremsun

B. El Nido de Halcones

7. El Zoco de Oro
8. La Casa de Subastas de Sal
9. Basílica de Praxis
10. La Plaza de los Combatientes
11. El Gran Zoco
12. Hermandad del Hierro y Carbón
13. La Lira de Ambar
14. La Sala de Lecturas de Sombra de Xosaggo

C. Dekas, el barrio portuario

15. El Salón de la Cerveza de Nik-Magmar Rocasangrienta
16. El Segundo Hogar
17. El Crisol del Exilio
18. Expediciones K'shack
19. La Fonda de la Afable Floresta
20. Palacio de los Augurios
21. Akari, cuartel de la Guardia Azor
22. Muelle de los Infames
23. El Templo de Dekaeler
24. Plaza Khik
25. La Pescadería
26. La Torre Tigath
27. Astilleros Kalam
28. El Gremio de Cazadores Lanzaguda
29. Templo de Diradhis de Minmara

D. El Aljibe

30. Los fuegos comunales
31. El Gremio de la Magia Argentífera
32. La Suave Oscuridad
33. La Plaza de la diosa Vindusan
34. La arena de lucha Akcl'vin
35. La Forja Ónice
36. El Héroe Vindusino
37. La Casa del Cocodrilo
38. Las caballerizas de la Casa Bedorr
39. La Compasión de Elethae
40. El Mercado Senku
41. Monasterio del Saber
42. Templo de Ankaraz
43. El Templo Esmeralda de Eurana

E. Senku

F. El Distrito Militar

44. La prisión de Vindusan
45. Puesto de la Guardia
46. El Banco Andium
47. Sede de las Lanzas de Lantamar
48. Las embajadas
49. Las cuatro puertas y los muros de Vindusan
50. El Roquedal
51. El Abrevadero de Urutu
52. La casa gris de la calle de la Hojalata
53. Los Fuegos de Sangre
54. El Santuario Mezjay
55. Templo de las Lunas

H. El Erial

y cojines para sentarse. Rodeados por el aroma de las plantas que decoran su interior, sus clientes pueden disfrutar de sabrosas comidas, extravagantes alcoholes y pipas de agua con las que fumar hierbas importadas de Sananda. El piso superior está formado por lujosas habitaciones a disposición de quien pueda pagar su precio, hermosas estancias con ventanas al Gran Zoco, colchones de auténticas plumas y discreción absoluta por parte del servicio. Sus dueños siguen siendo Soffe y Danno Crinbrumosa, que suelen atender a numerosos viajeros centauro y de otras razas gracias a la espaciosa estructura de su negocio, perfectamente adaptada para clientes de gran tamaño.

20. Palacio de los Augurios

En la esquina sureste del Gran Zoco se encuentra este palacete de ladrillo rojo excesivamente recargado y con dos pequeñas torres rectangulares que los vindusinos llaman el «Palacio de los Augurios». Se trata de la principal ubicación de los lectores de sombras del culto a Elethae, los únicos que pueden ser llamados así oficialmente. Estos oráculos prestan sus servicios a cualquiera que pueda pagarlos, y en su interior, repartidos por la multitud de capillas y adoratorios, consultan el futuro en los fuegos sagrados. Casi a todas horas un pequeño gentío hace cola frente a sus puertas esperando ver a uno de estos oráculos en busca de consejo, suerte o conocimiento.

C. DEKAS, EL BARRIO PORTUARIO

Envolviendo las zonas sur y este sobre la laguna se encuentra el barrio marino conocido por todos como *Dekas* («pescaderos», en élfico). Levantado en un primer momento para albergar los embarcaderos en los que descansarían los barcos pesqueros, sirve ahora para hospedar la flota de defensa y vigilancia del territorio, así como toda la actividad derivada de la pesca en la ciudad. Es un lugar tosco en comparación con sus distritos adyacentes, con grandes almacenes, astilleros, muelles y varias torres de vigilancia. Algunos de sus locales tienen mala fama en la ciudad, pues la criminalidad es alta en Dekas y abundan los monstruos marinos entre los pilares que sostienen los embarcaderos y algunas de las construcciones más cercanas a la costa. Es también un lugar de honor, pues aquí se encuentra el cuartel general de la Guardia Azor y sus centros de entrenamiento, siempre pendientes de lo que ocurre en la laguna y sus orillas más alejadas. Dekas suena al arrullo de la laguna, al agua chocando contra la madera y las rocas, a los gritos de los marineros y a la música de las tabernas. Huele a sal, pescado, roca caliente y madera mojada. Y, ocasionalmente, a sangre.

Lugares de interés de Dekas:

21. Akari, cuartel de la Guardia Azor

Aunque la Guardia Azor posee en el distrito numerosos muelles y astilleros que cobijan su flota de más de veinticinco navíos, el corazón de la organización es el «Akari». Esta fortaleza construida directamente sobre el lecho de la laguna conecta con el puerto mediante un puente levadizo de casi veinte metros. Es una estructura impresionante, con numerosos nidos de halcones en sus paredes, vigías escudriñando el horizonte mediante complejos catalejos élficos y un enorme patio central donde los reclutas se entrenan duramente. También ejerce como faro de la ciudad, pues la torre central posee un dispositivo de xion capaz de liberar por la noche la luz de Avor recogida durante el día. La entrada al Akari está estrictamente controlada, pero diariamente se permite a los aspirantes presentar ante el reclutador los motivos por los que este debería otorgarles la oportunidad de unirse a la Guardia Azor. La comunicación con las patrullas se mantiene en activo a través de halcones mensajeros.

22. Muelle de los Infames

En Vindusan los muelles son públicos y cualquiera puede utilizarlos pagando una cantidad razonable, pero hay uno que nadie utiliza si puede evitarlo: el conocido como «Muelle de los Infames». Aquí es donde se reúnen los comerciantes menos legítimos de la región, donde abundan las sustancias peligrosas y las prácticas prohibidas, todo bajo la mirada de unos guardias debidamente sobornados. Este es el hogar de muchas bandas de «ratas del desierto», ya que en torno al muelle se han comprado numerosas casas y negocios por parte de las mafias, que lo convierten en una ciudad dentro de la ciudad y donde ni siquiera la Guardia Azor o la Guardia Víbora se atreven a entrar cuando cae la noche. Muchos vindusinos han intentado durante años sanear el Muelle de los Infames, pero la operación jamás ha sido ejecutada. Las bandas lo consideran su territorio y procuran que lo que aquí suceda no afecte al resto de la ciudad. El líder, al menos públicamente, del Muelle de los Infames es un batrok llamado *Estkorg* (LM pícaro batrok) que controla el territorio con una mezcla de violencia expeditiva y sabiduría callejera.

23. El Templo de Dekaeler

Aunque Dekaeler no es un dios muy popular entre los habitantes de Vindusan, un variado grupo de extranjeros (principalmente vadanios, zabarios y algunos semiorcos) se han unido para levantar un pequeño templo dedicado al dios de la guerra. Se encuentra en un pequeño edificio anteriormente abandonado en el que han invertido numerosas horas y patrimonio personal para convertirlo en una humilde fortaleza de piedra y hierro. Sus adoradores han acudido a Vindusan dispuestos a expandir la palabra de su férreo señor, pues consideran la ciudad como una poderosa herramienta para combatir al caos. Los «zelotes de Dekaeler», como se han hecho conocer, están empezando a cometer pequeños abusos sobre otros colectivos más débiles como criminales, venheli o pordioseros, y aunque de momento han salido airosos, su paz no durará mucho. Los criminales del Muelle de los Infames están organizando un ataque contra su templo, una batalla en la que se comprobará si el fanatismo y el acero podrán hacer frente a la furia de los descastados.

24. Plaza Khik

En esta plaza rectangular de suelos desgastados y árboles abandonados se encuentra una corroída estatua del fundador del distrito: Khik, el fórmigo. Es una plaza llena de tabernas, lupanares y fumaderos de loto rojo, famosa por las clases que un grupo de sacerdotes fórmigos imparten gratuitamente para los niños del barrio. Algunos señores del crimen han intentado acabar con estas clases en numerosas ocasiones, pero siempre se han encontrado con la oposición de los vecinos, quienes también han tenido problemas con la guardia por sus patrullas armadas.

25. La Pescadería

Construida en un principio como gran mercado del pescado en Vindusan, la Pescadería fue abandonada por la Casa Xerim debido al alto coste que suponía y la alta competencia de los zocos. Desde entonces los marinos vindusinos han empezado a reunirse en el enorme edificio, perfectamente conservado, para socializar, compartir rumores, beber y apoyarse los unos a los otros en una suerte de primitivo gremio. La Pescadería no tardó en ser una nueva taberna en la que contratar tripulantes, servicios portuarios o navíos. También ofrece hospedaje barato y cómodo, pescado fresco, sidra rebajada y rumorología marinera a quienes se acerquen a ella.

26. La Torre Tigath

La Casa Tigath emplea una amplia y elegante torre de tonos anaranjados como su sede, donde cada ciclo lunar se reúnen

los siete señores de la casa para planificar sus acciones, valorar activos, dirimir responsabilidades y repartir ganancias. El resto del tiempo la torre ejerce oficialmente como banco donde cualquier ciudadano puede negociar préstamos o almacenar su dinero, siempre con cuantiosos impuestos para la Casa Tigath. Para velar por la seguridad de la torre y de sus negocios, y especialmente para asegurarse la devolución de sus préstamos, el alto banquero **Mythankhar** (LM, noble Banjora) ha cerrado numerosos pactos con algunas bandas de matones del distrito, a los que mantienen en nómina mediante pequeños pagos en sal.

27. Astilleros Kalam

Los mejores barcos de Vindusan son aquellos que salen de los astilleros de la Casa Kalam, situados al sur de la ciudad y donde trabajan decenas de fórmigos bajo la dirección de maestros armadores Banjora. Los Kalam llevan siglos construyendo navíos y experimentando con nuevas estructuras navales, adaptadas a la laguna o para navegar por Vajra. De hecho, su fundador trabajaba como maestro armador de los barcos Bastarre en el mar interior de Oculta antes de escapar hacia la libertad. Por ello, sus herederos se esfuerzan muchísimo en crear una nueva tradición naval diferente de aquella heredada de los Bastarre, tan basada en el xion y la fuerza esclava. Ante la carencia de madera que sufre Vindusan, los astilleros se nutren de los árboles que los clanes centauro traen desde Sananda o del Bosque de Ámbar.

28. El Gremio de Cazadores Lanzaguda

Vindusan es un oasis de civilización y seguridad en mitad de un vasto desierto lleno de fieras, monstruos, abominaciones y alimañas. En ocasiones esas amenazas entran en el perímetro de la ciudad o asaltan las salinas, granjas y extensiones ganaderas que la rodean. En los casos más dramáticos son las criaturas de la laguna las que ponen a la población en peligro, sobre todo a los pescadores que navegan sus aguas a diario. Generalmente son los propios vindusinos quienes se encargan de lidiar con las criaturas, pero a veces deben recurrir a los servicios de profesionales. Y nadie en Vindusan es más profesional a la hora de cazar en el agua que los Lanzaguda, una agrupación de monteros, arponeros y batidores que por la cantidad de monedas adecuada se cobrará la cabeza de la bestia que sea. Actualmente los Lanzaguda se encuentran preparando arpones de acero de Kiralizer para cazar al leviatán de la sal.

29. Templo de Diradhis de Minmara

Frente la oficina del puerto, a la vista de todos, se encuentra este pequeño templo abierto en honor de Diradhis, el espíritu elemental que habita y protege la laguna Minmara. El templete está regido por una estatua de Diradhis en su forma de serpiente de agua, y a su alrededor, los pescadores y marineros dejan sus ofrendas, casi siempre en forma de flores, comida o piezas de cobre para pedir protección y respeto de las aguas de la laguna.

D. EL ALJIBE

Al suroeste de Vindusan se encuentra el distrito más extenso y populoso de la ciudad, el Aljibe. Este se expande además por debajo del lecho de la laguna, ya que ha sido excavado y mantenido por los fórmigos desde la fundación de la urbe. Construido como una gran cámara subterránea donde acumular el agua dulce, con el tiempo quedó en desuso y se reconstruyó como distrito urbano ante la falta de espacio. Actualmente es un barrio de corredores anchos, con viviendas subterráneas excavadas en la roca debajo de otras casas de arquitectura élfica, grandes plazas iluminadas con lámparas y espacios de adoración cívica. Los fórmigos vindusinos están totalmente integrados en esta zona de la ciudad, y aunque algunos prefieren vivir en la superficie, la mayoría se encuentra a gusto en la parte

subterránea del Aljibe. Allí viven también algunos menkarre, lejos de la luz de Avor, y es donde muchos de ellos aprenden a trabajar el metal o a leer las sombras. Si bien no tiene la algarabía de otros distritos, es una zona siempre llena de arte y actividad comercial. En su costa occidental, al igual que ocurre en Senku, podemos encontrar numerosas plantaciones flotantes donde los hábiles cultivadores siembran frutas y verduras. Este es un barrio que huele a roca, frutas, hierro y agua.

Lugares de interés del Aljibe:

30. Los fuegos comunales

Los habitantes de la barriada tienen en sus hogares fuegos con los que calentarse y cocinar. Por todo el Aljibe encontramos estos fuegos donde las gentes del barrio se reúnen para preparar viandas, calentarse y socializar. Hay una docena de esta clase de cocinas comunes por todo el distrito, y según aumenta de población se van construyendo más, puesto que son muy populares. En ellos se refuerzan los lazos de la comunidad, por lo que muchos recién llegados o elfos menkarre suelen acercarse, especialmente aquellos con relaciones tirantes con sus propias familias. Si alguien desea comer o charlar solo debe tomar sitio con los demás comensales, ya que únicamente los expatriados o criminales conocidos no son aceptados en estas reuniones donde los fórmigos son mayoría.

31. El Gremio de la Magia Argentífera

En Vindusan, los elfos menkarre son famosos por sus habilidades como artesanos y orfebres, y entre ellos, los miembros del Gremio de la Magia Argentífera son los más respetados como creadores de objetos mágicos y de xion. En su mayoría devotos de Elethae, convierten la fabricación de artefactos arcanos en una forma de comunión con su diosa, una estrella que no pueden admirar con sus ojos pero sí con su arte. Curiosamente, sus artesanos nunca trabajan bajo pedido, sino que cada objeto nace de la interpretación mística de las visiones que les envía la deidad. Son también conocidos por comprar puntualmente armas y armaduras, pues sus expertos son capaces de reforjar las aleaciones de xion, convirtiendo las armas en otras distintas. El gremio se asienta en un vistoso edificio de piedra blanca con forma de pequeña mastaba sin ventanas (para que la luz de Avor no entre en su interior) y, coronando la gran puerta de entrada, forjado en oro y plata, el emblema del gremio: un martillo ante la silueta del sol. En su interior los visitantes pueden ver los diferentes objetos disponibles para su venta y consultar el precio con el administrador, mientras que en los niveles inferiores, bajo tierra, se encuentran las forjas de los artesanos.

32. La Suave Oscuridad

Esta famosa casa de té es propiedad del Gremio Ciego y es considerada una de las más exclusivas de toda la ciudad. Todas las noches llegan grupos de ricos comerciantes, famosos guerreros y sabios clérigos ansiosos de realizar algo que es ligeramente tabú: vivir en la negrura, lejos de Avor. En la Suave Oscuridad, cuyo nombre es ya una pequeña afrenta para los más beatos, no hay ninguna luz, la lobreguez es total... y la discreción, absoluta. Lo que ocurre en la casa de té nunca trasciende, pues incluso para las razas que pueden ver en la oscuridad es difícil distinguir lo que ocurre en todo el local. Los clérigos de Elethae han cargado numerosas veces contra este establecimiento, pero el sentimiento de culpa que los Banjora sienten hacia los menkarre (pues la gran mayoría son su mano de obra) y las fuertes relaciones de los miembros del Gremio Ciego con el poder evitan que estas amenazas lleguen a nada. Por supuesto, la organización utiliza este local para conseguir información sobre sus enemigos políticos y obtener víctimas

para sus sacrificios a Azhek entre aquellos asistentes que cometen la imprudencia de acudir solos. Su sótano conecta mediante túneles con algunas de las viviendas subterráneas más remotas, que hacen las veces de almacenes secretos.

33. La Plaza de la diosa Vindusan

La mayor plaza del Aljibe está dominada por una hermosa estatua crisoelefantina de la ciudad dios Vindusan, representada como una reina fórmiga ataviada con refinados ropajes, armada con una lanza y un escudo y con los brazos abiertos en gesto de bienvenida. A su alrededor se organiza un gran mercado cada tres días. Cuando los fórmigos vindusinos son llamados a las armas, los voluntarios se reúnen en este emplazamiento para recoger el equipamiento, organizar las escuadras y establecer cadenas de mando. Aprovechando esto, los miembros de la Casa Mirmidona (la única y nueva casa fórmiga en Vindusan) la utilizan diariamente para hacer proselitismo de su causa, ya sea con marchas simbólicas o charlas al aire libre con su lideresa, **Kc'li** (ver «Casa Mirmidona»). Aunque aún están lejos de llenar la plaza, mes a mes, más y más fórmigos se acercan a ver que tienen que decir los mirmidones ante la preocupada mirada de guardias y políticos Banjora.

34. La arena de lucha Akcl'vin

A muchos vindusinos, y a los shabaudi en especial, les encantan los espectáculos de combate, cuanto más violentos mejor, y por ello se han dotado de arenas donde acuden combatientes profesionales dispuestos a ganarse la vida. La Akcl'vin es un edificio cilíndrico con capacidad para diez mil espectadores, y aunque se llena pocas veces al año, rara vez ha bajado de la mitad de su capacidad. Se encuentra rodeado de pequeñas armerías, herrerías, casas de entrenamiento, curanderos y otros negocios relacionados; y en su interior alberga cada mes decenas de lidias: grupales, batallas campales, teatralizadas, combates mágicos, duelos (con armas exóticas o de madera), justas o combates de artes marciales. Las entradas se venden en las propias puertas de acceso por parte de guardias shabaudi y sus precios varían enormemente según la popularidad de la modalidad y los combatientes. Hay muchos luchadores famosos en la Akcl'vin, pero actualmente la favorita de los espectadores es «Cruel Lenel», una araina cubierta de cicatrices que lucha armada con un enorme espadón y un escudo recubierto de púas. Sin embargo, parece ser que su reinado está cerca de terminar, puesto que un duelista fórmigo apodado «Estilete Kacliko» ha iniciado un fulgurante ascenso en las luchas. Las normas de la ciudad evitan que se produzcan muertes durante los combates más allá de los «inevitables accidentes», y, de la misma forma, los paladines de Eurana se encargan de que ningún esclavo participe por orden de su amo. Todo el negocio, incluyendo las apuestas, está gestionado por **Oderk Majumdar** (LM, hechicero shabaudi), un opulento comerciante que paga a la ciudad grandes sumas en impuestos por el uso de la arena.

35. La Forja Ónice

El anciano enano **Dolrrak Aeskirn** y su hijo adoptivo **Gairfinn**, un joven semielfo abandonado al nacer, dirigen una de las herrerías más exitosas de todo Vindusan. Dolrrak es un veterano soldado de las Kiralizador (como bien muestra su pata de palo y su ojo derecho ausente) que terminó por aborrecer la batalla y huyó a Vindusan para montar un negocio legítimo lejos de las guerras. Aunque es despreciado por muchos enanos, tanto por desertar del ejército como por haber adoptado a Gairfinn, ambos se han convertido en herreros extraordinariamente habilidosos y sus armas y armaduras son muy valoradas por los expertos. Su herrería es pequeña, su chimenea siempre

está humeando y en su entrada se muestran decenas de armas y armaduras relucientes que fascinan a soldados y aventureros.

36. El Héroe Vindusino

Esta exigua posada fue fundada por un grupo de aventureros y exploradores de Vajra que, tras una vida en la región, decidieron invertir las riquezas obtenidas y asegurarse su jubilación.



ODERK MAJUMDAR

De todos ellos ya solo queda el anciano Banjora **Kelvhan Wynmaher** (NB, bardo Banjora), que gestiona la posada como buenamente puede y disfruta pasando los días contando sus historias a todos aquellos que deseen escucharlo. Es también una fuente de información para los aventureros, pues conoce Shabana con detalle tras recorrerla durante años. Se trata de una gran casa de madera y arcilla blanca, algo destartada y con paredes abombadas por la humedad, con un techo de paja lo suficientemente sólido para proteger del sol al interior. Sus habitaciones son baratas y sus comidas sencillas, pero agradables al paladar.

37. La Casa del Cocodrilo

Construida en el puerto, sobre las aguas de la laguna, se alza un humilde caserón de madera enmohecida conocida por los vecinos como «la casa del cocodrilo» por la gran mancha de verdín en la fachada, que recuerda ligeramente a las fauces de uno de estos depredadores. Se trata en realidad de un lugar de reunión para las razas anfibas o reptilianas de Vindusan, que disfrutaban de sus habitaciones parcialmente inundadas y de su ambiente cargado de humedad, donde pueden socializar sin ser mal vistos o discriminados. Además, en el lecho de la laguna, justo entre los pilares sumergidos de la casa, se encuentra un pequeño templo a Ssuchuq donde las razas submarinas pueden realizar sus rezos apartados de los ojos de los guardias. La casa está regida por **Szerezs** (N, clérigo vípera) una devota de Ssuchuq que coordina los ritos y tradiciones a la vez que se asegura de que no haya problemas en el interior.

38. Las caballerizas de la Casa Bedorr

Pese al desgaste del tiempo, aún se puede observar la hermosura de las mejores caballerizas de la ciudad. El llamativo edificio de paredes azules (decoradas con relieves dorados de corceles de todo tipo) tiene frente a él un pequeño establo amurallado donde los trabajadores de la Casa Bedorr cuidan con dedicación a los caballos más hermosos, esperando compradores. La gran mayoría de estos se crían en vastos recintos a las afueras de la ciudad, trayendo solo a unos pocos aquí para su venta cuando ya están listos. En ocasiones también pueden intercambiarse por otros caballos traídos por jinetes que requieren monturas frescas y no tienen tiempo para que los suyos se recuperen del cansancio y las heridas. Al mando de las caballerizas está **Ivashar Padda**, un joven elfo silvano llegado del Bosque de Ámbar y que tiene un talento natural para la crianza de animales.

E. SENKU

El principal distrito de acceso a Vindusan se expande al noroeste de la isla, alrededor de la vía de acceso norte. Con sus calles amplias y trazado irregular, Senku («ruidoso» en lengua banjora) es la residencia de los pequeños artesanos, de las casas más humildes, de los viajeros y, en general, de los habitantes ni demasiado ricos ni demasiado pobres. Así mismo es de donde surgen los enormes acueductos que nutren de agua dulce los distritos situados sobre la laguna. Es un lugar muy ecléctico en el que es fácil encontrar viviendas de estilos extranjeros, con algunas pequeñas calles que parecen salidas de los excarcados vadanios o de las cálidas urbes víperas. Su calle principal, que conecta la plaza central con la salida norte, posee el ancho suficiente para permitir el paso de varios carruajes en ambas direcciones, siempre sobre el hermoso empedrado color blanco hueso que los habitantes tanto se esmeran en mantener. A ambos lados de la calle se despliegan constantemente pequeños puestos de venta y, tras ellos, los bajos de las casas son prósperos negocios orientados a visitantes y mercaderes. Es sin duda el lugar más apropiado para los aventureros, donde podrán encontrar desde puestos de comida y vino hasta emporios mágicos y forjas de gran calidad.

39. La Compasión de Elethae

Aunque hay varios templos en el Senku, el más importante es la Compasión de Elethae. Este humilde santuario, si lo comparamos con sus equivalentes de otros distritos, es un gran edificio de arcilla marrón y piedra, de una sencilla estructura rectangular pero con su fachada decorada por brillantes mosaicos de cristal con motivos religiosos. Dirigido por unas ancianas Banjora llamadas Eleithi, Mashura y Essalam, el templo lleva dos siglos trabajando para mejorar las condiciones del barrio. Sin apenas apoyo actual de las Cien Casas de Vindusan, la única de ellas que financió la construcción de la Compasión de Elethae desapareció hace casi cien años ya. Sus miembros han logrado desde entonces evitar pandemias, educar a cientos de niños de las zonas más desfavorecidas y mediado en algunos conflictos con mafias locales. Sin embargo, el paso del tiempo se ha cobrado su precio, y a las tres sacerdotisas las fuerzas les empiezan a fallar, por lo que buscan desesperadamente a quien pueda tomar su relevo al frente de un templo rebosante de fieles pero necesitado de líderes y riquezas.

40. El Mercado Senku

A diferencia del Gran Zoco, formado por una única plaza, el Mercado Senku (o «mercado ruidoso» en élfico) se distribuye a lo largo de toda la vía que cruza el distrito. También se diferencia en su gran desorden, fruto de la falta de normas y de que los guardias se limitan a pasearse, pues solo vigilan las entradas, sin prestar demasiada atención a lo que ocurre entre los puestos de venta. Aquí es donde se sitúan los mercaderes que están únicamente de paso en la ciudad, que tratan de vender sus mercancías antes de volver al camino y que no pueden permitirse el elevado coste de exponer en el Gran Zoco. De la misma manera, sus mercancías suelen ser más baratas y están orientadas a los viajeros también de paso, quienes acceden al centro de la ciudad atravesando el mercado. En los establecimientos fijos alrededor del Mercado Senku pueden encontrarse negocios tan emblemáticos como la tienda de magia de Dhusvel, los Suministros Esenciales de Brazofuerte o la librería de Torresombría.

41. Monasterio del Saber

En una de las esquinas del mercado se alza un palacete con aspecto de fortaleza, con un pequeño claustro de bóvedas talladas en honor al Sabio Ipqatum, su fundador. Desde fuera se puede apreciar la iglesia de ornamentación arquitectónica de clara influencia vadaniana, cuya fachada septentrional muestra doce arcos apuntados sobre los que luce un vistoso rosetón, sus cristales formando el libro y el ojo abierto propios del credo en Erekar. Se trata del mayor templo al dios del conocimiento en toda la ciudad y también de la sede oficial de la Cofradía de Erekar en Shabana, donde, bajo el mando del preceptor **Velanum** (N, clérigo mestizo vadanio-shabaudi), la orden atesora conocimientos de todo tipo y origen.

42. Templo de Ankaraz

Siguiendo el viejo dicho Rocasangrienta «Donde hay comercio hay enanos y donde hay enanos debe estar Ankaraz», los comerciantes enanos de la ciudad compraron este viejo edificio abandonado y lo convirtieron en otro templo a su diosa de la prosperidad. Su interior recuerda más a un edificio gremial o a una oficina gubernamental que a un lugar de culto, pues en sus patios y despachos se cierran tratos e intercambian monedas casi constantemente. Esto ocurre sobre todo en el gran patio interior, donde los diferentes gremios han desplegado altares a la diosa para rendirle culto y mostrar respeto. Aunque muchos de estos altares o estatuas pertenecen a Ankaraz, con el tiempo también han surgido otros construidos por gremios de

diferentes razas, dedicados a otros rostros de la diosa del comercio como Arastu para los humanos, Tamikos para los felínidos o Armonía para los fórmigos.

43. El Templo Esmeralda de Eurana

Este amplio edificio de ladrillo cocido y mármol, repleto de pilares, bóvedas y terrazas llama la atención desde la distancia. Estas últimas han sido hábilmente ahuecadas y colmadas con tierra para poder albergar un sinfín de plantas y árboles cuyos colores pueden verse desde cualquier parte del distrito. El interior es fresco y bien iluminado, donde varios adoradores vestidos con túnicas verdes se esmeran en cuidar las pequeñas huertas distribuidas por todo el recinto. Es el templo principal de los «reverdecedores» de Vindusan y está dirigido por un anciano druida conocido como «**Hoja Errante**» (NB, druida Banjora). Sus clérigos tratan de mantener todas las vidas de la ciudad, especialmente las de las plantas, aunque no negarán la sanación a una persona verdaderamente necesitada.

F. EL DISTRITO MILITAR

El norte de la isla está destinado a albergar los principales puestos militares y otros edificios relacionados con la seguridad de Vindusan. Su estructura es una considerable demostración de orden y planificación por parte de los elfos y fórmigos que han levantado un imponente distrito, adaptado además a los canales de agua dulce que cruzan la ciudad hasta el sur. En la costa, unos pequeños embarcaderos albergan las naves de la guardia destinadas a patrullar el acueducto y la entrada del río Pardo a la laguna. Aquí, los edificios son anchos y sólidos, construidos con piedra de las canteras cercanas, y apenas hay casas particulares más que las de aquellos trabajadores del propio distrito. Aunque visitarlo no está prohibido, guardias vigilan los accesos al barrio, y no tendrán reparos en bloquear a cualquiera de aspecto sospechoso o sin una buena razón para pasar. La escasa distancia con la entrada a la laguna otorga al aire del distrito una humedad más elevada de lo normal, como una ligera bruma capaz de empapar en los días de invierno.

44. La prisión de Vindusan

Una gran fortaleza de roca negra, cubierta de púas en varios de sus tejados para evitar posibles fugas, contiene la única prisión de la ciudad. Entre sus paredes se encuentran criminales de toda índole, desde asesinos o enemigos capturados en batalla hasta pequeños comerciantes que no han pagado sus impuestos de forma reiterada. En las celdas de los pisos superiores, junto a las dependencias de los propios carceleros, se encuentran aquellos criminales considerados menos peligrosos y que pueden pagar su estancia, pues los presos deben costear su encierro siempre que puedan para no causar pérdidas económicas al estado. Bajo tierra se encuentran las mazmorras destinadas a los peores criminales, donde solo los más experimentados carceleros pueden trabajar para evitar problemas. Estos están dirigidos por **Thuraldan Keldharis** (LM, clérigo Banjora), clérigo de Dekaeler y noble vindusino famoso por sus originales ingenios de tortura.

45. Puesto de la Guardia

Frente a la prisión se encuentra un edificio de piedra en forma de ele con doble entrada interior que alberga la sede de la Guardia de la Ciudad. Una de estas entradas, la que se encuentra a pie de calle, da acceso a la zona pública, en la que están los despachos de los responsables de las diferentes áreas de seguridad y donde la gente puede presentar sus quejas o denuncias al personal. La otra puerta, en la cara interior del edificio y más apartada, lleva a las viviendas de los guardias y sus familias, así como a la zona de entrenamientos para los reclutas novatos. Anexa a esta zona se puede encontrar

también una pequeña forja y un establo con corceles élficos a disposición de aquellos guardias que puedan necesitarlo.

46. El Banco Andium

Fundado por la adinerada banquera **Siora Andium** (LN, noble Banjora), antigua consejera de la ciudad y amiga cercana del difunto líder supremo Draknessian, el Banco Andium es el mayor negocio de banca de la ciudad. Está en el interior de un edificio de aspecto imponente y decoración solemne, con dos pisos que contienen la sala de espera, los despachos donde se atiende a los clientes y la bóveda acorazada donde se protegen las riquezas. Una pequeña banda de soldados semiorcos, antes mercenarios, protege en todo momento las instalaciones. Gracias a su red de contactos por las grandes ciudades de Voldor, el Banco Andium puede dispensar cartas de pago que son respetadas por gran número de naciones. También se ofrecen servicios de custodia de monedas y riquezas que el banco suele utilizar para invertir (lo que genera más dinero tanto para ellos como para sus clientes). Por otro lado, los viajeros necesitados pueden acceder aquí al cambio de monedas y sal tras pagar un pequeño impuesto, e incluso algunos aventureros han negociado patrocinios para sus búsquedas a cambio de un porcentaje de todos sus descubrimientos.

47. Sede de las Lanzas de Lantamar

Aunque están lejos de su hogar y sus superiores no tienen demasiado interés en la región, como parte del reciente trato entre las Cien Casas y la compañía mercenaria de las Lanzas de Lantamar para defender Melionii, esta ha podido instalar una sede en la ciudad. Se trata de un pequeño edificio que aún se encuentra en restauración, donde los responsables de la compañía siempre están dispuestos a reclutar nuevos soldados, y no son pocos los jóvenes de Vindusan que deciden hacer carrera como soldados en ella. Aunque apenas llevan unas semanas en la ciudad, ya han tenido varios altercados por las protestas de muchos vecinos, especialmente de algunas órdenes religiosas que se oponen a su presencia, todo ello por los rumores que circulan sobre los pactos diabólicos realizados por los líderes de la compañía.

48. Las embajadas

Todas las embajadas oficiales de las naciones aliadas de Vindusan se encuentran diseminadas por este distrito, donde los guardias se encargan de su seguridad y, de paso, vigilan la presencia de posibles espías en las mismas. Estas varían de tamaño y apariencia, aunque todas tratan de representar la cultura y opulencia de su nación por encima de las demás a través de sus fachadas. Entre las más importantes embajadas podemos encontrar las de los reinos humanos de Vadania y Zabáriax, el reino semiélfico de Mirianis o incluso el lejano Imperio Mida. Otras naciones más modestas también tienen embajadas aquí, como el reino vípero de Zitrait o los felínidos de Yugerten.

G. EL ALATI

La zona más extensa de Vindusan cubre la costa occidental del continente alrededor de la laguna. Aquí es donde están las mayores granjas de la ciudad, las plantaciones de especias, viñedos y ranchos, así como las preciosas salinas que traen tantísima riqueza a las arcas vindusinas. Al otro lado de los muros, docenas de caballos del desierto trotan en las praderas, cientos de ovejas pastan tranquilamente y miles de abejas generan deliciosa miel. Los alatíes viven en haciendas familiares que trabajan juntas de sol a sol para salir adelante y llevar gloria a sus casas. Las vías de Alati la conectan con el resto de barrios, y son recorridas por numerosos viajeros, mercantes y caravaneros que reposan en los albergues de las lindes del camino. Gracias a sus muros, construidos con el esfuerzo de muchos obreros fórmigos, los ataques a la ciudad son fácilmente repelidos y los alatíes

están siempre alerta para refugiarse tras ellos y coger las armas para defender lo que es suyo. La Casa Kalam hace tiempo que dedica sus esfuerzos a proteger las salinas, y, por ende, a buena parte del barrio, desalentando a los incursores, ladrones de ganado y monstruos que logran infiltrarse.

49. Las cuatro puertas y los muros de Vindusan

Lo suficientemente ancha como para que dos centinelas puedan pasear en paralelo sobre ella y poderosa para soportar las inclemencias del desierto, la muralla de la ciudad protege su parte continental, y su orientación resguarda a toda Vindusan de la mayoría de los vientos. Fue fabricada con tres tipos diferentes de piedra blanca (arenisca, caliza y granito), y sus grandes bloques, arrastrados de las canteras situadas en valles cercanos, apenas cien años después de la fundación. En su estructura se integran las cuatro puertas de acceso a la ciudad: altas y estrechas, formadas por un arco doble. Decoradas con adobe y cerámica antigua y protegidas por pétreas estatuas con forma de dragón, su origen se desconoce hoy en día. Dan acceso a las cuatro avenidas que vertebran la ciudad y que avanzan en línea recta hasta su centro. Estas se transforman en esbeltos puentes durante su paso sobre las aguas de la laguna, y poseen un empedrado de tonos grises muy desgastado por la gran afluencia pero bien mantenido por el gobierno de la ciudad.

50. El Roquedal

Aunque Vindusan es una ciudad hermosa y poderosa que goza de una gran prosperidad (lo que la convierte en una brillante antorcha de la civilización en mitad de la salvaje oscuridad), como en todas las ciudades, en ella hay miseria. Se concentra especialmente en el Roquedal, un barrio triste y peligroso situado en una zona rocosa en la que antaño los vindusinos lanzaban los detritos. Aquí es donde empezó a germinar poco a poco una comunidad de descastados, pobres, criminales, recién llegados carentes de sostén e individuos necesitados de cierta intimidad para asuntos ilícitos. El Roquedal es un barrio de chabolas, edificios ruinosos, negocios ilegítimos, callejones oscuros, tabernas de baja estofa, enfermedades e industrias peligrosas. Un lugar donde no hay agua y debe ser buscada en las grandes fuentes de los prósperos barrios vecinos. Pese a todo, los locales se esfuerzan por prosperar, por salir adelante, por llevar vidas dignas y por mantener seguras a sus familias. Ninguna de las Cien Casas tiene interés por este barrio y a ellos les parece bien, ya se valen solos. Porque el Roquedal sigue siendo Vindusan, y sus habitantes son tan libres y orgullosos como el resto de la ciudad. En este barrio las calles están llenas de silbidos, repiqueteos, gritos, amenazas, conversaciones a viva voz, música y risas, pero también lamentos, gemidos y silencios que hielan la sangre.

51. El Abrevadero de Urutu

Pocos establecimientos en el Alati son tan honestos como el Abrevadero de Urutu, lo cual no deja en muy buen lugar al resto de posadas del distrito. Hace diez años, la deshonrada campeona de la arena **Urutu** (CB, monje hipótida), una enorme hipótida cubierta de cicatrices, tomó para sí una antigua vivienda en la principal plaza del Roquedal y fundó ahí su taberna. La comida es casi decente, la cerveza apenas está aguada, las chinchas de los lechos son tolerables, los que hacen trampas a las cartas acaban molidos a palos y no se toleran disputas armadas en su interior. Es especialmente infame en la ciudad su aguardiente casero, destilado por la compañera sentimental de Urutu, «**Annunna Falcata**» (NB, cocinera hipótida), que gobierna la cocina con mano de hierro. Entre los parroquianos es habitual invitar a los recién llegados a un vaso de aguardiente y reírse mientras

ven cómo estos se retuercen en el suelo la mayoría de las veces. Las «ratas del desierto» suelen reunirse aquí para negociar, lo que no agrada en absoluto a Urutu, aunque, debido a su honor, prefiere actuar como pacificadora de la zona. Así mismo, tiene buen olfato para los negocios y suele actuar como intermediaria para grupos de aventureros.

52. La casa gris de la calle de la Hojalata

En esta calle llena de negocios de hojalateros y caldereros existe un pequeño edificio gris. En su interior malvive un viejo veterano de las Guerras de la Sal que ha perdido la visión y ambas piernas a lo largo de su vida. Suele pedir limosna a la puerta de su hogar, y nadie en el barrio (ni siquiera los criminales más miserables) tiene cuajo para abusar de alguien tan trágico. Solo le suelen visitar sus amigos de la guerra y la escasa familia que le queda, que pasan largos ratos hablando con él. Aunque todo esto es una enorme mentira. El anciano es en realidad un poderoso espíritu demoníaco atrapado por poderosos magos, y la miseria de su hogar, una mera ilusión. Aquí es donde los miembros de la Sociedad del Anillo de Xion se reúnen, alejados de las miradas indiscretas. En el sótano del edificio existe un templo dedicado al Peregrino, varias cajas fuertes y una sala donde reposa el enorme cristal que la sociedad desea reconstruir (ver «Miembros y organizaciones ilustres»). Además, en otra sala oscura en lo más profundo del sótano, y vigilado constantemente por tres acechadores invisibles, la sociedad tiene prisionero desde hace semanas a un enloquecido mida. Se trata de un antiguo erudito, experto en el poder de los Peregrinos, que entre gritos y sollozos ha dejado caer contadas perlas de enorme sabiduría que han permitido avanzar en la reconstrucción del cristal. Su nombre es **Harumida Gongsakdi**.

53. Los Fuegos de Sangre

Este conjunto de yurtas de cuero donde siempre hay un fuego encendido es la mayor comunidad venheli de Vindusan y la más tradicional. En este laberinto de tiendas y templeteos los venheli vindusinos suelen acudir a reservados rituales en adoración de sus ancestros, asisten a las lecturas de fuego y sangre para conocer el futuro, pactan matrimonios y realizan oscuras hechicerías. Los tieflings cocinan carne al modo tradicional y beben té hirviendo mientras ríen de forma escandalosa. Los más sensibles dicen que en el chisporrotear del fuego se oyen voces, susurros y peticiones de auxilio de demonios para asustar a los ajenos. En este barrio dentro del distrito se siguen las tradiciones venheli y se espera que los visitantes lo entiendan y lo respeten.

54. El Santuario Mezjay

Este pequeño edificio de piedra de dos plantas es el santuario oculto de los adoradores de Mezjay. No muestra decoración alguna en el exterior más allá de la palabra «Mezjay» grabada sobre la puerta en un lenguaje irreconocible para aquellos que no forman parte de los adoradores. Para tratar de mantener su mimbrecía en secreto, muchos devotos shabaudi se reúnen únicamente en su interior, donde realizan rituales, discuten planes y comparten información sobre sus enemigos al amparo de las protecciones mágicas que guardan el santuario. Solo los shabaudi o los verdaderos devotos de la Guardiania son bienvenidos en su interior, donde la suma protectora **Lanertu** (NB, paladín shabaudi) ejerce de líder espiritual y dirige las operaciones más importantes de sus miembros contra los enemigos de la diosa.

55. Templo de las Lunas

Construido en honor a las deidades lunares menores Eltahor y Anaeeze (ver capítulo «Religiones»), este templo es muy visitado tanto por los miembros del gremio de alquimistas como por los magos de las artes arcanas menores. Se trata de un edificio

pequeño y abierto, levantado con piedra y mármol y decorado con mosaicos y estuco de motivos astrales. Su interior contiene una abertura en el techo con una gran lente de cristal desde la que puede observarse el cielo y las estrellas durante la noche con gran detalle. Es un lugar de conocimiento arcano y astronómico donde, además, se celebran numerosas fiestas populares con cada evento lunar que tiene lugar. Su líder es **Amyrn** (CB clérigo Banjora), mayor confidente de Eltahor y Anaeze y a quien se conoce por sus grandes conocimientos en astronomía. Su género y aspecto cambia de mujer a hombre y viceversa en función de los ciclos lunares, representando cuál de las dos deidades se sitúa por encima de la otra en el firmamento.

H. EL ERIAL

Un enorme desierto reseco que se vuelve más arenoso y árido según nos alejamos de la costa hasta que el paisaje pasa a estar dominado por un baldío en perpetuo estado de cambio. Las últimas treinta millas de desierto que rodea Vindusan es conocido como «El Erial» por los locales. Por todo él se pueden encontrar lagunas secas, oasis que quitan el aliento por su belleza, sierras quebradas por la erosión y arcaicos bosques fosilizados. Hay unas pocas torres, viviendas, mastabas y templos en la región que se confunden con las gigantescas formaciones rocosas de color rojo, pardo o negro que jalonan el territorio. El Erial incluye también las costas más lejanas de la laguna Minmara, a varias millas de la ciudad, que albergan varias salinas en un intento de aprovechar toda su sal y que deben ser defendidas constantemente de saqueadores y ladrones, tanto por la Guardia Azor como la Guardia Víbora.

La existencia en El Erial es difícil, como dan testimonio los huesos que blanquean ocasionalmente el territorio y los árboles muertos que se resecan bajo la fuerza de Avor. Pero aquí hay vida, como los cactus que florecen con las escasas lluvias que caen sobre la región, el mezquite o los arbustos. Pequeños animales nocturnos como coyotes y murciélagos, terribles bestias, nómadas del desierto, refugiados, exiliados, criminales, comerciantes y bandas de gnolls recorren la zona, siempre bajo la atenta mirada de la Guardia Víbora, que vigila las fronteras de Vindusan. El Erial huele a arena seca, al humo que trae el viento, al ozono de las tormentas que amenazan con sacudir la tierra y a la piel caliente bajo el sol. Es un lugar duro, terrible, pero quien alza la mirada puede apreciar el cielo del azul y blanco más puros, y en la noche, observar la nitidez de la bóveda estrellada que cubre el mundo. Durante un momento, al observar el infinito firmamento, incluso el guerrero más hastiado puede sentir auténtica paz.

Dajsh-Dabbara

Rodeado de cráteres, ruinas y pequeños cañones generados por la energía mágica y arena cristalizada se encuentra el templo de la Hermandad de Luz y el Fuego. En la lengua banjora «Dajsh-Dabbara» tiene difícil traducción, siendo la más aproximada «lugar de belleza en el que moran aquellos que todo lo hacen estallar». Lo cierto es que este nombre le hace justicia al espléndido templo, con jardines llenos de flores aromáticas y estanques agua fresca por doquier, habitados por los maestros arcanos de la región, expertos en destruir a sus enemigos. El templo destina poderosos conjuros para proveerse de agua que extraen de distintos planos de existencia y cuyo mantenimiento es tarea de los iniciados. Disponen así mismo de varias cámaras de fabricación de objetos mágicos, una enorme biblioteca llena sabiduría militar y una gran llama arcaica donde creman a sus muertos. Cada ciclo lunar celebran varios juegos bélicos, invocando elementales y otras criaturas y librando auténticas batallas campales en los campos de prueba que hay alrededor de Dajsh-Dabbara. Más de

un viajero ha acabado atrapado en mitad de este brutal modo de entrenamiento, acabando gravemente herido o peor.

La Torre Bedorr

Cuando **Talassiak Bedorr** (NB, criador Banjora) decidió dedicarse a la crianza de dracos tuvo que buscar un nuevo emplazamiento para sus planes, puesto que los vecinos de Vindusan nunca permitirían la presencia de semejantes monstruos entre los muros. Sus exploradores encontraron una enorme torre en el fondo de un cañón situado a quince millas del oeste de Vindusan que parecía haber resistido desde los tiempos de los Peregrinos y que había estado cubierta por la arena durante siglos. La Torre Bedorr, como se le conoce ahora, mide algo más de trescientos pies y está esculpida toda ella en una enorme pieza de roca verde completamente pulida. Los trabajadores de la casa Bedorr viven en la parte inferior, mientras que mantienen a los dracos (encadenados y vigilados salvo durante las pruebas) en las estancias superiores, donde se encuentran las cámaras de crianza y entrenamiento. A día de hoy hay cien miembros de la Casa Bedorr y once dracos morando en la Torre Bedorr, puesto que una de las hembras ha escapado recientemente. Gran parte del interior de la torre y otras ruinas cercanas aún no han sido exploradas por los elfos y se desconoce lo que pueden albergar.

El Nido de las Víboras

Al sur de Vindusan, en un sistema de cavernas y túneles de una pequeña montaña rocosa, se encuentra el cuartel general de la Guardia Víbora. Toda la zona está ahíta de trampas, puestos de vigilancia y fosos que mantienen a salvo el secreto de su localización. Los corredores de la fortaleza están llenos de actividad, pues el ir y venir de los miembros del ejército del Escorpión Blanco nunca cesa. Las patrullas se preparan para pasar semanas en el desierto, vigilando las fronteras y controlando a los innumerables enemigos de su gente de todas las maneras al alcance. Los instructores aleccionan a los reclutas sobre lo necesario de su labor y el precio del fracaso, tanto en amplias cámaras de entrenamiento como en oscuras mazmorras de las profundidades. Los mensajeros traen misivas de puestos de guardia lejanos que son interpretadas y estudiadas por los oficiales. Y el Escorpión Blanco, desde un mirador situado en lo alto de una enorme roca roja, observa el infinito mientras planea su siguiente movimiento en la eterna guerra por mantener a salvo Vindusan.

El Cañón de Alukk-Tense

Este largo cañón nace a 30 millas al sur de Vindusan y se prolonga de manera irregular a lo largo de 70 millas hacia el este. Es famoso en la ciudad por sus impresionantes casi dos mil pies de profundidad y por ser refugio habitual de criminales, exiliados, saqueadores y asaltantes. En Alukk-Tense fueron derrotados en la antigüedad los últimos guerreros Bstarre de la hueste dirigida por Enkar de Kymelin en el año 4025. Actualmente, los huesos de los más fanáticos aún blanquean en las paredes del cañón, pues prefirieron caer y morir antes que ser capturados por los traidores Banjora. Desde entonces, gnolls, incursores shabaudi y los escasos guerreros insectoides que sobrevivieron a la guerra contra los Rocasangrienta se han refugiado entre los infinitos pliegues de Alukk-Tense. Buscan aprovechar la seguridad que proporcionan las cuevas y corredores repartidos por toda su extensión, así como los numerosos accesos salvajes a Vajra. Aunque a día de hoy la Guardia Víbora intenta mantener la zona limpia de indeseables, estos siempre terminan por volver, y sus soldados se conforman con mantenerlos en el interior del cañón.

El Osario Sangriento

Cuando la Gran Madre Hiena Angwar mató a Farlessian en la cruenta guerra del año 4189 contra Vindusan, también recibió una herida fatal que desencadenó el fin de su vida poco después. Sus hijas, siguiendo la tradición gnoll de la Gran Madre, la destrozaron a dentelladas en cuanto percibieron que su debilidad era fatal y honraron su memoria construyendo un complejo de catacumbas en lo más profundo de Alukk-Tense. Ahí ataron los espíritus de todos aquellos que habían muerto bajo las garras de su madre para que ejercieran como sus esclavos o guardianes, y depositaron su calavera recubierta de runas dedicadas al gran poder del Predador Insaciable. Según cuentan los gnolls, a su lado colocaron también la Libertadora Final, la legendaria lanza blandida por Farlessian durante la guerra y robada como trofeo por Angwar. Pocos saqueadores han tenido la valentía suficiente para intentar buscarla y ninguno, que se sepa, ha salido para contarla.

Templo de Dathanos

Lo suficientemente cerca de la muralla como para poder verse en la distancia se encuentra un pequeño bosque circular de apenas 200 pies de diámetro pero que contrasta enormemente con su entorno desértico. En su interior, en una modesta casa fabricada mágicamente con piedras y árboles entrelazados, se halla el único templo conocido en honor al rey Dathanos y al bosque marchito. Se trata realmente del bosque renacido (ver «Círculo druídico» en la página 66) de un poderoso druida que pasa la mayoría del tiempo en su interior. Este anciano, que se hace llamar **Ololynn** (CN, druida Banjora) llegó hace más de trescientos años a la ciudad y decidió asentarse cerca de sus murallas para poder compartir su mensaje a los viajeros. Lo que nadie sospecha es que el ermitaño druida, parco en palabras y más interesado en los espíritus que pueblan su diminuto bosque que en los curiosos que se acercan, es en verdad un dragón de oropel adulto en forma humana. Nacido en las profundidades de uno de los enormes cañones rocosos del desierto, Ololynn comenzó a experimentar extraños sueños y visiones del bosque marchito que aún hoy, ya convertido en un fiel sirviente del desaparecido Dathanos, sigue sin comprender del todo.

Otros pueblos y salinas

Alrededor de la laguna Minmara existe una miríada de pequeños pueblos distribuidos por la costa, normalmente junto a las salinas costeras. Allí se generan estanques artificiales donde se evapora el agua de la laguna para obtener la sal que contiene. Estas salinas siempre pertenecen a alguna de las Cien Casas, y sus trabajadores y guardias, que pueden llegar fácilmente al centenar, forman el núcleo de los habitantes de los pueblos aledaños. Estos se encuentran en todo momento bajo la atenta supervisión de la Guardia Azor, que pueden desplazarse hasta allí con extraordinaria velocidad, aunque muchos supervisores prefieren a sus propios soldados privados (e incluso pequeñas fortificaciones) para proteger la preciada sal de las bandas de saqueadores. Además, para evitar tener que rodear la laguna por los caminos, los pueblos más grandes y alejados de la ciudad tienen pequeños embarcaderos con balsas cortas de vela con las que navegar hasta Dekas directamente. Unos viajeros que deseen acortar el viaje o ahorrarse el cruzar las murallas de Vindusan pueden negociar transporte en uno de estos barcos, aunque por el camino serán inspeccionados por las embarcaciones de patrulla de la guardia Azor.

Cultura

Vindusan es una ciudad llena de vida. Ya que los elfos no tienen la misma necesidad de dormir que el resto de razas de Voldor,

los zocos, salones de juego, baños, casas de té, talleres y salones de música están abiertos durante prácticamente todo el día y toda la noche, lo que facilita también la vida de las demás razas, sean de hábitos diurnos o nocturnos. El único momento donde la ciudad suele detenerse es al mediodía, cuando Avor se encuentra en lo alto y la temperatura es la más alta de toda la jornada, momento más frecuente para que los Banjora realicen sus horas de trance y los fórmigos se retiren a la sombra. No obstante, otras razas como los venheli o algunos dracónidos suelen disfrutar de esas horas de sol, ocasionando que las calles nunca estén completamente vacías.

Los vindusinos son personas activas, que adoran pasar buena parte de su vida en las calles y terrazas, que detestan el aburrimiento y que parecen contagiados del ritmo frenético de una ciudad que nunca duerme. Para los viajeros y recién llegados, acostumbrados a horarios más ordinarios, la ciudad puede ser excitante gracias a su constante actividad o insoportablemente agobiante. La multitud de credos religiosos y la fuerza de los mismos entre la población provoca que en sus calles discurren, casi continuamente, procesiones y festejos religiosos de todo tipo, desde alegres marchas llenas de música y cantos hasta solemnes comitivas que portan reliquias en el más completo silencio.

Con respecto a la comida, la dieta básica de Vindusan está compuesta por trigo, arroz, maíz, fruta y, unas pocas veces a la semana, carne. Todo ello abundantemente condimentado con un extenso elenco de especias locales a cada cual más apetitosa y la tradicional miel vindusina, recogida por artesanos fórmigos. Los elfos Banjora realizan tres comidas al día, pero estas son frugales, ya que no necesitan comer o beber en la misma medida que otros pueblos, primando la calidad respecto a la cantidad. Por ello se esfuerzan para que todos sus platos sean sabrosos y combinen muchos sabores, tal vez demasiados para el paladar de otras razas. Como consecuencia, estas suelen tener problemas para comer adecuadamente, al menos hasta que se acostumbran a las tradiciones locales: el alimento es escaso y, por lo tanto, su precio es elevado respecto a otros lugares de Voldor. En cambio, los canales llevan las aguas del río Pardo a toda la ciudad, asegurándose de que nunca falta para beber y refrescarse en el interior de sus murallas.

Los elfos Banjora suelen vestir con túnicas, capas y velos teñidos de azul, blanco y verde cuyos tintes se mezclan con la piel del portador e inhibe la sudoración. Disfrutan exhibiendo tatuajes faciales, escarificaciones y piezas de acero y plata, generalmente en forma de anillos y collares con motivos solares o de otras religiones. Estos están generalmente fabricados por los hábiles menkarre, a los que tradicionalmente se ha instruido en orfebrería, y su valor sentimental puede llegar a ser muy alto para el ciudadano medio. En combate prefieren portar ropajes de cuero curtido remachados con metal, que no incordian a la hora de moverse o atacar y que no generan un excesivo calor durante las guardias. Aquellos elfos llegados del desierto o que desempeñan su trabajo en las arenas suelen distinguirse fácilmente por sus ropas parduzcas y su falta de elementos ostentosos a favor de otros más prácticos contra el sol. Mientras que los ropajes de todos los habitantes de la ciudad suelen ser frescos y vaporosos durante el día, las frías noches obligan en muchas ocasiones, especialmente en invierno, a vestir con pieles y telas gruesas para combatir las bajas temperaturas. En ese momento, la ciudad se llena también de hogueras y antorchas que iluminan y calientan los interiores de las casas, permitiendo a la mayoría vestir cómodamente mientras no se pase demasiado tiempo en la calle.

Por su parte, los fórmigos prefieren pasar las noches en la seguridad de sus túneles o en las construcciones cercanas, donde se relacionan entre ellos generando su propia comunidad dentro de la ciudad. Es también momento de celebración, pues aprovechan para cenar de manera comunal en grandes habitaciones o túneles y ensalzar sus aportaciones más recientes a la ciudad mediante su esfuerzo colectivo. No tienen problema en recibir miembros de otras razas en sus celebraciones, aunque consideran los momentos siguientes al anochecer como algo íntimo para ellos y el visitante puede sentirse fuera de lugar o apartado durante ese tiempo.

Los únicos momentos en los que toda la ciudad se paraliza tiene lugar durante las tormentas de arena, mucho más frecuentes en primavera que en el resto del año, y que obliga a todos los habitantes a permanecer en sus hogares o en los templos a la espera de que acabe. Aunque los muros protegen de una parte importante de las tormentas, la ciudad suele terminar cubierta de arena y los vientos pueden llevarse por delante casi cualquier cosa, incluyendo a personas, durante las tormentas más fuertes. De igual manera, todos los barcos deben volver de inmediato a puerto y ser asegurados con sumo cuidado para evitar que la flota sea diezmada.

Otra de las piezas más importantes de la cultura vindusina es el papel que desempeña la magia y los usuarios mágicos en la misma. Para sus habitantes y gobernadores, la magia tanto arcana como divina forma una parte esencial de la vida y, sin la ayuda de sus clérigos o de sus hechiceros y druidas, la ciudad no sería posible. El nacimiento de cada hechicero o la educación de cada mago son celebrados como una victoria comunitaria y sus poderes son vistos como una poderosa herramienta para mejorar la vida de todos. Es por ello que la magia puede verse abiertamente en sus calles, desde las adivinaciones de los oráculos hasta los conjuros vigorizantes sobre las plantaciones o los juegos de luces de los bardos, siempre tratadas con normalidad por la mayoría. No obstante, este sentimiento implica también un uso responsable de la misma, cayendo toda la fuerza de la justicia y el rechazo social contra cualquier conjurador que utilice sus poderes de manera imprudente o atentando contra los intereses de la ciudad. En esas ocasiones, los paladines e inquisidores de Praxis no dudan en apresarse, juzgar y condenar, a veces con el destierro, a veces con la muerte, a cualquiera que creen merecedor de ello.

Gobierno

La sede del gobierno de Vindusan se encuentra en el Templo del Halcón Sol y recae, al menos teóricamente, sobre el líder supremo Varcassian, con el Consejo de las Grandes Casas como organismo consultor. Él es la «voz de Avor», quien interpreta la voluntad del Astro Rey y, por tanto, quien debe gobernar a los elfos libres. Desde la fundación de la ciudad ha sido la misma familia quien ha ocupado el puesto de líder supremo, pues el pueblo confía en ella y los nobles respetan su sabiduría. Su legitimidad se remonta a al momento en el que Farlessian fue aclamado por las tropas Banjora como su líder durante los primeros días del éxodo, y se consolidó cuando, a su muerte, fue su hijo quien optó al cargo y obtuvo la confianza de todos. Hace cinco años que Varcassian fue nombrado por las Cien Casas, esperando que el joven fuese tan apto como sus honorables predecesores. La ceremonia de proclamación se realizó en el mismo Templo del Halcón Sol ante todos los líderes de la ciudad que, al preguntar los sacerdotes de la Tríada a quién deseaban como líder, proclamaron su nombre. A día de hoy el gobierno del joven Banjora está siendo puesto en duda, y hay incluso quienes

comentan en corrillos que las Cien Casas deberían ocupar el gobierno de Vindusan sin depender de su figura.

Esto se debe a que, en la práctica, es el Consejo de las Casas, y en particular los consejeros del líder supremo (que casi siempre forman parte de las mismas), quien gestiona el día a día, ya que el joven Varcassian debe atender numerosos rituales y ceremonias políticas y religiosas a lo largo de la jornada. Así, el Consejo de las Casas dispone de la máxima influencia, regulando no solo las leyes que ordenan la vida en la ciudad sino la política exterior de Vindusan y hasta el comercio de la sal. Las reuniones del Consejo de las Casas se realizan en las escaleras del Templo del Halcón Sol para que sean vistas por todos los vindusinos que se acercan al lugar. En los últimos años las reuniones se han vuelto irritantes, con un tono cada vez más agresivo y desagradable que domina las discusiones sobre el futuro inmediato de la ciudad. Los desacuerdos entre las casas urbanitas y aquellas que moran en el desierto son cada vez más fuertes, y las tensiones con las naciones extranjeras son motivo de discusión constante.

Este Consejo de las Casas lo conforman los representantes de cada una de las Cien Casas, que rigen la mayor parte de la sociedad vindusina, así como los consejeros del líder supremo que deseen hablar o formar parte de la reunión. Por último, aunque no forma parte del protocolo, cualquier figura importante como puede ser un líder militar o religioso, un comerciante especialmente poderoso o un emisario extranjero, es gentilmente invitado a participar y sus aportaciones son tratadas con respeto y responsabilidad por todos. No es raro que los líderes añen sus esfuerzos frente a cualquier amenaza foránea o que perturbe la paz social en la ciudad.

Actualmente existen setenta y siete casas afincadas en Vindusan y veintitrés que viven en el desierto, manteniendo pequeñas delegaciones en la ciudad o desplazándose para participar en las reuniones. Esto genera muchas tensiones, ya que según pasan los años, la identidad y cultura de los Banjora del desierto difiere más y más respecto a la de los urbanitas. Durante siglos el líder supremo ha sido capaz de mantener unidos y en equilibrio a sus súbditos, pero el actual Varcassian es joven e inexperto en el gobierno y muchos dudan de él. Los Banjora del desierto llevan un lustro proponiendo al joven líder que delegue sus responsabilidades religiosas para que viva unos años entre ellos en las arenas para aprender del desierto, propuesta que siempre ha sido acallada por los voceros de las casas afincadas en Vindusan, lo que alimenta el discurso de los moradores del desierto sobre la corrupción y el abuso de poder sus rivales. Hasta el momento Varcassian se dedica a llamar a la paz, pero la tensión política va en aumento, y si fracasa en el liderazgo de Vindusan o demuestra ser tan débil como se cuenta en el desierto, estará en duda su papel como la «voz de Avor».

Las casas, por su parte, se gobiernan a sí mismas, aunque en realidad la mayoría de sus miembros viven vidas bastante libres y apartadas de la política. Solo en cuestiones realmente importantes, como es la amenaza de una guerra o un asesinato en el seno de la familia, actúan los líderes de las casas sobre sus miembros o el resto de la población. El liderazgo de las grandes casas es también hereditario, aunque los jefes que abusan de su autoridad suelen ser retados por sus parientes. Cuando esto sucede, la jefatura se disputa con una prueba escogida por el retado y, en los casos más graves, por el propio líder supremo. En este último caso es frecuente que el señor de la casa se retire del gobierno para iniciar un periodo de reflexión en algún templo o en el desierto.

Los diferentes cuerpos de seguridad de Vindusan tienen el orgullo de responder directamente ante el líder supremo, aunque

muchas veces quienes desempeñan estas funciones son los propios consejeros u otros políticos designados expresamente para ello. En lo referente a la justicia, el líder supremo es su máximo representante y quien se encarga en última instancia de juzgar los asuntos más graves con la ayuda sus clérigos y paladines de confianza. Sin embargo, para los asuntos de justicia ordinaria, los habitantes de la ciudad suelen recurrir a las diferentes órdenes religiosas de la Trinidad, cuyos paladines se encargan de investigar y atrapar a los criminales.

Las Cien Casas de Vindusan

Las Cien Casas, también conocidas como las Grandes Casas de Vindusan, se originaron un siglo después de la fundación de la ciudad alrededor de las grandes personalidades Banjora, generalmente militares o magos de renombre, así como mercaderes y exploradores de éxito. Con el paso de los siglos más y más casas fueron fundadas, y a principios del año 600 ya habían llegado al centenar. Desde entonces el número se ha mantenido. Sin embargo, las Cien Casas son un grupo mutable, con linajes que aparecen y desaparecen, que se unen con otras para formar grupos más grandes y poderosos o se dividen por conflictos internos. La mayor parte de los elfos Banjora de Vindusan pertenecen a alguna casa, pero no al linaje noble que le da nombre, sino que trabajan para ellas o pertenecen a familias que han trabajado para ellas desde hace tiempo. Estos Banjora no participan activamente en los asuntos de la casa, prefiriendo dedicarse a hacer su vida por su parte, y solo suelen recurrir a ella en caso de necesidad, protección legal o desamparo. A cambio, se espera lealtad a los demás miembros de la casa y apoyo en todos sus asuntos políticos. Desde el artesano más bajo hasta el señor de la casa, todos los miembros suelen utilizar el nombre de la casa como apellido, generando un sentimiento de pertenencia muy importante en las relaciones élficas.

Las casas de Vindusan son una versión amplia y tolerante de las casas nobles de Kymelin, sistema social ancestral de los elfos que aún se mantiene en los territorios de los Bastarre y que divide a los propios elfos entre nobles, plebeyos y esclavos. Aunque aproximadamente dos de cada tres elfos de Vindusan forman parte de alguna de las casas, sin contar a la práctica totalidad de Banjora del desierto, el resto de habitantes quedan excluidos, pues solo los elfos o los semielfos pueden formar parte. La fundación de una nueva casa es un gran evento, pues el líder supremo es el único capaz de proclamarlas. Además, tienen un gran poder en la ciudad a todos los niveles, de ahí que muchos vindusinos que no pertenecen a las Cien Casas de Vindusan tengan lazos personales o profesionales con estas. Cuando una posesión, como una salina o una fábrica, cambia de manos entre casas, sus trabajadores élficos pueden también cambiar de casa o abandonar el trabajo con la esperanza de recibir uno nuevo de su antigua casa.

Estas son algunas de las casas más importantes o interesantes:

La Casa Andium

Esta casa es famosa por sus buenas relaciones con los clanes fórmigos de la ciudad. Hace un siglo, una cuadrilla de varios cientos de fórmigos se vieron asediados por incursores gnoll y solo la aparición de unos pocos jóvenes exploradores de la Casa Andium que recorrían el territorio pudo salvarles de la muerte o la esclavitud. Desde entonces los Andium han establecido una relación laboral con los fórmigos, actuando como protectores de sus cuadrillas de trabajo extramuros y como socios comerciales de los mismos. Actualmente la casa está construyendo hermosas viviendas en los barrios periféricos de Vindusan y realizando importantes obras hidráulicas por encargo del resto de casas

gracias a su buen hacer combinando la fuerza de trabajo fórmiga con la hermosa arquitectura élfica.

La Casa Bedorr

En Vindusan, los nobles Bedorr son conocidos por su carácter excéntrico y planes ambiciosos. Durante siglos se dedicaron a la crianza de caballos y se ganaron un importante renombre en la ciudad vendiendo sus corceles ágiles y resistentes. Pero hace casi cincuenta años el jefe de la familia, Talassiak Bedorr, retornó de un viaje espiritual al desierto a lomos de una hembra de draco del desierto que había logrado domar combinando paciencia y su experiencia como criador. Desde entonces los Bedorr han vendido una buena parte de sus ranchos para financiar el proyecto de Talassiak: la crianza de dracos como monturas de guerra para los generales vindusinos. A día de hoy los Bedorr están casi arruinados, pues la crianza de dracos ha resultado ser excepcionalmente cara, pero han logrado criar una docena de bestias que podrían ser útiles en una inminente guerra. Si el proyecto de la casa sale adelante, podrían volverse inmensamente ricos vendiendo los dracos amaestrados a sus compatriotas.

La Casa Juq'an

Estos Banjora desempeñan el papel de nutrir de novicios y acólitos a los diferentes cleros de Vindusan. Siempre han sido una casa muy cercana al culto cívico y la espiritualidad personal, costeano numerosos templos y mastabas durante los primeros días de la ciudad. Algunos de sus miembros más famosos son clérigos, paladines y oráculos muy respetados por los seguidores de la Trinidad y que han generado muchas simpatías hacia la casa por parte de los fieles. Se rumorea que lo hacen para compensar el alto número de menkarre que nacen entre sus nobles, aunque ellos afirman que, sencillamente, sus miembros son muy píos. Sea como sea, si alguien contrata un lector de sombras en la ciudad es muy probable que este sea un Juq'an.

La Casa Tejara

Durante los primeros años de libertad en Vindusan, el primer señor de la Casa Tejara traicionó a los suyos a favor de los Bastarre de Kymelin al considerar un error la escisión de su pueblo. Tras su muerte a manos de las tropas Banjora toda su familia fue deshonrada, y sus posesiones, retiradas. Algunos se dirigieron al norte, a unirse a los elfos del Bosque de Ámbar, pero el grueso de sus miembros decidió permanecer en Vindusan para redimir su honor personal. Con ese fin fundaron la Guardia de la Víbora, para proteger las fronteras de su hogar como penitencia por aquella traición y demostración de su auténtica lealtad. Con el paso de los siglos abrieron la guardia a otros elfos que habían defraudado a su pueblo al cometer algún crimen y después también a otras razas que demostrasen su amor a Vindusan. A día de hoy, los Tejara son una casa ferozmente leal al líder supremo, obligada a demostrar continuamente su fidelidad ante los ancianos que aún recuerdan sus pecados.

La Casa Kalam

Los líderes Kalam han ido adquiriendo numerosas salinas de otras familias, las cuales estaban agotando sus recursos a base de protegerlas de los ataques de los ladrones. Los Kalam son numerosos y de marcado carácter belicoso, de ahí que hayan acaparado para sí la responsabilidad de proteger las riquezas de Vindusan de saqueadores extranjeros. Con este discurso, no es de extrañar que a día de hoy los nobles Kalam se hayan convertido en un icono del espíritu militar en la cultura Banjora. Sus miembros se sienten honrados por la admiración de sus semejantes, muy presentes en las ceremonias públicas tanto militares como del credo de Praxis, y esperan estar a su altura.

La Casa Quiram

Original de las profundidades del desierto, esta familia noble se ha instalado recientemente en la ciudad, en un pequeño palacete abandonado de Dekas, según cuentan los rumores, obligados porque su red de refugios y hogares han sido tomados por un enemigo del desierto del que apenas se sabe nada. Los miembros de la Casa Quiram son numerosos y su hogar en Vindusan está abarrotado de ellos, estando las plazas y calles aledañas al palacete ocupadas por tiendas de campaña de miembros de la casa, prácticamente refugiados que han acompañado a sus líderes tras perder sus posesiones del desierto. El líder de los Quiram es **Kalaumri** (N, noble Banjora), una anciana cubierta de tatuajes que se ha convertido en la portavoz más agresiva de los Banjora del desierto y que trata de reclamar la ayuda de las demás casas para retomar sus posesiones.

La Casa Vik-Aur

Esta pequeña pero antigua casa, ubicada en lo más profundo del desierto, es famosa por dedicarse al comercio de gemas y la caza de bestias exóticas o peligrosas. En ciertos círculos se sabe que los Vik-Aur cuentan entre sus filas con exploradores que se dedican también a la cacería de criminales, traidores y conspiradores con una eficacia que aterra a muchos. La principal propiedad de la casa en Vindusan es una torre recubierta de flores y ofrendas bélicas al sol, donde se pueden admirar los huesos de bestias como dracos y horribles gigantes afectados por el xion, así como las armas de quienes los derribaron, para gloria de la casa Vik-Aur. Su actual líder es el joven **Yuksseian** (NB, explorador Banjora), quien con solo ochenta años derribó de un único golpe de lanza a un terrible caudillo saurio y a su bestia de guerra en uno de sus viajes a Sananda. Su familia se ha encargado de dar a conocer a todo el mundo este hecho instalando una estatua conmemorativa de roca y plata en la plaza del Gran Zoco.

La Casa Tigath

Sus dirigentes son los responsables de haber adquirido los antiguos criaderos y ranchos de la Casa Bedorr, movidos por una avaricia considerable y un gran instinto para los negocios. Entre los líderes de otras casas se cree que muchos grupos criminales han sido absorbidos y controlados por los Tigath, y hay numerosas acusaciones que relatan que negocios legítimos fueron adquiridos mediante amenazas por los miembros más oscuros de esta casa. Los Tigath son una casa amplia pero dispersa, pues son mercaderes que viajan por todo el oeste de Voldor buscando oportunidades de negocio. Los Rocasangrienta, que tienen estrechas relaciones con los comerciantes Bedorr, han sufrido ya varios intentos de tomar el control de sus operaciones en ciertas regiones de Shabana. De puertas hacia dentro, la Casa Tigath es una plutocracia, gobernada por un consejo de siete miembros que han comprado su puesto en el mismo mediante sus fortunas personales.

La Casa Mirmidona

Los fórmigos son parte esencial de la sociedad vindusina, ya que son trabajadores abnegados, soldados decididos, excelentes artesanos e incluso buenos eruditos que llenan de vida la ciudad con su dinamismo y laboriosidad. Sin embargo, entre ellos hay un grupo de cierto tamaño que se considera infrarrepresentado en la política local, pues cree que los Banjora llevan demasiado tiempo capitalizando la vida política de Vindusan y tratando como vindusinos de segunda a los de su especie. Estos fórmigos se han unido en torno a la conocida Casa Mirmidona, un grupo social que pretende convertirse en una de las Cien Casas de Vindusan y participar en la vida política como iguales. Se encuentra dirigida por la treintañera, y por tanto anciana, erudita **Kc'li** (NB, erudita fórmigo), quien ha escrito apasionados alegatos en

pos de la integración de su gente con los elfos. De momento los mirmidones, como se hacen llamar, no han realizado más que marchas simbólicas aprovechando las procesiones religiosas fórmigas y provocado algunos conflictos laborales al negarse a desarrollar ciertos trabajos como protesta. Los gobernantes de algunas de las casas se temen una rebelión a gran escala y han comenzado a hablar sobre «honrar el pacto fundacional con los fórmigos» y conceder a la Casa Mirmidona un puesto en las grandes casas.



Kc'li

La Casa Moorkaith

Es una pequeña pero poderosa casa que gestiona numerosas salinas y campos de cultivo, trabajados principalmente con mano de obra fórmiga y humana. No son especialmente poderosos o influyentes, pero tienen una posición de respeto entre sus pares. El actual líder de la Casa Moorkaith es **Kaithssain** (LN, mago Banjora), quien lleva años iniciando contactos con los Bastarre de Kymelin, pues está convencido de que la separación de sus pueblos fue un error. Cree que la actual debilidad del gobierno de Vindusan solo degenerará en un conflicto civil que disgregará aún más a los elfos. La apuesta de Kaithssain es un gobierno nuevo con ambos pueblos fuertes y unidos. Por supuesto, Kaithssain se ha cuidado mucho de mantener estos planes en secreto por miedo a ser descubierto y acusado de traición, especialmente tras estrechar relaciones con la Casa Olasha de Kymelin, interesada en comprar la sal de la Casa Moorkaith a buen precio.

La Casa Iantris

Una pequeña casa, discreta y especialmente devota de Eurana. Su tradicional fuente de riqueza ha sido la habilidosa explotación de algunos pequeños cultivos de té, pimienta y orquídeas vainilla en cultivos flotantes. Sin embargo, durante los últimos años la casa ha crecido en poder y riquezas gracias a varias inversiones exitosas, especialmente la obtención de derechos de explotación de algunas minas de sal del desierto cuyo transporte y seguridad no podían permitirse otras casas más pequeñas. La responsable de semejante ascensión ha sido **Celaena** (CN, hechicera Banjora), la señora de la casa y poderosa hechicera verde, que ha logrado que algunas casas mayores se fijen en ella y su gestión como modelo a seguir en el futuro. Su esposo **Dranor** (CB, noble Banjora) es conocido también por su desempeño como diplomático vindusino y representante del líder supremo, pues pasó gran parte de su juventud entre tribus venheli y shabaudi negociando tratados de comercio. El hijo de ambos, **Jaka Iantris** (NB, noble Banjora), tiene buena mano con los negocios gracias a su experiencia como explorador.

Miembros y organizaciones ilustres

Varcassian, líder supremo de Vindusan (NB, noble Banjora)

Hace cinco años gran parte de la familia real falleció en una inesperada tormenta de arena, quedando solo el más joven de los hijos de Draknessian como su sucesor. Varcassian no estaba preparado para el cargo, pues el joven elfo era indolente y había pasado toda su vida entre fiestas, bailes y aventuras de juventud. Hoy, a sus escasos cuarenta y cinco años, insuficientes para ser considerado adulto por muchos, Varcassian se lamenta por no haberse preocupado más por aprender sobre política y ritualística, y es consciente de que por su culpa Vindusan está sufriendo un aumento de la tensión política y social. Pese a intentarlo, no se ve capaz de mediar entre los Banjora de la ciudad y los del desierto, aunque sabe que los primeros le manipulan en contra de los otros. Sin embargo, tampoco puede ceder a la petición de los elfos del desierto de ir a vivir con ellos durante un tiempo, pues cualquiera sabe que el vacío de poder podría acabar siendo aprovechado por alguno de sus numerosos opositores o provocar una guerra civil. El bisoño líder supremo es igualmente lúcido respecto a las oscuras conspiraciones que amenazan el futuro de su pueblo, pues ha aprendido a escuchar a los clérigos y los oráculos con atención. Pese a su apariencia de mero títere de su entorno, que le entretiene participando en interminables rituales públicos, lo cierto es que lleva años tratando de encontrar

aliados para poder ganar una posición de fuerza. También emplea dobles: algunos de sus escasos amigos emplean magia para asumir su forma y que él pueda escapar del Templo del Halcón Sol y recorrer una vez más Vindusan sin el peso de ser el líder supremo. En sus escapadas se ha encontrado con algunas de las peores facetas de la urbe y ha encendido en su interior la necesidad de empezar a trabajar duramente para salvar a su gente. Puede que aún el líder supremo no esté a la altura de sus ilustres antepasados, pero tal vez en un futuro pueda estarlo, e incluso superarles. Físicamente es un joven cuyo atractivo se ha apagado debido a un lustro de preocupaciones y fracasos diplomáticos, aparentando más edad de la real. Suele vestir ropajes blancos, dejando sus brazos tatuados a la vista. Tiene una voz agradable y ha heredado el carisma de su estirpe, pero rara vez sus obligaciones le permiten ser un conversador agradable.

Mylaela Glynzumin, Consejera de Información (CN, noble Banjora)

Antigua mano derecha del líder supremo Draknessian, esta perspicaz consejera fue nombrada responsable de información tras varios años de trabajo como diplomática pese a no formar parte de ninguna de las grandes casas. Sus extraordinarias capacidades para la cortesía y el engaño, elegantemente combinadas con sus dotes para la hechicería, le permitieron cerrar numerosos pactos y alianzas que resultaron de vital importancia para el gobierno de la ciudad, por lo que Draknessian no dudó en ascenderla al rango de consejera. Su trabajo consiste en conocer todos los rumores que circulan por la ciudad y, en especial, tener controladas a las grandes casas y los gremios para evitar posibles conflictos o focos de traición. Aunque tras el cambio de líder supremo ha perdido influencia en el gobierno, su poder sigue siendo inmenso y pocas cosas ocurren en Vindusan sin que Mylaela lo sepa.

Eldrin Zylgdan, Consejero de Moneda y Sal (LN, noble Banjora)

El único consejero nombrado hasta ahora por Varcassian, Eldrin es un veterano mercader de sal y tintes que tiene el apoyo de una gran parte de los gremios de la ciudad gracias a un buen don de gentes y a hábiles jugadas políticas sobre varios impuestos. Además, recientemente ha contraído nupcias con Nardual Andium, señor de la Casa Andium, lo que le asegura el apoyo de uno de los grandes linajes en todas sus decisiones de gobierno. Quizás por ser el único consejero elegido por Varcassian ha generado un vínculo especial hacia el joven líder, convirtiéndose en un mentor en muchos asuntos oficiales y una suerte de figura paternal que ha sido vista por otros consejeros como una argucia del ambicioso mercader. Sus competencias incluyen todo lo relacionado con los impuestos y las normas mercantiles que rigen Vindusan, además de controlar la compraventa de sal desde su despacho en la Casa de Subastas de Sal.

La Guardia de la Ciudad

Separada de las órdenes militares como la Guardia Azor y la Guardia Víbora, la guardia «a secas» es un heterogéneo grupo de mujeres y hombres de todas las razas que se han alistado voluntariamente para mantener el orden en Vindusan. La mayoría de sus miembros son elfos de baja condición, fórmigos y humanos shabaudi, aunque cualquiera con capacidades marciales dispuesto a aceptar el bajo sueldo puede solicitar la entrada, ya que rara vez poseen el número de efectivos necesarios. El jefe actual de la guardia es **Zontar Andium** (LB, guerrero Banjora), tercer hijo de los señores de la Casa Andium que se cobró un buen número de favores para que Zontar lograra el puesto. No se trata de uno de los Banjora más hábiles, ni la gestión es su

fuerte, pero las grandes casas prefieren poder influir en la guardia al tener a uno de los suyos, por ejemplo, para evitar que los soldados de razas más «problemáticas», como los venheli, no sean asignados a los distritos nobles.

El Gremio Ciego

Hace medio siglo apareció entre los menkarre esta agrupación que aspira a controlar la actividad de los lectores de sombras y a los propios menkarre, aunque por el momento está lejos de conseguirlo. Lo dirigen un grupo de ancianos ciegos que ofrecieron sus ojos a la brillante incandescencia del Avor movidos por el fanatismo y la firme convicción de que solo en la ceguera un lector de sombras puede alcanzar la perfección a la hora de leer el futuro. Los ricos y los poderosos suelen recurrir a los servicios de los miembros del Gremio Ciego cuando no desean que los oráculos conozcan sus asuntos, dotando a la organización de grandes riquezas, poder político y poderosos aliados. La docena de maestros del Gremio Ciego son algunos de los menkarre más respetados de la sociedad, a quien incluso el líder supremo ha llegado a bendecir. Por desgracia, el seno del Gremio Ciego es una organización dedicada a la adoración del oscuro Ahzek, un culto misterioso y sangriento que crece como una mala hierba en el seno de Vindusan. Con sus predicciones y consejos buscan guiar a Vindusan hacia un tenebroso futuro en el que su amo gobierne la ciudad, ahogando con negrura la luz de Avor. Como parte de su iniciación, sus miembros se han expuesto a los terribles rayos del sol para quedar ciegos y vivir perennemente en las tinieblas, donde no dudan en utilizar asesinos leales a su amo para cazar a sus enemigos o asegurarse del cumplimiento de alguna de sus falsas profecías. La líder del Gremio Ciego es la altiva **Alabaster Juq'an**, quien es conocida con el título de «la maestra sombría».

Alabaster Juq'an, líder del Gremio

Ciego (NM, clérigo menkarre)

Alabaster nació en la Casa Juq'an, pero fue condenada al ostracismo por su condición de menkarre y acabó siendo exiliada al Aljibe con otros como ella. Ese fue el regalo de Ahzek: alejarla desde el mismo principio de sus días de la aborrecible luz de Avor y permitirle encontrar un hogar en la oscuridad. Se inició en el aprendizaje de la lectura de sombras, puesto que tenía un estrecho vínculo con la negrura y siempre encontraba la verdad en ella. Ya convertida en una afamada lectora de sombras fue invitada a formar parte del Gremio Ciego, donde se encontró con otros menkarre que, como ella, habían oído la dulce llamada de Ahzek. Ahí profundizó en su relación con la oscuridad, leyendo las sombras en los cuerpos exangües de las víctimas sacrificadas a su señor o meditando en criptas donde jamás entró luz alguna. Finalmente decidió cegarse mirando al odiado Avor con una maldición hacia la Tríada en la boca, y entró para siempre en un mundo de tinieblas. Movida por su fanático amor hacia Ahzek, aprovechó las herramientas del Gremio Ciego para eliminar a los miembros más indolentes de la organización, aquellos menos dotados para la lectura de sombras y los menos ambiciosos. Eso le allanó el camino hacia el poder en el gremio, puesto que ocupa con humildad. Desde esa posición de mando busca atraer a todos los menkarres al seno de la oscuridad y conducir a Vindusan a una era gloriosa en la que la Tríada deje de tiranizar sus vidas. Pues solo en la negrura hay libertad.

Kc'li, señora de los Mirmidones (NB, erudita fórmigo)

Esta anciana y culta fórmigo es una de las figuras políticas más destacadas entre los hombres hormiga de la región. Tras nacer sin pierna derecha pocos fórmigos pensaron que podría salir adelante y tener una vida longeva, pero Kc'li sobrevivió a una infancia difícil con la ayuda de sus hermanos hasta que fue capaz de caminar con ayuda de una prótesis de madera. Incapaz

de realizar muchos de los trabajos físicos de su pueblo, Kc'li ha dedicado su vida a leer y aprender sobre leyes, cultura e historia, convirtiéndose así en un referente cultural para su propio pueblo. Venerada por muchos, ha emprendido la heroica misión de lograr que su pueblo sea reconocido en el gobierno de la ciudad, y sus mirmidones, como se hacen llamar sus cada vez más numerosos seguidores, no dejan de realizar protestas y quejas pacíficas hasta lograr su objetivo.

La Guardia del Alba

Esta unión informal de adoradores de Elethae y Eurana ha existido desde hace tres siglos y se encuentra compuesta por sujetos de todos los estamentos de la sociedad vindusina, si bien es cierto que son particularmente numerosos entre los habitantes de El Erial. La Guardia del Alba es, esencialmente, una hermandad de guerreros sagrados dedicados a proteger Vindusan y sus habitantes, manteniendo estrechos lazos entre los miembros de las Cien Casas y fomentando el sacrificio y la bondad como principios básicos para la sociedad. Ocasionalmente, los miembros de la Guardia del Alba realizan sacrificios en honor de sus dioses para dar pública bienvenida a sus nuevos miembros y, en ciertas circunstancias, han llegado a formar pequeñas bandas guerreras para cumplir con alguna labor crucial. El actual Maestro Guardián es un paladín fórmigo de Elethae conocido como «Ascua» que, tras rescatar los restos mortales de su predecesor de la guarida de unos incursores morlocks, fue proclamado como líder por los suyos. Aunque sus miembros más llamativos son aquellos dedicados a alimentar a los pobres en los barrios más desfavorecidos, es importante destacar que entre sus miembros también encontramos mercaderes, sabios y sacerdotes.

Ascua, Maestro Guardián de la Guardia del Alba (CB, paladín fórmigo)

Luchador heroico y desinteresado, el fórmigo conocido por todos como «Ascua» ha sido elegido por sus compañeros de culto como líder por su interés en ayudar y arrimar el hombro siempre que le ha sido posible. De personalidad afable y humilde, este fórmigo pequeño pero lleno de cicatrices parece representar todo lo que es bueno en los dioses y su caridad no parece conocer límites. Dirige a sus hermanos sin dudar y sus acciones a favor de los más pobres le están dando un nombre en los barrios más desfavorecidos de la ciudad. Tanto, que entre algunas mafias y nobles menores empiezan a verle como una amenaza y están más que dispuestos a acabar con él.

La Sociedad del Anillo de Xion

Los restos del imperio de los Peregrinos están por doquier, aunque para la mayor parte de los habitantes de Voldor son solo ruinas y chatarra inútil: tan solo el xion y los artefactos son dignos de estudio en los días que corren. Sin embargo, para la Sociedad del Anillo de Xion la cuestión es bien distinta, puesto que se dedica a la adoración del Peregrino y cree que el mundo que dejaron atrás puede ser reconstruido en algo completo. Y que, de ese modo, completando las obras de quienes les crearon, pueden asegurar un brillante porvenir para Vindusan. Esa es la voluntad de El Peregrino. Pese a ser respetados por los habitantes de la ciudad, ya que son grandes fabricantes de objetos mágicos y parte importante de quienes mantienen el xion que canaliza la magia de esta, se preocupan por mantener sus lealtades y objetivos en secreto, pues su fe se castiga con la muerte. La Sociedad del Anillo de Xion es anterior a Vindusan, pues descienden de elfos Bastarre que intentaron mantener la tecnología de los Peregrinos cuando estos empezaron a abandonar Voldor. Algunos de sus miembros son ocasionalmente acusados de simpatizantes Bastarre por ciertos colectivos de la ciudad, acusaciones graves que, de conocerse



su afiliación religiosa, bien podrían derivar en una caza de brujas. Es una organización misteriosa, con el Gran Lector del Cristal en la cima, desde donde domina a los veintidós niveles inferiores. Los miembros van avanzando dentro de la estructura según van aprendiendo más sobre la magia, dominan más técnicas secretas para replicar la sombra del conocimiento de los Peregrinos, y se aseguran de que nada de lo que aprenden llegue a manos, oídos y ojos de extraños.

El Gran Lector del Cristal (N, maga Banjora)

Nadie conoce el nombre del Gran Lector del Cristal, puesto que, al alcanzar el rango, realizó un ritual que impide recordarlo a quienes lo conocieron. De hecho, ella misma es incapaz de recordarlo. Sin embargo, sí se sabe en la organización que la joven Banjora que ocupa el puesto actualmente es la doceava persona que porta ese título, y que está dotada de un enorme dominio de la magia que emplea para fabricar portentos mágicos. Si bien siempre está ocupada con algún importante proyecto arcano, su objetivo, como el de todos los anteriores Grandes Lectores del Cristal, es arreglar un gigantesco cristal fragmentado que parece contener enormes porciones del saber de los Peregrinos. De poder arreglar el cristal y extraer su conocimiento, a los vindusinos se les abrirían las puertas a un portentoso futuro, que estaría en manos de la Sociedad del Anillo de Xion y no de un débil muchacho.

Las ratas del desierto

Las docenas de bandas shabaudi que se ceban con los más pobres y miserables de Vindusan son llamadas las «ratas del desierto». Son un conjunto desordenado de brutales cortabolsas, asaltadores, rebanagargantas, proxenetas y bandoleros que se reúnen lejos de las miradas de las Cien Casas, en tabernas mugrientas o cuevas abandonadas. Aunque las Cien Casas y los Rocasangrienta han intentado docenas de veces acabar con ellos, no importa cuántas redadas organicen y lo duras que sean las penas para los delincuentes: la pobreza y la constante llegada de shabaudi a la ciudad, incapaces de obtener trabajos justos, siguen alimentando a estas bandas. Las más famosas son las Diez Lunas Rojas, los Coyotes, el Perdón del Hierro, los Nacidos del Pozo y las Mentiras Piadosas.

Los Inquisidores de Praxis

Aunque legalmente no existe una inquisición vindusina, ya que la organización está integrada en el sacerdocio ordinario de Vindusan, en cada templo de Praxis existen unos pocos religiosos que se ocupan de mantener la sociedad libre de la corrupción de demonios, Peregrinos, diabolistas Bastarre y entidades oscuras como Dekaeler, Gram o Ahzek. Suelen operar ocultos tras pesadas máscaras y armaduras para mantener su identidad en secreto y, así, tener mayor facilidad para infiltrarse entre los enemigos de la fe vindusina. Los Inquisidores de Praxis colaboran para perseguir sus fines, empleando a menudo agentes exteriores de confianza pero prescindibles. Prefieren actuar sobre seguro, obteniendo pruebas y testimonios incontestables con sus poderes divinos antes de optar por la tortura o el chantaje mundano, que consideran medios inútiles empleados solo por Bastarre o humanos. Actúan con brutalidad sobre aquellos que saben que son culpables, tomando raramente prisioneros y reduciendo a los transgresores a cenizas sin calor. La inquisición se asegura siempre de que en Vindusan se hable sobre quienes han sido castigados, cuándo, cómo y porqué. El único inquisidor que actúa a rostro descubierto es **Xaramun Ceniciento**, un menkarre sin afiliación a ningún templo en concreto y de quien se dice que es capaz de leer el alma de la gente.

Xaramun Ceniciento (LM, inquisidor menkarre)

De brazos fuertes y espalda ancha para ser un elfo, este inquisidor posee un aspecto intimidador que llena de inquietud hasta a los más valientes. Sus ojos gris claro y su pelo azabache, que cae sobre sus hombros hermosamente trenzado, le otorgarían un rostro hermoso de no ser por el desagradable aspecto que muestra su piel. Como menkarre, la exposición al sol le genera quemaduras, llagas y ulceraciones que causarían la muerte a cualquiera en pocos días, más aún debido a su negativa de portar máscara alguna. Sin embargo, Xaramun considera el abrazo de Avor como un recuerdo constante de su limitación mortal y, aunque con tremendo dolor, es capaz de anteponerse a ello gracias a la bendición de Praxis. Insensible al dolor ajeno y poco dado a las discusiones, el jefe de los Inquisidores de Praxis oficia la mayoría de juicios por herejía en la ciudad y ejecuta personalmente a aquellos que son considerados enemigos de la fe, tanto en el cadalso como comandando a sus hombres en una cruenta batalla hasta llegar a sus enemigos.

El ejército de Vindusan

Los Banjora de Vindusan no tienen un ejército formalmente organizado, pues es potestad de cada casa tener sus propias tropas, si bien en tiempo de guerra Varcassian es, al menos en teoría, el caudillo absoluto y señor de todas las huestes de la ciudad. Por tradición, en caso de guerra las casas solo están obligadas a enviar a un único miembro de la familia escoltado por sus propias tropas. Sin embargo, se suele enviar a todo joven o adulto capaz de destacar entre el resto y con capacidad marcial suficiente para llevar gloria a los suyos. Los Banjora son guerreros fieros y rápidos, acostumbrados a luchar con equipo sencillo, ya que su tradición artesana jamás ha incluido grandes herreros o armeros al permanecer bajo tierra con los Bastarre la mayoría de los grandes artesanos élficos. Por fortuna, el comercio con los enanos del clan Rocasangrienta y con los virtuosos herreros enanos y fórmigos que se han asentado en la ciudad ha empezado a nutrir a los elfos de equipo mágico y de calidad, como armas de acabado vetado y armaduras adaptadas al duro desierto. Es cuestión de tiempo que los herreros vindusinos empiecen a manufacturar armas, armaduras y escudos de gran calidad para la mayoría de los soldados y no solo para los ricos miembros de las casas. Por su parte, los clanes fórmigos proveen a Vindusan de infantería pesada. Los hombres hormiga asisten al ejército de la ciudad con dos mil soldados armados con largas lanzas, escudos rectangulares y gruesas corazas, así como otros mil arqueros. Aunque no son profesionales, los fórmigos son algunos de los soldados más disciplinados del mundo y su capacidad de sacrificio les otorga una importancia destacada en el campo de batalla. Por su parte, los Banjora son magníficos guerreros y confían en que sus aliados aguanten como un yunque el tiempo suficiente para que ellos logren maniobrar hasta la posición adecuada y así golpear como un martillo al enemigo. Se dice que se enfriará la luz de Avor antes de que una falange de hombres hormiga se retire de forma desordenada.

A parte de esas tropas militares, los cuerpos armados más importantes de la ciudad son la Guardia Azor, dependiente de la Casa Kalam, y la Guardia Víbora, instruida por la Casa Tejera.

La **Guardia Azor** son los famosos guardianes de la laguna Minmara, infantes de marina dotados de arcos cortos y afiladas cimitarras que atacan con furia a todo aquel que intente saquear el preciado tesoro salado de Vindusan. La Guardia Azor recorre la laguna en sus largos y rápidos barcos a remos, recibiendo informes constantes por parte de sus halcones amaestrados para buscar bandidos y saqueadores en las cercanías de Minmara. A

bordo de sus navíos se muestran sin ningún tipo de armadura o protección corporal pectoral, pues eso sería contraproducente, aunque en tierra sí suelen vestir armaduras ligeras que muestran con orgullo las alas de su emblema. Servir en la Guardia Azor es visto como un gran honor y muchos jóvenes de otras casas pugnan por hacerse un lugar en esta unidad de élite. Las pruebas de acceso son exigentes, puesto que la vida en la guardia es dura y, a veces, ingrata, aunque los estallidos de violencia ocasionales de los monstruos y bandidos de la laguna aseguran que las historias sobre la gloria del servicio sigan alentando a los vindusinos a unirse a ella. Todos los meses una docena de jóvenes elfos, en ocasiones más, acuden al cuartel que la Guardia Azor dispone en los muelles de Vindusan para probar suerte. Ahí son evaluados por Yethan Kalam, un agrio marinero capaz de olisquear la debilidad como un sabueso. Yethan suele desecher a los temerarios y valora más el sentido común, el equilibrio y la agudeza mental que el manejo de las armas.

El marinero y líder de la Guardia Azor, **Yethan Kalam** (LN, explorador Banjora), odia el desierto, detesta la arena y aborrece la vida en la ciudad. Hace mucho que se cansó de las intrigas políticas o del juego de las Cien Casas, pero cada vez que llega al distrito portuario no puede sino torcer el gesto cuando oye los problemas de una ciudad que, pese a todo, le importa. Lleva décadas recorriendo la laguna Minmara a bordo de su balandro Venganza Enjoyada, combatiendo a los enemigos de su gente, rodeado por los mejores soldados de Vindusan y con su fiel halcón Altharae sobre su puño, el que le permite ver más allá de sus propios ojos. De rostro moreno, quemado y con la piel curtida por el sol y el salitre, Yethan dirige a la Guardia Azor con mano firme pero justa. Sabe que una fuerza de élite no solo necesita disciplina, sino también formar lazos de hermandad y mutuo entendimiento entre la tropa y sus líderes, aunque no tolera la debilidad o la corrupción en un soldado. Quienes deseen ingresar en sus filas y aprender el arte de la Guardia Azor deben superar su duro juicio.

La **Guardia Víbora** es una unidad penal donde los criminales vindusinos pagan con el servicio militar los crímenes que han cometido. Estos duros soldados patrullan los alrededores de la ciudad en largas marchas, atravesando las dunas y soportando interminables guardias en los peores puestos de avanzadilla del reino. Son la primera línea de defensa de Vindusan y realizan tareas de exploración y vigilancia. Han derrotado ejércitos gracias a sus emboscadas, trampas y asesinatos selectivos mucho antes de que estos se acercaran a los límites de la urbe. Los soldados cubren el territorio alrededor de Vindusan de trampas, refugios y almacenes e incluso han optado por transformar algunos pasos seguros del desierto, antes empleados por bandidos y esclavistas, en trampas mortales. Los duros oficiales de la Casa Tejera mantienen la disciplina con mano de hierro, limitando el consumo de agua y comida a los reclutas que no son capaces de plegarse ante su mando. En contra de lo que pudiera pensarse, los miembros de la Guardia Víbora se toman muy en serio su misión de servicio a Vindusan y suelen presentar una conducta intachable, pues fallar en el servicio o volver a delinquir mientras se sirve en la unidad es algo que se castiga con la muerte, así como la deshonra para su familia. **Eldrak Tejera** (NB, guerrera Banjora) dirige a la Guardia Víbora desde un refugio escondido entre las dunas y solo se desplaza cuando es necesario. Esta anciana, conocida como el Escorpión Blanco, vive convencida de que los Bastarre tratarán de tomar Vindusan muy pronto.

El padre de Eldrak Tejera fue un traidor que dio la espalda a Vindusan y se alió con sus enemigos Bastarre poco después de la escisión. La vetusta guerrera nació por aquel entonces y ha vivido como una vergüenza personal la decisión de su padre. Por

ello, cuando tuvo edad para blandir una cimitarra y vestir una armadura se unió a la Guardia Víbora con la intención de limpiar esa mácula sobre su honor. De aquello han pasado ya siglos: ha visto Vindusan convertirse en una enorme ciudad y ha luchado en todas las guerras que, desde el siglo II, han sacudido el hogar de su pueblo para luego volver al desierto. De ella se dijo en su día que era una de las más brillantes estrellas del firmamento, pero ese tiempo ha pasado y ahora es una anciana cubierta de tatuajes y cicatrices, siempre armada con un arco largo y vestida de negro. No es una luz que brilla en la oscuridad, es la negrura de la noche que devora a los enemigos de Vindusan. Los habitantes de la ciudad siempre han podido dormir y bailar tranquilos y felices porque la Guardia Víbora protegía sus hogares con las trampas y guaridas que el Escorpión Blanco emplea para acabar con las amenazas antes de que estas puedan siquiera atisbar las luces de la periferia vindusina. Eldrak Tejera dirige una fuerza de criminales, traidores, ladrones y exiliados deshonrados que en pocas ocasiones quieren reparar su daño a la sociedad y donde la mayoría solo desean cumplir su pena para volver a casa. Ha perdido la cuenta de los castigos que ha realizado en su vida e incluso de las vidas que ha segado para evitar debilitar a su ejército.

La Hermandad de la Luz y el Fuego. Los magos de batalla de Vindusan son formados por los miembros de esta antigua hermandad. Se les considera instrumentos divinos dedicados a la protección de la ciudad por mandato de Praxis, y ciertamente son vistos con admiración por los locales. Su formación es difícil, larga y muy exigente, ya que sus maestros no escatiman en castigos y pruebas de todo tipo para templar a los iniciados. Muchos comienzan la Senda de la Luz y el Fuego, pero pocos acaban la formación. La mayoría se retira, ya sea por agotamiento o debido a las heridas sufridas en alguna de las pruebas, y no son pocos quienes han muerto al tratar de superarlas. El credo bélico de la hermandad gira en torno a la destrucción de las amenazas con puro poder mágico, siempre de la forma más espectacular y llamativa, llevando el terror a los enemigos de la ciudad. Su cuartel general se encuentra en las afueras de Vindusan, en El Erial. Allí, rodeada de cráteres y ruinas destrozadas, se alza Dajsh-Dabbara, el hermoso templo y academia de la hermandad, una pirámide ajardinada construida en alabastro y siempre iluminada. La actual líder los hermanos de la luz y el fuego es la poderosa **Namkarim Vik-Aur** (LB, maga Banjora) que, a lo largo de dos centurias, ha llevado el ardiente fuego del desierto al seno del templo. El aislamiento de los magos de batalla les ha permitido permanecer neutrales y no caer bajo la influencia de ninguna de las Cien Casas, ya que los escasos intentos de absorber o controlar a la hermandad se han saldado con una explosiva amenaza por parte de Namkarim.

En la ciudad nadie se atreve a discutir con Namkarim Vik-Aur, excéntrica maga surgida del desierto y que se ha especializado en abrasar mediante sus energías arcanas a sus adversarios, pues es temperamental y severa, justo como ordena la voluntad de Praxis. Se hizo con el gobierno de la hermandad en los años finales de las Guerras de Sal, conflicto en el que destacó dirigiendo la potencia mágica de su escuadra contra saqueadores de todo tipo. Desde entonces Namkarim se ha esforzado por aumentar la capacidad destructiva de su hermandad, permitiendo el acceso a la misma solo a los más duros y poderosos aprendices. Aunque está orgullosa de su afiliación a la casa Vik-Aur, la maga ha roto los lazos políticos con su gente, pues teme que las simpatías puedan nublar su juicio. Últimamente algunos políticos han comenzado a considerarla una «inconsciente incendiaria» y a tomar su orden como una fuente de problemas.





CAPÍTULO CINCO

RELIGIÓN EN VINDUSAN

Toda la región de Shabana, y la ciudad de Vindusan en particular, es un crisol de culturas donde mercaderes y viajeros de todas partes se encuentran y tratan de convivir. Una parte fundamental de la cultura vindusina y del resto de culturas que convergen en la región son sus creencias y religiones. A continuación se presentan las religiones más frecuentes en la ciudad o aquellas que pertenecen a los pueblos que la habitan:

Dioses principales

Elethae, nombre por el que los elfos llaman a Ahuraz, es el patrón de Vindusan y su culto es el más extendido en la ciudad. Es considerado por muchos como el verdadero señor y protector de la ciudad, y el líder supremo ejerce como su sumo sacerdote, transmitiendo la voluntad del señor de la luz a todos los ciudadanos. Junto a Praxis y Eurana, consideradas por los elfos como las hermanas de Elethae, forman la conocida como «Trinidad de Vindusan», el culto oficial en toda la metrópolis y más extendido entre su población, sobre todo entre los Banjora. Por toda

la ciudad se pueden encontrar los templos solares donde se rinde culto junto a muchos otros templos de diferentes tamaños, consagrados a un grupo de dioses tan variado como las propias gentes de la ciudad. Estos templos no suelen contar con el sustento del gobierno y se mantienen mediante las aportaciones de sus fieles, pero son respetados y protegidos por la guardia siempre que no causen problemas o se trate de un culto prohibido, como el de Azhek.

En los templos solares que se extienden por toda la ciudad se realizan numerosos eventos religiosos, una parte importante de la vida de muchos habitantes, como pueden ser los matrimonios, las ofrendas en busca de buena fortuna o las fiestas de celebración de las estaciones. Además, en su interior, los oráculos de Elethae siempre se encuentran dispuestos a leer el futuro a aquellos que realicen las debidas ofrendas de oro. Y es que en la cultura vindusina es muy común visitar a los oráculos, llamados lectores de sombras, para que interpreten las sombras que dibuja el fuego antes de emprender un viaje,

iniciar una acción militar o gastar una gran cantidad de dinero. El consejo de estos oráculos es muy respetado y valorado entre los elfos, en especial entre los señores de las grandes casas, ya que sus veredictos pueden influir notablemente en algunas decisiones políticas. Junto a la Guardia de la Ciudad, los paladines de Elethae y de Praxis dedican sus esfuerzos a hacer cumplir la ley entre sus calles, especialmente en los distritos más pobres o con mayor número de forasteros, portando su símbolo común; el sol, como emblema de la justicia. Es frecuente ver a los sacerdotes de Eurana y de Elethae haciéndose cargo de los más pobres de la ciudad, repartiendo comida y agua y sanando a los enfermos para evitar los brotes de plagas en la ciudad. Tampoco es raro presenciar encuentros de carácter político entre los templos de Eurana y Elethae por la gestión de las leyes comerciales de la ciudad. Aunque la esclavitud está prohibida en todo Vindusan y penada con la muerte, el culto de Eurana se muestra especialmente hostil con mercaderes gnolls y shabaudi, a los que acusan de colaborar directa o indirectamente con el tráfico de esclavos, lo que causa conflictos diplomáticos al gobierno de la ciudad. Son sus clérigos y paladines los que recorren a diario los mercados en busca de indicios de esclavitud, iniciando exhaustivas investigaciones al mínimo atisbo de duda. Misma importancia en el comercio tiene el templo de Arastu, conocida como Ankaraz para los enanos, principal deidad de los mercaderes tanto de los que viven en la ciudad como de aquellos caravaneros que viajan por toda Shabana, especialmente los miembros del clan Rocasangrienta.

El culto a Elethae gestiona también una parte importante de las escuelas de magia de la ciudad y del comercio de objetos mágicos y bendiciones, aunque el reciente auge de algunas iglesias de la Cofradía de Erekar está generando tensiones entre ambos credos.

Los altos cargos del ejército de Vindusan y de su guardia adoran a Elethae y a Praxis por igual, siendo ambos los credos más extendidos entre las tropas tanto de elfos como de fórmigos. Existen también en la ciudad varias órdenes militares de carácter divino, casi todas consagradas a Praxis o a la Guardiania, que utilizan Vindusan como centro de operaciones desde el que lanzar sus sagradas misiones por toda la región, así como para buscar patrocinadores y reclutar nuevos miembros para su causa. Estas son toleradas por el gobierno siempre y cuando no causen disturbios en la ciudad y sus principios sean respetuosos con las leyes, llegando algunas incluso a ser contratadas como refuerzo de la guardia durante algunos conflictos bélicos.

Hay pocos cultos prohibidos, aunque estos son perseguidos incansablemente por los paladines de la Trinidad en todos los ámbitos, desde las depravadas sectas surgidas en los suburbios hasta los ambiciosos cultos místéricos que en ocasiones brotan entre las grandes casas. De todos ellos, el culto a Azhek es, sin duda, el más odiado y perseguido por las autoridades. Considerado no solo como un enemigo de Elethae, sino también del pueblo élfico, de su pasado y de todas las razas libres de Voldor, la adoración al señor oscuro está prohibida y penada con la muerte por orden directa del sumo sacerdote. Esto no ha evitado que algunos pequeños cultos de la oscuridad se hayan infiltrado en la ciudad en forma de breves grupos de nigromantes que se mueven por los túneles de los fórmigos y que atraen a los menkarre con promesas de una vida mejor. Otros cultos, como el de los demonios del desierto de los venheli, el Terrible Escorpión (Gram) de los shabaudi o incluso la fe en el Peregrino son vistos con malos ojos por las autoridades, al considerarlos

enemigos de la civilización y la libertad. Sin embargo, las represalias suelen ser menores siempre que no se incurra en asesinato, nigromancia o diabolismo. También es frecuente que algunos grupos religiosos, sobre todo relacionados con el Peregrino o de carácter místico, sean acusados de trabajar para Kymelin y sus miembros interrogados y torturados por los Inquisidores de Praxis hasta obtener la verdad.

Los grupos religiosos más extendidos de Vindusan se describen a continuación:

EL CULTO A ELETHAE

Los elfos Banjora tienen a Elethae (Ahuraz) como dios patrón, siendo Avor su representación física en el mundo. Creen que es él quien les dirigió a la libertad, quien alimenta la magia que sirve para proteger la ciudad y genera la luz que ahuyenta a los monstruos del submundo Vajra. Su centro de poder es el Templo del Halcón Sol, donde se dirige el culto. Esta enorme pirámide blanca decorada con halcones alberga la gran pira que libera a los Banjora de sus cuerpos cuando mueren. También es donde se realizan los matrimonios, rituales cortos asistidos por el líder supremo en el que los contrayentes lanzan a las llamas juguetes de su infancia y juran ante Elethae respetarse, amarse y protegerse siempre que las llamas del amor sigan encendidas.

En sus templos se realizan ofrendas, libaciones, sacrificios de ganado y demostraciones deportivas sagradas (especialmente una gran carrera bianual en la que los competidores recorren Vindusan primero a caballo, luego a nado y finalmente a pie hasta subir hasta lo más alto del Templo del Halcón Sol) para agradar a la deidad, asegurar que su luz ilumine por siempre Vindusan y alejar la Tiniebla. Cuando hay un eclipse los Banjora salen a las calles en procesión hacia el Templo del Halcón Sol mientras cantan para atraer de vuelta a Avor. Muchos rituales sagrados son a su vez mágicos, e implican el lanzamiento de determinados conjuros para bendecir, castigar o beneficiar a los creyentes según dicten los augurios. Para los religiosos elfos cumplir con el culto oficial es esencial, pues es la única forma de asegurar la armonía social y seguridad de su ciudad. Los sacerdotes Banjora alcanzan el éxtasis religioso meditando bajo la luz de Avor: creen que la luz y el calor son capaces de purificar sus cuerpos de miedos, inquietudes y debilidades. De forma similar, realizan largas penitencias en el oscuro interior de las mastabas, buscando con su ausencia un mayor entendimiento con las deidades.

DEVOTOS DEL AMANECER

En la ritualística e iconografía de Vindusan la diosa Praxis representa el alba, Elethae el cenit solar y Eurana el ocaso. Por ello los seguidores de Praxis en la ciudad se conocen como los «devotos del amanecer» y enfocan la mayoría de sus actos religiosos y espirituales en este momento del día. Muchos miembros de la Guardia Azor y la Guardia Víbora acuden a presenciar los ritos a los templos, donde reciben respeto y honores por parte del clero y del resto de los fieles por su desempeño en guardar el sagrado orden en la ciudad. También por ello, durante el amanecer tienen lugar muchas de las operaciones militares llevadas a cabo en la ciudad, desde registros sorpresa hasta asaltos armados contra bandas de criminales. Los devotos del amanecer consideran que así Praxis cegará por sorpresa a sus enemigos, evitando que estos huyan de la justicia. Algunas de las grandes casas élficas poseen capillas dedicadas a Praxis donde sus miembros rezan y reclaman bendiciones, como son la Casa Kalam y la Casa Tejera, mucho más dedicadas a Praxis que al propio Elethae. Aunque

de manera distinta, Praxis también está muy presente entre los fórmigos, siendo para ellos la faceta divina de la ciudad responsable de la guerra, a la que se encomiendan sus soldados. En los túneles pueden encontrarse numerosas capillas a Praxis, mucho más austeras que las élficas, con apenas unas inscripciones y representaciones de la deidad en las paredes. Cuando la guerra amenaza la ciudad, son muchos los habitantes que abandonan sus rezos a Elethae o Eurana a favor de Praxis.

ADORADORES ESMERALDA DE EURANA

La fauna de Vindusan, especialmente la relacionada con la agricultura y ganadería, tiene un papel destacado entre sus habitantes. Cultivos, plantaciones y jardines colgantes se distribuyen por toda la ciudad como un reducto de verdor en la dureza del desierto de Shabana. Y para ello son esenciales las bendiciones de Eurana, que protege los campos para que sus fieles puedan vivir con salud y libertad. La mayoría de granjeros y agricultores de la ciudad y sus alrededores centran sus rezos en Eurana y son conocidos comúnmente como los «adoradores esmeralda» por los hermosos tonos verdosos típicos de la vegetación colgante que adorna sus templos. Aquellos que solicitan las bendiciones de la deidad, lo que muchas veces incluye rituales divinos que permiten cultivar en una tierra tan árida, hacen entrega de una parte de su cosecha a los templos para su mantenimiento. Estos templos de Eurana, y en particular sus clérigos más poderosos, tienen un papel destacado en la economía agrícola de la ciudad y no les son extrañas las presiones o chantajes por parte de algunas grandes casas que tratan de asegurarse posiciones de poder mediante el control de la agricultura. También es frecuente encontrar en sus templos, en ocasiones incluso como iniciados, a antiguos esclavos que agradecen a la diosa de la libertad su nueva vida lejos de las cadenas, pues muchos han sido liberados por los propios paladines de Eurana.

LOS REVERDECEDORES

Esta pequeña secta surgió hace quinientos años como un pequeño templo de adoradores de Eurana dedicado a ayudar a los campesinos a cultivar en las duras condiciones del desierto. Pero hace un siglo que se convirtió en algo distinto. En un viaje al lejano norte, buscando nuevos cultivos resistentes a las condiciones extremas del desierto, una expedición dirigida por la sacerdotisa **Lemaia Andium** acabó capturada por los orcos del Bosque de Ámbar. Los mantuvieron cautivos durante casi ocho meses mientras los orcos viajaban por el bosque buscando a otros elfos a quien entregarlos. Durante ese tiempo, los prisioneros entraron en contacto con la magia druídica de los orcos y vieron cómo estos la usaban para regenerar las partes de la floresta que habían sido dañadas por la corrupción. Poco a poco, los antiguos clérigos de Eurana se impregnaron del culto a la Madre Abundante y se iniciaron en los misterios druídicos de sus captores del Bosque de Ámbar. A los meses de cautiverio les siguieron dos décadas de aprendizaje junto a los druidas orcos y, al cabo de veinte años, retornaron a Vindusan con un nuevo objetivo: regenerar el antiguo verdor de Shabana perdido hace largos siglos por los Peregrinos. De momento, estos «reverdecedores» siguen bajo la mascarada de seguidores de Eurana (pues temen ser confundidos con los seguidores de Gram debido a sus rituales salvajes), aunque saben que en algún momento deberán salir a la luz. Lemaia ha seguido dirigiendo discretamente a los suyos, viajando periódicamente al norte para renovar su pacto con los druidas del gran Bosque de Ámbar.

NEGOCIANTES DE ANKARAZ

A medio camino entre un gremio de comerciantes y una congregación, el culto a la diosa enana Ankaraz juega un papel destacado entre los mercaderes que continuamente entran y salen de Vindusan para vender sus mercancías en el gran bazar. Lo que comenzó como un conjunto de reglas a cumplir por los fieles a la deidad se ha tornado en una serie de requerimientos no oficiales pero de obligado cumplimiento si uno quiere obtener el favor de los comerciantes enanos, mayoritarios en algunos ámbitos como la metalurgia, la carpintería, la mampostería y la venta de armas y armaduras. Con un poder centrado en el templo de Ankaraz, al final del propio Gran Bazar, los Negociantes de Ankaraz regulan gran parte del comercio mediante sus influencias en las grandes compañías comerciales enanas y el clan Rocasangrienta. Los negociantes se ocupan de vigilar que no se cometan abusos en las transacciones comerciales, como sobrepuestos injustos o contratos con condiciones draconianas, y están siempre atentos por si aparecen monedas falsas, pesos trucados o productos adulterados. El Templo de Ankaraz también colabora activamente con el gobierno de la ciudad a la hora de declarar nuevas leyes de mercado y en la detención de esclavistas y contrabandistas. Gracias a las generosas dádivas que los comerciantes le entregan, el templo crea y mantiene económicamente muchas infraestructuras públicas, como puentes y plazas.

EL CULTO AL TERRIBLE ESCORPIÓN

Aunque pocos shabaudi consideran Vindusan su hogar, miles de ellos recorren sus calles y mercados en algún momento de sus vidas, ya sea escoltando caravanas, como mercaderes, representantes diplomáticos de los clanes del desierto o, frecuentemente, como espadas de alquiler. Estos últimos, normalmente criminales expulsados de sus clanes o soldados derrotados que han perdido sus tierras, acuden a las tabernas de Vindusan con la esperanza de obtener riqueza ejerciendo de matones, soldados o asesinos. Ellos forman el grueso principal del culto al Terrible Escorpión, que no es más que el nombre con el que algunas tribus se refieren a Gram. Emplazado en pequeñas capillas de los suburbios, esta religión antigua está formada por chamanes llegados del desierto que ofrecen las bendiciones del señor de las fauces y garras a quién esté dispuesto a aceptarlas. Se rumorea que algunos de los sacerdotes de este culto ofrecen los servicios de sus fieles como asesinos a las mafias locales a cambio de protección y riquezas.

ADORADORES DE MEZJAY

Entre el pueblo shabaudi existe una red secreta de creyentes dedicados a Mezjay (la Guardiania) y a su eterna cruzada para proteger a los inocentes de los ataques de los criminales, los tiranos y las criaturas salvajes. Los adoradores de Mezjay recorren todo el desierto golpeando desde las sombras, con discreción, desapareciendo inmediatamente y dejando tras de sí solo los cuerpos de sus víctimas. En Vindusan suelen hacerse llamar «mezjays» y se centran en combatir a los seguidores del Terrible Escorpión y a las bandas criminales que se ceban con los débiles. Generalmente son cultos familiares sin contacto con otros correligionarios y con sus propios rituales y mitos. Esto asegura que, si un grupo es destruido, no puedan delatar a otros mezjays. En los últimos años ha habido una escalada de violencia entre estos protectores del inocente y los miembros del submundo vindusino. Muchos se tatúan en partes poco visibles marcas de lealtad a la diosa que puedan servirles para reconocer a compañeros.

EL PREDADOR INSACIABLE

Dios protector de los gnolls, esta deidad tan antigua como brutal es algo más que el nombre que los hombres hiena han dado a Gram. Es un dios bestial que transmite su furia a sus hijos para que estos puedan prevalecer en el desierto, pero también es el protector de las antiguas leyes. A diferencia de otros credos basados en el poder salvaje, los gnolls han dotado a su deidad de un halo de rectitud, de un conjunto de normas que todas las tribus deben cumplir para ser respetadas por su fuerza. Los chamanes del Predador Insaciable consideran que el coraje y la rabia son las más elevadas formas de poder divino, pero que estas deben enfocarse hacia objetivos correctos para ser realmente eficaces. De lo contrario, los dones del Predador son utilizados en vano... y pocas cosas enfadan tanto a una deidad.

Dioses menores y semidioses

Junto a las religiones mayoritarias de la zona es posible encontrar otros cultos más pequeños o irrelevantes que muestran la enorme riqueza espiritual de la región. Muchos de ellos son dioses menores o criaturas semidivinas como pueden ser ajenos de los planos exteriores o criaturas legendarias.

XEINOTH (EL DE LAS LAMENTACIONES)

Patrón de la ciudad subterránea de Craexhin, este titán morlock de la fuerza en la batalla es ampliamente adorado por las razas que habitan Vajra, sobre todo bajo Shabana. Cuentan los clérigos que, mientras el grandioso Xeinoth recorre el submundo, le acompañan las lamentaciones de todos aquellos que ha asesinado, y que es capaz de escuchar las de los espíritus asesinados que rodean a los demás, siendo así como juzga a sus fieles. Su símbolo es una maza bruñida sobre un charco de sangre que también suele utilizarse como escudo de armas de Craexhin.

LA GRAN HUESTE TORMENTOSA

Es una enorme entidad divina conformada por fatas, espíritus y otras criaturas que se han unido a ella a lo largo del último milenio, desde que los Peregrinos la trajeran accidentalmente desde otro plano. Dado que siempre está acompañada de una gran tormenta, los habitantes de Sananda han conferido una cualidad mística a las lluvias, rayos y relámpagos. Se trata pues de una fuerza caótica de la naturaleza a la que se adora como a un dios de lo salvaje y de la tormenta. Los miembros de la Gran Hueste son cazadores sobrenaturales, clementes con aquellos que les rinden culto y se postran ante su poder. Sin embargo, aquellos que les plantan cara conocerán su furia o, si son lo suficientemente valientes y dignos, serán invitados a unirse a ella. En la mayoría de comunidades de Sananda sus fieles realizan ritos y ofrendas para que la Hueste pase de largo, pero sus adoradores más devotos siembran el caos y la destrucción esperando ser merecedores de unirse a ella. Algunas caravanas de mercaderes centauros llegadas desde las llanuras del sur han traído a Vindusan esta religión, llegando incluso a fundar un pequeño templo en el barrio de los mercaderes donde rendir adoración.

MARCHEKAI, LA GRAN SIERPE AZUL

Cuentan las leyendas que Marchekai era, antes de la llegada de los Peregrinos, una gigantesca dragona azul que gobernaba las nubes y tormentas sobre los desaparecidos bosques de Shabana. Para huir de la extinción a manos de la raza de las estrellas la dragona utilizó su magia y escapó a los Planos Exteriores, donde ha pasado milenios hasta su reciente retorno a Voldor. Ahora esta gran serpiente con poderes prácticamente divinos habita las cumbres de los montes Aurak y ha comenzado a relacionarse

con las tribus de gnolls, ogros y otras bestias nombrando clérigos y reclamando adoradores. Por el momento, sus intenciones abarcan la dominación de los pueblos de la región mediante un credo estricto que fomenta la lealtad y recompensa la fuerza.

ELTAHOR y Anaeze

Estos dioses gemelos, uno varón y otro mujer, son los hijos de Ahuraz, nacidos del vacío durante los primeros días de la creación. Son representados respectivamente por Cercion y Acear, las lunas de Voldor, y son los encargados de regir las denominadas «magias menores» en nombre de su padre. Es por ello que Eltahor es considerado el dios patrón de la alquimia, mientras que Anaeze es la diosa patrón de las inscripciones mágicas y las runas. Estas dos deidades menores tienen su origen en la tradición élfica de los primeros días de libertad y aún mantienen algunos seguidores, especialmente entre los gremios dedicados a la alquimia y a las inscripciones de pergaminos, que les han construido pequeños templos para pedirles guía y fortuna en sus negocios.

DATHANOS DEL BOSQUE MARCHITO

Según las historias más antiguas, Dathanos era un poderoso druida o hechicero (según la versión) que gobernaba como único soberano en el extraordinario bosque que ocupaba Shabana antes de la llegada de los Peregrinos. Cuando estos comenzaron a deforestar sus dominios masivamente, Dathanos y sus fieles se enfrentaron a ellos, pero fueron incapaces de frenar su avance y fueron aniquilados junto a su milenaria foresta. Sus seguidores afirman que su espíritu y el de todas las criaturas asesinadas aún reposan bajo las arenas del desierto, protegiendo su legado, y que, algún día, su reino florecerá de nuevo cubriendo Shabana de vida y vegetación. Entre sus seguidores destacan los conocidos como «druidas de los huesos», que viajan buscando espíritus de los siervos de Dathanos para guiarlos hacia el regreso de su señor.

DIRADHIS DE MINMARA

Entre los pescadores y marineros de la laguna Minmara y sus afluentes es frecuente oír rezos y oraciones hacia Diradhis, el espíritu que habita la laguna. Este espíritu de la naturaleza se aparece en ocasiones a los pescadores en forma de serpiente acuática, de ahí que su representación más frecuente sea la de una serpiente que emerge de las aguas. Son muchos los que le rezan para pedir prosperidad en la pesca o por no ser atacados por alguna de las criaturas hostiles que habitan la laguna. También algunas razas acuáticas, como los hipótidos o los anuros, suelen pedir permiso a Diradhis de manera reverencial antes de sumergirse en ella.

SURANOTH, SEÑOR DEL CLIMA

Esta antigua deidad es minoritaria en Vindusan y sus seguidores se ven obligados a adorarle en secreto, pues su devoción está prohibida por la iglesia de Ahuraz. Se trata de la figura de un antiguo Peregrino, adorado por elfos y otras razas en épocas anteriores, al que se atribuía la capacidad de controlar el clima a voluntad. Algunos aún rezan a Suranoth cuando desean que llueva para no encontrar tormentas de arena en sus viajes. Los más radicales consideran una herejía cualquier intento mágico de manipular la meteorología llegando incluso en ocasiones a realizar ataques contra los seguidores de Eurana y algunos magos locales.

Los Ancestros Venheli

Aunque no se trata de verdaderos dioses, los venheli adoran a una serie de poderosos ajenos infernales capaces de conceder

conjuros y bendiciones entre aquellos que les rinden culto. Muchos venheli consideran a estos seres infernales sus ancestros y protectores, mostrando respeto y devoción, aunque son conscientes del alto precio a pagar por pactar con ellos (lo que tratan de evitar salvo en situaciones desesperadas). Existen multitud de infernales reverenciados por los venheli, muchos más de los aquí listados, entre las altas jerarquías de demonios, diablos y otros seres de los Planos Inferiores. Esto se debe a que los venheli no hacen distinción entre los diferentes tipos de infernales y sus categorías. Además, existen por todo Voldor pequeñas sectas de adoradores de estos infernales sin ninguna relación con el pueblo venheli.

ANDROKTASIAI

Soberana de la Sangre, Señora Demoníaca de las Matanzas y las Batallas. Androktasiai tiene el aspecto de una hermosa mujer de ojos rojos como la sangre y una majestuosa corona de cuernos enroscados. Sus gustos son violentos y dicen los textos antiguos que las contiendas que terminan en masacre le producen un gozo desmesurado. Sus ojos recorren los campos de batalla en busca de sanguinarios campeones a los que seducir mientras sus marilith reclaman las almas de los caídos en su nombre.

TEPHROS

Heraldo del Crepúsculo Abrasador, Señor Demoníaco de las Cenizas y los Ifriti. Tephros tiene el aspecto de una informe sombra cenicienta que se retuerce y brota desde una llama dorada situada en su centro. Este ser es conocido como el Señor de los Ifriti, y muchos de ellos le rinden culto como su creador. Su presencia es más fuerte en lugares cálidos como el desierto de Shabana, aunque disfruta enormemente arrasando zonas boscosas con incendios que tardan semanas en extinguirse.

TALHI'BAK

Señora Demoníaca de la Astucia, Máscara de los Mentirosos y Poeta de los Ladrones. Talhi'bak es una de las doce Súcubos e Íncubos Soberanos que administran el plano inferior conocido

como los Eriales Tormentosos. Siente una especial predilección por aquellos con el don del engaño y la mentira, siempre dispuesta a recompensar a los astutos y los que utilizan embustes para obtener lo que desean. Entre sus adoradores son frecuentes los ladrones y asesinos, aunque también hay espías, políticos, truhanes y chantajistas. A cambio de su devoción, suele recompensar a sus adoradores con capacidades sobrenaturales para el engaño, como poderes psiónicos o de cambiaformas.

NAMTARU

Madre del Millón de Sufrimientos, Soberana del Páramo de las Pesadillas. Namtaru es una ancestral saga nocturna que gobierna en un semiplano onírico desde el que accede al Plano Material y a los sueños de sus víctimas. Allí, numerosas sagas, súcubos e íncubos la rinden vasallaje. Namtaru disfruta creando nuevas plagas con las que azotar a los débiles, tanto físicas como mentales, y sus seguidores son conocidos por expandir enfermedades por ciudades y planos para deleite de su señora.

ZODAHAR

Rector de los Altos Secretos, Diablo de la Magia Prohibida. Zodahar es uno de los diablos que más se mencionan en los tratados de demonología y magia arcana. Con un rostro mitad humano y mitad muflón, Zodahar conoce innumerables secretos mágicos que está dispuesto a compartir con todos aquellos que acepten pagar el precio. También disfruta susurrando sus secretos a los magos y escondiéndolos entre fórmulas arcanas, a la espera de ser encontrados y descifrados. Viejos escritos de los Peregrinos hablan de sus inferencias y le responsabilizan de algunos accidentes arcanos a lo largo de su historia.

Otros cultos y doctrinas

A la enorme lista de dioses hay que añadir otra de cultos espirituales existentes en la ciudad y que, por sus características, no pueden ser considerados como deidades.

El culto cívico de Vindusan. Entre los fórmigos de Vindusan se extiende el culto a la metrópolis como un ente divino

Deidad	Alineamiento	Dominios sugeridos	Símbolo
Xeinoth	NM	Conquista, Oscuridad	Maza bruñida sobre un charco de sangre
La Gran Hueste Tormentosa	CN	Lo Salvaje, Tormenta	Numerosas figuras cabalgando sobre una tormenta
Marchekai	LM	Lo Salvaje, Vida	Un rayo azul sobre montañas marrones
Zodahar	LM	Descubrimiento, Confusión	Una puerta de piedra rodeada de runas
El Predador Insaciable	LM	Lo Salvaje, Conquista	Unas garras gnoll goteando sangre
Namtaru	NM	Oscuridad, Corrupción	Tres gusanos formando un triángulo
Diradhis	N	Agua, Vida	Una serpiente emergiendo del agua
Eltahor	CB	Sol, Descubrimiento	Una poción de tonos anaranjados
Anaeze	CB	Sol, Prosperidad	Una pluma y un pergamino
Dathanos	CN	Lo salvaje, Vida	Un cráneo astado con una corona floral
Tephros	CM	Oscuridad, Fuego	Una llama rodeada de cenizas
Androktasiai	CM	Conquista, Lo salvaje	Dos ojos rojos llorando sangre
Talhi'bak	CM	Oscuridad, Descubrimiento	Una sonrisa con dientes afilados
Vindusan	LN	Prosperidad, Destino	Un rostro de reina fórmiga ante la silueta del Templo del Halcón Sol
Suranoth	LN	Sol, Oscuridad	Una máscara de los Peregrinos sobre fondo de tormenta

al que adoran desde multitud de templos repartidos por su red de túneles. Sus clérigos afirman escuchar y hablar con el espíritu de la ciudad, exigiendo demostraciones públicas en honor de la deidad (en forma de solemnes marchas, sacrificios en los que la carne es ofrecida a los más desfavorecidos y fiestas para reforzar la cohesión social). También dirigen proyectos arquitectónicos que elevan la calidad de vida en la ciudad, como mejoras en las canalizaciones o trabajos en la red viaria en nombre de su voluntad. Para el culto cívico de Vindusan esta es una criatura joven pero fuerte, amante del orden y que repudia los pueblos caóticos que existen a su alrededor. Suelen representarla como una forma humanoide apenas esbozada pero con el rostro de una reina fórmiga, la piel surcada por canales y a cuyos pies descansa la gran laguna. En el arte fórmigo, Vindusan aparece principalmente con una larga lanza, combatiendo a monstruos y salvajes en mitad de páramos desolados.

Cogitarismo. Existen en Vindusan, ocultándose de todos, algunas sectas y pequeños grupos de fieles a la dualidad representada por El Peregrino y Azhek, formadas sobre todo por elfos Bastarre llegados desde Zaselsan. Estos grupos suelen poner sus intereses en todo lo relacionado con los Peregrinos, especialmente con artefactos antiguos y el xion puro que puede obtenerse de la sal de Minmara. Consideran a los Banjora traidores a la raza de las estrellas y no dudan en realizar atentados y asesinatos contra sus líderes para tratar de desestabilizar la ciudad e inclinar la balanza en su guerra contra Kymelin.

La vida después de la muerte

Según las creencias Banjora, la mayor parte de los mortales se reencarnarán de nuevo tras limpiar sus memorias y recuerdos, y según su comportamiento en vida, lo harán como un Banjora, un animal o (si en vida han sido infames o crueles) un goblin, gnoll o algo aún peor. La excepción son aquellos que hayan actuado de forma impecable a lo largo de un ciclo de reencarnaciones, que se unirán a la luz de Avor para siempre. La defensa de la nación, de la libertad de sus gentes, de sus creencias y dioses, así como la compasión, el valor, la inventiva y el cuidado de la familia son las mejores formas para labrarse un ciclo de reencarnaciones óptimo.

Los funerales en Vindusan son un asunto de gran importancia para sus habitantes. Los vindusinos creen que los cuerpos deben cremarse para que el alma pueda ascender hacia la luz de Avor de la mano de la Tríada (o del espíritu cívico de Vindusan, en el caso de los fórmigos) y allí ser juzgado. Creen que el fuego se alimenta con las emociones, memorias y esperanzas del fallecido, mientras que en las cenizas se desechan los aspectos menos positivos de su ser. Las cremaciones suelen ser multitudinarias, con todos los amigos, conocidos y socios del difunto alimentando el fuego que consume el cuerpo. Se cantan canciones, se preparan sus platos favoritos y se celebra la oportunidad de haber conocido al finado en vida. Finalmente, es habitual llevarse parte del fuego al hogar para tener una parte del cariño y del muerto consigo, que pasa a ser una especie de espíritu protector mientras la llama siga viva. Hay familias que conservan un gran fuego donde se ha incorporado la llama de todos sus

miembros, y se considera uno de los peores insultos posibles apagar esa hoguera, pues sería acabar definitivamente con los últimos ecos de sus seres queridos. Los fórmigos, más dedicados a los barrios que a las familias, suelen utilizar piras públicas donde se unen las llamas de casi todos, y forman auténticos monumentos a la memoria de la ciudad.

Los enanos Rocasangrienta creen que los antepasados juzgarán sus actos en el Tronante Salón de los Juicios, donde presentarán ante los dioses una lista de todos sus actos. El enano tendrá la posibilidad de defenderse e incluso invocar en sueños a los vivos para que ejerzan como testigos. Si al final demuestran haber dedicado su vida al clan, a los valores enanos y a la prosperidad de su gente, sus almas se convertirán en parte de las montañas, quedando ligadas a la roca, pudiendo así actuar como consejeros de las siguientes generaciones. Se considera que este es un estado de armonía sublime, en el que el enano, su pasado y su futuro pasan a ser uno. Pero si han actuado de forma egoísta, cruel o injusta, serán transformados en roca, roca que algún día será erosionada por el viento o las aguas, rota por el pico del minero y convertida en gravilla. Aquellos que no se merecen ninguno de estos dos destinos son devueltos al ciclo. Los funerales Rocasangrienta son distintos a los vindusinos. El muerto es enterrado en la tierra, generalmente en una cueva o sala subterránea propiedad del clan, y velado por sus mejores amigos durante un día, durante el cual van cubriendo su cuerpo con rocas. Una vez han terminado se dirigen al banquete organizado por la familia inmediata, donde entonces cantarán y bailarán para despedirse del finado.

Los venheli, por su parte, deben llevar a cabo los funerales siempre en las tierras ancestrales de la familia del fallecido, incluso aunque este hubiese sido desterrado. De esta manera, los ancestros que lo vieron nacer podrán encontrar su espíritu y guiarlo hasta los planos superiores, donde disfrutará de la vida eterna. Estos planos están siempre bajo el dominio del demonio o demonios del desierto que engendraron su linaje, y aunque puede ser un lugar de horrores y torturas, los venheli son siempre tratados como invitados y ningún infernal puede perturbar su descanso. De esta manera, su ancestro demonio puede velar en todo momento por ellos y evitar que sus almas sean capturadas por otras criaturas infernales. Durante la ceremonia funeraria los cadáveres venheli son enterrados en las arenas del desierto, siempre por la noche, y dejados allí sin ningún tipo de identificación. Así solamente los espíritus de sus ancestros podrán encontrarlos y nadie profanará sus restos.

Los shabaudi suelen quemar los cuerpos de sus fallecidos para evitar que el Gran Escorpión se alimente de su carne y su alma. Creen que los muertos se reúnen con el clan en la otra vida, en el gran oasis, y se considera una buena costumbre capturar a los enemigos del fallecido y matarlos para después dejar sus cuerpos alrededor de la pira funeraria y que el Gran Escorpión se cebe con ellos. Por su parte, los adoradores de Mezjay están convencidos de que al morir serán juzgados. Aquellos que hicieron lo que estuvo en su mano para proteger al inocente y castigar al malvado se unirán a su diosa como guerreros eternos, mientras que los que no lo hicieron serán enviados de vuelta a Voldor para seguir con la batalla.



CAPÍTULO SEIS

VIDA EN VINDUSAN

Calendario

El calendario vindusino fue instaurado por Farlessian a partir del antiguo calendario élfico heredado de los Peregrinos, pero ligeramente alterado para adecuarse a una vida en la superficie. El calendario de Vindusan, llamado «vindumettare», se basa en los movimientos de Avor y las lunas de Voldor. Aunque rige toda la vida en la ciudad, es poco utilizado por las razas no élficas de la misma, ya que los enanos Rocasangrienta utilizan el calendario de Kiralizer y creen que el vindumettare es muy poco práctico. Por su parte, los fórmigos emplean uno basado en sus ciclos productivos.

El vindumettare divide los 336 días del año voldórico en cuatro estaciones idénticas de 84 días que reciben los nombres de los cuatro hermanos pequeños de Farlessian: Assalaim, Zenenzaek, Lautarie y Samq'uil. El invierno vindusino coincide con Zenenzaek, mientras que el largo verano de la región ocupa las otras tres estaciones. Estas se subdividen a su vez en

cuatro meses de 21 días. Todos reciben los mismos nombres sin importar la estación: Alzamiento, Vuelo, Baile y Caída, indicándose siempre a qué estación pertenecen.

Debido a la peculiar forma de entender el paso del tiempo de los elfos, estos no ven necesario dividir los meses por semanas. Los días en el vindumettare tampoco reciben nombre, una herencia del calendario utilizado al servicio por los Peregrinos, y se refieren a estos por su posición en el mes: primero, décimo, vigésimo primero...

En Vindusan tienen lugar muchas celebraciones a lo largo del año, pues cada casa y comunidad celebra sus propias fiestas y conmemoraciones públicas, pero existen unas pocas que movilizan a toda la ciudad:

EL FIN DE AÑO

Los Banjora comienzan a celebrar el fin de año el último día de Lautarie con un festival que dura tres días. Durante esta fiesta se realizan procesiones y exhibiciones deportivas en honor

a Elethae y sus hermanas, así como lecturas públicas del futuro por parte de los oráculos. Las casas intercambian presentes de paz y respeto. El líder supremo quema sus viejas prendas rituales para vestir unas nuevas, tejidas por él mismo, en una gran ceremonia pública. Se considera un buen presagio contraer matrimonio en estas fechas y los negocios suelen estar cerrados. Las casas del desierto acuden en masa a la ciudad para la celebración, llenando mesones y hospederías.

SOLSTICIO DE VERANO

Durante el solsticio de verano, que se da el último día de Vuelo de Samq'uil, los vindusinos acuden a los lectores de sombras, puesto que se cree que es el día en el que las predicciones son más certeras. Las calles se llenan de ciudadanos con las manos llenas de ofrendas y las cabezas repletas de preocupaciones que buscan aliviar mediante las consultas. Una reciente moda lleva a los Banjora a consultar a los relativamente escasos lectores de sombras menkarre quienes, al vivir en las sombras, tendrían una mayor conexión con ellas. Con la caída de la noche (la que da paso al primero de Baile) es habitual darse baños en los canales y participar en bailes en las plazas de la ciudad.

LA GLORIA DE LOS VICTORIOSOS

El duodécimo día de Vuelo de Samq'uil los vindusinos recuerdan todas sus victorias militares, honran a los caídos y sacan en procesión los trofeos tomados de los enemigos derrotados. Los huérfanos de guerra marchan con las panoplias de combate de sus progenitores, acompañados normalmente por los soldados más veteranos, hacia el Templo del Halcón Sol. Ahí el líder supremo dirige un sacrificio cruento de cabras, cuya carne será servida a los hijos de los guerreros caídos mientras juran honrar el recuerdo de sus parientes luchando por la libertad de Vindusan. Muchos fórmigos marchan ese día junto a los elfos como forma de mostrar su lealtad a la diosa Vindusan, e incluso algunas compañías mercenarias son invitadas a rendir culto a sus propios caídos.

SOLEMNIDAD DE LA FUNDACIÓN

Entre el segundo y cuarto día de Baile de Assalaim los enanos Rocasangrienta celebran la llegada de su gente a Vindusan y la fundación de su emplazamiento en ella. Allí, a la vista de todos, instalan largas mesas de madera, toldos y fogones bajo los estandartes del clan. Sacan los mejores barriles de cerveza y compran la mejor carne a los cazadores y ganaderos de la región para luego invitar casa por casa a todos los vindusinos a unirse a la celebración. La propia matriarca del clan, Edfraya, abandona sus responsabilidades al norte de Shabana para asistir a la celebración, donde convida al líder supremo a comer junto a ella y sus nobles. Los Banjora más jóvenes suelen desmadrarse mucho el día de la Fundación, pero los más cínicos afirman que los Rocasangrienta aprovechan que sus vecinos han bebido en exceso para cerrar tratos comerciales favorables.

BAUTISMO DE SOL

Cuando un niño vindusino cumple sus primeros cien días los sacerdotes de la Tríada se presentan en casa de sus padres para su bautismo de sol. El niño es llevado al templo más cercano, lavado en agua y secado con mimo por los religiosos. Luego es conducido junto a sus padres a lo más alto del templo para presentárselo a Elethae, Eurana y Praxis. En ese momento los padres le otorgan un nombre a la criatura. Finalmente se celebra un sencillo banquete al que se invita a todos los vecinos. Se considera el peor de los augurios para el futuro del niño que no haya mucha luz en su bautismo de sol, y aquellos tan desafortunados como para sufrir la ceremonia durante un eclipse suelen ser marcados como malditos.

Los fórmigos siguen su propio ritual del bautismo de sol, pero dirigido a presentar su respeto y devoción a la propia Vindusan.

LOS PRÍNCIPES DE VINDUSAN

Entre los fórmigos es costumbre celebrar la vida y obra de ilustres vindusinos que han llevado a cabo grandes servicios a la ciudad con representaciones teatrales. Los actores escogidos se meten en su papel de forma delirante, asumiendo la personalidad del sujeto en cuestión y abandonando su vida real durante los días previos a la obra. Los fórmigos consideran que estos actores están en cierto modo en sintonía con los servidores de la diosa Vindusan, y por ello se les considera, en cierto modo, sagrados. Los escasos actores que logren realizar actuaciones legendarias, o protagonicen obras particularmente aclamadas, suelen ser proclamados como los nuevos avatares de esos héroes en cuestión, terminando muchos por cambiar su nombre y personalidad de forma drástica y permanente.

LAS EFIGIES DE ANKARAZ

Durante las primeras semanas de Zenenzaek es costumbre entre los comerciantes enanos rendir pleitesía a la diosa Ankaraz mediante una peculiar ofrenda en forma de efigie de oro macizo. Cada gremio o poderoso mercader dedica una buena parte del año a fabricar estas efigies, que deben forjarse a partir del oro de una parte de los beneficios obtenidos durante ese año. Así los enanos comparten con Ankaraz las riquezas que esta ha tenido a bien otorgarles, con la esperanza de que decida hacerlo de nuevo el próximo año. Estas efigies se entregan en los templos de Ankaraz para que los sacerdotes las expongan a la vista de todos y después son fundidas en beneficio de la iglesia. Los gremios compiten por realizar la efigie más grande, más bella o más opulenta.

Clima

El clima en Vindusan es extremo. Por el día, la temperatura puede llegar a superar los 120 grados Fahrenheit en las regiones centrales de Shabana y desplomarse hasta temperaturas de treinta grados Fahrenheit durante la noche. Apenas llueve a lo largo del año, y cuando sucede lo hace de forma torrencial durante muy poco tiempo. Estas lluvias provocan en los primeros momentos inundaciones y corrimientos de tierra, aunque posteriormente la tierra yerma florece, llenando los alrededores de Vindusan con flores de color amarillo. Para poder abastecerse de agua los elfos Banjora construyeron junto a los fórmigos una red de acueductos y sifones que recogen agua del río y la distribuyen por la ciudad, aunque la más apreciada es justamente aquella que cae durante las lluvias torrenciales, momento en el que los elfos Banjora salen a las calles para refrescarse en una fiesta espontánea.

Los inviernos son duros, con temperaturas altas por el día y noches gélidas, con abundantes rachas de viento capaces de derribar árboles y tenderetes. Las heladas también son comunes cuando los fríos vientos del norte penetran en los muros de Vindusan, y las rarísimas nevadas que cubren de blanco la ciudad dibujan un panorama extraño y hermoso. Por fortuna, esta estación es corta y da lugar rápidamente al largo verano, caluroso, húmedo y casi insoportablemente bochornoso en las lindes de la laguna. Tan insufribles llegan a ser tales condiciones ambientales que han obligado a los elfos a vivir prácticamente de noche, aprovechando la fresca sombra nocturna y del amanecer y descansando durante las horas del mediodía, donde por las calles únicamente se ve a los pocos venheli que habitan la ciudad.

Los Banjora suelen pasar varias horas refrescándose en los baños públicos o paseando en los jardines de palmeras de la ciudad. Los hay incluso que se atreven a bañarse en las aguas salinas que rodean la ciudad durante las últimas horas de la tarde. Durante el largo día del solsticio de verano las terrazas se llenan de elfos particularmente exaltados que meditan o debaten bajo los rayos del sol en una suerte de ordalía en la que Avor abrasa con sus rayos sus cuerpos. Muchos desfilen, especialmente los más jóvenes, pero otros afirman que es la mejor forma de alcanzar la iluminación espiritual.

Otras razas, como los enanos o los fórmigos, no soportan con facilidad el duro clima vindusino y por ello suelen construir sus hogares bajo tierra, donde consumen grandes cantidades de refrescante cerveza enana o néctar destilado, aprovechan los baños subterráneos e intentan adaptarse a una vida parcialmente nocturna. La peor parte del clima la sufren los pobres e indigentes, que no pueden permitirse los lujos para sobrellevar con comodidad el calor y escasez de agua.

Son infames las grandes tormentas de arena y polvo que azotan periódicamente el territorio. Estas nacen de tormentas ordinarias que terminan generando enormes muros de viento de más de cincuenta millas por hora, hechas de electricidad y polvo que ciega los sentidos. Son capaces de arrastrar a los desafortunados, arrojándolos por los aires y quebrando sus cuerpos. Cuando los habitantes de Vindusan atisban en el horizonte una de estas peligrosas tormentas de arena se da la alarma con grandes campanas para alertar a todos los habitantes de la ciudad de que deben buscar refugio de inmediato. Algunos jóvenes guerreros suelen retarse los unos a los otros a exponerse el máximo tiempo posible a estos fenómenos atmosféricos, siendo los más valientes o resistentes bien vistos por los reclutadores de las distintas guardias del ejército de Vindusan.

Fauna y flora

Los elfos Banjora practican una agricultura intensiva notablemente eficaz gracias al uso de la magia como refuerzo, aunque la necesidad de no deteriorar su entorno provoca que en muchos casos resulte insuficiente para alimentar a toda la ciudad. También las granjas dedicadas al cultivo de té, cayena, chiles, pimienta y cilantro, por citar unas pocas, son muy exitosas y llenan el aire de la ciudad de muchos aromas. De las terrazas de las casas, torres y palacios de Vindusan penden jardines colgantes que llenan de verde, rosa, blanco y rojo la ciudad construida en roca amarilla.

El viajero que llega por primera vez a Vindusan suele quedarse sobrecogido por el abanico de colores y olores que asalta sus sentidos. Primero caminará por las tierras de labranza que rodean la ciudad, donde huele a tierra húmeda y roca caliente, especias picantes y cilantro fresco que provienen de campos verdes, blancos y amarillos. Luego, tras penetrar en la urbe, sus olores serán camuflados por el aroma de la comida especiada, la fragancia de las flores y el té hervido. Los colores se derraman de las terrazas como el agua de una cascada, convirtiendo una ciudad en mitad del desierto en un oasis. No es de extrañar que haya quien llame a Vindusan «El Jardín de Roca».

Los Banjora también crían fuertes caballos del desierto, pequeños y resistentes, de buena fama por todo el oeste de Voldor. Los criadores, que compiten con las tribus de Sananda, exponen con orgullo sus caballerizas y suelen realizar competidas y duras carreras por el desierto en las ocasiones importantes. Pero si hay un animal que destaque en Vindusan son los halcones, que son criados para servir como espías y

mensajeros para la Guardia Azor, labores en las que destacan. De hecho, es tal el aprecio que hay en Vindusan hacia estas aves, que es un grave delito matarlas y forman parte del escudo de la ciudad. Por otro lado, debido a la infinidad de túneles subterráneos, en Vindusan hay una gran cantidad de ratas de tamaño considerable y notablemente agresivas, que son cazadas por los halcones y los famosos gatos del desierto. Estos felinos, del color de la arena, han demostrado ser depredadores exitosos pese a su pequeño tamaño.

La naturaleza se extiende en las tierras del norte y el este de la laguna, donde encontramos predadores únicos en el mundo, tales como cocodrilos salinos o condors acuáticos. Los flamencos son, junto a los halcones de Vindusan, la especie aviar más famosa de la laguna. Entre la vegetación del lugar, además de los espinillos, cuyo brillante color amarillo dio nombre a la ciudad siglo atrás, abundan los sauces llorones, gramíneas, los juncos en los que viven bandadas enteras de aves, chopos y numerosas plantas acuáticas. Alrededor de la laguna hay un perímetro fértil y verde de aproximadamente dos millas, pero más allá el desierto reina supremo y la vida solo florece alrededor del oasis, del que acequias y otros elementos hidráulicos extraen agua. Los monstruos abundan en las partes más profundas de la laguna, siendo los más temidos los basiliscos cristalinos, capaces de subirse a los barcos para atacar a los marineros y pescadores. Los marinos deben además cuidarse de los morfolitos salinos, que toman la forma de cúmulos de sal, los infectos khuul que descansan en cuevas submarinas antes de atacar en grupo, o los inmundos gric blancos, capaces de nadar a gran velocidad. Otras criaturas que podemos encontrar en las inmediaciones de la laguna son los ankheg y buletes, que esperan a sus presas bajo tierra por días antes de atacar con brutalidad. En ocasiones estas monstruosidades chocan por el territorio y, entonces, se libran sangrientas batallas.

Comercio

La principal actividad comercial de Vindusan es, por supuesto, la sal. Cientos de mercaderes de todos los lugares viajan cada mes hasta la ciudad para hacerse con ella. Su objetivo final es asistir a las subastas públicas que tienen lugar en la Casa de Subastas de Sal, donde podrán pujar por los limitados lotes salinos que los elfos ponen a la venta una vez por semana. Son las Cien Casas quienes organizan estas pujas de manera conjunta y a ellas puede acudir cualquiera con la suficiente capacidad económica para hacerse mínimo con un cofre. Por supuesto, solo se puede pagar mediante oro, ya sean monedas o lingotes. Cualquier otro pago es rechazado inmediatamente por el subastador.

Estas subastas son un objetivo muy codiciado para grupos de ladrones, quienes tratan de violar la seguridad de las casas o de la misma Casa de Subastas para hacerse con la preciosa sal y venderla en el mercado negro. Esto es un quebradero constante de cabeza para los guardias de la ciudad, que aplican una justicia implacable sobre estos criminales y para las Cien Casas, que no escatiman en recursos para proteger su tesoro blanco.

Son las diferentes casas quienes gestionan las salinas de Minmara por concesión del reino, proporcionando una quinta parte de lo obtenido en las subastas al gobierno de Vindusan, que lo dedica al mantenimiento de los templos, la compra de bienes extranjeros y a la diplomacia. La sal es una riqueza tan preciada que el propio gobierno destina muchos recursos a su seguridad, tanto en su producción (ya se ha hablado de la Guardia Azor) como a su transporte y almacenamiento. Todas

las leyes relativas a la venta salina vienen marcadas por el líder supremo, y todo lo que está relacionado con ella tiene rango de asunto de estado. Hasta el último grano de sal obtenido en Vindusan debe ser vendido en la subasta o almacenado por las casas para futuras subastas. Es ilegal que las casas, las únicas que pueden extraer la sal, la compren o vendan sin pasar por las subastas oficiales, aunque algunas utilizan pocas cantidades para pequeños pagos por comodidad. Todo esto se debe, por un lado, para evitar posibles guerras económicas entre las casas que devalúen su precio o amenacen la paz social, aunque también para evitar que los enemigos del reino, en especial los elfos Bastarre, se hagan con sal en grandes cantidades con la posible finalidad de fabricar vítreo de xion.

Una vez que la sal ha llegado a los mercaderes son libres de venderla siempre y cuando no se sospeche que será entregada a los enemigos de la ciudad. Suele venderse en unidades de dos libras de sal pura, almacenada en pequeños cofres de madera con el símbolo del productor, cuyo precio suele rondar las 60 piezas de oro (30 po la libra de sal).

Otro importante recurso de Vindusan son sus especias. A las afueras de la ciudad encontramos grandes plantaciones que, mediante la magia, proporcionan cultivos todo el año. Los comerciantes zabarios, vadanios, víperos, hipótidos, mida, enanos e incluso sombríos intermediarios de los elfos Bastarre acuden a los zocos vindusinos para obtener pimienta, cayena, canela, azafrán, clavo, cardamomo o nuez moscada, solo por citar algunas. La especia se cuenta grano a grano ante la atenta vigilancia de agentes comerciales y del zabazoque de cada zoco, y se transporta en caravanas armadas. Se cuenta que el último envío de armas que los Rocasangrienta hicieron llegar a Vindusan, suficientes para organizar un regimiento de la Guardia Azor, se pagó con solo veinte sacos de pimienta.

La magia es por sí misma otro producto vindusino, pues los magos, clérigos, hechiceros y druidas de la urbe son libres de vender sus servicios al mejor postor. Igualmente, numerosas compañías de exploradores rastrean Vajra en busca de xion y artefactos de los Peregrinos que luego tratan de vender. El gobierno vindusino se toma muy en serio el control de este comercio, pues se teme que los enemigos del reino, como los Bastarre, se beneficien de estos saqueadores.

Vindusan carece de minas y de cultura del hierro, por lo que depende del comercio exterior para proveerse de armas, armaduras y útiles metálicos. El clan Rocasangrienta es el principal importador de esta clase de bienes, pues hace ya siglos que ganaron buena fama como mercaderes de confianza. Obtienen los productos en Kiralizor y los transportan en caravana o barco hasta sus puestos comerciales, donde los inspeccionan antes de mandarlos a sus contactos vindusinos. Además, unos pocos herreros se dedican a trabajar el hierro en la propia ciudad, utilizando barras férricas traídas desde las montañas. Aunque los artesanos menkarre son respetados entre los Banjora, se está poniendo de moda el utilizar bienes de manufactura enana, especialmente entre las familias más pudientes, con la siguiente caída de precios para la orfebrería local. Los fórmigos realizan artesanía de plata y oro para crear hermosos abalorios de estilo élfico y, así mismo, gestionan algunas de las mejores tenerías de Vindusan. Las canteras de la urbe también suelen ser explotadas por el pueblo hormiga, que es capaz de extraer enormes bloques de granito, mármol y caliza. Muchos de sus obreros son contratados para trabajar en las minas de sal de algunas de las grandes casas.

Aunque los Banjora requieren pocos alimentos para vivir, la ciudad es incapaz de producir todo lo necesario, sobre todo

para las razas foráneas. Por ello, se han ido construyendo colonias y granjas a lo largo del río Pardo, donde sus aguas aún son dulces, para disminuir la dependencia del grano exterior. Los campesinos Banjora tienen vidas duras y sacrificadas, pues el territorio es en gran medida salvaje y las bestias, monstruos y bandidos moran por todo el lugar. También se ha expandido la cabaña ganadera, con grandes ranchos situados alrededor de los escasos pastos de la región. Actualmente la carne que se consume en Vindusan viene de las bestias del desierto, cabras, cíbolos de arena, camellos, peces de la laguna y gallinas. Los elfos del desierto visitan a menudo la urbe con la carne, el cuero y los huesos de sus presas, que intercambian por grano, hierro y servicios mágicos, especialmente con los llamados «hechiceros verdes», capaces de acelerar los ciclos de las plantas y su resistencia al calor.

Vindusan acuña su propia moneda, llamada avor, con un valor equivalente al azul y que se acepta por todo el oeste de Voldor. Así mismo, se suelen utilizar las cartas de crédito de los Rocasangrienta, las monedas de Kiralizor y las exóticas monedas de cerámica de los fórmigos. En los zocos el trueque es habitual, ya sea por bienes y servicios, y son tomados muy en serio.

Lenguajes

Vindusan es una ciudad cosmopolita que ejerce como nexo entre muchas y distintas culturas y, en consecuencia, en su interior se habla un amplio abanico de idiomas. La lengua más importante de Vindusan es el élfico. La lengua de los Banjora es similar a la de los Bastarre, pero, a diferencia que sus primos, han suprimido numerosos arcaísmos por extranjerismos del enano, el fórmigo y incluso el idioma de los hostiles saurios. Pese a todo, ambos pueblos se entienden sin problema al utilizar su lengua. El élfico es, por tanto, la lengua del día a día en Vindusan, así como de la vida militar y de la religión vindusina. Los recién llegados suelen preocuparse por aprenderlo lo más rápido posible de la mano de locales con ganas de ayudar, como sacerdotes o bardos.

La más expandida en número de hablantes es, cómo no, la lengua común. Esta fue desarrollada por los Peregrinos para que sus esclavos se pudiesen comunicar entre ellos. Funciona como lengua de comercio, pues aunque es fácil de aprender permite precisión y claridad a la hora de expresarse. En Vindusan solo los shabaudi hablan en su día a día el común, aunque con un dialecto propio que puede sonar ligeramente extraño al resto de usuarios.

El enano es la lengua de los Rocasangrienta, quienes la trajeron hace tres siglos desde las Kiralizor cuando abandonaron su salón ancestral para buscar un nuevo comienzo en Shabana. Aunque en un principio eran reticentes a enseñar su lengua a otros pueblos, pronto los intercambios comerciales y los pactos de amistad fueron abriendo la lengua enana a los extraños. Muchos mercaderes gustan de utilizarla para tratar con los Rocasangrienta, que consideran que el suyo es un idioma mucho más apropiado para los negocios. El enano vindusino es idéntico al de Kiralizor, aunque incluso los tozudos y conservadores enanos han terminado por absorber unos pocos préstamos del élfico.

Por su parte, el lenguaje fórmigo es una complejísima lengua llena de castaños, silbidos, chasquidos y cloqueos que en Vindusan solo hablan los propios fórmigos y, con gran dificultad, unos pocos extranjeros. Resulta toda una experiencia entrar en un barrio fórmigo y oír de pronto docenas de conversaciones que suenan como una mezcla entre un concierto y

una algarabía. Muchos menkarre hablan fórmigo, puesto que viven junto a los hombres hormiga en los barrios subterráneos, e incluso los hay que han sido criados por ellos.

Unos pocos vindusinos, principalmente veteranos de guerra o exploradores de la frontera, conocen también la lengua de los gnolls. Los largos años de conflicto con los hombres hiena ha provocado este curioso fenómeno, pues el primer paso para derrotar a un enemigo es entender lo que dice. En ciertos ambientes, como grupos de antiguos soldados o reuniones de amigos de la guerra, es frecuente oír animadas charlas en gnoll o incluso en saurio. Además, muchos veteranos obligan a los reclutas y noveles a aprender este idioma, pues en un futuro podría serles útil para conocer los planes de las tribus. Un colectivo ciertamente menor pero destacable son los comerciantes víperos, una comunidad pequeña y rica que sufre cierto ostracismo en Vindusan dado su reptiliano parentesco con los saurios.

El infernal es hablado solamente por los venheli y algunos sujetos aislados, en su peculiar dialecto. Una vez un famoso bardo la definió como una lengua oscura, gorgoteante y profunda, que en ocasiones provoca temor. Un mago vindusino comparó el infernal con el sonido de las gotas de sangre al formar estalagmitas color carmesí en una cueva en la que jamás había entrado la luz. Los venheli rara vez la hablan en público, salvo si es para amenazar o insultar, prefiriendo utilizar su idioma en la intimidad del hogar o en las reuniones religiosas. Por otro lado, los adoradores del Peregrino se preocupan por aprender la lengua de la raza de las estrellas, que es utilizada tanto en densos debates filosóficos como en complejos rituales religiosos. Lo que pocos saben es que los adoradores de Ahzek suelen tratar de aprender este idioma para blasfemar.

Semillas de conflictos

Vindusan es una ciudad llena de vida, donde multitud de individuos y grupos defienden sus intereses y negocian, puján e incluso conspiran unos contra otros para lograr sus objetivos. A continuación se detallan algunos conflictos en auge que pueden dar lugar a aventuras o campañas en la metrópolis de Vindusan:

LOS INQUISIDORES DE PRAXIS

Entre los adoradores de Praxis emergen constantemente zelotes fanáticos que acusan a los venheli y menkarre de ser instrumentos de Ahzek y otras criaturas malvadas. Estos proponen a todo aquel que les escucha una gran caza de brujas para destapar a esos traidores que pueden poner en peligro la paz y libertad de Vindusan. Los sacerdotes más moderados de la tríada vindusina y del culto cívico fórmigo, así como la familia Juq'an y los Rocasangrienta, se han unido a los menkarre y venheli en una llamada pública a la paz a la que no se ha sumado el líder supremo. Muchos miembros de las Cien Casas del entorno del joven Varcassian están tratando de que este apoye una u otra posición, sin que parezca decidirse de momento. En los barrios donde los venheli abundan se han dado unos pocos linchamientos, y aunque los más fanáticos han tratado de agredir a los menkarre de los barrios subterráneos, los fórmigos han detenido a los agresores. Algunos sabios de la ciudad sospechan que este conflicto es fruto de las maquinaciones Bastarre, pero no han logrado encontrar pruebas sólidas de esta conspiración.

LA AMENAZA MORLOCK

Aunque la líder morlock Kya Drovash ha muerto y sus tropas se han disgregado, las consecuencias de lo ocurrido se harán notar durante mucho tiempo. Las ciudades morlock no

olvidarán su derrota y es cuestión de tiempo que el caos dé paso a un nuevo líder dispuesto a atacar la superficie. Y mientras tanto, muchas tropas y grupos dispersos por todo Shabana tratarán de saquear y robar por su cuenta para salir adelante. La destrucción de Melionii y su reconstrucción es una buena oportunidad para que los mercaderes más hábiles hagan fortuna transportando hasta allí materias primas o cerrando contratos de reconstrucción. Por último, miles de ciudadanos de Melionii y supervivientes a la batalla, en su mayoría fórmigos, son ahora refugiados que viajan por toda la región en busca de un nuevo lugar al que llamar hogar.

EL SUEÑO ALADO DE TALASSIAK BEDORR

La familia Bedorr sigue trabajando en su proyecto de criar y domesticar dracos. Parece ser que la crianza ordinaria no está funcionando y van a optar por el empleo de magia, pese a la reticencia del propio Talassiak. Por desgracia, una de las hembras ponedoras se ha escapado y, tras sembrar el caos, se ha refugiado en el interior del desierto. La Casa Bedorr ofrece una jugosa recompensa por traerla de nuevo viva y sin daños. Lo que Talassiak no sabe es que sus esfuerzos por criar dracos domésticos están siendo saboteados por sus sobrinos, que quieren abandonar un proyecto que ha arruinado a la casa. La hembra huyó después del maltrato sufrido a sus manos y aún porta los grilletes de castigo que le pusieron. Los sobrinos de Talassiak harán lo que sea por ocultar este hecho.

TORMENTAS SOSPECHOSAS

Unas grandes tormentas de arena han arrollado a algunas de las más importantes caravanas de Vindusan, causando decenas de muertos y cuantiosas pérdidas económicas. Estas tormentas recuerdan sospechosamente a la que barrió de la faz de tierra al anterior líder supremo y a prácticamente toda su familia, con la excepción de su joven hijo Varcassian. Los Banjora del desierto afirman que estas tormentas son anormales, pues aparecen con fuerza y se retiran con rapidez sin un sentido aparente, y acusan a algún brujo del interior de la ciudad de utilizarlas para sus propios fines. Aunque por el momento se desconoce si es real, no pasará mucho tiempo hasta que algún político o alto cargo de la guardia decida investigarlo.

RUMORES DE GUERRA

Se rumorea que los gnolls están reuniendo una gran fuerza al sur de Vindusan para atacar la ciudad aprovechando que se acerca la Solemnidad de la Fundación. Un emisario de la mismísima Edfraya Ojoabismo desea confirmar esos rumores, puesto que los Rocasangrienta han invertido una gran cantidad de dinero en la celebración de este año y no desean cancelarla por algo tan evitable como un ataque gnoll. Por ello se ofrece una jugosa recompensa a quien viaje hasta el sur para espiar a los gnolls e informar a las autoridades. Sin embargo, quienes lleguen al gran valle de la Calavera Espinosa descubrirán que, efectivamente, los gnolls se han reunido, pero no para atacar a la ciudad, sino para internarse en Vajra por un motivo desconocido.

LA MANSIÓN MALDITA

Se dice que una de las torres de Vindusan está maldita. Era propiedad de un grupo de ricos comerciantes mida que la abandonaron de la noche a la mañana hace apenas un año. Los vecinos hablan de apariciones extrañas, terribles pesadillas y calamidades domésticas. Lo cierto es que un grupo de hadas particularmente traviesas se han instalado en la vivienda después de una disputa familiar de los comerciantes que acabó con un discreto divorcio. La ciudad está nerviosa, con

importantes miembros de las Cien Casas acusando a sus rivales políticos de ser los responsables de ese mal. Mientras, el sacerdocio de Praxis proclama que son actos de los servidores de Ahzek escondidos entre los menkarre y venheli.

LA DRAGONA DE LAS MONTAÑAS

Shabana no parece ser tierra de dragones o, si los hay, suelen permanecer en el anonimato. Por ello, la presencia de una gigantesca dragona azul (ver «Marchekai» en la página 47) en la región ha llenado Vindusan de rumores y profecías de todo tipo. Poco se sabe de la actitud o los planes de semejante criatura, pero todos coinciden en que su mera presencia altera la paz en Shabana. Por supuesto, los Inquisidores de Praxis comienzan a hablar sobre partidas de guerra para detener la herejía antes de que sea tarde. Otros apuestan por enviar espías a recabar información o incluso emisarios para asegurar la paz.

EXTRAÑO SECUESTRO

Un grupo de elfos Banjora del desierto han intentado secuestrar al líder supremo en mitad de la noche, aunque han sido asesinados antes de que lograsen escapar con su víctima. Nadie reconoce afinidad alguna con los delincuentes, aunque los Banjora de la ciudad no han tardado en señalar una maniobra política de las casas del yermo. Estas niegan cualquier relación y remarcan el aspecto urbanita y cuidado que presentan los cadáveres. Nadie parece ser totalmente sincero en esta cuestión, y el propio Varcassian ha optado por coordinar la investigación por sí mismo y con agentes de confianza extranjeros, pues desea que sean ajenos a la política local.

VOCES CONTRA LOS ESCLAVISTAS

Los ataques de los esclavistas, en especial de los déspotas carmesíes, son cada vez más violentos y osados. Aunque se desconoce la razón concreta, muchos en Vindusan apuntan a una política débil y permisiva por parte de las autoridades, que ha dado alas a los esclavistas. Los devotos de Eurana están pensando en tomar sus propias medidas y los maestros gremiales, sobre todo los Rocasangrienta, no dejan de amenazar con una subida de precios a todos los niveles ante la necesidad de contratar protectores extra para sus caravanas. Un político ágil capaz de manejar la preocupación reinante para sus propios fines puede ganar mucho poder si es capaz de actuar contra la amenaza esclavista.

LA NUEVA CASA

Una de las Cien Casas ha desaparecido, pues era pequeña e insignificante y sus miembros prefirieron pasar a formar parte de otras más vigorosas y dinámicas. Este vacío ha sido aprovechado por un grupo de fórmigos conocido como la Casa Mirmidona, quienes reclaman a las Cien Casas que acepten a una hipotética casa compuesta por miembros de esta raza. Esto ha provocado cierta consternación entre los Banjora, ya que, aunque hay fórmigos entre los miembros de las Cien Casas, nunca se había hablado de formar una dirigida por ellos. Los grupos más conservadores se oponen a esto (hay quien dice que aconsejados por apresuradas consultas a los lectores de sombras), pues supondría abrir las puertas de la nación Banjora a extranjeros. De momento la Casa Mirmidona no ha hecho ninguna demostración de fuerza, si bien hay quien sospecha que podrían llamar a los fórmigos a desatender sus labores hasta que el líder supremo acepte reunirse con ellos.

EL ALZAMIENTO DE TALHI'BAK

La organización secreta conocida por pocos como «el enigma del halcón» ha sido contaminada por agentes de la iglesia de Talhi'bak, creciendo en poder y recursos cada día que pasa.

Aunque por el momento se desconocen los objetivos de la señora demoníaca que controla sus acciones, no hay duda de que las consecuencias serán dañinas para la ciudad y sus habitantes. Incluso si alguien logra descubrir la conspiración y alertar a sus líderes, las repercusiones de lo ocurrido serán enormes y muchas personas tendrán que dar explicaciones demasiado embarazosas para quedar impunes sobre la creación de esta red de espionaje.

IDEAS DE SECESIÓN

Desde la ruptura entre elfos Banjora y Bastarre que dio lugar a la propia ciudad de Vindusan han existido elfos que han puesto en duda lo acertado de aquella decisión. Tras la guerra entre ambas facciones, la colaboración con las casas Bastarre está considerada como traición a la ciudad y se pena con la muerte, incluyendo nobles e incluso consejeros. También está considerada traición la venta de sal a los Bastarre, pues muchos sospechan que desean hacerse con la sal del Minmara para fabricar sal a la manera Peregrina. Y no están equivocados, pues muchas casas de Kymelin ambicionan la sal para sus experimentos arcanos y han lanzado un intrincado plan para ganarse la confianza de algunos nobles vindusinos apelando a la antigua unión de sus pueblos.

DESCENDENCIA LIMITADA

A pesar de su longevidad, el número de elfos en Voldor ha menguando con el pasar de los siglos, pues cada vez más de sus miembros son estériles. Los Banjora desconocen a qué se debe semejante contrariedad, pero todos coinciden en que los problemas relacionados con la concepción van en aumento, lo que incluye la maldición de los menkarre. Algunos políticos y sabios de Vindusan lo consideran un problema capital en el que deben aunar sus esfuerzos con otros pueblos élficos de Voldor antes de que sea tarde.

EL BOSQUE DE DATHANOS

En las afueras de Vindusan, el pequeño bosque conocido como el Templo de Dathanos ha comenzado a expandirse a una sorprendente velocidad. Cualquier observador podrá comprobar que, de seguir así, en unas semanas habrá llegado a las murallas y quién sabe si más allá. Si se le pregunta, Ololynn afirmará que se trata de una señal divina sobre la inminente resurrección del rey Dathanos y que no puede hacer nada para evitarlo. La guardia de la ciudad está haciendo planes para talar o quemar aquellos árboles que amenacen Vindusan, lo que enfadará al dragón y desatará una lucha frente a las mismas murallas.

EL SEPULCRO DE LOS MORADORES

Hace unas semanas, un pequeño grupo de aprendices de la Hermandad de Luz y el Fuego encontró por casualidad un antiguo sepulcro que las tormentas de arena han dejado al descubierto. Con la ilusión de un aprendiz, tradujeron parte de sus inscripciones y afirman que se trata del sepulcro del Peregrino Rhazarak. Sea verdad o no, un numeroso grupo de moradores de osario se ha trasladado allí y ha tomado el control del lugar.

DESEOS EN LLAMAS

Un extraño mercader shabaudi está haciendo una pequeña fortuna vendiendo lámparas mágicas, que, según dice, contienen genios del pasado capaces de cumplir los deseos de su poseedor. Muchos nobles quieren una, aunque por el momento nadie ha comprobado la veracidad de dicho rumor. En realidad, el mercader es un clérigo del demonio Tephros, Herald del Crepúsculo Abrasador, que ha encerrado a varios ifriti en las lámparas que ahora están dispuestos a quemar la ciudad en cuanto sean libres.



CAPÍTULO SIETE

OTRAS FACCIÓNES DE SHABANA

Además de los principales poderes fácticos de Vindusan existen otros grupos de diversa naturaleza que tienen también su influencia en la región. Todas estas potencias tienen intereses en Vindusan y el reino élfico, y sus agentes actúan tanto en la ciudad como en sus cercanías. Cualquier evento importante que tenga lugar en el territorio sin duda atraerá la atención de los grupos aquí presentados.

Los gnolls de Kaer Aramnim

Al oeste de Vindusan, en el extremo opuesto de los baldíos de Shabana, viven las incontables tribus nómadas de gnolls que consideran las inmediaciones de los montes Aurak como su territorio legítimo. Estos hombres hiena han habitado en la región desde que fueron creados por los Peregrinos en el año 2124, y aunque no guardan ninguna simpatía por sus creadores, mantienen la naturaleza de crueles esclavistas con la que fueron creados. Se trata, sin ningún género de dudas, del principal poder en la región, y tanto los comerciantes como las bandas de saqueadores que

viajan por sus territorios deben hacerlo preparados para poder defenderse de los hostiles gnolls. Distribuidos por los diferentes montes y dunas se encuentran las diferentes tribus, independientes unas de otras, que se reparten el territorio mediante una mezcla de intimidación militar (los clanes mejor armados empujan a los demás hacia peores tierras) y una política tosca basada en intercambios comerciales y negociaciones entre chamanes. La inmensa mayoría de las tribus son nómadas, y pasan la mayor parte de su tiempo trasladándose a diferentes lugares según la época del año y en función de los recursos, teniendo cada clan su propia ruta que repite cada año y que solo la guerra o los conflictos graves con otras tribus puede alterar.

El principal núcleo social de los gnolls es la tribu, cuyo número varía entre unos pocos cientos y algo más de mil individuos en el caso de los clanes más poderosos. Estos se agrupan en torno a unas escasas leyes promulgadas por líderes y chamanes que cambian ligeramente en cada tribu, pero siempre se enmarcan en

la lealtad y la fuerza como elementos de respeto e importancia social. Así mismo, la religión tiene una función aglutinadora, considerando enemigos a aquellos que adoran a otros dioses, ya sean otras tribus de gnolls o extranjeros desconocidos.

Cada tribu está liderada por un único sujeto que toma las decisiones más relevantes a la vez que juzga e intermedia en cualquier conflicto que pueda surgir en el seno de la misma o con otras. El líder debe contar con la aprobación de la mayoría de familias que conforman el clan o poseer una fuerza capaz de protegerlo de su ira si no aprueban su gobierno. Es fácil que haya golpes de estado violentos cuando las cosas van mal o algún grupo se siente especialmente descontento con su estado en la tribu, pero los gnolls son lo suficientemente inteligentes para saber que la inestabilidad puede empeorar las cosas, y que perder a un líder veterano conlleva problemas para conseguir recursos, con sus consecuentes hambrunas. Existen normalmente tres tipos de líderes tribales: señores de la guerra, chamanes o matriarcas (un mismo líder puede tener dos o incluso las tres características), lo que suele variar en función de la naturaleza de cada clan. Socialmente los gnolls no dan importancia al género, por lo que cada miembro puede desempeñar cualquier rol de la tribu.

La religión más extendida entre los gnolls, y la más antigua también, es la adoración a Gram de las Bestias Salvajes. Venerado mediante diferentes nombres, «el Predador Insaciable» es el utilizado por la mayoría de gnolls. Esta faceta del dios de la furia ha sido siempre la protectora de los hombres hiena tras su liberación de los Peregrinos, y sus designios rigen gran parte de los elementos de la vida de las tribus. Los clérigos gnolls son reconocidos por todos como hábiles consejeros, cuando no como líderes directamente, y es sabido que pueden desatar la furia divina tanto sobre sí mismos como sobre sus elegidos. En ocasiones, estos chamanes (siempre según los designios de su dios), forman a soldados sagrados que combinan las técnicas de lucha de su pueblo con los dones de Gram y cuyo cometido es liderar las partidas de guerra. Recientemente, algunos de los clanes han empezado a adorar a Marchekai, la gran serpiente azul, en lo que amenaza con convertirse antes o después en una guerra religiosa.

Los gnolls de Shabana son criaturas aguerridas, educadas en una sociedad donde la fuerza es vital para progresar y, en consecuencia, todos sus miembros saben luchar de una manera u otra. Poco acostumbrados a las grandes guerras, las tribus luchan y cazan en pequeños grupos de entre diez y treinta miembros que utilizan la astucia y el conocimiento del terreno para tratar de obtener ventaja respecto al enemigo. Las emboscadas y los asaltos nocturnos son una estrategia frecuente entre los soldados gnoll, así como el uso de monturas (casi siempre caballos) u otras bestias con las que rastrear y hostigar a sus presas. Estas mismas estrategias son utilizadas a la hora de asaltar caravanas o tribus de otras razas con la finalidad de obtener esclavos con los que fortalecer a la tribu, ya sea utilizándolos como mano de obra o vendiéndolos a los esclavistas de Puerto Tarter. Sus armas suelen ser toscas pero eficaces, sobre todo en manos de sus guerreros, y las armaduras, de cuero o pieles. Sin embargo, no es extraño que algunos gnoll señores de la guerra o soldados veteranos hayan logrado poseer armaduras de acero a través del saqueo o la venta de esclavos.

La magia arcana es mucho menos frecuente que la divina entre los gnoll, y por ello su influencia en las tribus suele ser mínima. Los gnolls capaces de obtener la educación necesaria para convertirse en magos es escasa, por no decir inexistente, siendo más fácil el nacimiento de hechiceros, brujos, o en menor medida, bardos. Dada la fuerte relación que existe entre los gnolls y las tierras que habitan, los hechiceros del linaje de la tierra son los más numerosos, junto a algunos hechiceros pertenecientes a linajes de los

antiguos dragones rojos y oropel que habitaban este territorio. Entre los cada vez más numerosos fieles de Marchekai están surgiendo brujos que parecen haber pactado con la dragona, y por toda la región se extienden rumores sobre cuevas en las cúspides de los montes Aurak, donde esta se aparece a los visitantes y les ofrece realizar un pacto de poder.

Actualmente, el centro político, social y religioso de las tribus gnoll son las ruinas de Kaer Aramnín, situadas a los pies de los montes Aurak y que forman los únicos restos de una metrópolis de roca blanca que, en algún momento del pasado, debió albergar miles de habitantes. Muchas historias cuentan que Kaer Aramnín fue la única ciudad del reino gnoll, cuando las tribus eran una sola, pero sus habitantes fueron castigados por el Predador Insaciable por su debilidad y, tras perder la guerra contra los elfos, los hombres hiena volvieron a la vida nómada. Otras historias hablan de la venganza pendiente del pueblo gnoll contra los elfos, que les permitirá recuperar el favor de su dios cuando Vindusan quede tan en ruinas como Kaer Aramnín. Actualmente los restos de la ciudad sirven como refugio puntual a algunos clanes, pues en su interior hay agua y edificios capaces de soportar las peores tormentas. Cuando las lunas forman una sola, diferentes tribus nómadas se reúnen en este lugar para comerciar, intercambiar información, dirimir disputas y pactar matrimonios o alianzas entre los clanes.

Las leyes gnoll emanan de las viejas tradiciones religiosas comunes a la mayoría de los clanes y se transmiten de manera oral con el paso de las generaciones. Estas leyes fomentan la fuerza del individuo y su lealtad al clan como principales elementos unificadores, y en consecuencia, aquellos crímenes relacionados con traicionar a otros gnolls o a la propia tribu tienen los castigos más severos, siendo el más frecuente el abandono del acusado en mitad del desierto, encadenado como un esclavo para que muera de hambre y sed o sea capturado por esclavistas. De la misma manera, la mayoría de disputas se resuelven mediante combates entre los acusados o sus familias al completo, y el papel de juez es desempeñado por el sacerdote más anciano del clan o por el propio líder, si este considera que es importante para el destino de la tribu. Cuando las afrentas no son lo suficientemente graves para costar vidas se pacta una contraprestación que suele tener forma de joyas y, sobre todo, esclavos.

Dado que la esclavitud forma parte de la historia del pueblo gnoll desde su creación, estos no la ven con los malos ojos de la mayoría de razas, pues es intrínseca a cultura y no están dispuestos a desprenderse de ella por presiones ajenas. Sin embargo, aunque no desaprobaban la esclavitud, no se dedican a ella como forma de vida o negocio. Solo unos pocos gnolls, en su mayoría miembros desterrados de los clanes, viajan por Shabana comprando y vendiendo esclavos u organizando emboscadas para capturar a inocentes con los que lucrarse. Para la mayoría de ellos la esclavitud no es más que la forma de vida de los débiles, aquellos que no han sido lo suficientemente fuertes como para evitar su destino y que no poseen el espíritu necesario para romper sus cadenas y levantarse contra sus dueños. No es raro encontrar entre los gnolls antiguos esclavos que han obtenido su libertad mediante demostraciones de vigor y a los que se les han retirado las cadenas en nombre de Gram.

El lenguaje de los hombres hiena es una lengua arcaica que apenas ha evolucionado desde los primeros días de su raza. Formada únicamente por doce fragmentos fonéticos, las ideas se expresan mediante el aglutinamiento de raíces y formas, creando palabras largas y repetitivas. El gnoll tiene tres géneros: masculino, femenino y esclavo, pues consideran despectivo utilizar la lengua con igual deferencia para unos y otros. Aunque no es frecuente, la escritura se realiza mediante cortas líneas

verticales, grabadas mediante arañazos de sus garras y agrupadas de izquierda a derecha.

EXPLORADOR GNOLL

Humanoides Mediano (gnoll), neutral maligno

Clase de Armadura: 16 (armadura de pieles, escudo)

Puntos de golpe: 27 (5d8+5)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	15 (+2)	13 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	9 (-1)

Habilidades: Naturaleza +2, Percepción +4, Supervivencia +4

Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14

Idiomas: Común, gnoll

Desafío: 1 (200 PX)

Ataque sorpresa. Si el explorador gnoll sorprende a una criatura y la impacta con un ataque durante la primera ronda de combate, la criatura recibe 7 (2d6) puntos de daño adicional del ataque.

Acciones

Multiataque. El explorador gnoll realiza dos ataques cuerpo a cuerpo o dos ataques a distancia.

Espada corta. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6+2) puntos de daño perforante.

Arco largo. *Ataque de arma a distancia:* +4 al ataque, alcance 150/600 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d8+2) puntos de daño perforante.

CLÉRIGO GNOLL

Humanoides Mediano (gnoll), neutral maligno

Clase de Armadura: 15 (camisote de mallas)

Puntos de golpe: 91 (14d8+28)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	14 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	18 (+4)	12 (+1)

Tiradas de salvación: Sab +7, Car +4

Habilidades: Medicina +7, Persuasión +4, Religión +3

Resistencias al daño: Fuego

Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14

Idiomas: Gnoll

Desafío: 5 (1800 PX)

Bendición del Depredador. Como acción adicional, el clérigo gnoll puede gastar un espacio de conjuro para hacer que sus ataques de arma cuerpo a cuerpo inflijan mágicamente 10 (3d6) puntos de daño de electricidad adicional a un objetivo cuando impacten. Este beneficio dura hasta el final del turno. Si el clérigo gnoll gasta un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, el daño adicional aumenta en 1d6 por cada nivel por encima de 1.

Lanzamiento de conjuros. El clérigo gnoll es un lanzador de conjuros de nivel 8. Su característica para lanzar conjuros es Sabiduría (salvación de conjuro CD 15, +7 al ataque con ataques de conjuro). Tiene los siguientes conjuros de clérigo preparados:

Trucos (a voluntad): Luz, Resistencia, Taumaturgia

Nivel 1 (4 espacios): Amistad con los animales, Curar heridas, Infligir heridas, Marca del cazador

Nivel 2 (3 espacios): Crecimiento de espinas, Inmovilizar persona, Ráfaga de viento

Nivel 3 (3 espacios): Conjurar animales, Llamar al relámpago, Palabra curativa en grupo

Nivel 4 (2 espacios): Libertad de movimiento, Conjurar seres de los bosques, Guardián de la fe

Acciones

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 5 (1d8+1) puntos de daño perforante.

Hacha de batalla. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 5 (1d8+1) puntos de daño cortante o 6 (1d10+1) puntos de daño cortante si se usa con dos manos para hacer un ataque cuerpo a cuerpo.

SEÑOR DE LA GUERRA GNOLL

Humanoides Mediano (gnoll), neutral maligno

Clase de Armadura: 17 (defensa sin armadura)

Puntos de golpe: 152 (16d8+80)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	14 (+2)	21 (+5)	12 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Tiradas de salvación: Fue +9, Con +9, Sab +6

Habilidades: Atletismo +9, Percepción +6

Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 16

Idiomas: Común, gnoll

Desafío: 9 (5000 PX)

Temerario. Al principio de su turno, el señor de la guerra puede conseguir ventaja en todas sus tiradas de ataque cuerpo a cuerpo durante ese turno, pero las tiradas de ataque que se hagan contra él tienen ventaja hasta el principio de su siguiente turno.

Bruto. Un arma cuerpo a cuerpo inflige un dado adicional de daño cuando el señor de la guerra impacta con ella (incluido en el ataque).

Acciones

Multiataque. El señor de la guerra realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con la gran hacha.

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +9 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 14 (2d8+5) puntos de daño perforante.

Gran hacha. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +9 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 18 (2d12+5) puntos de daño cortante.

El clan Rocasangrienta

Durante el año 4310, Edfraya Ojoclaro, la matrona del clan Rocasangrienta y famosa por tener un ojo del color del cielo y otro tan verde como un prado, llegó a los Baldíos de Shabana desde las Kiralizor con doscientos soldados, mineros e ingenieros con el fin de explotar una provechosa mina de sal que sus exploradores habían descubierto tiempo atrás. Los Rocasangrienta eran enanos de noble estirpe que destacaron como grandes asesinos de orcos durante la Batalla de las Encrucijadas pero cuyas tierras eran pobres y poco útiles. Aquella expedición era, para la joven señora del clan y su gente, la última oportunidad de tener un futuro próspero en vez de languidecer bajo las montañas. Atrás dejaron familia y reliquias, así como a todos sus aliados. La propia Edfraya dejó a su esposo y a sus dos hijos en el hogar ancestral de Monte Rocasangrienta para mantener su legado en caso de que no volvieran.

La minería salina al norte de Shabana no resultó tan provechosa como habían pensado los enanos, y aunque bajo las arenas encontraron buen hierro (mineral de las estrellas y rocas preciosas), no eran lo suficientemente valiosos o raros como para aumentar las riquezas del clan. Además, Shabana también había resultado ser un lugar más peligroso de lo que habían esperado en un primer momento, y numerosos exploradores y mineros cayeron bajo las zarpas de las bestias o las armas de los esclavistas y los gnolls. Incluso Edfraya perdió su ojo azul durante una emboscada de varios saqueadores insectoides. Si bien su determinación ya era

férrea para aquel entonces, este evento la volvió tan dura y cortante como el filo ancestral del Gran Rey.

Tras los fracasos iniciales, los enanos forjaron alianzas con las distintas tribus, especialmente con los shabaudi y los fórmigos, además de levantar grandes fortificaciones en varios puntos clave del río Pardo. Allí excavaron minas y su nuevo salón del clan, en una grandiosa cueva bajo el río. En menos de una década los Rocasangrienta se habían afianzado en la región septentrional del desierto y Edfraya decidió traer a sus familiares y reliquias desde su hogar ancestral en las Kiralizor. Para cuando los incursores de las dunas se quisieron dar cuenta, aquellos pioneros que con tanta facilidad habían sido antaño sus presas eran ahora los cazadores. En los años posteriores, los incursores insectoides que diez años atrás habían mutilado a la matriarca, ahora llamada Edfraya Ojoabismo, fueron cazados hasta su práctica extinción.

Aunque en el reino enano de las Kiralizor eran solo un clan más de pordioseros, los Rocasangrienta son en Shabana un poder respetado y temido. Edfraya y sus auxiliares han comenzado a dirigir, gracias a sus sólidas fortificaciones y puestos de avanzada a lo largo del río Pardo, el grueso del comercio entre Vindusan y las Kiralizor, convirtiendo sus bastiones en una ruta de caravanas y puestos comerciales. Una ya anciana Edfraya Ojoabismo dirige los negocios del clan mediante intermediarios y vasallos leales, además de un gran número de centinelas, aunque desde hace un tiempo sueña con volver a ver el hogar ancestral en el que nació. Poco a poco, el mugriento clan de exploradores que tuvo que aprender a sobrevivir en las arenas se ha convertido en uno de recios comerciantes vestidos con exóticas pieles y perfumados con picantes fragancias salvajes.

En su faceta comercial, los Rocasangrienta buscan ante todo el beneficio económico, tanto personal como del clan al completo. Sus centenares de miembros se dividen en familias, grupos numerosos de enanos con vínculos de sangre cuyo líder tiene representación directa en el consejo personal de Edfraya. Estas familias gestionan sus propios negocios y retienen la mayor parte de los beneficios, aunque deben realizar su aportación al clan en todo momento, sea pagando un porcentaje de las riquezas o poniendo a sus soldados al servicio de los intereses de este. A cambio, todas las familias se aprovechan de los tratados comerciales y militares del clan con sus vecinos, en especialmente con la ciudad de Vindusan y algunas de sus grandes casas. Estos son siempre bienvenidos en cualquier fortificación del clan y deben ser defendidos por sus hermanos Rocasangrienta de cualquier amenaza.

Los líderes Rocasangrienta promueven la paz en Shabana, pues es buena para los negocios del clan, y no dudan en invertir grandes cantidades de dinero, influencia y esfuerzos para realizar acciones preventivas que puedan evitar un futuro conflicto. Sus relaciones son cada vez más estrechas con los Banjora y los fórmigos de Vindusan, mientras que otros, como los gnolls o los shabaudi, les ven como incursores que levantan fortalezas y reclaman tierras que no les pertenecen. En una jugada arriesgada reciente, Edfraya decidió desplazar el grueso de sus tropas hasta la ciudad fórmiga de Melionii para defender a sus aliados en la región contra el ataque de los morlocks de Craexhin, que pretendían establecer una cabeza de playa desde la que lanzar incursiones a todo Shabana. La batalla fue cruenta y la propia Edfraya estuvo a punto de fallecer a manos de la poderosa caudillo morlock Kya Drovash, pero finalmente la amenaza pudo ser detenida y las numerosas muertes enanas han servido para cimentar la alianza con sus vecinos.

El clan está conformado únicamente por enanos, aunque de muy distinta índole, desde guerreros y exploradores dedicados a proteger caravanas y descubrir nuevas rutas comerciales hasta por mercaderes tan duros como la roca a la hora de negociar. Cualquier

enano puede jurar fidelidad al clan Rocasangrienta si su honor está intacto y es capaz de ofrecer algo importante a cambio. Para ello debe de viajar hasta el salón del clan y solicitar la aprobación de Edfraya y los suyos. Entre los negocios más lucrativos del clan se encuentran la venta de sus excepcionales armas y armaduras, los minerales extraídos de las profundidades de las Kiralizor y todo tipo de exóticas gemas. También son muy apreciados sus servicios como artesanos, destacando sus arquitectos, cerveceros y los conocidos como «kohruen» (reforjadores), capaces de modificar armas de xion forjado para adaptarlas a nuevas formas.

Los morlocks de Craexhin

La ciudad de Craexhin es la ciudad morlock más cercana a Vindusan y sus habitantes han realizado incursiones a la superficie de Shabana desde hace siglos. Se trata de una de las antiguas ciudades de los Peregrinos, construida en la región de Vajra bajo Shabana y situada en una gigantesca gruta natural con su propio mar interior. Antaño se iluminaba con luz solar mediante una sección de la Urdimbre Espejada conectada a la Torre de Fulgor de Bosquespino, pero actualmente se encuentra destruida y sus espejos ya no transmiten luz alguna. La ciudad también albergaba en el pasado una serie de instalaciones y laboratorios donde algunos alquimistas Peregrinos desarrollaban nuevas criaturas esclavas mediante una combinación de rituales arcanos y las mutaciones provocadas por el xion.

Durante los últimos días del reinado de los Peregrinos en la región, un grupo de remedos habitó las instalaciones de la ciudad con la esperanza de sanar los males que les impedían marchar de Voldor. Dada su debilidad y escaso número se vieron obligados a utilizar a algunos morlocks, seleccionando a los más inteligentes de entre sus esclavos, para ayudarles en sus tareas y compartiendo una parte sencilla de sus conocimientos arcanos para tal fin. Estos asistentes atesoraron la sabiduría de los Peregrinos, al menos la pequeña porción que eran capaces de comprender, y llegado el momento no dudaron en acabar con sus maestros y tomar el control de su legado. Una vez liberada la ciudad, aquellos de los morlocks que habían sido bendecidos con una inteligencia superior se alzaron como líderes de sus hermanos y señores de la ciudad, transformándola en una urbe militarizada dispuesta a defenderse de sus odiados elfos y conquistar primero Vajra y, después, la superficie.

La ciudad, al igual que los morlocks que ahora la habitan, se encuentra segregada en tres grandes grupos. Aquellos morlocks cuyas mutaciones han resultado beneficiosas y les han otorgado dones extraordinarios son conocidos como las Ascendencias y ejercen el liderazgo político, social y militar de Craexhin. Cada ascendencia (una suerte de familias nobles sin relación sanguínea) compite por el poder con las demás ascendencias mediante un sistema político rudimentario y agresivo. También compiten entre ellas por reclutar nuevos miembros entre aquellos habitantes agraciados con dones beneficiosos y útiles. El segundo grupo social son los llamados comunes, los morlocks sin mutaciones extraordinarias pero con una capacidad intelectual y física suficiente para tener vidas óptimas como miembros de la sociedad. Estos suelen desempeñar trabajos de cierta valía, son libres siempre y cuando acaten la autoridad de las Ascendencias, pueden poseer esclavos y ejercen papeles destacados en el ejército de la ciudad. El último grupo, y también el más numeroso, son los servidores. Se compone de aquellos más afectados por la mutación del xion o cuya mutación les otorga un intelecto muy reducido. Son utilizados como esclavos y fuerza de trabajo, al igual que lo fueron en tiempo de los Peregrinos, y desarrollan los trabajos físicos más duros como labores de minería o agricultura, siendo los más afortunados aquellos

capaces de ejercer como servicio de nobles y líderes políticos. Muchos son también entrenados como fuerza principal de combate, formando unidades indisciplinadas y bestiales que son utilizadas para arrasar y saquear territorios aledaños.

La construcción más extraordinaria de la ciudad es la fortaleza conocida como Los Criaderos de Craexhin. Este enorme complejo fortificado fue construido por los Peregrinos para albergar laboratorios de experimentación alquímica y arcana donde desarrollar nuevas criaturas a las que poner a su servicio. Ahora, los herederos de los primeros magos morlock que habitaron y tomaron el lugar aseguran su posición de poder poniendo sus creaciones al servicio de las Ascendencias que gobiernan en la ciudad. Los señores del criadero siempre están necesitados de esclavos para sus experimentos, especialmente si se trata de ejemplares exóticos o extraordinarios. Por ello, no es raro encontrar en los túneles bajo Shabana o incluso entre las dunas, durante la noche, grupos de cazadores morlock que incluyen bestias mutantes con el objetivo de capturar criaturas extrañas a sus ojos para venderlas a los señores del criadero. De hecho, estos criaderos están dispuestos a pagar cantidades tan elevadas, normalmente en piedras preciosas o xion, que incluso algunos esclavistas del desierto deciden correr el riesgo de viajar hasta allí con la esperanza de hacer fortuna vendiendo sus esclavos a los morlocks. También se rumorea que algunos de los líderes de los déspotas carmesíes han tratado de entablar relaciones comerciales con ellos para establecer un flujo continuo de esclavos.

Hace unos pocos años, la caudillo de guerra morlock Kya Drovash desafió a los líderes de la Ascendencia Sarasvati, quienes gobernaban en la ciudad hasta entonces, y se alzó como líder de la Ascendencia, que fue rebautizada como Ascendencia Drovash en consecuencia. Desde entonces ha gobernado Craexhin con puño de hierro y la ha convertido en una máquina bélica casi perfecta. Consagrados al titán Xeinoth, Kya Drovash y sus ejércitos trataron recientemente de conquistar la ciudad fórmiga de Melionii con el objetivo de establecer una base desde la que lanzar y preparar futuros ataques a la superficie. Sus ejércitos fueron derrotados por una gran coalición de razas de la superficie en una agónica batalla en la que miles murieron y la ciudad quedó completamente devastada. Ahora sus exploradores viajan por los túneles de Shabana buscando debilidades en sus enemigos y posibles aliados con los que derrotar a las ciudades de la superficie en nombre de Xeinoth.

Actualmente la ciudad se encuentra en una encrucijada política de incierto resultado que puede provocar la pérdida de gran parte del poder que tiene en la región. Tras su alzamiento como líder de la ciudad, la caudillo Kya Drovash movilizó a una gran parte de sus recursos y tropas en una guerra que terminó en derrota tras el ataque a la ciudad fórmiga de Melionii y la muerte de la propia Kya. Así, con sus ejércitos diezmos, los clérigos de Xeinoth y los miembros de la Ascendencia Drovash tratan de mantener el control mientras las demás ascendencias piensan en cómo hacerse con el poder o evitar el posible retorno de entre los muertos de Kya Drovash.

Los Déspotas Carmesíes de Puerto Tarter

Cerca de la costa oeste de Shabana se encuentra el enclave independiente de Puerto Tarter, fundado originalmente como un puesto seguro para los comerciantes zabarios que pretendían establecer rutas hacia Vindusan y Kymelin. Actualmente el enclave se ha convertido en una pequeña ciudad donde su gobernador, el zabario lord Máximo, gobierna con puño de hierro cobrando fuertes impuestos a los mercaderes a cambio de su seguridad. Para ello se sirve de la organización conocida como los Déspotas

Carmesíes, fundada hace más de cien años al amparo de los antiguos gobernadores del enclave.

El objetivo de tan execrable organización no es otro que el de monopolizar y dirigir el lucrativo negocio de la esclavitud en la región a la vez que tejen una red de intereses e influencias que les permita proteger sus actividades de las autoridades. Mediante un pequeño ejército de esclavistas que recorren el desierto en busca de víctimas de cualquier raza, género o edad a los que cargar de cadenas, los líderes mantienen un flujo constante de venta de esclavos a otras regiones de Voldor. Dado que sus principales clientes son los duergar de Hirior y, en menor medida, los señores de la guerra de Muzur y los déspotas del golfo de Hipocan, una parte importante de sus recursos van destinados a patrocinar una poderosa flota pirata con la que desplazar las mercancías por el Mármeron.

El funcionamiento mediante influencias personales de la organización hace que siempre estén dispuestos a recibir nuevos miembros, desde piratas que escolten sus convoyes hasta bandas de emboscadores gnolls, pasando por adinerados mercaderes que quieran invertir para obtener beneficios en el futuro. Aunque siempre hace falta carne de cañón, aquellos que quieran pertenecer a los niveles más elevados de la organización necesitan ser aceptados por la mayoría de los líderes de Puerto Tarter en una votación entre el resto de mercaderes.

De cara al público, los Déspotas Carmesíes son sencillamente una alianza de mercaderes y otros hombres de negocios de Zabárix con intereses en la región que aúnan sus esfuerzos para afianzar el comercio con Vindusan, tratando de proteger sus caravanas y librando el desierto de criaturas hostiles como los gnolls o los piratas orcos del norte. Son, en su mayoría, racistas y supremacistas zabarios que no tienen problemas en demostrar su desprecio por pueblos como los fórmigos o los shabaudi, respetando únicamente a los elfos de Vindusan o a los enanos de las Kiralizor, aunque esto se debe más a los intereses económicos que mantienen con ambas facciones.

Forman una sociedad sin escrúpulos dispuesta a todo para ver incrementar sus fortunas, aprovechando la falta de vigilancia en el desierto para cometer todos los crímenes que sean necesarios en nombre de la prosperidad, siendo muchos de ellos auténticos fieles de Arastu. Sus crecientes fortunas y los métodos cada vez más refinados para obtener sus fines les ha convertido en un auténtico poder económico, político y militar que está empezando a medrar no solo en Shabana sino también en su Zabárix natal, donde su red política es cada vez más sólida. Se rumorea que la sociedad cuenta ya con el apoyo secreto de algunas de las familias más poderosas de la isla y que algunas incluso están empezando a utilizar esclavos en sus isleñas minas del sur, lejos de los ojos de las autoridades.

Cada tentáculo de la organización está controlado por uno de los denominados en clave «Tratantes de Puerto Tarter», aproximadamente veinte hombres y mujeres de negocios que han invertido parte de su patrimonio en ella. Este grupo democrático, que toma la mayoría de decisiones mediante votaciones sencillas, se reúne una vez al año en Puerto Tarter en una fecha que se mantiene en secreto y donde lord Máximo hace las veces de anfitrión y de responsable de la seguridad, así como presenta los balances del último año, pues es un miembro más de los Déspotas Carmesíes gracias a su trabajo a los mandos del enclave.

Mientras que en los desiertos de Shabana y en los mercados de Vindusan sus asalariados esclavistas son conocidos como los Déspotas Carmesíes por las innumerables manchas de sangre seca que siempre lucen en sus ropajes, los líderes utilizan el nombre de Tratantes de Puerto Tarter, cuyo símbolo es un azur de oro con una balanza grabada en su interior (el símbolo de Arastu). Estos tratantes aparentan ser una suerte de gremio regional de

comerciantes, aunque rara vez aceptan nuevos miembros o exponen información de sus negocios a posibles mecenas.

Entre sus enemigos más directos se encuentran los clérigos y paladines de Eurana en Vindusan, que luchan incansablemente contra la esclavitud allí donde creen que es necesario. También suelen verse inmersos en pequeñas escaramuzas con patrullas gnoll, ya sea porque se han adentrado por error en el terreno de una tribu o porque tratan de robarles los esclavos. Por último, pese a que muchos clanes shabaudi y venheli colaboran con ellos de alguna manera, otros se oponen a sus actividades y atacan sus caravanas sin piedad. Mientras tanto, en el reino de Zabáriax, algunos paladines de Praxis y Eurana han comenzado a investigar las actividades de los llamados tratantes de Puerto Tarter y se encuentran muy cerca de descubrir sus verdaderos objetivos, hasta el punto que se han enviado pequeños grupos a Shabana para recabar información antes de presentar el caso ante las autoridades.

El Enigma del Halcón

Entre todos los grupos de ladrones y asesinos que se mueven en las sombras de Vindusan destaca el conocido como «El Enigma del Halcón», el más extendido y con mayor poder de todos. En apariencia, se trata de una red formada por asesinos, espías, informantes, ladrones y contrabandistas que cierra todo tipo de tratos ilegales, controla algunos de los mercados clave y extorsiona a los mercaderes. La verdad tras esta red de información, que lleva funcionando desde hace ochenta años, es que fue fundada por Mylaela Glynzumin, mano derecha del líder supremo Draknessian, por orden directa de este. Su objetivo original era construir una red de información y espionaje al servicio del gobierno que le permitiese prever y evitar posibles conspiraciones en el seno de las grandes casas de Vindusan. Esta decisión fue tomada tras varios problemas de agentes enemigos, principalmente de Zaselsan, que se habían infiltrado en algunas de las casas gobernantes. Tras la muerte de Draknessian la red ha quedado directamente bajo el control de Mylaela, y nadie en el gobierno, ni siquiera Varcassian, conoce su existencia. Desde entonces Mylaela ha sido desplazada políticamente y su influencia en el gobierno es mucho menor, pero el control de esta organización le da acceso a una gran cantidad de información con la que manipular la política de la ciudad y a sus figuras más destacadas.

El Enigma del Halcón se organiza de manera piramidal, en una serie de pequeños grupos de entre tres y cinco miembros que responden ante un «halcón» que les transmite las órdenes, el único superior de la organización a quien conocen. Este halcón, a su vez, forma parte de una breve célula que responde ante otro halcón de nivel superior, y así desde Mylaela hasta el más bajo de los ladrones de la organización. Para poder llevar a cabo semejante tarea de espionaje, la red se esconde bajo la tapadera de una cofradía de ladrones organizada desde las sombras, y por lo tanto, muchos de sus miembros son ladrones, asesinos, contrabandistas y extorsionadores a los que se permite llevar a cabo sus negocios ilícitos a cambio de mantener a sus superiores informados y de realizar trabajos puntuales por el bien de la ciudad. En los zocos y tabernas son constantemente reclutados sujetos de todo tipo para mantener una organización fuerte que se financia, en gran parte, mediante las ventas del mercado negro, los robos y los chantajes. Por supuesto, muy pocos de todos aquellos que trabajan para el enigma saben realmente cuál es su función, pues creen que trabajan para una cofradía dedicada en exclusiva al crimen organizado.

Por si todo esto no fuese suficientemente peligroso, la organización segmentada y el desconocimiento entre sus miembros ha permitido a otra organización medrar en su interior, como un parásito que se infiltra en un huésped y crece infectándolo hasta que

ya es demasiado tarde. Pensando que podrían resultar útiles, un «halcón» cercano a Mylaela reclutó hace un par de años a Vuansuax, una vípera y clérigo de Talhí'bak que regía un pequeño culto misterioso dedicado a la señora demoníaca de los ladrones. Desde entonces, Vuansuax y sus fieles han empezado a desmenuzarse los secretos de la organización y, gracias a la bendición de Talhí'bak, están extendiendo sus tentáculos por las diferentes células con el objetivo de alcanzar la cabeza y poner a tan poderosa herramienta al servicio de su señora demoníaca.



MYLAELA GLYNZUMIN



CAPÍTULO OCHO

REGLAS ADICIONALES

Razas alternativas

A continuación te presentamos algunas razas adicionales para la creación de nuevos personajes. Ten en cuenta que estas razas pueden no resultar muy coherentes fuera de Shabana o no ser aptas para todos los grupos o aventuras. Te recomendamos que hables con tu director de juego antes de utilizar una de las razas que aquí se presentan.

TIEFLING (VENHELI)

Como regla alternativa, puedes crear un personaje del pueblo venheli, que posee pequeñas diferencias respecto a otros tiefling. Los rasgos raciales descritos a continuación sustituyen a los descritos en el manual básico de *El Resurgir del Dragón*.

Mejora de características. Tu puntuación de Sabiduría aumenta en 1 y tu puntuación de Carisma aumenta en 2.

Legado infernal. Conoces el truco *Taumaturgia*. Cuando alcanzas el nivel 3, puedes lanzar el conjuro *Perdición* como un

conjuro de nivel 2 una vez con este rasgo y volver a utilizarlo cuando completes un descanso prolongado. Cuando alcanzas el nivel 5, puedes lanzar el conjuro *Augurio* una vez con este rasgo y volver a utilizarlo cuando completes un descanso prolongado. La característica con la que lanzas estos conjuros es Carisma.

Idiomas. Puedes hablar, leer y escribir común y venheli (dialecto del infernal).

ELFO (MENKARRE)

Las reglas descritas a continuación te permiten crear un personaje menkarre como subraza alternativa para los elfos. Los rasgos raciales descritos forman una nueva subclase para el elfo del manual básico de *El Resurgir del Dragón*.

Mejora de características. Tu puntuación de Carisma aumenta en 1.

Visión en la oscuridad mejorada. Al haberte criado en los túneles del mundo interior, tienes una visión superior en la

oscuridad más absoluta. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 120 pies como si fuera luz brillante y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.

Competencia con herramientas. Tienes competencia con las herramientas de artesano que elijas entre alfarero, herrero, alquimista o tintorero.

Morador sombrío. Mientras realices una prueba en luz tenue u oscuridad se considera que tienes competencia con Sigilo y Juego de Manos, y añades tu bonificador por competencia multiplicado por 2 a la prueba en lugar del bonificador habitual.

Maldición de Avor. Mientras estés expuesto a la luz del sol tienes desventaja en las tiradas de ataque, así como en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en la vista. Además, una exposición prolongada te causa graves problemas de salud. Por cada hora que pases expuesto al sol, incluso parcialmente, recibes automáticamente un nivel de agotamiento.

Idioma adicional. Puedes hablar, leer y escribir un idioma adicional de tu elección.

HUMANO (SHABAUDI)

Aunque puedes crear un aventurero shabaudi utilizando las reglas del humano genérico de **El Resurgir del Dragón**, es posible que quieras utilizar unas reglas más específicas. Los rasgos raciales descritos a continuación sustituyen a los descritos para el humano en el manual básico de **El Resurgir del Dragón**.

Mejora de características. Tu puntuación de Sabiduría aumenta en 2 y tu Constitución en 1.

Superviviente nato. Tienes competencia con la habilidad de Supervivencia.

Hijo del desierto. Tienes ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) e Inteligencia (Naturaleza) cuando estés en entornos desérticos.

Resistir las inclemencias. Los shabaudi han desarrollado una resistencia natural a los días tórridos y las noches gélidas del desierto. Tienes ventaja en cualquier tirada de salvación para resistir a temperaturas muy bajas o muy altas.

GNOLL

Los gnolls son unas bestiales criaturas nómadas, híbridos de humano y hiena que resulta en un aspecto salvaje y agresivo. Su cuerpo es tosco, con el cuello grueso, la cabeza vigorosa y un hocico también grueso lleno de dientes capaces de despedazar carne y hueso por igual. Más altos y pesados que un humano, sus fuertes patas traseras y sus pies de cuatro dedos les otorgan un físico encorvado que incrementa su aspecto de depredador. Su cabello suele ser largo, áspero y rizado, con una crin de un color más oscuro sobre la espalda que suelen dejar crecer y lucir con orgullo. Al igual que en algunas especies de hiena, las mujeres gnoll suelen superar a los varones en tamaño y altura.

Son criaturas sociales que se agrupan en clanes o tribus que pueden llegar a ser realmente numerosos y se estructuran sobre leyes antiguas a las que otorgan gran importancia. Su comportamiento territorial hace que no tengan muchos simpatizantes entre las demás razas de Voldor, y por eso se les percibe como bárbaros salvajes cuando entran en ciudades.

Los aventureros gnoll suelen ser bárbaros, exploradores, guerreros, clérigos o hechiceros.

- **Nombres de mujer:** Auxkai, Kruxhi, Palkina.
- **Nombres de varón:** Xhalmanezzer, Khaled, Dixkha.

Rasgos raciales de los gnolls

Tu personaje gnoll tiene una serie de habilidades propias a los miembros de su raza.

Mejora de características. Tu puntuación de Fuerza aumenta en 2 y tu puntuación de Destreza en 1.

Edad. Un gnoll alcanza la madurez física a los 10 años y puede llegar a vivir hasta los 50.

Alineamiento. Los gnolls suelen ser neutrales, aunque algunas tribus tienden a ser malvadas. Aquellos que se alinean hacia el caos suelen ser saqueadores, viajeros errantes o señores de la guerra. Los que se inclinan hacia la ley suelen respetar las viejas tradiciones por encima de todo, como pueden ser chamanes, paladines, mercaderes o emisarios.

Tamaño. Mediano. Los gnolls suelen superar los 6 pies de altura y su peso ronda las 250 libras.

Velocidad. Tu velocidad caminando es de 30 pies.

Visión en la oscuridad. Gracias a tus rasgos de gnoll tienes una visión superior en la oscuridad y en la penumbra. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante, y en la oscuridad, como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.

Mordisco. Posees un arma natural de mordisco (arma cuerpo a cuerpo, alcance 5 pies, daño 1d6 perforante), que utiliza el atributo de Fuerza y con la que se considera que tienes competencia.

Olfato y oído agudizados. Tienes ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el olfato o en el oído.

Bestia carroñera. Posees un poderoso sistema digestivo capaz de asimilar casi cualquier sustancia tóxica. Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra venenos que hayas ingerido y puedes alimentarte de carroña con normalidad, sin enfermar por ello.

Nómadas del desierto. Tienes competencia con la habilidad Supervivencia.

Idiomas. Puedes hablar, leer y escribir común y gnoll.

Nuevos arquetipos

Aquí se presentan seis nuevos arquetipos relacionados con el trasfondo descrito en el resto del libro, aunque pueden adaptarse a otros entornos de Voldor con facilidad.

ARQUETIPO DE EXPLORADOR:

VIGILANTE DE LOS CIELOS

Emular el arquetipo de Vigilante de los Cielos implica aceptar la incapacidad personal de cubrir un espacio tan vasto como el propio cielo y buscar la ayuda de un ave de presa para dicha tarea, formando una simbiosis entre ambos de la que los dos obtenéis beneficio. Este tipo de exploradores cuentan con un compañero de cacería, un ave rapaz adiestrada para seguir sus órdenes y con la que desarrollan un vínculo que va más allá,

HORMIGA DE DESIERTO (DOTE)

Requisito: Fórmigo

La quitina que te protege está especialmente adaptada para hábitats de calor extremo. Consigues los siguientes beneficios:

- Si tu puntuación de Constitución es menor de 20, aumenta en 1.
- Obtienes resistencia al daño por Fuego.
- Como acción, puedes eliminar un nivel de agotamiento. Puedes volver a utilizar este rasgo cuando completes un descanso prolongado.

creándose una unión empática entre ambos. Gracias a ello, el vigilante de los cielos es capaz de proteger extensos terrenos salvajes, oteando en busca de presas desde el cielo y acosando al enemigo desde las alturas cuando debe derramarse sangre.

La Guardia Azor, protectores de la laguna de Minmara, son el mayor grupo de este tipo de exploradores que puede encontrarse en Voldor, pues emplean halcones adiestrados para enviar mensajes de una costa a otra de la laguna y localizar a los indeseables ladrones de sal. Aunque dichos elfos fueron los primeros en desarrollar este tipo de vínculos con las aves de presa, no son los únicos. Se tiene constancia de cazadores de los pantanos de Saurania que emplean lagartos alados para acabar con sus enemigos y son muchos los jóvenes enanos que adiestran a enormes lechuzas picopardo durante sus incursiones en el Bosque de Ámbar.

Compañero de caza. En el nivel 3 consigues un compañero de caza, un halcón o cualquier otro tipo de ave de presa que te ayuda y acompaña en tus aventuras. Aunque suele viajar a tu lado, en las situaciones de riesgo alza el vuelo y te sobrevuela a decenas de pies de altura.

El animal es más inteligente que el resto de su raza, por lo que entiende tus órdenes, cuenta con 15 puntos de golpe y CA es 12 + tu modificador de competencia. No puede llevar a cabo acciones ni reacciones y su movimiento nunca provoca ataques de oportunidad. Si el compañero de caza se pierde o muere, puedes lograr otro tras realizar un descanso largo en un lugar con naturaleza y fauna adecuada.

Mensajero de confianza. A partir de nivel 3 puedes enviar a tu compañero de caza para que lleve mensajes a lugares lejanos. Debes conocer el nombre del destinatario o el sitio al que lo envías, que debe encontrarse en un radio de 150 millas de ti. El animal puede cargar con hasta 5 libras de peso y tiene una velocidad de 50 millas/hora.

Órdenes sencillas. A partir de nivel 3 tu compañero de caza puede realizar acciones sencillas como respuesta a órdenes tuyas. Una vez por turno puedes interactuar con un objeto que se encuentre a un máximo de 50 pies de distancia, como traer un objeto caído o tirar de una palanca, mediante tu compañero animal. Debes tener visión del objetivo y ser una acción adecuada para las capacidades físicas del animal.

Ataque en picado. A partir de nivel 7 puedes, como acción adicional, ordenar a tu compañero de caza que realice un ataque en picado sobre un objetivo a 50 pies de distancia y del que tengas visión. El ataque ignora coberturas y tiene un bonificador de ataque igual a tu bono de competencia + tu bonificador de sabiduría. Causa un daño igual a 1d8 + bonificador de sabiduría de daño perforante.

Sentidos de predador. A partir del nivel 11, siempre que te encuentres en terreno abierto obtienes ventaja en todas las pruebas de Supervivencia y Percepción, y actúas con normalidad al principio del combate si eres sorprendido.

Entorpecer. A partir de nivel 15 puedes, como reacción a un ataque realizado por un enemigo a 50 pies de ti, ordenar a tu compañero animal que se abalance sobre el atacante, reduciendo el daño de dicho ataque a la mitad.

DOMINIO DIVINO: DOMINIO DEL DESTINO

En Vindusan es frecuente la existencia de los llamados oráculos o lectores de sombras, que canalizan las diferentes ofrendas a los dioses para conocer el porvenir. Estos clérigos están especializados en el aspecto concreto de Ahuraz como señor del destino, aunque es común encontrar clérigos del destino que adoren a otras deidades benefactoras como pueden ser Arastu, Praxis o el Peregrino.

Estos clérigos suelen tener mucho peso en las comunidades en las que participan, ya sean los lectores de sombras de Vindusan al servicio del líder supremo o el oráculo de Gram que aconseja al líder de una pequeña tribu bárbara en Hirgur. También es frecuente que presten sus servicios a cambio de algún tipo de riqueza a través de bendiciones o augurios, aunque algunas organizaciones o credos puedan considerar esto como herejía y limiten el conocimiento del destino a unos pocos afines a su deidad o facción.

Aunque el conocimiento sobre los acontecimientos que estos clérigos son capaces de obtener surge de la deidad, cada clérigo desarrolla sus propios dogmas y sistemas de realización de milagros, otorgando diferentes estilos y herramientas para realizar las adivinaciones. Mientras que los lectores de sombras vindusinos tratan de vislumbrar lo ocurrido entre las llamas y sus proyecciones, algunos oráculos de Hirgur utilizan huesos y runas con la misma finalidad. De igual manera, algunos adoradores de El Peregrino afirman ser capaces de ver el porvenir en los reflejos de un cristal de xion cargado.

CONJUROS DEL DOMINIO DEL DESTINO

Nivel de clérigo	Conjuros
1	Bendecir, Perdición
3	Augurio, Localizar objeto
5	Clarividencia, Faro de esperanza
7	Adivinación, Ojo arcano
9	Comunión, Conocimiento de leyendas

Orientación infalible. Cuando eliges este dominio, al nivel 1 adquieres el truco *Orientación divina* si no lo conocías ya. Además, cada vez que lo lances, el objetivo puede sumar tu bono de competencia al resultado del 1d4.

Daño predestinado. A partir del nivel 1 puedes emplear tus visiones futuras para tratar de reducir el daño en los golpes que recibes. Cuando recibes daño puedes obligar al atacante a relanzar todos los dados de daño de la tirada. Debéis aceptar el resultado de la segunda tirada aunque este sea más alto, y afecta a todos los que sufren el daño de la misma fuente, por ejemplo, de una bola de fuego. Puedes usar esta habilidad un número de veces igual a tu modificador por sabiduría (mínimo uno). Recuperas los usos empleados tras completar un descanso prolongado.

Canalizar divinidad: expandir sanación. Tu deidad recompensa tus esfuerzos para ayudar a otros a sobreponerse a las dificultades y a cumplir con su destino. A partir del nivel 2 puedes usar *Canalizar divinidad* cuando lanzas un conjuro de curación sobre una o más criaturas para maximizar sus efectos. Normalmente tirarías los dados para recuperar puntos de golpe con este conjuro, en lugar de hacer eso usas el número más alto que podrías sacar en cada dado. Por ejemplo, en lugar de hacer que una criatura recupere 2d6 puntos de golpe, haces que recupere 12.

Canalizar divinidad: influir en el destino. A partir del nivel 6 puedes usar *Canalizar divinidad* para tratar de alterar el resultado de las acciones de tus compañeros. Como acción adicional, selecciona un aliado a 30 pies o menos de tu posición. Ese aliado obtiene ventaja en su próxima tirada de salvación durante 1 minuto. Si el aliado realiza la tirada de salvación con ventaja y ambos resultados son un fracaso, recuperas tu uso de *Canalizar divinidad*. Solamente puedes mantener a un

único aliado afectado por este poder en cada momento, aunque tengas varios usos de *Canalizar divinidad*.

Golpe del destino. En el nivel 8 consigues la capacidad de imbuir tus golpes de arma con la mismísima fuerza de un destino inevitable. Una vez por turno, cuando impactes a una criatura con un ataque de arma, le infliges 1d8 puntos de daño de fuerza adicionales. Cuando alcances el nivel 14, el daño aumenta a 2d8

Visión futura. Llegado este momento, el adivinador es capaz de ver el futuro cercano con total claridad, pudiendo estar preparado contra cualquier contingencia grave. A partir del nivel 17 no puedes ser sorprendido nunca. Además, mientras estés consciente y puedas moverte con libertad, ningún atacante puede obtener ventaja en ataques contra ti.

ORIGEN SORTÍLEGO: LINAJE DIABÓLICO

Tu magia proviene del legado de algún poderoso diablo de los planos inferiores en tu árbol genealógico que te otorga poderes al alcance de muy pocos. Esto puede ocurrir mediante una herencia de sangre, como podría ocurrirle a un tiefling cuyos rasgos infernales sean especialmente intensos, o mediante algún tipo de pacto realizado por un ancestro para otorgar poderes a su estirpe. Los detalles de su linaje pueden permanecer ocultos para el hechicero, pero en muchas ocasiones su origen es transmitido de padres a hijos conociendo el nombre del diablo responsable, ya sea para adorarlo o para combatirlo.

Aunque los hechiceros de linaje diabólico no son necesariamente malvados, muchos paladines y clérigos no lo ven así y tratan de erradicar cualquier vestigio de sangre infernal sobre Voldor. Existen también grandes dinastías de hechiceros diabólicos, especialmente entre los rakshasa y los Bastarre, que utilizan su afinidad con los diablos para obtener poder y riquezas de todo tipo.

Don infernal. Tu conexión arcana con los Planos Inferiores de los diablos te concede la capacidad de lanzar ciertos conjuros. En los niveles 1, 3, 5, 7 y 9 consigues acceder a nuevos conjuros relacionados con tu linaje diabólico, tal y como aparece en la lista de conjuros ampliados. Una vez accedes a un conjuro de la tabla, se considera siempre que lo conoces, no cuenta para el límite de hechizos que puedes conocer y no puedes sustituirlo por otro. Si accedes a un conjuro que no aparece en la lista de conjuros de hechicero, para ti cuenta como un conjuro de hechicero.

Nivel de hechicero	Conjuro
1	Perdición
3	Oscuridad
5	Espíritus guardianes
7	Destierro
9	Comunión

Además, siempre que el aspecto de un conjuro dependa de tu alineamiento (como *Espíritus guardianes*), se te considera malvado.

Secretos del diablo. En el nivel 1 obtienes Visión en la oscuridad 60 pies. A partir de nivel 6, esta aumenta hasta los 120 pies. A partir de nivel 14 también puedes ver en la oscuridad mágica.

Puedes hablar, leer y escribir infernal. Además, cuando hagas una prueba de Carisma al interactuar con infernales (diablo), tu bonificador por competencia se duplica si se aplica a la prueba.

Resistencia antinatural. A partir del nivel 6 obtienes resistencia al daño de Veneno y de uno a tu elección entre Fuego o Frío.

Castigo despiadado. A partir de nivel 14, cuando sufras daño de una criatura que se encuentre a 60 pies o menos de ti y que puedas ver puedes utilizar tu reacción para gastar un espacio de conjuro de cualquier nivel e invocar sobre él las llamas de los planos infernales. La criatura debe hacer una tirada de salvación de Destreza. Si falla, recibe 1d10 puntos de daño de fuego por nivel del espacio de conjuro y, si tiene éxito, la mitad.

Utiliza la CD de salvación de tus conjuros establecer la CD del castigo despiadado.

Resistencia infernal. A partir del nivel 18 tienes ventaja en las tiradas de salvación que se hagan contra conjuros u otros efectos mágicos.

SENDA DEL BÁRBARO: SEÑOR DE LA GUERRA

Aunque en las cortes de los reyes y los palacios de los duques se aprecian cualidades como la sutileza, la diplomacia y la prudencia, allí donde todo el entorno puede matarte y solo los más aptos sobreviven es la fuerza lo único que se valora. Los Señores de la Guerra son luchadores salvajes que se han ganado el liderazgo de su gente mediante su poderío físico y guían con mano de hierro a sus seguidores mientras los mantienen con vida en lugares donde escasea la comida y abundan los peligros.

Gracias a su fiera en combate, cargando el primero al frente de sus tropas, los Señores de la Guerra acaban sin piedad con el enemigo mientras gritan órdenes e improperios a sus tropas para que sigan combatiendo. Es tal la vorágine de sangre y acero que siembran en el campo de batalla que sus allegados se ven inmersos en ella, sacando su lado salvaje y dejando que la furia de su líder guíe sus actos. En los alrededores de la ciudad de Vindusan son muchos los grupos que moran el desierto siguiendo las órdenes de estos despiadados líderes, como las bandas de gnolls que merodean por las arenas y las tribus de shabaudi que se acercan a la ciudad a menudo.

Voluntad indomable. Desde el momento que eliges esta senda obtienes ventaja en todas las tiradas de salvación para evitar los estados Asustado y Hechizado mientras permaneces en furia.

¡Avanzad! A partir del nivel 2, mientras permaneces en furia, puedes como acción adicional dar una orden de avanzar a tus aliados. Todos los que se encuentren en ese momento a 30 pies de distancia de ti obtienen 10 pies de movimiento adicional durante su próximo turno.

Fervor contagioso. A partir de nivel 6, siempre que incapacites a un rival mientras permaneces en furia imbuyes de tu rabioso fervor a tus compañeros. Todos los seguidores que se encuentren a 30 pies de ti obtienen los beneficios de tu furia durante su siguiente turno. Sin embargo, pierden la facultad de lanzar conjuros o de concentrarse en ellos.

Liderazgo intimidante. A partir de nivel 10, mientras permaneces en furia, cuando un aliado que se encuentre a 30 pies de ti realice una tirada de salvación para librarse de un estado, puedes emplear tu reacción para otorgarle ventaja en la tirada.

Adalid de la guerra. A partir de nivel 14, siempre que entras en furia alientas a tus compañeros y tu mera presencia es suficiente para reforzarles. Mientras permaneces en furia los aliados a 30 pies de ti obtienen tantos de puntos de golpe temporales como tu bonificador de Constitución cada turno, hasta un máximo del doble de tu bonificador de Constitución, y son inmunes al estado *Asustado*. Los puntos de golpe temporales se pierden cuando dejas de estar en furia.

CÍRCULO DRUÍDICO: CÍRCULO DE LOS HUESOS

A pesar del aspecto desolado y carente de vida que tiene Vindusan hoy en día, antaño fue una tierra fértil y rebosante de seres vivos. La llegada de los Peregrinos a Voldor no solo cambió el aspecto de la superficie, sino que provocó la extinción de cientos de especies que no pudieron adaptarse al nuevo mundo creado artificialmente. La desaparición de los colosales bosques, como el de Shabana, ha poblado todo el lugar de espíritus furiosos y perdidos pertenecientes a las bestias y fatas que moraban la foresta. Los druidas del Círculo de los Huesos son quienes ven el sufrimiento de estos espíritus y tratan de guiarlos mientras provocan el retorno de los antiguos bosques.

Estos druidas son capaces de ver y tratar con los espíritus salvajes que moran en Voldor, a quienes otorgan descanso eterno cuando no quedan más opciones. Los más poderosos druidas del círculo de los espíritus habitan en bosques que brotan a su alrededor, cubriendo millas de distancia de frondosa vegetación. En dichos bosques moran los espíritus de las fatas muertas hace mucho, guiados por los druidas y la propia naturaleza, quienes se encargan de cuidar a aquellos que descansan bajo el ramaje de sus árboles. Esta capacidad es la que los ha hecho muy apreciados en las regiones desérticas de Vindusan, donde muchos creen que la presencia de estos druidas inicia el regreso del Bosque Marchito y que pronto Danathos y su corte de fieles retornarán a Voldor.

Vista sabia. Cuando eliges este círculo en el nivel 2 obtienes el don de ver a las criaturas incorpóreas, tan visibles ante tu mirada como las demás. Puedes ver con normalidad a las criaturas que se encuentren en el Plano Etéreo, como fantasmas u objetivos del conjuro *Eteridad*. Otros tipos de ocultación, como el conjuro *Invisibilidad*, no se ven afectados por esta habilidad.

Calmar a los espíritus. A partir de nivel 2, como acción alzas tu mano y murmuras unas palabras de consuelo para tranquilizar a los espíritus. Cada ser del Plano Etéreo o muertos vivientes incorpóreos, como fantasmas y espectros, que pueda verte u oírte a menos de 30 pies de ti debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Si falla, se calma durante 1 minuto o hasta que reciba daño.

Una criatura calmada no puede moverse voluntariamente a un espacio que esté a menos de 30 pies de ti. Tampoco puede realizar reacciones ni atacar de ninguna manera. Durante su acción solo puede quedarse quieta o alejarse de ti. Si no hay ningún lugar al que moverse, la criatura puede usar la acción de esquivar.

Brotos de esperanza. A partir de nivel 6, siempre que realices un descanso el suelo a tu alrededor se llena de brotes verdes y la vegetación enraíza a tu alrededor. Tras llevar a cabo un descanso, ya sea breve o prolongado, pueden recogerse buenas bayas de las ramas de las plantas brotadas, obteniendo tantas como 1d6 + tu bonificador de Sabiduría.

Aliados fantasmales. A partir del nivel 10, siempre que convoques bestias o fatas mediante los conjuros *Conjurar animales*, *Conjurar seres de los bosques* o *Conjurar fata* puedes optar por convocar versiones fantasmales de dichas criaturas.

Una criatura fantasmal es igual que las criaturas normales, manteniendo el mismo valor de desafío, pero con los siguientes cambios:

- Puede ver en el Plano Etéreo y en el Plano Material, y puede moverse a través de otras criaturas y objetos como si fuera terreno difícil. Recibe 5 (1d10) puntos de daño por fuerza si termina su turno dentro de un objeto.

- Obtiene inmunidad al daño cortante, perforante y contundente salvo armas mágicas o de plata. También es inmune a los estados apresado, tumbado y agarrado.
- Sus puntos de golpe son la mitad de los que poseía en vida.

El renacer del bosque. A partir del nivel 14, enormes árboles brotan a tu alrededor mientras duermes, estés donde estés, creando un frondoso bosque cuyo corazón eres tú. Mientras permanezcas asentado en él, durmiendo en su interior, cada noche que pase el linde del bosque avanza 50 pies en todas las direcciones. Si lo abandonas, se marchita con rapidez a medida que uno nuevo brota a tu alrededor.

El bosque es capaz de alimentar a diario a tantas criaturas y monturas como tu nivel de druida. También obtienen tantos puntos de golpe temporales como tu nivel de druida y pierden todos sus niveles de fatiga tras realizar un descanso prolongado en el interior de tu bosque.

TRADICIÓN ARCANA: ESCUELA DE LA LUZ Y EL FUEGO

En su templo de Dajsh-Dabbara, a las afueras de Vindusan, la Hermandad de la Luz y el Fuego forma a sus poderosos magos de batalla dedicados a la protección de la ciudad a través de durísimas pruebas y juegos de guerra utilizando sus poderosos conjuros de destrucción. El credo de la hermandad gira en torno a la destrucción de las amenazas haciendo uso del puro poder mágico, siempre de la forma más espectacular y llamativa, canalizando la luz y el fuego del desierto contra sus enemigos. Son instrumentos divinos consagrados a Praxis, diosa del orden y la fuerza, y su destino es proteger Vindusan y mantener la paz que reina en su interior. En su escuela aprenden a tomar parte en batallas mediante los conjuros más ofensivos, entrenando su precisión, su poder destructivo e incluso a protegerse de los conjuros de los demás.

Alma de fuego y luz

A partir del momento en que seleccionas esta escuela en el nivel 2, el oro y el tiempo que debes gastar para copiar un conjuro que cause daño de Fuego o Radiante en tu libro de conjuros se reducen a la mitad.

Puntería arcana

A partir del nivel 2, también consigues un bonificador de +2 en las tiradas de ataque que hagas con conjuros.

Escudo de defensa arcana

A partir del nivel 6, mientras no lleves ni armadura ni escudo, tu CA es igual a 10 + tu modificador por Destreza + tu modificador por Inteligencia.

Impacto de poder

A partir del nivel 10, añades tu modificador por Inteligencia a una tirada de daño de cualquier conjuro que cause daño de Fuego o Radiante que lances.

Defensa contra los elementos

A partir del nivel 14, cuando recibes daño de un ataque o conjuro puedes reducir el daño sufrido a través de tu magia. Como acción, puedes gastar un espacio de conjuros para reducir el daño sufrido de un único ataque en 5 por cada nivel del espacio de conjuros gastado.

Nuevos trasfondos

Aquí tienes tres nuevos trasfondos para complementar los presentados en **El Resurgir del Dragón**, pensados para aventureros originarios de Vindusan.

ARTISTA

Has nacido con un don, posees un gran talento a la hora de realizar algún estilo de arte, o varios, y has centrado tu vida en ello. Puede ser que poseas una enorme habilidad a la hora de tocar un instrumento, que tus cuadros dejen sin aliento a quienes los contemplan o simplemente que nadie pueda contener la risa ante tus chistes y tus burlas. Quizás siempre se te ha dado bien hacerlo y seas un prodigio o puede que hayas pasado cientos de horas desarrollando tu talento a la sombra de un maestro. Puede que ni siquiera se te dé del todo bien esto del arte, pero sea como sea es tu forma de ganarte la vida y no tienes ningún problema en plantarte delante de una multitud y hacer todo lo posible por dejarles impresionados.

Competencias por habilidades: Interpretar, Persuasión

Competencia con herramientas: Un tipo de instrumento musical

Idiomas: Uno de tu elección

Equipo: Un instrumento musical (uno a elegir), un manuscrito de una obra propia, un set de ropas finas, una ropa de disfraz y un saco que contiene 10 po

Rasgo: Mecenazgo de la corte

Aunque puede que haya gran cantidad de gente que se considera artista, solo aquellos que más brillan llegan a permitirse una buena vida. Es muy común encontrar toda clase de artistas tratando de gustar a los nobles prestándoles sus servicios. Tu fama como artista es suficiente para que tu nombre sea conocido y cualquier noble se alegrará de disponer de tus servicios para amenizarle a él y sus invitados o familiares. Siempre que estés desempeñando tu oficio en la corte de un noble recibirás sustento y alojamiento con un estilo de vida cómodo, o puede que superior, si se trata de la corte de un gran señor. Además, poco a poco se irá expandiendo tu fama y cada vez más gente se interesará por tus obras.

Características sugeridas

Los artistas tienden a ser personas con una gran creatividad y mucha habilidad para plasmar sus sentimientos en sus obras. No solo dependen de sus creaciones, pues una personalidad llamativa y brillante puede ser suficiente para entretener a la muchedumbre. Sin embargo, algunos artistas tienden a dejarse llevar por la fama y el orgullo, mientras que otros se dejan llevar por las fantasías más propias de los cuentos e historietas que de la realidad.

1d8	Rasgo de personalidad
1	No soporto que no me respeten, soy incapaz de pasar por alto cualquier provocación o insulto.
2	Creo que cualquier momento y lugar es bueno para escuchar una de mis anécdotas.
3	Me encanta que la gente hable de mí, prefiero que se hable mal a que no se hable.
4	Odio que las cosas se hagan mal y siempre suelo estar corrigiendo a los demás.
5	Adoro la música, la comida y la buena compañía. Nunca digo que no a una buena fiesta.
6	Siempre que puedo disfruto de la naturaleza y del paisaje, aunque eso me haga quedarme atrás en el viaje.
7	La vida está para vivirla con calma, agobiarse por las prisas es perjudicial para la salud.
8	Cuando algo se me mete en la cabeza no hay nada ni nadie que pueda hacerme cambiar de opinión.

1d6	Ideal
1	Tradición. Los grandes artistas de épocas pasadas son mi ejemplo a seguir, aspiro a igualar sus obras. [Legal]
2	Curiosidad. Ahí fuera hay todo un mundo que puedo plasmar en mis obras. [Neutral]
3	Avaricia. Todo lo que hago es pensando en el beneficio que voy a lograr. [Maligno]
4	Belleza. Hasta con lo más simple y mundano se puede crear una obra magnífica. [Caótico]
5	Cambio. Todo lo que no cambia está condenado a desaparecer. [Caótico]
6	Amistad. Mis amigos son mi inspiración, gracias a ellos soy mejor como persona y como artista. [Bueno]

1d6	Vínculo
1	Debo realizar esa gran obra de arte que vislumbro a menudo en mis sueños y que apenas recuerdo al despertar.
2	Sé lo dura que es la vida y no pienso dejar que otros compañeros de profesión sufran como yo he sufrido, les ayudaré cueste lo que cueste.
3	Desde que mi antiguo patrón se arruinó busco a alguien que se interese por mis obras.
4	Aquel rival no fue justo y trató de hundirme la vida, no dejo de pensar en el momento de mi venganza.
5	Me he prometido a mí mismo que llevaré mi cultura y mis tradiciones a todos los rincones del mundo.
6	No volveré a ver a mi amor hasta que no termine una obra digna de ganarme su corazón.

1d6	Desventaja
1	Estoy dispuesto a cualquier cosa por hacerme con obras de arte para mi colección.
2	Engañé a una familia noble para conseguir dinero y todavía ofrecen una recompensa por mi cabeza.
3	Vivo con miedo de que la gente descubra que la obra por la que se me conoce realmente no fue hecha por mí.
4	Solo consigo obtener inspiración artística bajo el consumo de alcohol y sustancias alucinógenas.
5	No soporto el alboroto a mi alrededor, estar con muchedumbres y ruido me hace perder los nervios.
6	Por culpa de mi aspecto descuidado y sucio la gente desconfía de mí y me rehúye.

NOBLE DE LAS CIENTO CASAS

Desde la fundación de la ciudad, la mayoría de los elfos pertenecen a alguna de las cien casas de Vindusan en las que se distribuye la sociedad. Tú perteneces a uno de los estratos más altos de una de estas casas, pues eres miembro de la nobleza. Aunque esto te ha hecho vivir entre los más prestigiosos elfos y nunca te ha faltado de nada, también has tenido grandes responsabilidades con los tuyos. Pertenecer a una de las casas de Vindusan implica que debes cuidar y proteger a todos sus miembros, siendo muchos los plebeyos que acuden a pedir ayuda, y mantener el buen nombre de la casa. Controlar fuentes de ingresos, mantener la seguridad de tus

posiciones, tener discusiones sobre política y negociar con otros nobles son solo algunas de las tareas en el día a día de los nobles de Vindusan.

Cuando elijas este trasfondo debes, junto a tu director de juego, decidir a cuál de las Cien Casas de Vindusan perteneces y qué cargo o responsabilidades tienes en ella. ¿Te encargas de coordinar las labores de construcción como miembro de la Casa Andium? ¿Eres un prometedor oráculo de la Casa Juq'An o un noble Kalam encargado de la protección de vuestras salinas?

Competencias por habilidades: Historia, Persuasión

Idiomas: Dos de tu elección

Equipo: Estuche para pergaminos, espejo de acero, jabón, una joya heredada de un familiar, un set de ropas comunes, un set de ropas finas y un saco que contiene 15 po

Rasgo: Pertenencia a la Casa

Pertenecer a una de las casas de Vindusan tiene grandes beneficios. Todos los miembros comparten algo más que el apellido, pues tienen sentimientos de hermandad entre todos ellos, unidos unos con otros formando parte de una comunidad. Por esto, como noble de una de estas casas, puedes pedir el apoyo y la ayuda de otros de sus miembros. Lograr información sobre hechos ocurridos en Vindusan, convencer a un plebeyo de que os dé cobijo en su hogar o dar con alguien que sepa guiaros a una región concreta del desierto son algunos de los ejemplos de lo que puedes pedirles. Sin embargo, es probable que ellos también tengan problemas o necesidades y recuerda que tú eres responsable de su bienestar y de los intereses comunes de la casa.

Características sugeridas

Los miembros de la nobleza de Vindusan suelen ser elfos (o, en ocasiones, semielfos) educados y acostumbrados al trabajo. Consientes de que la fuerza de la casa depende de la unión de sus miembros, son personas que se preocupan por los demás y tienen facilidad para resolver problemas inesperados. Por el contrario, algunos valoran tanto el honor de la casa que se vuelven arrogantes y capaces de cualquier cosa si eso les beneficia.

D8	Rasgo de personalidad
1	No me gusta dejar nada incompleto. Cualquier cosa que se pueda hacer, por insignificante que sea, tengo que llevarla a cabo.
2	Cualquier momento es bueno para recordar a mis compañeros de viaje que pertenezco a un linaje élfico con siglos de heroicos logros.
3	No soporto a las personas que tratan de decirme lo que debo hacer. Soy capaz de tomar mis propias decisiones sin su ayuda.
4	Visto con ropas elegantes y bien aseado para mostrar una buena impresión a cualquiera que me vea.
5	Siempre me muestro dispuesto a ayudar a quien lo necesite, pero si rechazan mi ayuda una vez, que no vuelvan a contar con ella después.
6	Gano todas las discusiones en las que participo, aunque eso implique horas y horas de argumentos y contraargumentos.
7	Aunque a la gente le pueda sentar mal, mis comentarios sinceros y directos son la única manera de que mejoren sus defectos.
8	No confío en intermediarios ni ayudantes. Si quiero que algo esté bien hecho, lo hago yo mismo.

D6	Ideal
1	Comunidad. Vindusan es el mayor logro que hemos conseguido como pueblo desde el Gran Éxodo de los Peregrinos. Debemos preservarlo cueste lo que cueste. [Bueno]
2	Poder. La única manera de mantener mi posición social es mediante el poder, no puedo consentir que nadie amenace mis beneficios. [Maligno]
3	Hermandad. Los miembros de mi casa lo son todo para mí, como grupo somos mucho más fuertes que por separado. [Neutral]
4	Honor. Si me comporto de manera poco honorable pondré en riesgo el honor y el estatus de toda mi casa. [Legal]
5	Libertad. La esclavitud es un mal del pasado de Voldor que no podemos permitir que se mantenga en nuestros días. [Bueno]
6	Apariencia. Los hechos reales no tienen ninguna importancia, solo las opiniones que tienen los demás sobre ellos. [Maligno]

D6	Vínculo
1	Mi casa es lo más importante que tengo en la vida y siempre velo por sus intereses.
2	Las abundantes responsabilidades de mi cargo me han alejado de la única persona a la que he amado.
3	Aún tengo las cicatrices de un atentado que casi acaba con mi vida y cuyo responsable sigue siendo desconocido.
4	Debo mantener las alianzas forjadas por el líder de mi casa, aunque eso signifique hacer cosas que no considero justas ni correctas.
5	Los movimientos políticos de Vindusan dejaron mi casa en la ruina y he jurado restaurar nuestra antigua gloria.
6	Una grave acusación contra mí me obligó a alejarme de mi casa y mi familia.

D6	Desventaja
1	Realmente no soy descendiente de nobles elfos, es una elaborada mentira para gozar de un elevado estatus en Vindusan.
2	Mis extravagantes aficiones y costosas adicciones me hacen perder a menudo grandes sumas de dinero.
3	Reacciono violentamente a cualquiera que no se dirija a mí con los honores y adulación adecuados para mi estatus.
4	Un grupo de nigromantes quiere mi sangre para un ritual que se comenzó hace siglos con uno de mis antepasados.
5	No temo ponerme en peligro, así es como crecerá mi reputación y mayor será mi leyenda.
6	Mi vida como noble es gracias a un pacto con un diablo. Algún día será el poseedor de mi alma salvo que consiga hacer algo para evitarlo.

AGENTE DE LA JUSTICIA

Para muchas personas la justicia es un ideal o un objetivo, pero para ti ha sido una forma de ganarte la vida. En una ciudad tan grande como Vindusan son necesarias personas que estén encargadas de mantener el orden y evitar toda clase de delitos. Desde luego no es un trabajo sencillo, pues los criminales no se dejan atrapar con facilidad; pero ayudar a mantener el orden al menos tiene una paga que parece adecuada. Este oficio te ha hecho trabajar cerca de los gobernantes de la ciudad, por lo que conoces bastante bien desde dentro todos los entresijos del gobierno y la autoridad. Pero los robos y agresiones no son los únicos delitos a lo que has hecho frente, pues cosas mucho peores, como el diabolismo, la nigromancia y otras artes oscuras son una amenaza mayor para la ciudad.

Competencias por habilidades: Intimidar, Perspicacia

Competencia con herramientas: Kit de calígrafo

Idiomas: Uno de tu elección

Equipo: Herramientas de calígrafo, esposas, 10 pies de cadena, pluma de escritura, lista de fugitivos de Vindusan, un set de ropas comunes y un saco que contiene 10 po

Al servicio de la justicia: Son muchas las organizaciones que se encargan de mantener la justicia y defender a los habitantes de Vindusan, cada una de ellas con su propio método y sus normas. Incluso dentro de cada organización hay miembros encargados de capturar criminales y contener amenazas mientras otros se encargan de las tareas de burocracia que eso genera o de juzgar a cada delincuente y decidir cuál es su castigo. A la hora de elegir este trasfondo, puedes decidir junto a tu director de juego a qué organización de la ciudad perteneces y qué tarea desempeñas en ella. Si lo prefieres, puedes tirar en la siguiente tabla para decidirlo de manera aleatoria.

D8	Organizaciones de Vindusan
1	La Guardia de la Ciudad
2	La Guardia Azor
3	La Guardia Víbora
4	La Guardia del Alba
5	Los Inquisidores de Praxis
6	Carcelero
7	Burócrata del gobierno de Vindusan
8	Verdugo

Rasgo: Persona de confianza

Aquellos que saben que has dedicado tu vida al servicio de la justicia tienen una tendencia natural a creer tu palabra y valorar tu testimonio por encima del de los demás. Tu exposición de hechos pasados es clara y cualquier acusación suena fiable y grave cuando viene de ti. Por ello, otras personas con autoridad, como jueces y guardias, confían en ti y valoran positivamente tu opinión aunque apenas te conozcan.

Características sugeridas

Aquellas personas que trabajan impartiendo justicia suelen ser hombres y mujeres con una fuerte vocación, dispuestos a dar lo mejor de ellos en las situaciones de peligro y poniendo la seguridad de los demás por delante de la suya propia. Sin embargo, este tipo de vida puede volverles reservados, cínicos al haber perdido la fe en la bondad de las personas o provocar que descubran un gusto por la violencia que no conocían.



XARAMUN CENICIENTO

D8	Rasgo de personalidad
1	Aunque la violencia esté mal vista, considero que muchas veces es el único recurso para obtener los resultados adecuados.
2	No confío en aquellos que almacenan riquezas y poder, esa clase de gente siempre oculta secretos oscuros.
3	La gente dedica demasiado tiempo a pensar las cosas, yo prefiero actuar.
4	Disfruto del silencio y la soledad, los sitios con mucho bullicio son un foco de problemas y delincuencia.
5	Siempre trato de decir a los demás lo que deben hacer o en qué se han equivocado, aunque sé que no se lo vayan a tomar bien.
6	Mi sentido del humor, crudo y siniestro, incomoda a aquellas personas que viajan conmigo.
7	Me gusta decir frases ambiguas o de significados profundos, aunque en algunas ocasiones ni siquiera yo sé que quiero decir con ellas.
8	Una mirada a los ojos de una persona es suficiente para saber todo lo que necesito. Para mí, la primera impresión siempre es la acertada.

D6	Ideal
1	Justicia. Aquellos que incumplen las normas e ignoran las leyes deben ser detenidos. Es la base de nuestra sociedad. [Legal]
2	Riqueza. Mantener el orden en la sociedad es la única forma de asegurar que el oro y las joyas se mantengan donde deben estar. [Legal]
3	Comunidad. Poniendo mi vida al servicio de la justicia hago de mi ciudad un lugar más próspero y seguro. [Bueno]
4	Poder. Mi posición impartiendo justicia me otorga poder sobre otras personas que puedo emplear en mis propios propósitos. [Maligno]
5	Reputación. El prestigio que he logrado a lo largo de mi vida lo es todo. No puedo dejar que nada manche mi impoluta reputación. [Neutral]
6	Venganza. Los delincuentes que han derramado sangre inocente deben pagar con la suya propia. Yo seré su verdugo. [Neutral]

D6	Vínculo
1	Tuve que delatar a mi mentor tras descubrir que era parte de una organización corrupta y juré venganza.
2	Por las noches tengo sueños que me atormentan sobre las personas a las que apresé sin tener la certeza de su culpabilidad.
3	Me vi obligado a aceptar sobornos de un grupo de comerciantes para pagar las enormes deudas de mi familia.
4	Aún me culpo por no haber podido atrapar al espía que puso en tantos aprietos al gobierno de Vindusan.
5	Un criminal venheli me maldijo con sus últimas palabras antes de ser ejecutado. Quizás me cause problemas en el futuro.
6	He tenido que dejar atrás mi vida en Vindusan al destapar las actividades ilegales de una organización con muchos contactos entre los gobernantes de la ciudad.

D6	Desventaja
1	Tantos años viendo a la gente tomar malas decisiones me ha vuelto incapaz de confiar en nadie.
2	No tengo paciencia con aquellos que se niegan a cooperar. Darles unos buenos golpes es mi primera opción para soltar la lengua a la gente.
3	Saltarse la ley nos convierte en criminales. No existe ninguna razón que justifique actuar contra la autoridad.
4	Mi afán por descubrir la verdad me lleva a entrometerme en la intimidad de conocidos y amigos sin ningún respeto.
5	Me siento culpable por haber sobrevivido a varios ataques mientras mis compañeros morían. No me merezco seguir con vida.
6	Los asuntos relacionados con magia y hechicería siempre traen problemas. No soporto la magia y a quienes la emplean.

Equipo especializado del clan Rocasangrienta

Los maestros herreros del clan Rocasangrienta son famosos por haber creado algunas de las armas más peculiares que existen, las cuales importan desde las Kiralizador directamente a los mercados y zocos de Vindusan.

EQUIPO DE AVENTURAS DEL CLAN ROCASANGRIENTA

Objeto	Coste	Peso
Carta de crédito Rocasangrienta	varía	1 lb
Cuerda de las Kiralizador (50 pies)	20 po	15 lb
Poncho del desierto	5 po	3 lb
Vara de zahorí	1 po	2 lb

Carta de crédito Rocasangrienta. Los enanos del clan Rocasangrienta han terminado acumulando un considerable tesoro con el que respaldan estas valiosas cartas de crédito que pueden canjearse por monedas ordinarias en sus puestos comerciales. Para adquirirlas hay que canjear la cantidad demanda más una comisión de 1 po por cada 10 po que se deseen convertir. Estas vienen firmadas por cinco miembros del clan, tienen una descripción detallada en lengua enana del portador, una fecha de caducidad para su canje y el valor de cambio. Muchos comerciantes prefieren viajar por el territorio con unas pocas cartas de crédito en vez de varios miles de monedas.

Cuerda de las Kiralizador. La cuerda de las Kiralizador está hecha con duras raíces tratadas con brea, tiene 6 puntos de golpe y puede romperse con una prueba de Fuerza CD 18.

Poncho del desierto. Esta prenda de color ocre está hecha con grueso tejido vegetal impregnado en extrañas breas de las montañas y la sabana, y fue diseñada para ofrecer protección frente al sol y el calor extremo. Quienes lo visten obtienen ventaja en las tiradas de salvación de Constitución para resistir los efectos adversos del calor y el sol.

Vara de zahorí. Esta vara bifurcada como la lengua de una serpiente se puede utilizar para localizar reservas de agua. Proporciona un bonificador de +2 cuando hagas una prueba de Sabiduría (Supervivencia) para encontrar agua en el desierto.

Nombre	Precio	Daño	Peso	Propiedades
Armas cuerpo a cuerpo marciales				
Piqueta kiralizor	10 po	1d8 perforante	4 lb	Pesada, versátil (1d10)
Pica kiralizor	20 po	1d10 cortante	10 lb	Pesada, alcance
Armas a distancia marciales				
Bumerán kiralizor*	5 po	1d6 cortante	2 lb	Ligera, sutil, arrojadiza (distancia 30/120), especial
Ballesta de las Kiralizor	85 po	1d8 perforante	8 lb	Munición (distancia 100/400), de carga (8 disparos), pesada, dos manos
Red de las Kiralizor**	25 po	-	6 lb	Especial, pesada, arrojadiza (distancia 5/15)

*Cuando falles un ataque con el bumerán kiralizor lo atraparás al final de tu turno siempre y cuando tengas una mano libre y no haya obstáculos como árboles o muros entre tú y el bumerán kiralizor.

**Cuando una criatura Grande o más pequeña es golpeada por una red de las Kiralizor, queda apresada hasta que sea liberada. No tiene ningún efecto sobre criaturas incorpóreas o criaturas Enormes o mayores. Una criatura puede usar su acción para hacer una prueba de Fortaleza CD 12 y liberarse a sí misma o a otra criatura que esté al alcance. Si se falla la prueba de Fuerza, la criatura apresada sufre 1d4 puntos de daño y la CD para liberarse de la red enana sube en 1 hasta un máximo de 18. Infligir 10 puntos de daño cortante a la red (CA 12) también libera a la criatura sin dañarla y acaba con el efecto, además de destruir la red. Cuando usas una acción, una acción adicional o una reacción para atacar con una red solo puedes realizar un ataque, independientemente del número de ataques que puedas hacer normalmente.

Equipo especializado de los elfos Banjora

A pesar de ser una civilización joven, Vindusan ha desarrollado algunos objetos propios con características muy particulares que solo pueden comprarse en sus mercados o herrerías, como los descritos a continuación.

Objeto	Coste	Peso
Coraza élfica noble	1500 po	20 lb
Flechas de caza vindusinas (20)	50 po	1 lb
Lucero del alba de Elethae	500 po	4 lb
Brasero de adivinación	2000 po	5 lb

Coraza élfica noble. Forjada por los más habilidosos herreros para los ostentosos nobles de Vindusan, estas corazas se utilizan solo en tiempos de guerra o partidas de caza. Mezcla de xion forjado y mithril, su superficie se decora con gemas preciosas y grabados en honor del portador. **CA:** 15 + modificador por Destreza (máx. 2), no impone desventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo).

Flechas de caza vindusinas (20). Estas flechas, utilizadas por los cazadores elfos durante las cacerías de grandes bestias, como dracos espinosos o escorpiones gigantes, presentan

una cabeza ancha y aserrada. Están forjadas con destreza para mantener un filo extraordinario que se clava con facilidad. Cuando saques un 20 en una tirada de ataque que hagas con estas flechas, tu golpe crítico inflige 1d6 puntos de daño perforante adicional.

Lucero del alba de Elethae. Bendecidos por los sacerdotes de Elethae, estos luceros del alba están completamente pulidos para reflejar la luz del sol y cegar a los rivales durante la lucha. Algunos paladines y clérigos han aprendido a esgrimirlos con extraordinaria destreza y esto ha motivado a muchos guardias y mercenarios devotos a hacerse con uno. Cuando realices un golpe crítico con esta arma en un lugar con luz solar, el enemigo queda cegado hasta el principio de tu siguiente turno. **Daño:** 1d8 puntos de daño perforante.

Brasero de adivinación. Un pequeño brasero de hierro con runas mágicas inscritas en su interior que los lectores de sombras y otros magos utilizan para tratar de discernir la verdad en sus visiones del futuro. En su interior contiene arena del desierto con una pizca de cenizas provenientes de los restos funerarios de otro adivinador. Mientras un fuego arda en este brasero, el alcance de todos los efectos de tus conjuros de la escuela de adivinación se dobla. El brasero se apaga al cabo de una hora y no se puede volver a usar de este modo hasta el siguiente amanecer.



CAPÍTULO NUEVE

BESTIARIO DE VINDUSAN

Draco Espinoso

A lo largo del desierto de Shabana se suceden los ataques de dracos espinosos, que se lanzan desde los cielos contra las caravanas y sus bestias de tiro con la intención de darse un festín.

Estos descomunales reptiles, análogos a sus parientes del bosque, poseen un extraño aspecto debido a la tonalidad marrón y cobriza de sus escamas puntiagudas, que además les permite camuflarse en parajes desérticos. Sus escamas forman un método defensivo ante los pocos depredadores que intentan atacarlos y que les ha valido el nombre de «draco espinoso» en toda la región. Son famosos por las pequeñas tormentas de arena que suelen crear, utilizando el batir de sus alas contra las dunas, para confundir a sus presas y devorarlas rápidamente. Anidan en las zonas elevadas de las formaciones rocosas del desierto, donde la mayoría de animales no puede

alcanzar sus huevos y la altura les permite detectar a los enemigos con suficiente antelación. Mientras que un ejemplar joven de draco suele ser poco más grande que un caballo, con la edad pueden alcanzar un tamaño mucho mayor, llegando a competir con algunos dragones.

Aunque son temidos por muchos, especialmente por los mercaderes y caravaneros que cruzan el desierto temerosos de los cielos, algunas criaturas como los gnolls o los ogros los admiran por su fuerza, siendo objetivo de sus cacerías sagradas y codiciados por sus señores de la guerra.

Sus huevos pueden alcanzar un valor desorbitado en el mercado de Vindusan, ya que su contenido es un ingrediente importante en muchos rituales y pócimas antiguas que otorgan fuerza y salud. Existen también algunos esclavistas interesados en la compraventa de crías de draco espinoso, ya sea para tratar de domesticarlas o para utilizarlas en sus crueles arenas de combate.

DRACO ESPINOSO JOVEN

Dragón Grande, no alineado

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 93 (11d10+33)

Velocidad: 20 pies, 80 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	5 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

Vulnerabilidades al daño: Frío

Resistencias al daño: Fuego

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +4

Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14

Idiomas: -

Desafío: 5 (1800 PX)

Camuflaje en el desierto. El draco espinoso tiene ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) que haga para esconderse en terrenos desérticos.

Escamas espinosas. Al principio de cada uno de sus turnos el draco espinoso inflige 5 (1d10) puntos de daño perforante a cualquier criatura que lo esté agarrando.

Acciones

Multiataque. El draco realiza dos ataques: uno con su mordisco y otro con su aguijón. Mientras vuela, puede usar sus garras en lugar de otro ataque.

Mordisco. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +6 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 10 (2d6+3) puntos de daño perforante.

Garras. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 12 (2d8 +3) puntos de daño cortante.

Aguijón. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +6 al ataque, alcance 10 pies, una criatura. *Impacto:* 10 (2d6+3) puntos de daño perforante. El objetivo debe realizar una tirada salvación de Constitución CD 14. Si falla, recibe 24 (7d6) puntos de daño por veneno y, si tiene éxito, la mitad.

Ventisca de arena. El draco crea a su alrededor un estallido de arena utilizando el batir de sus alas. Toda criatura que se encuentre a 15 pies o menos de él debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 14 para no quedar cegada durante 1 minuto. La criatura puede repetir la tirada de salvación en cada uno de sus turnos; si tiene éxito, el efecto de ceguera termina.

DRACO ESPINOSO ADULTO

Dragón Enorme, no alineado

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 147 (14d12+56)

Velocidad: 20 pies, 80 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	10 (+0)	18 (+4)	6 (-2)	13 (+1)	6 (-2)

Vulnerabilidades al daño: Frío

Resistencias al daño: Fuego

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +3

Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14

Idiomas: -

Desafío: 7 (2900 PX)

Camuflaje en el desierto. El draco espinoso tiene ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) que haga para esconderse en terrenos desérticos.

Escamas espinosas. Al principio de cada uno de sus turnos, el draco espinoso inflige 5 (1d10) puntos de daño perforante a cualquier criatura que lo esté agarrando.

Acciones

Multiataque. El draco realiza dos ataques: uno con su mordisco y otro con su aguijón. Mientras vuela, puede usar sus garras en lugar de otro ataque.

Mordisco. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +7 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 15 (2d10+4) puntos de daño perforante.

Garras. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +7 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 15 (2d10 +4) puntos de daño cortante.

Aguijón. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +7 al ataque, alcance 10 pies, una criatura. *Impacto:* 12 (2d8+4) puntos de daño perforante. El objetivo debe realizar una tirada salvación de Constitución CD 15. Si falla, recibe 35 (10d6) puntos de daño por veneno y, si tiene éxito, la mitad.

Ventisca de arena. El draco crea a su alrededor un estallido de arena utilizando el batir de sus alas. Toda criatura que se encuentre a 20 pies o menos de él debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 15. Si falla, queda cegada durante 1 minuto y es empujada 30 pies del draco. La criatura puede repetir la tirada de salvación en cada uno de sus turnos; si tiene éxito, el efecto de ceguera termina.

Diablo ígneo

Infernal Mediano (diablo), legal maligno

De las sombras surge una criatura cenicienta de aspecto vil y mostrando dos grandes garras que relucen como brasas, ahumando el ambiente. De sus fauces brota una llamarada infernal que ilumina sus ojos malintencionados, revelando un cuerpo cubierto de láminas renegridas.

Los diablos ígneos tienen el aspecto de un hombre o mujer fornido, con grotescos rasgos más propios de las bestias y que se encuentran siempre rodeados de una nube de humo, producto de su fuego interior. Sus afiladas garras, siempre al rojo vivo, son capaces de despedazar a cualquier víctima en pocos segundos, aunque su mejor arma es su aliento infernal, que le permite abrasar a sus enemigos con un fuego que parece surgido del mismo infierno.

Estos siervos de Zodahar son utilizados como asesinos por diabolistas y adoradores del diablo de la magia prohibida debido a su capacidad para rastrear y perseguir a todos aquellos cuya sangre han derramado previamente. Son criaturas enérgicas que se ven avivadas en todo momento por las llamas de su interior, convirtiéndose en depredadores implacables que no descansan hasta acabar con todos sus enemigos. Son conocidos en multitud de leyendas y mitos de los pueblos del desierto por habitar la oscuridad de las cuevas más remotas, donde aguardan para devorar a aquellos viajeros que se refugian del sol. También se cuenta que algunos son vistos viajando por el desierto durante las noches más frías, buscando jóvenes magos y hechiceros a los que tentar con promesas de poder para después entregar sus almas a su señor Zodahar.

La mayoría de estos demonios habitan en la ciudad laberinto de Thekoi, capital de los dominios infernales de Zodahar. Allí son creados artificialmente por su señor a partir de las llamas del Phlegéthon, un gigantesco lago de fuego y magma que nunca se agota. Algunos de ellos habitan, en cambio, las dunas del desierto de Shabana, donde han sido enviados para colaborar con alguno de los muchos adoradores que tiene allí el diablo de la magia prohibida. En ocasiones estas criaturas también son enviadas por su señor a proteger alguna tribu venheli especialmente devota hacia él, incluso aunque esta no haya mostrado un interés directo por ello.

En combate, el principal punto débil de estos demonios es, paradójicamente, la luz solar, por la repulsión que sufren estos demonios cuando se exponen a la luz directa del astro. Esto les causa un gran dolor y les impide utilizar sus poderes de teleportación, lo que reduce significativamente su eficacia como

asesinos. Como consecuencia, entre algunos pueblos del desierto consideran las largas caminatas bajo el sol como una manera de expulsar a los demonios cuando le persiguen a uno, y más de un desgraciado ha terminado falleciendo, víctima de Avor, cuando trataba de huir de algún demonio que le perseguía.

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 112 (15d8+45)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	18 (+4)	16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	14 (+2)

Tiradas de salvación: Des +7, Con +6, Sab +6

Habilidades: Engañar +5, Perspicacia +6, Percepción +6, Sigilo +7

Resistencias al daño: Frío; contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos que no se hagan con plata

Inmунidades al daño: Fuego, envenenado

Inmунidades a estados: Envenenado

Vulnerabilidad al daño: Radiante

Sentidos: Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 16

Idiomas: Infernal, telepatía 120 pies

Desafío: 6 (2300 PX)

Vista de diablo. El diablo puede ver también en la oscuridad mágica.

Resistencia mágica. El diablo tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Rechazo a la luz del sol. Mientras está expuesto a la luz del sol, el diablo tiene desventaja en las tiradas de ataque, en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en la vista y no puede utilizar su poder *Teleportarse* hasta la presa.

Rastreador de sangre. El diablo conoce la dirección y la distancia a la que se encuentra cualquier criatura a la que haya causado al menos 15 puntos de golpe con su ataque de *Aliento ígneo* en las últimas 24 horas, siempre y cuando los dos estén en el mismo plano de existencia.

Acciones

Multiataque. El diablo realiza tres ataques: dos con sus garras y uno con su aliento ígneo.

Garras. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 8 (1d10+3) puntos de daño cortante.

Aliento ígneo. Ataque de conjuro a distancia: +7 al ataque, alcance 20 pies, un objetivo. Impacto: 21 (6d6) puntos de daño por fuego. Si el objetivo es un objeto inflamable que nadie lleva puesto ni transporta, también arde. Aunque el daño causado por este ataque sea curado, incluso por medios mágicos, sus heridas tardarán semanas en desaparecer.

Teleportarse hasta la presa (recarga 5-6). El diablo se teleporta mágicamente, junto con cualquier equipo que lleve o transporte, a una posición sin luz solar hasta a 120 pies de una criatura que haya registrado previamente usando su rasgo de *Rastreador de sangre*.

Gric blanco

Esta especie de gric está muy arraigada en las cercanías de Vindusan y parece haber evolucionado para adaptarse a la vida en el agua, donde han perfeccionado sus técnicas de caza. Mantienen sus fuertes tentáculos y afilado pico, tan característico de los grics de montaña, pero su cuerpo serpentina ha perdido completamente el exoesqueleto que lo envolvía y en su lugar muestra ahora uno abotagado y blanquecino, casi traslúcido, que les otorga una importante capacidad para camuflarse en el agua. Para poder moverse bajo la superficie, el final de su cola está rematado por unas aletas ovaladas con las que se impulsan. Su tamaño suele ser también algo mayor que los gric normales, lo que les otorga

una mayor contundencia a la hora de cazar a cambio de perder velocidad cuando tratan de cazar fuera del agua.

Los apetitos violentos de estas criaturas, que pasan la mayor parte del tiempo alimentándose de peces o pequeños animales que se acercan a beber, las impulsa en ocasiones a buscar mayores presas tanto bajo el agua como en la superficie. No es raro encontrar en Shabana relatos sobre grupos de grics blancos subiéndose a las pequeñas embarcaciones de pescadores para devorar a todo el que encuentren. También es frecuente que se agrupen en las estelas de las embarcaciones, donde apenas pueden verse, a la espera de que algún miembro de la tripulación caiga al agua para atacar sin piedad.

Una mención aparte requieren los grics descomunales, como son conocidos por aquellos que les han visto en alguna ocasión. Estos grics excepcionalmente grandes son ejemplares con varios siglos de antigüedad (pues estas criaturas no envejecen), que terminan por crecer más allá de todo control. Suelen mostrar también una inteligencia superior que les permite desarrollar pequeñas estrategias de caza. También sacan partido de su gran tamaño tratando de agarrar a las presas pequeñas con sus tentáculos y arrastrarlas al agua, donde tienen ventaja para devorarla.

En los mercados de Vindusan es frecuente encontrar a la venta restos de estas criaturas, desde pedazos de su carne seca hasta los afilados garfios de hueso que rematan sus tentáculos. Algunas culturas creen que estos elementos poseen algún tipo de poder mágico, y muchos chamanes los utilizan como parte de sus rituales. Por otro lado, algunas mafias venden pequeños viales con sangre de grics blancos, pues sus componentes hacen de ella una droga alucinógena peligrosa pero de gran eficacia.

GRIC BLANCO

Monstruosidad Mediana, neutral

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 44 (8d8+8)

Velocidad: 15 pies, 30 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	4 (-4)	14 (+2)	5 (-3)

Resistencias al daño: Contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos

Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 12

Idiomas: -

Desafío: 3 (700 PX)

Anfibio. El gric blanco puede respirar aire y agua.

Camuflaje acuático. El gric blanco tiene ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) que haga para esconderse bajo el agua.

Acciones

Multiataque. El gric realiza un ataque con sus tentáculos. Si impacta, puede hacer un ataque de pico contra el mismo objetivo.

Tentáculos. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 11 (2d8+2) puntos de daño cortante.

Pico. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d8+2) puntos de daño perforante.

GRIC BLANCO DESCOMUNAL

Monstruosidad Grande, neutral

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)

Puntos de golpe: 90(12d10+24)

Velocidad: 20 pies, 40 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	6 (-2)	14 (+2)	5 (-3)

Habilidades: Percepción +5, Sigilo +6

Resistencias al daño: Contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos

Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 15

Idiomas: -

Desafío: 5 (1800 PX)

Anfibio. El gric blanco puede respirar aire y agua.

Camuflaje acuático. El gric blanco tiene ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) que haga para esconderse bajo el agua.

Acciones

Multiataque. El gric realiza dos ataques con sus tentáculos. Si impacta alguno de ellos, una vez por turno puede hacer un ataque de pico contra el mismo objetivo.

Tentáculos. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 21 (4d8+3) puntos de daño cortante. Si el objetivo es Mediano o de un tamaño menor, queda agarrado (escapar CD 13) y apresado hasta que la presa termine. El gric puede agarrar a un sólo objetivo a la vez con sus tentáculos.

Pico. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 12 (2d8+3) puntos de daño perforante.

Ánimas feéricas

No es raro encontrar vagando por el desierto, tanto de día como de noche, a los espíritus fantasmagóricos de los primeros habitantes de la región. Aunque han pasado miles de años desde que las fatas de Shabana y su bosque fueran arrasados por los Peregrinos, muchos de sus espíritus aún no han encontrado el descanso eterno y recorren sus antiguos dominios clamando venganza contra los malvados. Su aspecto recuerda al que tuvieron en vida, desde diminutos duendes hasta fieras dríades, aunque parecen haber sufrido una importante putrefacción que puede observarse en su actual forma fantasmagórica.

Esta suerte de no muertos, antaño poderosas criaturas feéricas, ha mantenido parte de esos poderes que, combinados con su nuevo estado, les hace criaturas sumamente peligrosas. Aunque el odio y las ansias de venganza parecen haber controlado su espíritu por completo, aún queda en ellos un pequeño recuerdo de lo que fueron que les empuja a escoger a sus víctimas entre aquellas malvadas u hostiles con la naturaleza.

La mayoría de estas ánimas errantes viajan en soledad por el desierto, buscando cualquier víctima de la que alimentarse. Cuando lo hacen, parecen utilizar la energía robada para afectar al entorno, haciendo brotar pequeñas plantas a su alrededor en un desesperado intento de recuperar su amado bosque. Aunque se trata de diminutos retoños o tallos que casi siempre mueren en la dureza del desierto, en ocasiones las ánimas logran crear pequeños oasis verdes en el desierto que funcionan como trampas muy efectivas con las que atraer viajeros o caravanas completas hasta allí, y poder seguir alimentándose. Cuando esto ocurre suele tratarse de un grupo de varias ánimas feéricas trabajando juntas en la zona, lo que puede incluir también a algunos muertos vivientes bajo su control o incluso animales o humanoides bajo su hechizo.

ÁNIMA FEÉRICA

No muerto Diminuto, neutral maligno

Clase de Armadura: 16

Puntos de golpe: 32 (9d4+9)

Velocidad: 0 pies, 40 pies volando (planear)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
4 (-3)	22 (+6)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	16 (+3)

Inmунidades al daño: Necrótico, veneno

Resistencias al daño: Ácido, frío, relámpago, trueno; contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos

Inmунidades a estados: Hechizado, agotamiento, agarrado, paralizado, petrificado, envenenado, tumbado, apresado, inconsciente

Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 11

Idiomas: Silvano

Desafío: 2 (450 PX)

Movimiento incorpóreo. El ánima puede moverse a través de otras criaturas y objetos como si fueran terreno difícil. Recibe 5 (1d10) puntos de daño por fuerza si termina su turno dentro de un objeto.

Acciones

Vista interior. El ánima conoce mágicamente el estado emocional de cualquier criatura a 30 pies o menos. Si el objetivo falla una tirada de salvación de Carisma CD 10, el ánima también conoce su alineamiento. Los celestiales, infernales y no muertos fallan automáticamente la tirada de salvación.

Drenar naturaleza. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +8 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 13 (2d6+6) puntos de daño necrótico y la puntuación de Carisma del objetivo se reduce en 1d4. Si llega a 0, el objetivo muere. Si no, la reducción dura hasta que el objetivo termine un descanso prolongado o breve. Si un humanoide maligno muere a causa de este ataque, surge como un espectro 1d4 horas después.

ÁNIMA FEÉRICA ATORMENTADA

No muerto Mediano, neutral maligno

Clase de Armadura: 14

Puntos de golpe: 90 (12d8+36)

Velocidad: 0 pies, 60 pies volando (planear)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	17 (+3)

Habilidades: Percepción +5

Resistencias al daño: Ácido, frío, fuego, relámpago, trueno; contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos que no sean de plata

Inmунidades al daño: Necrótico, veneno

Inmунidades a estados: Hechizado, agotamiento, agarrado, paralizado, petrificado, envenenado, tumbado, apresado

Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 15

Idiomas: Común y silvano

Desafío: 6 (2300 PX)

Movimiento incorpóreo. El ánima puede moverse a través de otras criaturas y objetos como si fueran terreno difícil. Recibe 5 (1d10) puntos de daño por fuerza si termina su turno dentro de un objeto.

Hablar con las bestias y las plantas. En ánima puede comunicarse con las bestias y las plantas como si hablaran un mismo idioma.

Acciones

Drenar naturaleza. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 10 (2d6+3) puntos de daño necrótico y la puntuación de Carisma del objetivo se reduce en 1d4. Si llega a 0, el objetivo muere. Si no, la reducción dura hasta que el objetivo termine un descanso prolongado o breve. Si un humanoide maligno muere a causa de este ataque, surge como un espectro 1d4 horas después.

Hechizo de ultratumba. El ánima elige como objetivo a un humanoide o a una bestia que pueda ver a 30 pies o menos de ella. Si

el objetivo puede ver al ánima, debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 14 para no quedar hechizado mágicamente. A pesar de su horrible aspecto, la criatura hechizada ve al ánima como un amigo de confianza al que tiene que hacer caso y proteger. Aunque el objetivo no se encuentra bajo el control del ánima, se toma sus peticiones y acciones de la forma más favorable posible.

Cada vez que el ánima o sus aliados hacen algo dañino para el objetivo, este puede repetir la tirada de salvación; si tiene éxito, el efecto termina. Si no, el efecto dura 24 horas o hasta que el ánima sea destruida o termine el efecto como acción adicional. Si la tirada de salvación del objetivo tiene éxito, el objetivo es inmune al *Hechizo de ultratumba* del ánima durante las siguientes 24 horas.

El ánima no puede tener más de un humanoide o más de cuatro bestias o no muertos hechizados al mismo tiempo.

Moradores de osario

Los muertos vivientes conocidos como los «moradores de osario» habitan las profundidades del desierto de Shabana en busca de cadáveres que devorar o viajeros a los que embaucar y asesinar. Su nombre proviene de su costumbre de almacenar los incontables huesos de sus víctimas, limpios de toda carne, en una suerte de guaridas o nidos repartidos por el desierto, de los que nunca se alejan demasiado. Son unas criaturas necrófagas lo suficientemente inteligentes como para vivir en pequeños grupos que colaboran en la caza, guiando a viajeros inexpertos a la muerte para poder así alimentarse de su cadáver.

Acostumbran a vestir amplias túnicas en mal estado y cubrir sus rostros con coloridos turbantes de tela que solo dejan ver sus ojos y camuflan sus rasgos demacrados. Así logran disimular su verdadero aspecto, sus afilados colmillos y su piel apergaminada por el calor y la muerte. Todo ello para aparentar ser habitantes del desierto y acercarse a sus víctimas lo suficiente como para someterlas rápidamente y con el menor riesgo posible. Suelen desplazarse por el desierto en grupos de entre cuatro y diez, y en ocasiones les lidera un regente, un miembro más poderoso y con capacidades arcanas que utiliza sus ilusiones para crear trampas aún más efectivas.

Se rumorea entre las tribus del desierto que estos moradores de osario eran en vida una tribu olvidada de los shabaudi que fue castigada por el Terrible Escorpión a vivir eternamente como carroñeros (algo despreciable para su cultura) por sus graves pecados. Como parte de su naturaleza carroñera, estos muertos vivientes son capaces de transformarse a voluntad en hienas gigantes del desierto, cuyo aspecto es igualmente cada- vérico, lo que les permite recorrer grandes distancias por las dunas en poco tiempo y pasar desapercibidos cuando lo necesitan.

MORADOR DE OSARIO

No muerto Mediano, neutral maligno

Clase de Armadura: 14 (cuero endurecido)

Puntos de golpe: 53 (7d8+21)

Velocidad: 30 pies (50 pies en forma de hiena)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	9 (-1)	13 (+1)	12 (+1)

Habilidades: Engañar +3, Sigilo +4

Resistencias al daño: Necrótico; contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos que no se hagan con plata.

Inmунidades al daño: Veneno

Vulnerabilidades al daño: Fuego

Inmунidades a estados: Agotamiento, envenenado

Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 11

Idiomas: Común

Desafío: 3 (700 PX)

Cambiaformas. El morador de osario puede usar su acción para convertirse en una hiena gigante, o volver a su forma verdadera, que es la humanoide. Sus estadísticas aparte del tamaño y la velocidad son las mismas en todas las formas. El equipo que lleve puesto o que transporte no se transforma. Vuelve a su forma original si muere.

Devastación (solo en forma de hiena gigante). Cuando el morador de osario reduce los puntos de una criatura a 0 con un ataque de mordisco en su turno, puede realizar una acción adicional para moverse hasta la mitad de su velocidad y hacer otro ataque de mordisco.

Acciones

Multiataque. El morador de osario realiza dos ataques de cimitarra o un ataque de cimitarra y otro de mordisco.

Mordisco (ambas formas). *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 9 (2d6+2) puntos de daño perforante.

Cimitarra (sólo en forma humanoide). *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d6+2) puntos de daño cortante.

REGENTE DE OSARIO

No muerto Mediano, neutral maligno

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)

Puntos de golpe: 119 (14d8+56)

Velocidad: 30 pies (50 pies en forma de hiena)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	14 (+2)	19 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	16 (+3)

Tiradas de salvación: Con +7, Sab +6, Car +5

Habilidades: Engañar +5, Sigilo +5

Resistencias al daño: Contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos

Inmунidades al daño: Necrótico, veneno

Vulnerabilidades al daño: Fuego

Inmунidades a estados: Agotamiento, envenenado, hechizado

Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 13

Idiomas: Común

Desafío: 8 (3900 PX)

Resistencia a la expulsión. El regente y los moradores de osario que se encuentren a menos de 30 pies de él tienen ventaja en las tiradas de salvación contra los efectos que expulsan a los no muertos.

Cambiaformas. El regente de osario puede usar su acción para convertirse en una hiena gigante, o volver a su forma verdadera, que es la humanoide. Sus estadísticas aparte del tamaño y la velocidad son las mismas en todas las formas. El equipo que lleve puesto o que transporte no se transforma. Vuelve a su forma original si muere.

Devastación (solo en forma de hiena gigante). Cuando el regente de osario reduce los puntos de una criatura a 0 con un ataque de mordisco en su turno, puede realizar una acción adicional para moverse hasta la mitad de su velocidad y hacer un ataque de mordisco.

Lanzamiento de conjuros. El regente de osario es un lanzador de conjuros de nivel 8. Su característica para lanzar conjuros es Carisma (salvación de conjuro CD 14, +6 al ataque con ataques de conjuro). El regente de osario tiene los siguientes conjuros de hechicero preparados:

Trucos (a voluntad): Ilusión menor, Impacto verdadero, Toque helado

Nivel 1 (4 espacios): Comprensión idiomática, Imagen silenciosa, Proyectil mágico

Nivel 2 (3 espacios): Rayo abrasador, Inmovilizar persona

Nivel 3 (3 espacios): Forma gaseosa, Golpe de rayo, Imagen mayor

Nivel 4 (2 espacios): Asolar

Acciones

Multiataque. El regente de osario realiza dos ataques de cimitarra o un ataque de cimitarra y otro de mordisco.

Mordisco (ambas formas). *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +7 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 11 (2d6+4) puntos de daño perforante.

Cimitarra (sólo en forma humanoide). *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +7 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d6+4) puntos de daño cortante.

Bestias akkasem

De entre todas las bestias que pueblan el desierto de Shabana, los llamados «akkasem», cuyo nombre significa «lagarto que recorre las arenas» en élfico, son los más utilizados por los comerciantes de la región para transportar mercancías pesadas. Cuando los primeros exiliados de Kymelin llegaron a lo que más tarde sería Vindusan descubrieron que sus caballos, aunque útiles para los jinetes, tenían muchos más problemas al transportar grandes cargas bajo el sofocante calor de Avor y las frías noches del desierto. Así conocieron a estas bestias escamosas que ya habían sido domesticadas por las tribus shabaudi y eran utilizadas en sus grandes caravanas con las que cruzaban el desierto.

Los akkasem son grandes lagartos cuadrúpedos con una gruesa piel escamada en tonos pardos o cobrizos que les permite evitar grandes daños y, a la vez, tolerar las elevadas temperaturas del desierto con la poca agua que extraen de las plantas que devoran en sus viajes. Un ejemplar medio puede llegar a medir quince pies de largo y cinco pies de alto, además de pesar casi mil doscientas libras. A lo largo de su espalda, unas grandes placas óseas forman una suerte de escudo que, además de otorgar protección contra casi todo tipo de depredadores, facilita la disposición de los fardos de carga por parte de los mercaderes, siendo mucho más sencillo de cargar que un caballo y resultando más natural para la propia criatura.

La domesticación de estas criaturas no es sencilla y apenas existen en la actualidad unos pocos expertos capaces de entrenar y vender akkasems para carga. Estos domesticadores, en su mayoría shabaudi, suelen arriesgar su vida para robar los huevos de las grandes manadas que viajan por el desierto buscando comida y agua, para amansar a estas fieras desde recién nacidas antes de que desarrollen su agresividad innata. Y es que los ejemplares salvajes de estas bestias, pese a ser herbívoros, son sumamente territoriales y no dudan en asesinar a cualquier criatura extraña que invada la paz de la manada o de los terrenos donde han enterrados sus huevos.

Aunque algunos comerciantes visionarios han tratado de exportar el uso de los akkasem como bestia de carga a otros lugares de Voldor, la adaptación de estos al desierto hace realmente complicado que puedan vivir (ya no digamos procrear) en otras regiones del continente.

AKKASEM DE CARGA

Bestia Grande, no alineada

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 38 (4d10+16)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	8 (-1)	18 (+4)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Resistencias al daño: Fuego

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: -

Desafío: 1 (200 PX)

Bestia de carga. El akkasem se considera un animal Enorme a la hora de determinar su capacidad de carga.

Acciones

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6+4) puntos de daño perforante.

Pisotear. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 5 pies, una criatura tumbada. *Impacto:* 13 (2d8+4) puntos de daño contundente.

AKKASEM SALVAJE

Bestia Grande, no alineada

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 82 (8d10+38)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	8 (-1)	18 (+4)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Resistencias al daño: Fuego

Sentidos: Percepción pasiva 11

Idiomas: -

Desafío: 4 (1100 PX)

Bestia de carga. El akkasem se considera un animal Enorme a la hora de determinar su capacidad de carga.

Acciones

Multiataque. El akkasem realiza dos ataques: uno con su mordisco y uno con de pisotear.

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +7 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 15 (3d6+5) puntos de daño perforante.

Pisotear. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +7 al ataque, alcance 5 pies, una criatura tumbada. *Impacto:* 16 (2d10+5) puntos de daño contundente.

EL AKKASEM COMO MONTURA

Lejos de ser la mejor montura posible para un aventurero, los akkasem pueden resultar muy útiles a la hora de transportar equipo pesado o mercancías por las arenas del desierto de Shabana. Aquí tienes las características más relevantes de los akkasem como bestia de montura (siempre refiriéndonos al akkasem de carga, no al salvaje) para su utilización en partida. Su precio incluye un ejemplar adulto y domesticado para el transporte de mercancías. Puede adquirirse sin demasiadas dificultades en Vindusan o en algunas ciudades pequeñas de todo Shabana, e incluso en la frontera norte de Sananda.

Coste: 175 po

Velocidad: 40 pies

Capacidad de carga: 1080 lb

Bestia de transporte. La anatomía de los saurios de las arenas no es apta para servir como montura de guerra, ni siquiera utilizando una compleja silla de montar. Por ello, cualquier jinete a lomos de una de ellas tiene desventaja en cualquier ataque cuerpo a cuerpo que realice.



AVENTURA

AULLIDOS EN VINDUSAN

Introducción

Aullidos en Vindusan es una aventura diseñada para un grupo de cuatro personajes de nivel 5 y tiene una duración aproximada de entre dos y tres horas. La aventura tiene lugar en Vindusan y sus cercanías, e introduce a los personajes en una conspiración contra la casa Iantris, uno de los principales recolectores de sal de la ciudad.

Trasfondo de la aventura

Vindusan es la capital del reino de los elfos Banjora y la ciudad libre más antigua de todo Voldor. Bajo el gobierno del joven líder supremo Varcassian, los representantes de las grandes casas élficas pugnan por el poder en la metrópolis, llena de viajeros y mercaderes de todo tipo y procedencia. Entre sus numerosos zocos, salones de juego, baños, casas de té y templos solares se ha tejido una conspiración para acabar con la Casa Iantris, una de las pocas grandes casas vendedoras de sal en la región. Hace dos semanas,

la antigua líder de la casa, Celaena Iantris, fue asesinada por un diablo ígneo llamado **Daggorath** durante un paseo nocturno, y nadie conoce la identidad del asesino. Además, justo antes del comienzo de la aventura, Jaka (el único hijo del ahora líder de la casa, Drannor) y sus guardaespaldas han sido atacados por **Daggorath** mientras hacían noche en el desierto, volviendo a Vindusan tras visitar una de sus minas de sal. Únicamente Jaka ha logrado escapar, moribundo, del ataque del diablo ígneo.

Tras estos ataques se encuentra la Casa Moorikaith, quien ha tratado durante los últimos meses de comprar las minas de sal de la Casa Iantris sin éxito, lo que le ha llevado a intentar otras aproximaciones. Su plan es asesinar a todos los miembros de la Casa Iantris salvo a Drannor, considerado el más débil mentalmente, para que acceda a vender sus posesiones cuando se encuentre devastado por las muertes de su familia y la caída en desgracia de su casa. Es importante que Drannor siga vivo, ya que, si todos los miembros de una gran casa mueren, sus pertenencias pasan a propiedad del líder supremo, donde serían

inaccesibles para la Casa Moorkaith. Sin embargo, este plan no es fruto del señor de esta casa, sino llevado en secreto por su hija Ezohra, quien aspira al trono de su padre en connivencia con **Skalanis Olasha**, un diabolista enviado por los Bastarre (a quien la Casa Moorkaith es leal en secreto) para acelerar la compra de sal.

Resumen

Esta aventura se divide en tres partes: la llegada a Vindusan y el rescate de Jaka Iantris, una investigación a contrarreloj y el asalto final a las minas Moorkaith, como se describen a continuación:

Introducción: Un moribundo en el desierto. Los aventureros encuentran a un agonizante Jaka huyendo por el yermo. Tras derrotar a los dracos que tratan de devorarlo, deberán salvar la vida al joven Banjora y llevarlo a salvo a su hogar.

Desarrollo: Investigando en Vindusan. Drannor Iantris pondrá a los aventureros a cargo de una investigación a contrarreloj para evitar que su hijo sea asesinado y encontrar al responsable tras los ataques del diablo. Los aventureros deben buscar maneras de evitar los ataques de Daggorath mientras descubren la conspiración tras los asesinatos.

Desenlace: En las minas Moorkaith. Una vez descubierta la conspiración, los aventureros deben adentrarse en las cuevas donde se encuentran Ezohra Moorkaith y su aliado Skalanis Olasha. Finalmente tendrán que evitar que el diabolista cause un gran daño a la ciudad y aclarar lo sucedido ante la guardia de Vindusan.

Resumen de personajes no jugadores

A continuación se presenta un pequeño resumen de los PNJ relevantes para la aventura. Tienes información adicional sobre las casas Iantris y Moorkaith en la página 40.

Drannor Iantris. Elfo Banjora, diplomático y señor de la Casa Iantris. Tras la muerte de su esposa Celaena todo el peso de la casa reposa bajo sus hombros, situación que le tiene claramente superado.

Celaena Iantris. Elfa Banjora, hechicera y antigua señora de la Casa Iantris. Asesinada por el demonio Daggorath hace dos semanas, la guardia ha sido incapaz de determinar lo ocurrido.

Jaka Iantris. Elfo Banjora, explorador, comerciante y heredero de la Casa Iantris. Ha tomado el control de los negocios de la casa tras la muerte de su madre, aunque al inicio de la aventura está cerca de morir tras huir del ataque de Daggorath.

Kaithssain Moorkaith. Elfo Banjora, mago y señor de la Casa Moorkaith. Mantiene una alianza en secreto con la Casa Olasha de Zaselsan, obteniendo apoyo a cambio de la preciada sal de sus minas. Prefiere la sutileza a la acción directa y desconoce de los planes que su hija Ezohra ha trazado junto al enviado de Zaselsan.

Ezohra Moorkaith. Menkarre, guerrera y heredera de la Casa Moorkaith. Siempre oculta tras su máscara de plata, Ezohra está cansada de la pasividad de su padre y se ha aliado con Skalanis Olasha para hacerse con la sal de la Casa Iantris rápidamente. Al no poder salir a la superficie, pasa casi todo el tiempo en las minas, donde supervisa la extracción de sal.

Skalanis Olasha. Elfo Bastarre, diabolista y enviado de la Casa Olasha de Zaselsan. Ha sido enviado a supervisar la compra de minas por parte de la Casa Moorkaith bajo la coartada de ser un comerciante de telas de Mirianis. Cansado también de la pasividad de Kaithssain, ha apostado por su hija Ezohra para hacerse cargo de la situación.

Daggorath. Diablo ígneo (ver página 73), vasallo del Señor de los Diablos Zodahar y asesino a las órdenes de Skalanis.

Gancho de la aventura

El gancho de **Aullidos en Vindusan** es tremendamente sencillo: cuando los aventureros están llegando a Vindusan, viajando por el desierto, descubren a lo lejos a un moribundo Jaka Iantris que apenas se sostiene sobre su caballo y que huye a toda prisa de una pareja de jóvenes dracos espinosos decididos a devorarlos. Si deseas introducir la aventura desde la propia Vindusan, es posible que Drannor Iantris contrate directamente a los aventureros para buscar a su hijo, que se ha retrasado al volver y teme que haya sido atacado por esclavistas o bandidos. Esto nos permite que los aventureros conozcan de antes a la Casa Iantris y a sus miembros, lo que puede hacer la aventura mucho más personal, pudiendo incluso vivir el asesinato de Celaena dos semanas antes de la aventura.

Introducción: Un moribundo en el desierto

Lee o parafrasea el siguiente texto como introducción a la aventura:

Las primeras luces de Avor alcanzan la metrópolis de Vindusan, calentando rápidamente toda su superficie, mientras muchos de sus ciudadanos se retiran a la sombra de sus hogares y los mercaderes despliegan sus productos a la vista de todos en los zocos. Frente a sus nacarados muros, sobre la cada vez más ardiente arena del desierto, un robusto corcel élfico galopa fatigado, tratando de huir de los dos dracos de arena que le acosan desde el cielo. Sobre su lomo, un jinete inconsciente se tambalea, preparado para caer en cualquier momento.

Afortunadamente para los preocupados guardias del muro, parece que los dracos atraparán y devorarán a su presa a una distancia de la ciudad suficiente como para no verse obligados a actuar. Si nadie hace nada, pronto los dracos se darán un festín.

Queda a tu discreción cuándo tiene lugar exactamente esta escena, aunque es recomendable que los aventureros se encuentren a una distancia suficiente corta para poder acudir en ayuda del jinete. Esta escena puede ocurrir también en otra localización, como, por ejemplo, el interior del desierto, lejos de los muros de Vindusan. Por otro lado, es recomendable que suceda durante las primeras horas del día, pues el ataque de Daggorath debe haber ocurrido de noche, o deberás cambiar el relato de Jaka para que el ataque haya ocurrido en algún sitio a la sombra, como en una cueva.

ENCUENTRO. LOS HAMBRIENTOS DRACOS

Tras el ataque del diablo a Jaka y sus hombres, el joven heredero de la Casa Iantris es el único superviviente y se encuentra gravemente herido, alternando estados de consciencia e inconsciencia por las quemaduras sufridas en el ataque. Pudo huir gracias a su corcel Tarron, pero dos jóvenes dracos espinosos (ver página 72) han detectado su rastro y han comenzado a acosar al corcel con la intención de devorar a ambos.

Cuando los aventureros se acerquen a la escena los dracos no estarán dispuestos a renunciar a su presa y se lanzarán a atacar al grupo, considerándolos competidores por la comida. Los dos dracos forman un desafío peligroso para un grupo de nivel 5, y los jugadores deberán concentrarse en tratar de espantarlos más que en acabar completamente con ellos. Cada uno de los dracos huirá de vuelta al desierto en cuanto tenga menos de 40 puntos de golpe (o el otro draco haya muerto) siempre que les sea posible.

Una vez librados de los dracos, que se irán tras devorar el corcel y abandonar al moribundo Jaka si los aventureros no hacen nada, descubrirán al elfo completamente inconsciente y gravemente

JUGANDO CON SKALANIS

Mientras los aventureros llevan a cabo la investigación para descubrir al asesino, este no se quedará parado. Como director de juego puedes utilizar a Skalanis como un elemento más de la trama, que te ayude a mantener a los jugadores siempre atentos y a dar ritmo a la aventura si la cosa se atasca. Para ello puedes tener en cuenta los siguientes factores:

- Gracias a su poder de *Rastreador de sangre*, **Daggorath** puede conocer la localización de Jaka en todo momento, así como la de cualquier aventurero al que haya causado daño previamente. También puede teleportarse hasta una zona de oscuridad cercana a ellos, como cualquier habitación interior, y tratar de atacarles. Además, puede compartir la localización con **Skalanis**.
- Aunque **Skalanis** se encuentra casi todo el tiempo en su habitación de la salina Moorkaith (ver «Desenlace»), puede usar sus conjuros de *Clarividencia*, *Invisibilidad* y *Puerta dimensional* para espiar al grupo y estar al tanto de sus descubrimientos, sobre todo con **Daggorath** informándole de su localización en todo momento.
- **Skalanis** está más cerca de ser un erudito de las magias prohibidas que un aventurero o un combatiente, y por ello no atacará a los aventureros directamente en ningún momento (salvo si se ve acorralado al final de la aventura). Tampoco quiere levantar más sospechas en la ciudad, por lo que evitará ataques llamativos como, por ejemplo, lanzar una bola de fuego en mitad de un zoco. Sin embargo, estará dispuesto a utilizar a **Daggorath** como arma, enviándolo contra los aventureros cuando crea que van a descubrir algo.
- **Skalanis** tiene en su poder cuatro zafiros carmesíes, tras gastar los otros dos en atacar a Jaka y matar a Celaena, aunque siempre guardará uno para la parte final de la aventura. Con los otros puede enviar tres veces más al diablo ígneo contra los aventureros para evitar sus avances. Ten en cuenta que, aunque **Daggorath** sea derrotado y desaparezca, **Skalanis** puede volver a invocarlo, pero eso requiere un nuevo pago. Por lo tanto, tratará de usar al diablo para evitar sus avances en vez de simplemente atacar a los aventureros. Es más práctico para él y más divertido para la aventura, con ataques complejos y calculados más allá de simples combates. Por ejemplo, es posible que el diablo espere a que Jaka se encuentre separado del grupo para tratar de acabar el trabajo, que aparezca en mitad de otro combate complicando las cosas o incluso que ataque a otros PNJs para evitar que los aventureros obtengan nueva información.

herido. Resulta obvio para cualquiera que necesita un clérigo lo más rápido posible, y tendrán que desplazarlo a la ciudad si no cuentan con nadie capaz de curarlo en el momento. Una vista más experta puede obtener información adicional:

Sabiduría (Medicina)

- **CD 10:** El elfo ha sufrido graves heridas recientemente, la mayoría son quemaduras graves repartidas por todo el cuerpo.
- **CD 15:** Además de las quemaduras, que han provocado la mayoría de los daños, el elfo presenta cortes en forma de garras que parecen haber cauterizado.

Inteligencia (Investigación)

- **CD 10:** Pese a que sus ropas están quemadas y rasgadas, antes del ataque eran ropas caras y coloridas, compradas a los más exclusivos telares de Vindusan. Su caballo es un pura sangre vindusino, bien alimentado y en forma. Dada su juventud, es probable que se trate del heredero de una gran casa élfica de Vindusan.
- **CD 14:** Sus botas, la forma en la que ha rectificado su silla de montar y su cubrecabezas desgastado revela que el sujeto es un explorador veterano del desierto.
- **CD 18:** Oculto entre sus ropas, el elfo porta un pequeño medallón de oro con el símbolo de la Casa Iantris. Se trata con total seguridad de Jaka Iantris, el joven heredero de esta casa.

Desarrollo: Investigando en Vindusan

Durante esta parte de la aventura los jugadores deberán llevar a cabo una investigación para descubrir que quienes se encuentran tras los intentos de asesinato y los planes secretos son Ezohra Moorkaith y Skalanis Olasha. Mientras tanto, el diabolista Bastarre utilizará todas las herramientas a su alcance para evitar que los aventureros descubran la verdad y salven a Jaka. Consulta la sección «Jugando con Skalanis» para saber cómo incluir los ataques del diabolista a lo largo de la aventura. Esta segunda parte puede dar comienzo mediante dos escenas diferentes: si los jugadores logran curar por sus propios medios a Jaka, pasa directamente a «Conociendo a Jaka Iantris» mientras que, si lo trasladan a un templo o se lo llevan a su padre (que les pedirá llevarlo al templo rápidamente), comienza por «El Templo Esmeralda de Eurana». A partir de aquí, el orden de las escenas depende de aquellos lugares que los aventureros conozcan o quieran visitar.

El Templo Esmeralda de Eurana

Cuando los aventureros entren en el templo, lee o parafrasea lo siguiente:

El templo de Eurana ocupa un amplio edificio de ladrillo cocido y mármol, repleto de pilares, bóvedas y terrazas. Estas han sido ahuecadas y rellenas con tierra para poder albergar un sinnúmero de plantas y árboles cuyos colores pueden verse desde cualquier parte del distrito. Su interior es fresco y bien iluminado, donde varios adoradores vestidos con túnicas verdes se esmeran en cuidar las pequeñas huertas distribuidas por todo el recinto.

Este es el templo principal de los reverdecedores de Vindusan, orden a la que pertenecía Celaena Iantris y donde el resto de la familia rinde culto a Eurana. Está dirigido por un anciano druida Banjora conocido como «Hoja Errante». Él se encargará de sanar las heridas de Jaka sin ningún tipo de coste (así como las que hayan podido sufrir los aventureros durante su rescate) en nombre de la amistad que mantiene con la familia Iantris, que, además, es uno de los principales mecenas del templo. Aunque ni Hoja Errante ni sus sacerdotes tienen experiencia con infernales, sí pueden dar acceso al grupo a un montón de libros y pergaminos con registros antiguos sobre demonología de la biblioteca del templo. Si le dedican al menos una hora a revisar su contenido, los aventureros pueden obtener la siguiente información:

- **Inteligencia (Religión) a CD 14:** Cuando un demonólogo desea atar a un demonio debe primero suplicar al príncipe demonio que lo controla y, a continuación, negociar un pago acorde a la tarea, que suele requerir un sacrificio o un pago de riquezas, casi siempre joyas.
- **Inteligencia (Religión) a CD 17:** Los registros no muestran casos sobre hechiceros venheli utilizando infernales para cometer asesinatos, su cultura es demasiado reverencial

hacia sus antepasados para algo así. Sí hay casos de infernales atados y usados como asesinos por parte de los elfos de Zaselsan.

- **Inteligencia (Investigación) a CD 15:** Existe en Vindusan una pequeña tienda regentada por una anciana venheli llamada Wivvah. Allí trabaja como vidente y es famosa por sus conocimientos sobre los demonios del desierto.
- **Inteligencia (Investigación) a CD 17:** Existe un lugar llamado la Cueva Blasfema donde los textos dicen que se puede obtener conocimiento sobre muchos demonios, pero su localización es un secreto celosamente guardado por algunos venheli.

Además, a cambio de 300 po, los aventureros pueden comprar a Hoja Errante un amuleto de protección de Eurana. Los sacerdotes del templo solo tienen uno, y necesitan varios días para fabricar más.

Conociendo a Jaka Iantris

Cuando Jaka se despierte, independientemente de donde lo haga, se mostrará enormemente agradecido por ello, aunque permanecerá en un estado profundo de paranoia, temeroso de volver a ser atacado por el diablo. Narrará a los aventureros cómo él y sus hombres habían acampado en una cueva del desierto, cuando fueron salvajemente atacados por la figura demoniaca que acabó con sus compañeros antes de lanzarse a por él. Afortunadamente pudo huir gracias a su corcel, más rápido que ningún otro, aunque terminó perdiendo el conocimiento a causa de sus heridas.

A continuación, pedirá a los aventureros que le acompañen al caserón de la Casa Iantris, donde podrán conocer a su padre (si no lo han hecho ya), quien les recompensará generosamente. Una vez allí, Drannor se mostrará aún más agradecido que su hijo, aunque rápidamente relacionará lo sucedido con la reciente muerte de su esposa. Llegado ese momento, Drannor ofrecerá a los aventureros diez cajas de sal de la Casa Iantris (600 po en total) como pago por salvar a su hijo y les prometerá cincuenta cajas más (3000 po) si logran salvarlo de futuros intentos de asesinato y desmascarar al responsable.

Además, hablando con ellos, el grupo puede descubrir la siguiente información relevante:

- Se trata del segundo ataque en pocos días. Hace dos semanas fue misteriosamente asesinada la madre de Jaka, Caelana Iantris. La **sargento Alasse** de la guardia está al cargo de la investigación.
- La principal fuente de riqueza de la Casa Iantris son pequeños cultivos de té, pimienta y orquídeas vainilla en cultivos flotantes, aunque en los últimos años han comprado algunas minas de sal en el desierto. Jaka volvía de supervisar una de ellas cuando fue atacado por el diablo.

AMULETO DE PROTECCIÓN DE EURANA

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)

El amuleto tiene 4 cargas. Si lo llevas puesto o lo sujetas puedes usar una acción para gastar 1 carga y obtener la protección de Eurana durante los próximos 10 minutos. Mientras estés bajo su protección obtienes resistencia al fuego y las criaturas infernales tienen desventaja en las tiradas de ataque contra ti. Al gastar la última carga el amuleto se desvanece en motas de hierro y se destruye.

- El padre de Jaka, Drannor Iantris, es ahora el líder de la casa. No es especialmente hábil con los negocios y prefiere que sea Jaka quien se encargue de ellos.
- El único enemigo público de la Casa Iantris es la Casa Moorraith, pero su enemistad es puramente económica tras varias negociaciones infructuosas para comprar las minas de sal Iantris por parte de Kaithssain Moorraith.
- Las llamadas «guerras por la sal» entre las casas son gestionadas por la Casa de Subastas de Sal, que rige todo lo relativo a las minas de sal y su venta en Vindusan.

Wivvah, la médium infernal

Cuando los aventureros entren en la pequeña tienda de **Wivvah** (CN, vidente venheli), lee o parafrasea lo siguiente:

La entrada de la pequeña construcción de piedra negra conecta con la calle mediante una abertura oculta tras varias capas de terciopelo rojo. Su interior es cálido, más incluso que las calles de Vindusan, gracias a los braseros repartidos por toda la estancia. Velas, candelabros y telares decorados con singulares matices rodean la mesa de roble tras la que se encuentra Wivvah, una encanijada anciana tiefling de coloridos ropajes que contrastan con su pelo y ojos blanquecinos.

Hace ya varias décadas que la vidente venheli Wivvah Sajijaka decidió asentarse en Vindusan y ganarse la vida como médium y vidente. Aunque muchos en la ciudad, especialmente entre los elfos, ven con malos ojos a la tiefling y sus hechizos, otros aún respetan las viejas tradiciones o están lo suficientemente desesperados como para pagar por sus servicios. Ya que no se trata de un servicio estándar, Wivvah no pedirá oro por su colaboración con el grupo, aunque ofrecérselo ayudará en gran manera a obtener su colaboración. De igual manera, ganarse la simpatía de la Casa Iantris es una poderosa recompensa para la tiefling, que tiene numerosos problemas con las autoridades. Las principales aportaciones que Wivvah puede hacer a los aventureros son las siguientes:

- Si tiene ocasión de revisar las heridas de Jaka, Wivvah confirmará que se trata de fuego infernal, cuyas heridas duran mucho más de lo que deberían.
- Si los aventureros ya han sido atacados y pueden describir con detalle el aspecto y características del diablo atacante, Wivvah lo reconocerá como un diablo ígneo (ver página 73).
- Wivvah lanzará varios conjuros de protección alrededor de Jaka y los aventureros, y parecerá nerviosa durante toda la escena. Una tirada de Carisma (Persuasión) a CD 15 le obligará a explicar que el diablo que les ha atacado es capaz de seguir los rastros de aquellos a los que ha herido y que probablemente esté cerca en todo momento.
- Wivvah insistirá en que no es el trabajo de un venheli. Ellos respetan a sus ancestros y solo un apóstata se atrevería a hacer algo así. Sin embargo, otras razas como los elfos, los humanos y los propios Peregrinos se creen capaces de poder utilizar a los infernales sin riesgo. Además, esos pactos siempre implican un pago en joyas que requieren una gran riqueza de la que los venheli carecen.
- Si le preguntan por una solución, Wivvah les dirá que lo primero es descubrir el nombre del demonio para poder rastrear al demonólogo. Les insinuará que existe un lugar en el desierto donde se puede hablar con el señor diabólico de los secretos, quien sin duda podrá hablarles sobre el responsable de sus ataques. Puede indicarles cómo llegar tras un viaje de varias horas, pero les advertirá que los diablos son caprichosos y podría resultar peligroso (ver a continuación).

La cueva blasfema de Zodahar

La cueva blasfema forma parte de la historia del pueblo venhe-
li, aunque otros pueblos como los shabaudi han oído hablar de
ella en algún momento. La historia dice que, en su interior, un
estrecho pasadizo lleva hasta los salones del mismísimo Zoda-
har, el diablo de los secretos arcanos (ver página 48). Aunque es
a través de la vidente Wivvah la manera más fácil de conocer la
existencia de esta cueva, también puede encontrarse su localiza-
ción mediante otros expertos en historia o demonología, así como
estudiando algunos tomos arcanos que pueden encontrarse en
templos o bibliotecas. Viajar hasta la cueva implica un viaje de
doce millas por el desierto desde Vindusan.

Cuando los aventureros entren en la cueva, lee o parafrasea lo
siguiente:

*El túnel se adentra en la montaña estrechándose cada vez más hasta
solo permitir el avance de un hombre a la vez. La oscuridad parece
comprimirse tras cada paso, ganando terreno a la luz de las antor-
chas hasta casi asfixiarlas. Tras varios minutos de lento descenso,
la temperatura aumenta repentinamente hasta un calor agobiante y
las paredes se ensanchan formando una estancia circular dividida en
varios escalones.*

Si los aventureros se adentran en la cueva y sobreviven al ata-
que de los guardianes de Zodahar (ver «Criaturas» más abajo),
verán aparecer frente a ellos al diablo, sentado sobre un trono de
huesos y tendones con su desconcertante rostro mitad humano
mitad muflón; con grandes cuernos, morro blanquecino y ojos
amarillos. Zodahar habla común y está dispuesto a escuchar a
cualquiera que haya llegado hasta aquí, aunque suelen pasar solo
unos minutos antes de aburrirse y desaparecer. Sin embargo, a
Zodahar le divierten las conspiraciones humanas, así que escu-
chará la historia de Jaka y Daggorath con facilidad. Por otro lado,
no ha llegado a ser «Rector de los Altos Secretos» regalando la
información a cualquiera que entre en su cueva. Zodahar les per-
mitirá hacer un máximo de una pregunta por personaje, siempre
y cuando estén dispuestos a pagarla.

¿Cuál es el pago que exige el diablo? Un secreto personal que
nadie o casi nadie conozca hasta ahora. Debe ser algo com-
prometido, que avergüence al personaje o le pueda meter en
problemas, y, por supuesto, debe ser pronunciado en voz alta
y ser cierto, pues Zodahar sabe cuando alguien miente en su
presencia. Como director de juego puedes animar a tus juga-
dores a inventar oscuros secretos de sus personajes que aún no
hayan surgido y que puedan ganar relevancia en la campaña a
partir de ahora. Además de las implicaciones futuras que pue-
de tener lo relatado en sus secretos, ten en cuenta que Zodahar
no dudará en venderles los secretos a sus enemigos si el pago
es bueno.

A cambio de un secreto, Zodahar puede aportar la siguiente
información:

- Zodahar revela que el nombre del demonio es Daggorath, un diablo ígneo y vasallo suyo.
- Zodahar desconoce el nombre del demonólogo, pero afirma que es un poderoso elfo varón educado en los secretos demonológicos de los Peregrinos.
- Zodahar accede a prestar a su vasallo a cualquier demonólogo a cambio de unas preciosas gemas, una por cada invocación, que atesora con avaricia. Incluso llegará a mos-
trarles una mientras juguetea con ella entre sus dedos y se
regodea. Una tirada de Sabiduría (Percepción) a CD 12 per-
mitirá ver que se trata de un zafiro carmesí hermosamente
pulido. Con una tirada de Inteligencia (Investigar) a CD 15

se puede estimar el valor de cada gema en 1000 piezas de
oro, lo que podría llevarles hasta el maestro joyero Gelasius
(ver más adelante).

Criaturas. Cuando los aventureros entren en la estancia de Zo-
dahar, cuatro canes del infierno (**El Resurgir del Dragón**, página
394) surgirán desde las sombras repartidos en los cuatro puntos
cardinales y atacarán inmediatamente. En el primer asalto utiliza-
rán su aliento de fuego, intentando impactar a todos los aventure-
ros al menos con uno de ellos.

La Guardia de la Ciudad

Una fuente de información relevante sobre lo ocurrido puede
ser la propia guardia de Vindusan, especialmente la **sargento**
Alasse (LB, guerrera Banjora), que es la responsable de investigar
el asesinato de Celaena. También será la responsable de inves-
tigar cualquier problema que surja durante las pesquisas de los
aventureros, aunque no tiene demasiado margen de actuación.
Cualquier movimiento directo, como un registro o una detención
contra una de las grandes casas de Vindusan debe tener el visto
bueno del líder supremo Varcassian, lo que a veces puede costar
horas o incluso días.

La sargento pasa la mayor parte del tiempo en la sede de la
guardia situada en el distrito militar, donde puede ser encontra-
da con facilidad. Se trata de una veterana Banjora, competente y as-
tuta, que se mueve con facilidad entre las reglas no escritas de los
bajos fondos y las trabas legales que implica trabajar con la noble-
za. Estará encantada de colaborar con cualquiera para resolver el
crimen de Celaena y evitar otros nuevos, pero tiene demasiados
casos pendientes y tanto su tiempo como sus hombres son muy
limitados, condicionando su ayuda a poco más que compartir la
información existente. Tampoco le agrada la idea de tener a un
grupo de aventureros por la ciudad creyéndose la autoridad y
metiendo el morro en asuntos de las casas nobles, y les adverti-
rá sobre ello en repetidas ocasiones. La información que maneja
Alasse es la siguiente:

- El asesinato ocurrió por la noche, en una calle apartada del
distrito noreste, sin testigos aparentes.
- La mujer presentaba quemaduras recientes, pero había
sido desgarrada por algún tipo de bestia. El cadáver ya
ha sido incinerado y esparcido en la laguna Minmara
acorde a los deseos de su familia y su fe en Eurana.
- La sargento sospecha que la mujer volvía a su residencia
desde la mansión de la Casa Moorkaith, aunque ambas ca-
sas han negado esa opción.

La Casa de Subastas de Sal

Cuando los aventureros entren en la Casa de Subastas de Sal, lee
o parafrasea lo siguiente:

*Las amplias escaleras de piedra que ascienden hasta el recibidor están
hermosamente decoradas con estatuas de mármol que representan
a las diferentes deidades de la ciudad. Aunque actualmente no está
teniendo lugar ninguna subasta, decenas de comerciantes entran y
salen continuamente para cerrar todo tipo de negocios.*

La Casa de Subastas de la Sal es una suerte de templo dedicado
a la economía, con una estructura solemne y desmesurada donde
centenares de mercaderes entran y salen en todo momento. Mien-
tras en su salón de actos principal se llevan a cabo las subastas
salinas por parte de las grandes casas, en los pequeños despachos
los responsables actualizan registros y gestionan las cuentas y los
impuestos del gobierno. Si los aventureros se presentan junto a
Jaka o poseen algo que demuestre que trabajan para la Casa Ian-
tris, los archivistas les darán acceso a los documentos económicos

de las subastas de sal, que pueden investigar en uno de los despachos privados todo el tiempo que deseen, pero siempre bajo la atenta mirada de los guardias. Además, el maestre Ribbod, un joven enano experto en matemáticas y leyes, contestará a sus preguntas sobre el sistema de subastas. Aunque tratará de limitar sus respuestas a la normativa o a las cifras, si los aventureros logran persuadirle acabará por dar información más relevante para su investigación.

Carisma (Persuasión)

- **CD 12:** La Casa Moorkaith ha dedicado los últimos años a comprar minas de sal y salinas a otras casas con problemas económicos.
- **CD 14:** Es ilegal que las grandes casas, únicas que pueden extraer sal en Vindusan, compren o vendan sal sin pasar por las subastas. Aun así, algunas utilizan la sal para pequeños pagos por comodidad.
- **CD 16:** Matar a los miembros de la Casa Iantris no ayudará a que Moorkaith se haga con sus minas, puesto que, si todos mueren, será el líder supremo Varcassian quien herede sus pertenencias, entregándolas o no a quien crea conveniente.

Inteligencia (Investigación)

- **CD 13:** La Casa Moorkaith vende cantidades muy bajas de sal comparadas con otras casas de recursos similares.
- **CD 16:** El principal recurso de sal de la casa Moorkaith es una gran salina en la costa este de la laguna Minmara.

El maestro joyero Gelasius

Es probable que, antes o después, los aventureros se interesen por las joyas utilizadas como pago por el diabolista, ya sea porque saben que son un ingrediente necesario para la invocación y sospechan que el diabolista puede haberlas comprado en Vindusan o porque ya conocen los zafiros carmesíes y tratan de dar con el vendedor. En cualquier caso, todos los indicios terminarán conduciendo al maestro joyero **Gelasius** (LN, artesano centauro), quien tiene fama de estar entre los mejores orfebres y vendedores de joyas de la ciudad. Gelasius suele comprar joyas a nobles venidos a menos o a saqueadores de dudosa reputación para embellecerlas y venderlas por mucho más dinero. Además, es de los pocos joyeros que trabajan con juegos completos de piedras preciosas, pues son caros y difíciles de vender.

Cuando los aventureros entren en la tienda del maestro joyero Gelasius, lee o parafrasea lo siguiente:

La tienda del maestro joyero Gelasius es fácil de encontrar gracias al letrero dorado que anuncia las mejores joyas de la ciudad. Según indica el cartel, Gelasius compra y vende cualquier tipo de piedra preciosa, además de pulir, cortar y abrillantar con una habilidad sobresaliente. En el interior, acompañado por varios aprendices, el centauro muestra una de sus mejores obras a una noble enana, que juguetea con una bolsa de monedas de oro.

Por supuesto, Gelasius no tiene ninguna intención de colaborar con nadie, pues sus clientes son principalmente grandes nobles que agradecen su discreción. Además, la venta de los zafiros carmesíes fue un negocio tan turbio como lucrativo tanto por la extraña mujer que recogió el pedido (Ezohra Moorkaith, aliada con Skalanis) como porque fue pagado en sal, lo que no solo es irregular, sino también ilegal. Para sacarle la información los aventureros tendrán que intimidarle, ya sea mediante amenazas o el uso de la fuerza física, aunque para eso último tendrán que vérselas con sus peculiares guardias, descritos más abajo.

Carisma (Intimidar)

- **CD 14:** Gelasius vendió hace tres semanas un juego completo de seis zafiros carmesíes valorado en 5000 po, solicitado

por la Casa Moorkaith mediante carta y con la justificación de un regalo.

- **CD 18:** El encargo fue recogido y pagado por una mujer que portaba una máscara de plata y que llegó al anochecer, cuando estaban cerrando la tienda. Pagó el encargo directamente en sal sin etiquetar, nada menos que un pesado cofre con 150 libras de sal en su interior. Obviamente, Gelasius ya ha convertido la mayoría en joyas o piezas de oro a través de sus contactos en los bajos fondos, aunque aún queda algo en su cofre.

Otra opción es colarse durante la noche en el lugar e inspeccionar el almacén y los registros. Para ello tendrán que esquivar o acabar con los guardias dracónidos y forzar una de las puertas del local (Fuerza CD 16 para forzarla, Destreza CD 18 con herramientas de ladrón, o rompiéndola a CA 16 y 25 PG de daño contundente). En su interior pueden descubrir lo siguiente:

Inteligencia (Investigar)

- **CD 13:** Los registros muestran la venta de un juego completo de seis zafiros carmesíes por valor de 5000 piezas de oro, aunque el pago no está reflejado en ningún comprobante bancario.
- **CD 16:** Una carta solicitando el juego de zafiros con la excusa de un regalo, y sellada por la casa Moorkaith, está cuidadosamente guardada en un fichero.

Sabiduría (Percepción)

- **CD 14:** El gran cofre que hace las veces de caja fuerte en el almacén está manchado por pequeñas cantidades de sal esparcidas a su alrededor.

Criaturas. Utiliza las estadísticas de noble para representar a Gelasius si resulta necesario. Sus cuatro aprendices son solo plebeyos y, al igual que Gelasius, tratarán de huir de cualquier violencia siempre que sea posible (**El Resurgir del Dragón**, página 367). Distribuidos por la tienda se encuentran en todo momento Akrog, Zhese y Narghia, tres hermanos dracónidos que trabajan como guardianes del negocio a sueldo de Gelasius (ver página 88).

Tesoro. En el interior del cofre, protegido por un enorme candado de acero (Destreza CD 19 con herramientas de ladrón o CA 17 y 35 PG de daño contundente para romper el cofre), se puede encontrar una bolsa con 8 lb de sal recién extraída, junto a los beneficios del último día de trabajo en forma de 1421 piezas de oro. Si los aventureros están dispuestos a desvalijar la joyería, pueden encontrar más de 30 joyas de todo tipo por valor total de 6424 po, aunque su venta puede suponer enormes problemas con las autoridades locales.

El hogar de la Casa Moorkaith

Antes o después las pistas llevarán a los aventureros a la mansión de la Casa Moorkaith, donde el señor de la casa, Kaithssain, pasa la gran mayoría del tiempo. Cuando el grupo entre en la mansión de la Casa Moorkaith, lee o parafrasea lo siguiente:

La discreta mansión de la Casa Moorkaith posee tres pisos de altura, todos ellos con una soberbia fachada de arcos de piedra, y está rodeada por un canal de aguas cristalinas conectado a los principales canales de la ciudad. Se accede a ella mediante un recargado puente de piedra que está vigilado en todo momento por cuatro guardias, lanza en ristre, de aspecto hostil.

Rondar por las cercanías hablando con los vecinos o con los propios guardias puede conseguirles información muy relevante. Esta información también puede conocerse de otros modos en distintos lugares de la ciudad:

Carisma (Persuasión o Engañar) CD 12

- La única hija de Kaithssain, viudo desde hace mucho, nació con la maldición de los menkarre y hace tiempo que no vive en la mansión familiar.
- Hace tres semanas la mansión acogió a un mercader de sal de Mirianis, un elfo de aspecto solemne, para establecer relaciones comerciales.
- Kaithssain es famoso por sus discursos políticos (siempre en privado) a favor de Kymelin, afirmando que la separación del pueblo élfico fue un error castigado por los dioses con la maldición menkarre.

Una entrada diplomática podría conseguirles un encuentro con Kaithssain, pero este no tolerará ningún tipo de acusación. Ten en cuenta que él desconoce los planes de Skalanis y Ezohra, aunque los considerará verosímiles si le informan de ellos, y su único crimen real es colaborar con la casa Olasha de Kymelin, a quien vende sal a cambio de grandes cantidades de oro con las que afianzar su posición política. Desconoce la faceta de demonólogo de Skalanis y cree que es un diplomático de Olasha interesado en conocer el funcionamiento de su casa. Tanto si es derrotado en combate y obligado a contar lo que sabe como si el peso de las pruebas contra su casa es indefendible, Kaithssain aceptará su papel y dirá lo que sabe. De lo contrario, se limitará a decir algunas verdades que no le inculpan de nada.

Sabiduría (Perspicacia) CD 15 permite saber que Kaithssain no miente.

- «No he asesinado a nadie, ni he ordenado hacerlo. Jamás pactaría con demonios para acabar con otros elfos, aunque sean enemigos en los negocios».
- «Mi hija Ezohra ha sido maldecida por los dioses y apenas soporta la luz del sol. Hace tiempo que decidió vivir en las cuevas subterráneas de la salina que poseemos al este de la laguna, mientras supervisa la extracción de sal».
- «Es cierto, considero que fue un error separarnos de nuestros hermanos de Kymelin y Mirianis, y que nuestros pueblos deberían volver a unirse. Ellos no son tan malos como la dinastía de Varcassian nos ha hecho creer».

Si los aventureros le informan de que van a ir a la salina con intención de detener a Skalanis, este les pedirá que traten de no matar a su hija Ezohra, sabedor de que ella se defenderá de cualquier ataque hasta la muerte. Si se le convence para colaborar, hará llamar a los guardias restantes de la casa y marchará hacia la salina, pero esto se demorará varias horas, permitiendo a los aventureros ir en primer lugar.

Criaturas. En todo momento hay patrullando por la casa cuatro guardias Moorkaith (ver página 88) que tardan un máximo de dos asaltos en llegar corriendo a cualquier lugar de la misma donde haya ruido. En su despacho se encuentra **Kaithssain Moorkaith**, que tiene cubiertos todos los accesos al mismo mediante conjuros de *Alarma*.

Desenlace: En las minas Moorkaith

Finalmente, todos los indicios conducirán a la salina que la Casa Moorkaith tiene en la orilla de Minmara, donde Skalanis y Ezohra se han asentado para llevar a cabo su plan. Para llegar hasta allí puede recorrerse el camino que rodea la laguna y desviarse los últimos cientos de metros o ir directamente en barco navegando sobre la laguna. La salina está construida bajo tierra para poder trabajar y descansar sin preocuparse por el sol, además de aprovechar el desnivel para filtrar el agua de la laguna con facilidad.

Suelos, techos y paredes. La estructura interna está excavada en el suelo rocoso de la costa de Minmara. Con la excepción de la bóveda de seguridad, cuyas paredes están completamente

blindadas con hierro, y los dormitorios, cuyas paredes han sido reforzadas con madera decorada, el resto de paredes, suelos y techos son de piedra y tierra virgen. Han sido construidos utilizando al elemental de tierra que Kaithssain invoca con la piedra de control de su habitación cuando es necesario.

Escaleras. El único acceso al interior, salvo lanzándose por el techo de la salina (sala H), son las escaleras que descienden desde el exterior (sala A). Son escalinatas de caracol talladas en piedra, de 10 pies de anchura, y que descienden 20 pies de altura. Están desgastadas de tanto usarse y correr por ellas requiere una tirada de Destreza (Acrobacias) CD 12 para no acabar cayendo.

Puertas. Salvo excepciones, las puertas de la salina están construidas con madera y tienen la altura suficiente para permitir pasar a una criatura Mediana. Aunque pueden atrancarse, solo las puertas de los dormitorios están cerradas con llave. Si es necesario, todas pueden abrirse mediante la fuerza (Fuerza CD 16) o rompiéndolas (CA 16, 25 PG de daño contundente).

Iluminación. Todo el complejo, salvo la habitación de Ezohra, está iluminado con antorchas. Se considera como luz tenue y, por lo tanto, las criaturas sin visión en la oscuridad tienen desventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en la visión.

A. EL EXTERIOR

Cuando los aventureros se aproximen a la salina, lee o parafrasea el siguiente texto:

A pocos metros de la orilla rocosa de la laguna Minmara, rodeada de varios grupos de arbustos de tonos amarillentos, se alza una pequeña torre de madera desde cuya altura un guardia vigila la zona. A su lado se encuentra un enorme socavón en el suelo que indica la presencia de alguna estructura subterránea.

El acceso está controlado constantemente por uno de los guardias que siempre se sitúa sobre la torre de madera. No es frecuente, pero, en ocasiones, los bandidos intentan atacar o infiltrarse en la instalación para robar algo de sal.

Criaturas. Una patrulla de cuatro guardias Moorkaith vigilan los exteriores de la salina en todo momento, uno de ellos sobre la torre. Aunque darán el alto a todo aquel que se acerque antes de desenvainar, no permitirán que nadie no autorizado acceda al interior o pase más tiempo del necesario en las cercanías.

Tesoro. Bajo la torre se encuentra el carruaje de madera con el que Skalanis ha viajado hasta Vindusan, junto a sus dos caballos, dos hermosas monturas que pueden reconocerse como sementales originarios del bosque de Kymelin mediante una tirada de Inteligencia (Naturaleza) a CD 15. Toda la mercancía ha sido movida al interior del complejo.

B. ENTRADA A LA SALINA

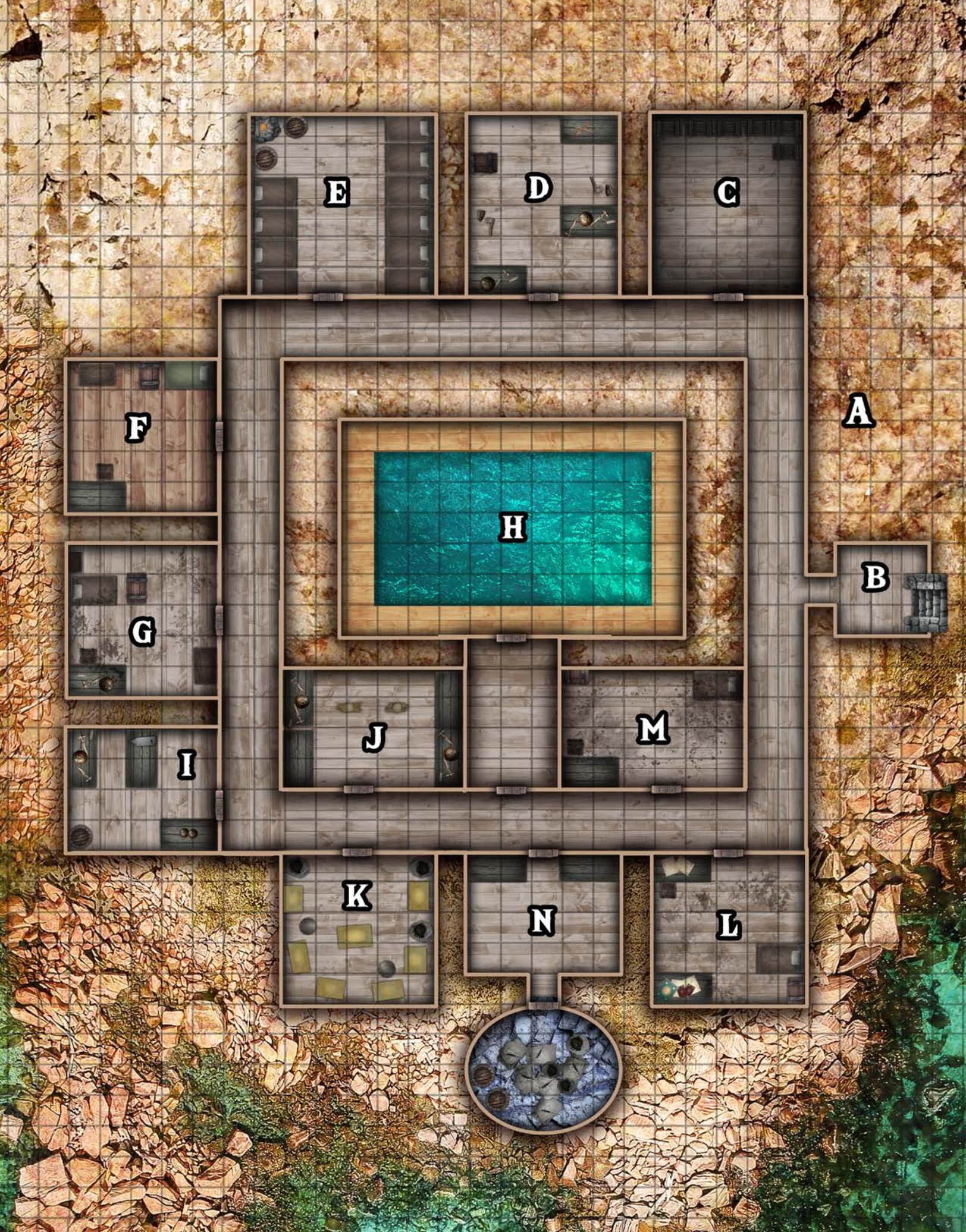
Esta pequeña sala da acceso al resto del complejo. En su interior, un guardia permanece siempre atento a que nadie robe sal al abandonar el recinto, especialmente los trabajadores fórmigos.

Criaturas. Un guardia Moorkaith se encuentra siempre aquí, controlando las entradas y salidas.

C. ALMACÉN DE LOS MINOTAUROS

Cuando los aventureros entren en el almacén, lee o parafrasea lo siguiente:

La pequeña estancia carece de iluminación y el olor a metal revela las decenas de herramientas oxidadas apiladas por sus esquinas. Al fondo reposan varias cajas de madera, tapadas por una lona, y junto a ellas, dos grandes figuras encapuchadas cuya respiración puede oírse desde la distancia.



E

D

C

F

A

H

G

B

I

J

M

K

N

L

Este almacén ha sido reacondicionado para albergar la mayoría de propiedades de Skalanis, lo que incluye los dos esclavos minotauros que le han escoltado en su viaje hasta Vindusan. Han sido criados desde pequeños como esclavos de la casa Olasha con poderosos hechizos de sumisión, así que son plenamente fieles a su señor.

Criaturas. Dos minotauros (**El Resurgir del Dragón**, página 452) descansan aquí, vigilando las pertenencias de Skalanis e intentando que nadie los vea. Dado que no diferencian a los guardias de otros soldados, no atacarán a nadie salvo que muestren indicios de lucha o amenaza. Atacarán, en cambio, a cualquiera que trate de acercarse a las pertenencias de Skalanis o si oyen ruido de combate.

Tesoro. Entre las numerosas pertenencias de Skalanis destacan 25 cajas de sal (de 2 lb cada una) con el sello Moorkaith, perfectamente recogidas y preparadas para transportar en el carruaje. Además, se pueden encontrar dos estatuillas demoniacas talladas en ónice (700 po cada una), una máscara cadavérica de madera pintada (50 po) y un cofre con cuatro jaspes azules (45 po cada una).

D. ALMACÉN DE HERRAMIENTAS

Este almacén es utilizado por los trabajadores para guardar las herramientas de la salina, pero en ese momento se encuentra abierto dado que estas se están utilizando.

Tesoro. Rebuscando en el almacén pueden encontrarse cinco palas y cuatro cubos en buen estado por valor de 10 po.

E. DORMITORIO DE LOS FÓRMIGOS

Esta sala es utilizada por los trabajadores fórmigos de la salina para descansar entre turnos o cuando no quieren viajar hasta la ciudad para hacerlo en su casa. Son un montón de camastros poco cuidados y una improvisada cocina con una chimenea donde calentar la comida.

Criaturas. En todo momento hay en esta sala 1d10 trabajadores fórmigos descansando o durmiendo. Huirán en busca de los guardias al menor atisbo de ataque o amenaza.

F. HABITACIÓN DE SKALANIS

Cuando los aventureros entren en la habitación, lee o parafrasea lo siguiente:

El hermoso dormitorio está decorado con muebles de manufactura élfica que han sido apartados sin ningún cuidado para despejar el centro del mismo. Allí se encuentra grabado un círculo mágico de plata pulverizada y extrañas runas que brillan en la oscuridad.

El dormitorio de Skalanis es el núcleo de la conspiración sobre la Casa Iantris. El círculo mágico permite a Skalanis tener encerrado al demonio Daggorath en su interior hasta requerir sus servicios, momento en que le ofrece un zafiro y le libera de la prisión. Si el diabolista detecta a los aventureros, usará un zafiro para liberar al diablo y que acabe con ellos mientras comienza a organizar su huida. Aunque podría huir mediante la puerta dimensional, tratará de recuperar a sus minotauros y su carro para poder transportar todas las cajas de sal y no volver a casa con las manos vacías. No tiene un especial interés en salvar la vida de Ezohra más allá de completar su plan de controlar la Casa Moorkaith.

Si los aventureros logran entrar en la habitación sin que Skalanis se encuentre presente y sin que se haya percatado de su presencia, podrán hablar con un Daggorath encerrado que les pedirá que rompan el círculo para poder liberarse y matar a Skalanis por puro aburrimiento, aunque su comportamiento puede ser imprevisible y antes o después también atacará a los aventureros o a otros inocentes. También les ofrecerá sus servicios a cambio de gemas por valor de 800 po. Si están dispuestos a pactar con él, puede ser un aliado poderoso aunque traicionero.

Criaturas. Skalanis pasa aquí la mitad del tiempo, puesto que el resto lo ocupa con Ezohra o con sus minotauros, hacia los que huirá si tiene problemas. Daggorath está aquí, encerrado en un círculo, si no se le ha enviado a matar.

Tesoro. En uno de los arcones pueden encontrarse dos suministros de alquimista (50 po cada uno), dos conjuntos de ropa elegante (20 po cada uno) y dos pociones de curación mayor. Una tirada de Inteligencia (Historia) a CD 20 permite identificar los escudos grabados en la ropa como pertenecientes a la Casa Olasha de los elfos Bastarre. Skalanis siempre lleva consigo su libro de conjuros y un amuleto contra detección y localización.

G. HABITACIÓN DEL JEFE DE LA GUARDIA

Esta sala es similar a los demás dormitorios, aunque parece estar menos cuidada. Si no ha ocurrido nada que llame su atención, como indicios de un posible ataque, el jefe de guardia Vihekla se encuentra en esta habitación descansando u organizando los turnos de guardia.

Criaturas. El jefe de la guardia es un varón llamado Vihekla. Utiliza las mismas estadísticas que los demás guardias.

Tesoro. Vihekla guarda en su habitación una bolsa con 200 po que ha logrado ahorrar en los últimos años y una espada corta de xion forjado, regalo de Ezohra, cuidadosamente enrollada en varias pieles.

H. SALINA

Cuando los aventureros entren en la salina, lee o parafrasea lo siguiente:

Esta enorme sala tiene en su centro una piscina de dos pies de profundidad dividida en secciones mediante maderas móviles que albergan diferentes niveles de agua. Por el techo abierto entra la luz del sol, reforzada mediante espejos situados en los laterales, golpeando el agua y dejando la sal, que es cuidadosamente recogida por laboriosos fórmigos.

Esta es la sala donde los trabajadores extraen la sal de las aguas de la laguna. Se trata de una gran piscina que se llena de agua de manera controlada mediante un sistema de tuberías que conectan con la laguna a través de la tierra. El techo se encuentra abierto para que la luz del sol incida sobre el agua con el objetivo de evaporarla, dejando la sal en el fondo. Unos espejos laterales sirven para apurar las primeras y últimas horas de sol.

La piscina tiene apenas dos pies de profundidad y la caída desde el exterior es de 20 pies. Toda la sal es recogida por los trabajadores y es transportada en una carretilla que se llena con 10 libras de sal hasta la bóveda (sala N).

Criaturas. Cinco guardias Moorkaith vigilan la salina continuamente. Hay también 2d6 trabajadores fórmigos recogiendo la sal o con el sistema de entrada de agua.

Tesoro. Tratar de recoger la sal directamente de la salina es un trabajo sucio y duradero. En cada momento hay aproximadamente 2 libras de sal aún por recoger.

I. TALLER

Este pequeño taller es utilizado para hacer reparaciones en la maquinaria, aunque hace las veces de almacén de chatarra, prácticamente abandonado.

Tesoro. Entre la chatarra pueden encontrarse herramientas en buen estado por valor de 7 po tras rebuscar durante varios minutos.

J. ARMERÍA

Los guardias mantienen aquí su equipo cuando no están trabajando. También hay una rueda de afilar y varios muñecos de madera y paja que los guardias sacan en ocasiones al exterior

para practicar puntería con sus lanzas durante las largas guardias.

Tesoro. En la armería hay ocho lanzas, diez cimitarras y seis camisotes de mallas. Un pequeño baúl contiene doce dagas, un ariete portátil y tres juegos de esposas.

K. DORMITORIOS DE LA GUARDIA

Cuando los aventureros entren en el dormitorio, lee o parafrasea lo siguiente:

Dos docenas de esteras de meditación con bordados religiosos ocupan el suelo de esta habitación junto a varios arcones con las pertenencias de los guardias que suelen descansar aquí. Varios quemadores de incienso dotan la sala de un fuerte aroma a especias vindusinas.

Al igual que los trabajadores, los guardias poseen este espacio para descansar entre turnos o meditar cuando prefieren quedarse en el complejo en vez de volver a casa. Está cuidado y el ambiente es el idóneo para que los elfos mediten en paz durante sus descansos.

Criaturas. En todo momento hay 1d6 guardias desarmados, meditando o pasando el rato de otra manera.

Tesoro. Los pequeños arcones contienen algunas propiedades de los guardias, que pueden ser saqueadas y vendidas por 50 piezas de oro. En su mayoría son libros, ropas de calidad o botellas de alcohol.

L. HABITACIÓN DE EZOHRA

Cuando los aventureros entren en la habitación de Ezohra, lee o parafrasea lo siguiente:

Entre los muebles de esta habitación destacan un opulento camastro para la meditación, una sencilla armería con varias espadas y un escritorio cubierto de pergaminos y pilas de libros. Estandartes de tela con el símbolo de la Casa Moorkaith cubren las paredes, aunque parece que no se han limpiado desde hace tiempo.

Debido a su condición de menkarre, Ezohra decidió mudarse a vivir aquí, donde puede refugiarse del sol y, a la vez, vivir lejos de la atenta mirada de su padre. Su relación con él nunca ha sido buena, y ahora Ezohra le considera un problema para la gloria de la Casa Moorkaith. Su habitación está llena de sus pertenencias y los múltiples estandartes de su casa (bastante desgastados por la suciedad del complejo) evidencian su obsesión.

Es una guerrera decidida y no perderá tiempo en hablar con intrusos en lo que considera su hogar. Se negará a reconocer su conspiración con Skalanis y acusará a cualquiera de infravalorarla por su condición de menkarre, apresurándose a demostrar su superioridad marcial. Aunque no la necesita cuando está alejada de la luz solar, Ezohra siempre porta su máscara de plata, que se ha convertido en su verdadero rostro para los guardias y trabajadores, pues nunca han visto los auténticos rasgos de su señora.

De hecho, el único momento en que Ezohra se quita la máscara es en las cada vez más frecuentes reuniones con Skalanis, en su propia habitación. Pese a que es mucho mayor que ella, Ezohra se ha enamorado por primera vez en su vida del extraño diabolista, que ha correspondido a sus afectos más por interés que por amor verdadero. Poco acostumbrada a las relaciones personales, y menos aún a no ser juzgada por su condición, ha encontrado en el enviado de Kymelin a alguien que comparte su punto de vista y que no afea su naturaleza de menkarre. Si los aventureros son lo suficientemente sigilosos como para llegar hasta aquí sin alarmar a nadie, existe la posibilidad de encontrarlos durante uno de sus encuentros carnales sobre el camastro de meditación.

Criaturas. Si Ezohra no está aquí, puede estar en la armería, entrenando con un par de guardias o en el dormitorio de Skalanis.

Tesoro. Guardadas por la habitación están las distintas propiedades de Ezohra, que incluyen unas botas élficas, una poción de escalada y un decantador inagotable de agua (**El Resurgir del Dragón**, páginas 282, 299 y 288), junto a una bolsa con 230 piezas de oro.

M. HABITACIÓN DE KAITHSSAIN

Este dormitorio pertenecía al señor de la Casa Kaithssain, pero desde que Ezohra se trasladó permanentemente a la salina casi no pasa por aquí. Los muebles están sucios y se nota la falta de uso a simple vista. En una de las paredes, una estatua de piedra con forma de dragón sostiene entre sus garras un cofre de madera que parece no haberse abierto en mucho tiempo.

Trampa mágica. Cuando un intruso abre el cofre de Kaithssain sin pronunciar la palabra de mando «Ussahöa», la trampa se activa y la estatua escupe una llama de fuego arcano. Ver las marcas de quemaduras en las paredes tiene una CD 15. Un conjuro u otro efecto que pueda sentir la presencia de magia, como *Detectar magia*, revela una aura de magia de evocación alrededor de la estatua.

Cuando la trampa se activa, la estatua libera un cono de fuego de 30 pies. Todas las criaturas que se encuentren en el fuego deben hacer una tirada de salvación de Destreza CD 14. Si fallan, reciben 22 (4d10) puntos de daño por fuego y, si tienen éxito, la mitad. Lanzar *Disipar magia* con éxito (CD 14) sobre la estatua destruye la trampa.

Tesoro. Kaithssain guarda en su cofre una piedra de control de elementales de tierra que se utiliza cuando tienen que excavar nuevos túneles (**El Resurgir del Dragón**, página 298). En su interior también hay dos pergaminos mágicos: *Inmovilizar persona* y *Telaraña*. En las paredes hay colgados tres retratos de los últimos líderes de la Casa Moorkaith, cada uno valorado en 250 po.

N. SALA DE LA BÓVEDA

Cuando los aventureros entren en la sala de la bóveda, lee o parafrasea lo siguiente:

Una enorme puerta de acero impide el acceso a la bóveda que, a buen seguro, almacena la sal a la espera de ser subastada. Frente a la puerta, un gran gólem de piedra y metal vigila, inmóvil, bloqueando el acceso a todo el que se acerca. Junto a él, varias mesas contienen diferentes herramientas para tratar la sal antes de almacenarla.

Al fondo de la sala se encuentra la bóveda, completamente blindada para evitar que nadie entre excavando la tierra a su alrededor. Aquí es donde los obreros preparan la sal y, a continuación, la almacenan en la bóveda, de donde solo saldrá cada quince días para ser vendida en la Casa de Subastas. En la sala, distribuidas en varias mesas, hay balanzas, cajas de madera y un sello de acero con el que se marcan las cajas de sal con el emblema de la Casa Moorkaith antes de guardarlas.

La única forma de atravesar la puerta de la bóveda es abriéndola mediante la fuerza (Fuerza CD 22) o rompiéndola (CA 19, 50 PG de daño contundente). Normalmente es el guardián escudo de la sala el que abre y cierra la puerta cuando Ezohra se lo ordena.

Criaturas. Un guardián escudo vigila la puerta, preparado para atacar a cualquiera que intente acceder a ella (**El Resurgir del Dragón**, página 441). Su amuleto de control está siempre en posesión de Ezohra, quien lo lleva al cuello y solo se lo quita para meditar.

Tesoro. En el momento de la aventura están almacenadas en el interior de la bóveda 85 cajas de sal (de 2 lb cada una) perfectamente apiladas. No son muchas, porque recientemente Skalanis ha retirado 25 de ellas para llevárselas a Kymelin. Se encuentran entre sus posesiones de la sala C.

Conclusión

Una vez descubierta la conspiración de la Casa Moorkaith y detenidos los intentos de asesinato contra la Casa Iantris, la Guardia de la Ciudad y la sargento Alasse se harán cargo de Kaithssain, Ezohra y Skalanis, siempre y cuando no hayan muerto. La Casa Moorkaith caerá en desgracia, pero el proceso legal contra sus miembros será largo y tedioso. Si nadie de la casa ha sobrevivido, todas sus pertenencias serán entregadas al líder supremo Varcassian para que haga lo que crea conveniente. En ambos casos, la guardia requisará a los aventureros cualquier pertenencia de la casa que hayan intentado quedarse, como las cajas de sal o el guardián escudo, arriesgándose a ser castigados si intentan quedarse con ello.

Para compensarles por sus servicios, además de las cincuenta cajas de sal prometidas por Drannor Iantris, el líder supremo les entregará un pago de 1000 piezas de oro a cada uno por su inestimable ayuda a la ciudad. La conspiración de los elfos Bastarre para obtener sal e infiltrarse en Vindusan causará una amplia preocupación entre los nobles y, durante las próximas semanas, todas las grandes casas verán cómo sus actividades son investigadas con exhaustividad por la Guardia de la Ciudad.

Recompensas

PUNTOS DE EXPERIENCIA

A continuación se resume la experiencia obtenida por derrotar enemigos. Multiplica la cantidad por el número de enemigos y divídelo por la cantidad de personajes presentes en el combate. La experiencia por resolver objetivos también se divide por la cantidad de personajes presentes en la aventura.

Enemigo	PX
Akrog, Zhese y Narghia	700
Can del infierno	700
Kaithssain Moorkaith	1100
Daggorath	2300
Skalanis Olasha	1100
Minotauro	700
Guardias Moorkaith	450
Ezohra Moorkaith	1100
Guardián escudo	2900
Objetivo	PX
Colaborar con Kaithssain	500
Detener a Skalanis	500

TESOROS

Si lo desean, los aventureros pueden vender los objetos obtenidos durante la misión por las siguientes cantidades de dinero:

Tesoro	Monedas de oro
Zafiro carmesí	1000 po
Piedra de control de elementales de tierra	1500 po
Sal	30 po/lb
Poción de curación mayor	100 po
Espada corta de xion forjado	350 po

Bestiario

AKROG, ZHESE Y NARGHIA

Humanoide Mediano (dracónido de oropel), legal neutral

Estos tres hermanos llegaron a Vindusan hace más de veinte años buscando un lugar cálido donde gastarse lo obtenido como mercenarios en Sananda. Tras una mala gestión de sus riquezas se han visto obligados a volver a trabajar como soldados, en este caso, como guardias en la joyería de Gelasius.

Clase de Armadura: 16 (cota de malla)

Puntos de golpe: 65 (10d8+20)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	11 (+0)

Habilidades: Atletismo +5, Percepción +3

Resistencia al daño: Fuego

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: Común, élfico y dragón

Desafío: 3 (700 PX)

Acciones

Multiataque. El dracónido realiza dos ataques de hacha de batalla y uno con su espada cimitarra.

Hacha de batalla. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d8+3) puntos de daño cortante, u 8 (1d10+3) puntos de daño cortante si se usa con dos manos.

Cimitarra. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d6+3) puntos de daño cortante.

Ballesta pesada. *Ataque de arma a distancia:* +3 al ataque, alcance 100/400 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d10+1) puntos de daño perforante.

Aliento de fuego (recarga después de un descanso prolongado o breve). El dracónido exhala fuego en una línea de 30 pies que tiene 5 pies de ancho. Toda criatura que se encuentre en esa línea debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 12. Si falla, recibe 10 (3d6) puntos de daño por fuego y, si tiene éxito, la mitad.

GUARDIAS MOORKAITH

Humanoide Mediano (elfo Banjora), legal neutral

Los guardias de la casa Moorkaith son soldados veteranos, reclutados entre aquellos que se han cansado de la guerra, a cambio de un buen sueldo. Son disciplinados, leales y discretos, aunque su fidelidad es especialmente fuerte hacia Ezohra, puesto que consideran que es quien mejor les comprende al ser una soldado como ellos.

Clase de Armadura: 15 (camisote de mallas)

Puntos de golpe: 65 (10d8+20)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	13 (+1)

Tiradas de salvación: Des +5, Con +4, Sab +4

Habilidades: Atletismo +4, Percepción +4

Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14

Idiomas: Común y élfico

Desafío: 2 (450 PX)

Ancestro feérico. El guardia tiene ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puede quedarse dormido por ningún efecto mágico.

Acciones

Multiataque. El guardia realiza dos ataques cuerpo a cuerpo o dos ataques a distancia.

Lanza. Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +4 al ataque, alcance 5 pies y 20/60, un objetivo. **Impacto:** 5 (1d6+2) puntos de daño perforante o 6 (1d8+2) puntos de daño perforante si se usa con dos manos para realizar un ataque cuerpo a cuerpo.

Cimitarra. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 6 (1d6+3) puntos de daño cortante.

Reacciones

Parada. El guardia añade 2 a su CA contra un ataque cuerpo a cuerpo que de otro modo le impactaría. Para hacerlo, el guardia debe ver al atacante y empuñar un arma cuerpo a cuerpo.

KAITHSSAIN MOORKAITH

Humanoide Mediano (elfo Banjora), legal neutral

Educado como un noble Banjora y con un talento natural para la magia ejercitado durante su juventud, Kaithssain es ahora un elfo anciano que carga el peso de una gran casa sobre sus hombros. Es agresivo contra aquellos que considera enemigos, pero será educado y diplomático con aquellos que no parezcan hostiles.

Clase de Armadura: 11 (14 con Armadura de mago)

Puntos de golpe: 40 (9d8)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	12 (+1)	10 (+0)	19 (+4)	16 (+3)	17 (+3)

Tiradas de salvación: Int +7, Car +6

Habilidades: Arcanos +6, Historia +6

Sentidos: Percepción pasiva 11

Idiomas: Común, élfico, gengo y enano

Desafío: 4 (1100 PX)

Lanzamiento de conjuros. Kaithssain es un lanzador de conjuros de nivel 6. Su característica para lanzar conjuros es Inteligencia (salvación de conjuro CD 15, +7 al ataque con ataques de conjuro). Tiene los siguientes conjuros de mago preparados:

Trucos (a voluntad): Cuchichear mensaje, Remendar, Toque helado

Nivel 1 (4 espacios): Alarma, Armadura de mago, Proyectil mágico, Terribles carcajadas

Nivel 2 (3 espacios): Detectar pensamientos, Rayo abrasador

Nivel 3 (3 espacios): Intermittencia, Toque vampírico

Acciones

Daga. Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +4 al ataque, alcance 5 pies o 20/60 pies, un objetivo. **Impacto:** 3 (1d4+1) puntos de daño perforante.

EZOHRA MOORKAITH

Humanoide Mediano (elfo menkarre), legal malvado

Decidida e impulsiva, la heredera Moorkaith parece llevar toda su vida enfadada con el mundo por su condición de menkarre. Entrenada en la oscuridad por los mejores maestros que sus padres han podido permitirse, su estilo de lucha es feroz, tratando siempre de herir al enemigo con sus estoques gemelos y despreocupándose por sufrir daño.

Clase de Armadura: 16 (cuero tachonado)

Puntos de golpe: 90 (12d8+36)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	18 (+4)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)

Tiradas de salvación: Fue +4, Des +6, Con +5

Habilidades: Acrobacias +6, Atletismo +4, Engañar +3, Percepción +4

Sentidos: Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 14

Idiomas: Élfico y común

Desafío: 4 (1100 PX)

Valiente. Ezohra tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar asustarse.

Agresivo. Como acción adicional, la menkarre puede moverse hasta su velocidad hacia una criatura hostil que pueda ver.

Ancestro feérico. Ezohra tiene ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizada y no puede quedarse dormida por ningún efecto mágico.

Sensibilidad a la luz del sol. Mientras está expuesta a la luz del sol, Ezohra tiene desventaja en las tiradas de ataque, así como en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en la vista.

Acciones

Multiataque. Ezohra realiza tres ataques cuerpo a cuerpo de estoque.

Estoque. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 7 (1d6+4) puntos de daño perforante.

Reacciones

Parada. Ezohra añade 2 a su CA contra un ataque cuerpo a cuerpo que de otro modo le impactaría. Para hacerlo, Ezohra debe ver al atacante y empuñar un arma cuerpo a cuerpo.

SKALANIS OLASHA

Humanoide Mediano (elfo Bastarre), legal malvado

A pesar de su predilección por rehusar los combates y esconderse siempre detrás de subalternos e invocaciones como Daggorath, Skalanis es un mago muy competente y sus conjuros pueden causar estragos en cualquier grupo que no tenga precaución. Aun así, muchos de sus conjuros son defensivos y siempre guarda un uso de *Puerta dimensional* por si tiene que escapar.

Clase de Armadura: 12 (15 con Armadura de mago)

Puntos de golpe: 66 (12d8+12)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	14 (+2)	12 (+1)	18 (+4)	12 (+1)	13 (+1)

Tiradas de salvación: Int +7, Sab +4

Habilidades: Arcanos +7, Engañar +4, Historia +7, Percepción +4

Sentidos: Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 14

Idiomas: Élfico, común e infernal

Desafío: 6 (2300 PX)

Ancestro feérico. Skalanis tiene ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puede quedarse dormido por ningún efecto mágico.

Lanzamiento de conjuros. Skalanis es un lanzador de conjuros de nivel 8. Su característica para lanzar conjuros es Inteligencia (salvación de conjuro CD 15, +7 al ataque con ataques de conjuro). Tiene los siguientes conjuros de mago preparados:

Trucos (a voluntad): Rayo de fuego, Mano de mago, Impacto verdadero, Toque helado

Nivel 1 (4 espacios): Armadura de mago, Hechizar persona, Proyectil mágico, Falsa vida, Sirviente invisible

Nivel 2 (3 espacios): Rayo abrasador, Sugestión, Invisibilidad

Nivel 3 (3 espacios): Bola de fuego, Clarividencia, Miedo, Toque vampírico

Nivel 4 (2 espacios): Conjurar elementales menores, Piel de piedra, Puerta dimensional

Acciones

Espada corta. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 5 (1d6+2) puntos de daño perforante.

APÉNDICES

Personalidades de Vindusan

Nombre	Cargo	Raza	Alineamiento	Profesión
Varcassian	Líder supremo de Vindusan	Banjora	NB	Noble
Zontar Andium	Jefe de la Guardia de la Ciudad	Banjora	LB	Guerrero
Mylaela Glynzumin	Consejera de Información	Banjora	CN	Noble
Eldrin Zylgdan	Consejero de Moneda y Sal	Banjora	LN	Noble
Yethan Kalam	Líder de la Guardia Azor	Banjora	LN	Explorador
Eldrak Tejara	Líder de la Guardia Víbora	Banjora	NB	Guerrera
Ivsaar Andium	Administrador del Palacio de la Sal y el Cristal	Banjora	LN	Mago
Ascu	Maestro Guardián de la Guardia del Alba	Fórmigo	CB	Paladín
Xaramun Ceniciente	Jefe de los Inquisidores de Praxis	Menkarre	LM	Inquisidor
Namkarim Vik-Aur	Líder de la Hermandad de la Luz y el Fuego	Banjora	LB	Maga
Talassiak Bedorr	Líder de la Casa Bedorr	Banjora	NB	Criador
Kalaumri Quiram	Líder de la Casa Quiram	Banjora	N	Noble
Yukssesian Vik-Aur	Líder de la Casa Vik-Aur	Banjora	NB	Explorador
Celaena Iantris	Líder de la Casa Iantris	Banjora	CN	Hechicera
Kaithssain Moorkaith	Líder de la Casa Moorkaith	Banjora	LN	Mago
Kc'li	Señora de los Mirmidones	Fórmiga	NB	Erudita
Rectora Sinanth	Primera sierva de Elethae	Banjora	CB	Clérigo
Mythankhar Tigath	Alto banquero de la Casa Tigath	Banjora	LM	Noble
Edfraya Ojoclaro	Líder del clan Rocasangrienta	Enana	LB	Guerrera
Nakkari	Dueña de La Lira de Ámbar	Shabaudi	NB	Bardo
Xosaggo	Lector de sombras	Tiefling	CN	Oráculo
K'shack	Dueño de Expediciones K'shack	Fórmigo	CB	Explorador
Estkorg	Líder del Muelle de los Infames	Batrok	LM	Pícaro
Oderk Majumdar	Gerente de la arena de lucha Akcl'vin	Shabaudi	LM	Hechicero
Szerezs	Regente de La Casa del Cocodrilo	Vípera	N	Clérigo
Kelvhan Wynmaher	Dueño de El Héroe Vindusino	Banjora	NB	Bardo
Preceptor Velanum	Líder de la sede de la Cofradía de Erekar	Vadano-shabaudi	N	Clérigo
Hoja Errante	Líder del Templo Esmeralda de Eurana	Banjora	NB	Druida
Thuraldan Keldharis	Jefe de carceleros de la prisión	Banjora	LM	Clérigo
Siora Andium	Dueña del Banco Andium	Banjora	LN	Noble
Urutu	Dueña del Abrevadero de Urutu	Hipótida	CB	Monje
Suma Protectora Lanertu	Líder del Santuario Mezjay	Shabaudi	NB	Paladín
Amyrn	Líder del Templo de las Lunas	Banjora	CB	Clérigo
Ololynn	Dueño del Templo de Dathanos	Banjora	CN	Druida
Alabaster Juq'an	Maestra sombría del Gremio Ciego	Menkarre	NM	Clérigo
El Gran Lector del Cristal	Líder de la Sociedad del Anillo de Xion	Banjora	N	Maga
Vuanssuax	Líder del culto a Talhi'bak	Vípera	CM	Clérigo

Guía de servicios

COMIDA, BEBIDA Y ALOJAMIENTO

Lugar	Comida (por día)	Alojamiento (por día)
La Lira de Ámbar	8 pp	-
El Salón de la Cerveza de Nik-Magmar	5 pp	-
El Segundo Hogar	9 pp	3 po
La Fonda de la Afable Floresta	3 po	5 po
La Pescadería	6 pc	1 pp
La Suave Oscuridad	6 pp	1 po
El Héroe Vindusino	3 pp	6 pp
El Abrevadero de Urutu	1 pp	3 pp
Posada pobre	1 pp	3 pp
Posada estándar	5 pp	1 po
Posada de lujo	1 po	5 po

ADQUIRIR PROPIEDADES

	En propiedad	Alquiler mensual
La Explanada Solar		
Casa señorial	100 000 po	300 po
Mansión o palacete	150 000 po (o más)	-
El Nido de Halcones		
Estudio, taller o local	15 000 po	75 po
Casa sencilla	35 000 po	120 po
Casa señorial	60 000 po	180 po
Mansión o palacete	120 000 po (o más)	-
Dekas		
Estudio, taller o local	12 000 po	60 po
Casa sencilla	30 000 po	100 po
Casa señorial	50 000 po	150 po
El Aljibe		
Estudio, taller o local	10 000 po	45 po
Casa sencilla	25 000 po	80 po
Casa señorial	50 000 po	150 po
Senku		
Estudio, taller o local	15 000 po	80 po
Casa sencilla	35 000 po	120 po
Casa señorial	55 000 po	170 po
Mansión o palacete	110 000 po (o más)	-
El Alati		
Estudio, taller o local	5000 po	20 po
Casa sencilla	12 000 po	45 po
Casa señorial	30 000 po	80 po

COMPRAVENTA DE OBJETOS MÁGICOS

En Voldor, los objetos mágicos son lo suficientemente raros como para que no exista un auténtico comercio mágico, salvo aquellos que son más frecuentes como pudieran ser las pociones, los pergaminos o los componentes alquímicos. La mayoría de objetos mágicos están en poder de grandes héroes o naciones que los guardan celosamente (especialmente si son artefactos de los Peregrinos) o bien son rescatados por los más valientes de las garras de monstruos o ruinas antiguas. Sin embargo, en algunos lugares excepcionales es posible encontrar un gran número de vendedores y compradores interesados en ellos o artesanos con la extraordinaria capacidad de encantar nuevos objetos mágicos. Vindusan es uno de esos pocos lugares.

Comprar, vender y fabricar objetos mágicos

La mayoría de objetos mágicos a la venta en Vindusan han sido obtenidos por saqueadores o aventureros que desean venderlos para obtener riquezas lo más rápido posible. Esto da lugar a un mercado dinámico y con pocos elementos, a los que se da salida mediante una red de contactos entre aquellos más interesados. Por ello, cuando alguien desea comprar un objeto mágico, es muy raro que alguno de los vendedores lo tenga inmediatamente a su disposición. En su lugar, los mercaderes tratarán de encontrar un objeto de esas características mediante su red de contactos, probablemente adquiriéndolo a otro mercader o haciendo que lo traigan desde algún otro lugar. Esto implica que los aventureros tendrán que esperar varios días o semanas para recibir aquello que deseen comprar (salvo que sean objetos comunes, como las pociones), y siempre existe la opción de que no hayan podido conseguirlo en un plazo razonable. Como aproximación, siempre a criterio del director de juego, un mercader competente tarda en conseguir un objeto mágico entre un 25 % y un 75 % del tiempo de fabricación del mismo (ver «Días de trabajo» en la tabla).

Por otro lado, algunos herreros arcanos o magos muy experimentados pueden fabricar sus propios objetos mágicos bajo demanda (siempre pidiendo un adelanto) si tienen capacidad para ello. En la tabla tienes los días aproximados de trabajo necesario para fabricar un objeto mágico, asumiendo que se disponga de todos los elementos necesarios y varios ayudantes que aligeren la carga de trabajo. Aunque pueden reducirse dedicando aún más recursos, esto siempre tendrá una repercusión directa en el precio final. Además, no sería raro que el fabricante necesitase algún componente difícil de conseguir, lo que puede implicar alguna pequeña misión para los propios aventureros.

En la tabla que se presenta a continuación tienes unos valores de ayuda para estimar el valor de un objeto mágico según su rareza en el mercado de Vindusan. Ten en cuenta que, a la hora de vender objetos mágicos por parte de los aventureros, es necesario encontrar un comprador interesado en el objeto, lo que puede llevar varios días de búsqueda o, al menos, un paseo por los diferentes puestos de venta de todo Vindusan. También puede dejarse en manos de algún intermediario, como un mercader que no esté directamente interesado en el objeto, para que busque a través de sus contactos un posible comprador (claro está, a cambio de un porcentaje de la venta). Esto provoca también que, en la mayoría de ocasiones, los compradores ofrezcan una cantidad mucho menor al precio real para poder obtener un beneficio propio de la reventa del objeto en el futuro, especialmente si los aventureros desean colarlo rápidamente.

Rareza	Valor	Días de trabajo
Común	25 - 100 po	7
Poco común	100 - 1000 po	15
Rara	1000 - 10 000 po	30
Muy rara	10 000 - 50 000 po	60
Consumibles (pociones, pergaminos...)		
Común	25 - 75 po	1
Poco común	100 - 500 po	5
Rara	750 - 1500 po	10
Muy rara	2000 - 5000 po	15

Modificar objetos de xion

Es posible encontrar en Vindusan unos pocos herreros excepcionales, como los expertos del Gremio de la Magia Argentífera, que son capaces de trabajar las distintas aleaciones de xion para convertirlas en otras armas o armaduras del mismo material. Para los aventureros, contratar a estos expertos herreros es la manera más fácil y rápida de conseguir armamento de xion adecuado para sus características, transformando aquellas que encuentren durante sus viajes en otras que puedan esgrimir con más facilidad.

Para convertir un arma o armadura en otra diferente (o en otras), el artesano exigirá el 25 % del valor de las armas o armaduras que vaya a construir. Además, la transformación requerirá también el 25 % del trabajo que llevaría construirlas desde cero. Por supuesto, estos valores pueden alterarse si el director de juego considera que las circunstancias no son las más propicias o que se trata de alguna modificación especialmente rara o difícil.

Por ejemplo, si un aventurero quiere convertir un mandoble de xion y mithril en dos espadas cortas de xion y mithril (que el director de juego valora en 2000 po cada una, al tratarse de armas raras), el artesano exigirá como pago 1000 po (el 25 % de 4000 po) por la transformación, y esta le llevaría 7 días (el 25 % de 30 días aproximadamente) para cada una.

CURACIÓN MÁGICA

La curación mágica está disponible en la mayoría de templos de la ciudad para aquellos dispuestos a realizar los donativos adecuados.

Conjuros	Coste
Curar heridas (nivel 1)	15 po
Curar heridas (nivel 2)	30 po
Curar heridas (nivel 3)	45 po
Curar heridas (nivel 4)	60 po
Restablecimiento menor (nivel 2)	40 po
Quitar maldición (nivel 3)	100 po
Revivificar (nivel 3)	400 po
Restablecimiento mayor (nivel 5)	500 po
Revivir a los muertos (nivel 5)	800 po
Sanar (nivel 6)	850 po
Resurrección (nivel 7)	1500 po
Lectores de Sombras	
Augurio	35 po
Adivinación	450 po
Conocimiento de leyendas	550 po

Templos por deidad

Templo	Deidad	Distrito
El Templo del Halcón Sol	Elethae (Ahuraz) - Praxis - Eurana	Explanada Solar
Palacio de los Augurios	Elethae (Ahuraz)	Nido de Halcones
La Compasión de Elethae	Elethae (Ahuraz)	Senku
Templo de Ankaraz	Ankaraz (Arastu)	Senku
El Templo de Dekaeler	Dekaeler	Dekas
Monasterio del Saber	Erekar	Senku
El Templo Esmeralda de Eurana	Eurana	Senku
El Santuario Mezjay	Mezjay (la Guardiana)	El Alati
La casa gris de la calle de la Hojalata	El Peregrino	El Alati
Basilica de Praxis	Praxis	Explanada Solar
La Casa del Cocodrilo	Ssuchuq	El Aljibe
Templo de Diradhis de Minmara	Diradhis	Dekas
La Plaza de la diosa Vindusan	Culto cívico de Vindusan	El Aljibe
Los Fuegos de Sangre	Los ancestros venheli	El Alati
Templo de las Lunas	Eltahor y Anaeze	El Alati
Templo de Dathanos	Dathanos del Bosque Marchito	El Erial

Estadísticas genéricas

GUARDIA DE LA CIUDAD

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 14 (cuero tachonado)

Puntos de golpe: 27 (5d8+5)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Habilidades: Percepción +3

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: Común y cualquier idioma racial

Desafío: 1/2 (100 PX)

Acciones

Multiataque. El guardia realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

Lanza. Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +4 al ataque, alcance 5 pies y 20/60, un objetivo. **Impacto:** 5 (1d6+2) puntos de daño perforante o 6 (1d8+2) puntos de daño perforante si se usa con dos manos para realizar un ataque cuerpo a cuerpo.

Arco corto. Ataque de arma a distancia: +4 al ataque, alcance 80/320 pies, un objetivo. **Impacto:** 6 (1d6+2) puntos de daño perforante.

PATRULLERO DE LA GUARDIA AZOR

Humanoide Mediano (elfo o semielfo), cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 15 (cuero endurecido)

Puntos de golpe: 55 (10d8+10)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)

Tiradas de salvación: Des +5, Sab +4

Habilidades: Atletismo +4, Naturaleza +2, Percepción +4, Sigilo +5, Supervivencia +4

Sentidos: Percepción pasiva 14

Idiomas: Común y élfico

Desafío: 2 (450 PX)

Oído y vista agudizados. El patrullero tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el oído o en la vista.

Acciones

Multiataque. El patrullero realiza dos ataques cuerpo a cuerpo o un ataque a distancia con su arco largo. En ambos casos realiza también un ataque a distancia con su halcón.

Cimitarra. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 6 (1d6+3) puntos de daño cortante.

Arco largo. Ataque de arma a distancia: +5 al ataque, alcance 150/600 pies, un objetivo. **Impacto:** 7 (1d8+3) puntos de daño perforante.

Halcón. Ataque de arma a distancia: +4 al ataque, alcance 50 pies, un objetivo. **Impacto:** 6 (1d8+2) puntos de daño perforante.

INQUISIDOR DE PRAXIS

Humanoide Mediano (normalmente elfo o semielfo), legal neutral o maligno

Clase de Armadura: 18 (placas)

Puntos de golpe: 78 (12d8+24)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	16 (+3)

Tiradas de salvación: Con +5, Sab +5, Car +6

Habilidades: Intimidar +6, Perspicacia +5, Religión +3

Sentidos: Percepción pasiva 12

Idiomas: Común y élfico

Desafío: 5 (1800 PX)

Eminencia divina. Como acción adicional, el inquisidor puede gastar un espacio de conjuro para hacer que sus ataques de arma cuerpo a cuerpo inflijan mágicamente 10 (3d6) puntos de daño radiante adicional a un objetivo cuando impacten. Este beneficio dura hasta el final del turno. Si el inquisidor gasta un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, el daño adicional aumenta en 1d6 por cada nivel por encima de 1.

Lanzamiento de conjuros. El inquisidor es un lanzador de conjuros de nivel 4. Su característica para lanzar conjuros es Carisma (salvación de conjuro CD 14, +6 al ataque con ataques de conjuro). Tiene los siguientes conjuros de paladín preparados:

Nivel 1 (4 espacios): Detectar el bien y el mal, Orden imperiosa, Protección contra el bien y el mal

Nivel 2 (3 espacios): Arma mágica, Localizar objeto, Zona de verdad

Acciones

Multiataque. El inquisidor realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

Mazo de guerra. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 10 (2d6+3) puntos de daño contundente.

Ballesta pesada. Ataque de arma a distancia: +2 al ataque, alcance 100/400 pies, un objetivo. **Impacto:** 5 (1d10) puntos de daño perforante.

NOBLE VINDUSINO

Humanoide Mediano (normalmente elfo o semielfo), cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 16 (coraza)

Puntos de golpe: 27 (6d8)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Habilidades: Engañar +5, Historia +3, Interpretación +5, Perspicacia +4, Persuasión +5, Religión +4

Sentidos: Percepción pasiva 12

Idiomas: Común, élfico y dos idiomas cualesquiera

Desafío: 1 (200 PX)

Acciones

Multiataque. El noble realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

Cimitarra. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 5 (1d6+2) puntos de daño cortante.

Ballesta de mano. Ataque de arma a distancia: +4 al ataque, alcance 30/120 pies, un objetivo. **Impacto:** 5 (1d6+2) puntos de daño perforante.

Reacciones

Parada. El noble añade 2 a su CA contra un ataque cuerpo a cuerpo que de otro modo le impactaría. Para hacerlo, el noble debe ver al atacante y empuñar un arma cuerpo a cuerpo.

NOMBRE DEL PERSONAJE

NOMBRE DEL JUGADOR

CLASE Y NIVEL

TRASFONDO

RAZA

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA



FUE

DES

CON

INT

SAB

CAR

INSPIRACIÓN

BONO POR COMPETENCIA

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza
- Destreza
- Constitución
- Inteligencia
- Sabiduría
- Carisma

HABILIDADES

- Acrobacias (Des)
- Arcanos (Int)
- Atletismo (Fue)
- Engañar (Car)
- Historia (Int)
- Interpretación (Car)
- Intimidar (Car)
- Investigación (Int)
- Juego de Manos (Des)
- Medicina (Sab)
- Naturaleza (Int)
- Percepción (Sab)
- Perspicacia (Sab)
- Persuasión (Car)
- Religión (Int)
- Sigilo (Des)
- Supervivencia (Sab)
- Trato con Animales (Sab)

PERCEPCIÓN PASIVA
(10 + SAB)

EQUIPO TRANSPORTADO

CLASE DE ARMADURA

PUNTOS DE VIDA MÁXIMOS

Modif. Destreza Armadura Escudo Misc.

INIICIATIVA

VELOCIDAD

ACTUALES

TEMPORALES

DADO DE GOLPE

Total

SALVACIONES CONTRA MUERTE

ÉXITOS ○○○ FALLOS ○○○

DOTES

ATAQUES Y CONJUROS

ARMA TIPO

DISTANCIA BON. ATQ. DAÑO

RASGOS Y ATRIBUTOS

PC

PP

PE

PO

PPT

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only. System Reference Document 5.1 1 or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty free, non exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or

You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC.

System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson. **El Resurgir del Dragón** Copyright 2017, Nosolorol S.L.; Authors Pedro J. Ramos, Juan Sixto, Pablo Sixto, Pedro Gil, Pablo Claudio Ganter & Josu Bermúdez.

Vindusan Copyright 2019, Nosolorol S.L.; Authors Pablo Claudio Ganter, Pablo Sixto y Juan Sixto



LA CIUDAD DE VINDUSAN

A través del país de Shabana marcharon algunos de aquellos elfos que, desencantados, abandonaron a los suyos en Zaselsan. Durante muchos años vagaron por sus agrestes parajes hasta que levantaron la hermosa ciudad de Vindusan a orillas de un lago de aguas cristalinas, el único en estas tierras baldías. Los elfos que dejaron Zaselsan fueron conocidos como los Banjora («ingratos»), y ahora gobiernan sobre una metrópolis admirada y ambicionada por todos.

Sobre las aguas de la laguna se alzan, imponentes, las mastabas y templos solares donde el pueblo Banjora adora a sus amados dioses. En sus zocos, atestados de variopintas mercancías, comerciantes llegados de todo Voldor pujan por la atención de propios y extraños. Todo esto bajo el férreo control de las Cien Casas élficas y su adalid, el líder supremo Varcassian, que gobierna a duras penas la ciudad.

La Ciudad de Vindusan es un suplemento de ambientación para *El Resurgir del Dragón* que incluye todo lo necesario para dirigir tus aventuras en el reino de los elfos Banjora. En este libro encontrarás:

- Una descripción en profundidad de la ciudad de Vindusan y sus cercanías, de los pueblos que la habitan y de su historia hasta la actualidad.
- Nuevas reglas de juego, incluyendo nuevas razas, arquetipos, trasfondos y equipo para tus aventuras en Vindusan.
- Nuevos monstruos, facciones y personajes nativos de la región así como semillas de conflicto.
- La aventura **Aullidos en Vindusan** lista para jugar y que permite a los aventureros conocer la ciudad y algunos de sus peligros más frecuentes.

